
PERMAINAN ENKLEK MODIFIKASI SEBAGAI ALTERNATIF DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR (MELOMPAT) PADA ANAK USIA 5-6 DI TK MIFTAHUL ULUM

Puteri Regina Asmarani¹, Eka Novitasari Dewi², Nurul Azizah³

^{1,2,3}PIAUD IAIN Madura

Email: puteriismail99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa anak di TK Miftahul Ulum terdiri dari 9 wanita dan 1 lagi laki-laki yang sedang mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar yaitu melompat. Penerapan atau kegiatan menstimulasi anak diperlukan media yang akan digunakan, media yang kita gunakan adalah Engklek yang dimodifikasi. Sehingga nantinya anak akan mencoba permainan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Studi kasus dimana materi yang disajikan diperoleh dari beragam sumber, tulisan orang lain yang dipublikasikan pada jurnal, dan beberapa buku yang dibaca secara mendalam oleh peneliti. Analisis data dihasilkan dari paparan narasi hasil membaca, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan aspek motorik kasar anak khususnya melompat sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan melompat tidak ada kendala dan mendapatkan perkembangan yang ideal

Kata Kunci: Engklek, Melompat, Motorik Kasar

Abstract

Background of this research is that some students in kindergarten (what?) consist of 1 female and 1 male who are experiencing gross motor development delays, namely jumping. The application or activity of stimulating children requires the media to be used, the media we use is a modified crank. So that later the child will try the game. This research uses a Literature Study approach in which the material presented is obtained from various sources, the writings of other people are published in journals, and several books are read in depth by the author. Data analysis resulted from exposure to narrative results of reading, analyzing, and drawing conclusions. The results of the study are expected to be able to develop gross motor aspects of children, especially jumping so that children can carry out activities related to jumping activities without obstacles and get ideal development.

Keywords: Cranking, Jumping, Gross Motor

Copyright (c) 2023 Puteri Regina Asmarani, Dkk.

□ Corresponding author: Puteri Regina Asmarani

Email : puteriismail99@gmail.com

PENDAHULUAN

Di Indonesia perkembangan dan pembinaan kemampuan anak usia dini saat ini sedang mendapatkan perhatian khusus dari sejumlah pihak terutama pemerintah, karena mereka mempercayai anak usia dinilah yang akan menjadi generasi bangsa yang akan datang. Untuk menciptakan penerus yang mampu bersaing menghadapi kehidupannya dimasa yang akan datang memerlukan usaha pengembangan dan pembinaan anak usia dini yang disesuaikan dengan masa tumbuh kembangnya. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai hal untuk menjadi manusia seutuhnya. Bagi anak-anak bermain adalah tempat menyalurkan berbagai perasaan, ide, dan mengekspresikan suatu hal yang anak alami. Anak juga dapat berimajinasi sehingga akan terangsang pula kreatifitas anak yang alami dan sangat luas proses panjang yang dialami oleh anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya merupakan satu kesatuan yang saling berkorelasi dalam mengisi laju perkembangan anak dari waktu ke waktu. Peneliti menyadari bahwa keduanya merupakan suatu hal yang penting bagi perkembangan Anak. Secara sederhana kita memahami bahwa pertumbuhan berkaitan dengan fisik yang dapat diamati sedangkan perkembangan berkaitan dengan kemampuan anak. Keduanya memiliki fungsi dan tugas masing-masing dalam menopang berkembangnya anak. Keduanya seiring sejalan dan saling berkaitan. Kesenangan dalam bereksplorasi dan seperti tidak mengenal rasa takut, maka segala gerakan yang diajarkan pada anak akan dianggap sebagai permainan yang menyenangkan. Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak disebut dengan masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Perkembangan yang cepat yang dialami oleh fisik anak menjadi penanda bahwa anak merupakan individu aktif yang seharusnya orang tua harus tahu bagaimana mengarahkan keaktifan motorik anak tersebut. Mengamati pertumbuhan dan perkembangan motorik anak adalah hal yang sangat menarik. Banyak hal yang terjadi dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik Anak, mulai dari terlentang dan menangis, kemudian anak mulai tumbuh dan berkembang.

Gallahue (1989) juga mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue (1989, 45-46) membagi kemampuan motorik dalam tiga kategori, yaitu:

1. Kemampuan lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.

2. Kemampuan non-lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak di tempat. Contoh gerakan kemampuan

nonlokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat di tempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

3. Kemampuan manipulatif adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contoh kemampuan manipulatif adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memutar tali, dan memantulkan atau menggiring bola. Perkembangan kemampuan ini pada setiap usia perkembangan anak tentunya berbeda-beda.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Gallahue (1989, 46-53) bahwa perkembangan gerak yang melibatkan kemampuan motorik kasar pada anak terdiri dari beberapa fase, yaitu:

1. Reflexive Movement Phase

Fase ini dimulai saat bayi pertama kali membuat gerakan refleks di dalam kandungan sampai usia 1 tahun. Pada fase ini bayi membuat gerakan refleks untuk mengetahui keadaan di sekitarnya. Biasanya bayi akan bereaksi pada stimulus yang berupa sentuhan, cahaya, atau pun suara-suara.

2. Rudimentary Movement Phase

Fase ini dimulai saat anak berusia 1 – 2 tahun. Kemampuan anak di usia ini berbedabeda tergantung dari stimulus yang didapatkannya dari lingkungannya. Anak juga mulai belajar untuk menjaga keseimbangannya, misalnya anak mulai belajar mengontrol gerakan kepala, leher, dan batang otot serta melakukan gerakan lokomotor (merayap, merangkak, dan berjalan).

3. Fundamental Movement Phase

Fase ini dimulai sejak anak berusia 2 – 7 tahun. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan gerak sebelumnya. Pada fase ini anak sudah mulai belajar mengeksplor tubuhnya dalam melakukan gerakan. Anak juga sudah banyak melakukan gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Contoh gerak lokomotor yang banyak dilakukan oleh anak adalah berlari dan melompat, gerak non-lokomotor seperti berdiri dengan satu kaki, serta gerak manipulatif seperti melempar dan menangkap. Perkembangan gerak anak pada fase ini sangat dipengaruhi oleh faktor kesempatan untuk mempraktekkan secara langsung, dorongan, dan arahan saat melakukan permainan-permainan yang bisa mengembangkan kemampuan geraknya.

4. Specialized Movement Phase

Fase ini dimulai sejak anak berusia 7 tahun dan berlanjut hingga anak dewasa. Fase ini merupakan kelanjutan dari fase perkembangan sebelumnya. Pada fase ini anak sudah mulai bisa melakukan gerakan kombinasi antara lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, khususnya pada kegiatan olahraga. Anak juga mulai belajar untuk menyempurnakan gerakannya tanpa bantuan orang dewasa di

sekitarnya. Namun, pemberian stimulus dan kesempatan kepada anak untuk melakukan praktek harus tetap diberikan.

Masa kanak-kanak merupakan masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik karena tubuh anak lebih lentur daripada remaja atau orang dewasa (Hurlocok, 1999).

Pada saat kami melakukan pengamatan di sekolah TK Miftahul Ulum dilihat ada beberapa anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasarnya pada kegiatan melompat yang melatar belakangi hal tersebut adalah kurangnya stimulasi dan komunikasi dari orang tua dan pengalaman yang belum pernah dicoba sebelumnya, akibat dari ini anak merasa enggan dan takut untuk mencoba selain itu juga akan berdampak pada pola pikir anak, anak akan merasa kegiatan melompat adalah kegiatan yang berbahaya atau yang tidak boleh dilakukan oleh anak seumurnya

Dalam melakukan kegiatan penerapan pembelajaran di Tk miftahul Ukum kami menggunakan alat media engklek yang dimodifikasi untuk menstimulasi perkembangan motorik kasarnya. Awal mulanya anak tidak mau dan enggan ketika kami perintahkan untuk mencoba melompat dan bermain engklek modifikasi tersebut, sehingga kami mencoba cara lain yaitu dengan mencontohkan gerakan melompat diatas engklek modifikasi pada anak kemudian diikuti oleh beberapa anak yang mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar (melompat) dibelakangnya.

Hasil dari percobaan yang kami lakukan pada anak adalah anak sudah mulai berani mencoba melakukan kegiatan bermain engklek, sehingga dengan ini anak sudah bisa dikatakan berkembang dalam perkembangan motorik kasarnya (melompat)

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penulisan ini adalah "Penelitian Tindakan Kelas". Penelitian tindakan kelas atau sering juga disebut classroom action research merupakan penelitian tindakan kelas yang kegiatannya lebih diarahkan pada pemecahan masalah pembelajaran melalui penerapan langsung di kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, dan juga memaparkan apa saja yang terjadi ketika diberikan perlakuan dan memaparkan seluruh proses sejak awal diberikan perlakuan sampai akibat dari perlakuan yang diberikan (Arikunto, 2010). Rancangan penelitian tindakan kelas yang dipilih yaitu model siklus Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2017) yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan atau disebut "Siklus Spiral". Dengan siklus yang berulang maka semakin lama diharapkan anak didik semakin meningkatkan perubahan atau pencapaian hasilnya. Terdapat 4 (empat) aspek

pokok yang digunakan dalam siklus tindakan penelitian ini, yaitu: (1) Tahap Perencanaan Tindakan, dilakukan penentuan dalam pelaksanaan tindakan, yaitu melakukan analisis kurikulum, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat media pembelajaran yang akan diimplementasikan, alternatif solusi, membuat lembar kerja siswa, membuat instrumen. menyusun alat evaluasi pembelajaran; (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan, adalah tahap implementasi dari apa yang telah dirancang dalam perencanaan sebelumnya, yaitu berupa deskripsi tindakan yang dilakukan, skenario tindakan perbaikan dan prosedur tindakan ; (3) Tahap Pengamatan, yaitu pengamatan yang dilaksanakan selama tindakan berlangsung dengan perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang telah dirancang. Pada tahap ini maka peneliti harus benar-benar mencermati atau mengamati semua hal yang terjadi pada subyeknya (anak didik) atau pada obyeknya (media mystery box). Namun tidak luput juga mengamati guru yang memberikan pengajaran; (4) Tahap Refleksi, adalah pengevaluasian atau pengkoreksian dari apa yang telah terjadi pada waktu pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka peneliti dapat memperbaiki hal-hal yang menjadi kekurangan dari proses pembelajaran dengan media mystery box tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak didik berusia usia 4-5 tahun yang berada pada rombongan belajar di kelompok mawar. Jumlah keseluruhan rombongan belajar yang menjadi subyek penelitian adalah berjumlah 15 (lima belas) anak dengan katagori anak perempuan 10 orang dan anak laki-laki 5 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Keterampilan Motorik Kasar

Istilah "keterampilan" mencakup semua aspek kinerja, termasuk keterampilan motorik. Menurut Muhibin dalam Samsudin (2008:10) mengatakan bahwa motor adalah terjemahan dari kata "motor" yang diartikan sebagai istilah yang mengacu pada benda, kondisi, dan aktivitas yang melibatkan otot serta gerakannya. Dengan kata lain, motor merupakan terjemahan dari kata "motor" yang diartikan sebagai istilah yang mengacu pada benda, kondisi, dan aktivitas yang melibatkan otot yang bergerak. Menurut Galluhe dan Samsudin (2008:10), motor adalah landasan biologis atau mekanis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan. Istilah "motorik" mengacu pada "segala sesuatu yang berkaitan dengan gerakan fisik", sebagaimana didefinisikan oleh Zulkifli (dalam Samsudin (2008 : 11), Salah satu definisi dari istilah "motorik" adalah setiap tindakan yang menggunakan otot untuk menimbulkan gerakan pada tubuh.

Sebagian besar waktu, anak muda terlibat dalam aktivitas yang membutuhkannya untuk bergerak dan menggunakan otot-otot di tubuhnya. Menurut Ernawulan Syaodih (2005: 30), istilah "keterampilan motorik kasar"

mengacu pada gerakan-gerakan yang memerlukan pemanfaatan banyak otot tubuh yang lebih besar. Menurut temuan Yudha M. Saputa dan Rudyanto (2005:117), kemampuan motorik kasar dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk bergerak dengan memanfaatkan otot-otot besarnya. Sesuai dengan sudut pandang Muhammad F. dan Lilif M.K. (2013:59) yang menyatakan bahwa motorik kasar adalah semua kemampuan anak dalam menggerakkan dan menyeimbangkan tubuhnya, istilah “motorik kasar” juga dapat dikatakan sebagai gerak anak yang lugas seperti melompat dan berlari.

Pengertian dari kesimpulan bahwa motorik kasar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggerakkan anggota tubuhnya menjadi gerakan yang cepat dan tepat pada saat melakukan aktivitas seperti berlari, melompat, bermain, dan sebagainya.

Konsep Anak Usia Dini

Ada masa rawan pada masa anak usia dini. Masa sensitif ini bisa jadi merupakan masa munculnya banyak daya (potensi tersembunyi), atau bisa jadi suatu keadaan di mana perkembangan fungsi mental membutuhkan rangsangan tertentu. Studi terbaru di ranah neurologi memberikan bukti substansial yang mendukung pendekatan Montessori (ilmu saraf) ini. Para peneliti di bidang ilmu saraf telah menemukan jutaan pertumbuhan sel saraf baru pada bayi. Sel-sel dalam sistem saraf yang tidak dirangsang untuk bekerja dengan baik atau tidak berfungsi dengan baik pada akhirnya akan mati dan menjadi tidak berguna. Pada usia bayi, sejumlah besar sel saraf mati tanpa tujuan, dan sel tersebut tidak dapat digunakan lagi saat anak memasuki usia remaja atau dewasa.

Satu-satunya cara agar anak-anak dapat belajar sejak lahir hingga usia tiga tahun adalah melalui interaksi dengan benda-benda dan dengan mengalami lingkungan fisik mereka. Keadaan tidak sadar menjadi ciri periode ini. Pikiran masih kosong dan bebas menerima informasi yang belum diproses dan disaring dalam keadaannya saat ini. Pada titik ini dalam proses penyerapan yang tidak disadari, otak mengambil semua rangsangan eksternal tanpa membedakan atau menerapkan rekayasa apa pun. Sebagai hasil dari penerimaan seseorang terhadap kejadian dan pergeseran di lingkungan sekitarnya, otak anak dapat terus menyerap informasi melalui indera peraba, perasa, penglihatan, dan penciuman; akibatnya, fungsi otak anak akan terus meningkat dan mencapai potensi penuhnya. Akibatnya, pendidik memiliki tanggung jawab untuk membangkitkan kembali kepekaan anak terhadap lingkungannya dan emosi orang lain sehingga kemampuan kognitif anak dapat tumbuh secara maksimal. Sebagian pendidik baik orang tua maupun guru belum sepenuhnya mampu menciptakan kondisi yang kondusif, memberikan kesempatan, dan menampilkan permainan dan alat bermain tertentu yang dapat memicu munculnya masa sensitif atau mengembangkan

potensi yang ada di masa sensitif. Hal ini menjadi masalah karena hal-hal tersebut diperlukan baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada masa sensitif maupun memicu munculnya masa sensitif.

Masa kanak-kanak juga ditandai dengan periode egosentrisme, dan penting bagi orang tua untuk memahami bahwa anak mereka masih melalui tahap ini, yang ditandai dengan anak bertindak seolah-olah anak adalah orang yang paling benar di dunia, bersikeras bahwa keinginannya harus selalu dituruti, dan ingin menang sendiri. Anak perlu dikenalkan pengertian secara bertahap oleh orang tuanya agar mereka berkembang menjadi makhluk sosial yang unggul. Misalnya, dengan mengajari anak-anak untuk memiliki kemampuan berbagi sesuatu dengan teman-temannya atau dengan mengajari mereka cara mengantri atau bergiliran saat bermain dengan orang lain. Hipotesis lain menunjukkan bahwa rentang perkembangan usia 0 hingga 8 tahun muncul fase yang dikenal sebagai periode "Trotz alter 1" atau sering disebut periode "defiant stage 1", terutama antara usia 3 dan 6 tahun. Tahap ini ditandai dengan pematangan "ego" anak, yang berfungsi sebagai batu loncatan menuju pembentukan "identitas" anak. Perbuatan mendidik orang dewasa perlu mendorong tumbuhnya ego, sehingga ego anak berkembang ke arah pembentukan konsep diri atau identitas diri yang baik pada anak, dan bukan sebaliknya, menjadi anak yang "keras kepala" dan "keras hati". Proses di mana anak meniru semua yang terjadi di sekitarnya tampaknya semakin cepat di usia muda. Peniruan ini tidak terbatas pada tindakan yang dilakukan oleh orang-orang di lingkungan terdekatnya; melainkan meluas ke tindakan tokoh fiktif yang sering digambarkan dalam berbagai bentuk media seperti televisi, surat kabar, majalah, dan terbitan lainnya. Pada titik ini, orang tua atau guru dalam kapasitasnya sebagai pendidik harus mampu berperan sebagai model perilaku positif bagi anak. Memahami bahwa otak memiliki keinginan alami untuk meniru dapat memberikan hubungan yang lebih dalam dan terarah antara pendidik dan anak. Anak-anak mampu meniru semua orang dan segalanya, termasuk bahasa, gerakan, suara mesin dan semua suara alam, teman, orang tua, dan yang terpenting, instruktur. Anak akan meniru dengan perspektif yang sangat objektif serta tingkat presisi dan akurasi yang luar biasa.

Agar anak dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku lingkungan sosialnya di masa mendatang, orang dewasa perlu memastikan bahwa anak diberi kesempatan untuk bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Selain itu, orang dewasa tidak boleh terlalu membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak untuk berinteraksi satu sama lain. Pembelajaran anak dalam pergaulan berlangsung selama periode kelompok. Hal ini dilakukan agar anak mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan perilaku lingkungan sosialnya ketika dewasa. Terutama, sosialisasi pada awal kehidupan memiliki kecenderungan untuk mendorong pembentukan kelompok. Namun, kelompok

anak usia 0 hingga 5 tahun seringkali berbeda dengan kelompok anak usia 6 hingga 12 tahun. Anak usia dini disebut sebagai fase prasosial egosentris karena aturan untuk tahap ini tidak terbukti kecuali ada semacam struktur yang diterapkan selama ini. Pada usia ini, anak-anak juga mulai membentuk kelompok pertamanya, namun mereka masih fokus untuk mengurus dirinya sendiri secara individu. Anak-anak masih belum memiliki arahan apa pun terkait mata pelajaran ukiran. Karena fakta bahwa anak-anak tidak dapat bekerja sama dengan teman sebayanya pada tahap ini, wajar jika anak-anak kecil kadang-kadang terlibat perkelahian atau pertengkaran satu sama lain.

Nilai petualangan dan penemuan tidak boleh hilang pada orang dewasa atau orang tua yang mengasuh anak. Karena anak muda adalah seorang penjelajah yang berpengalaman, Anda harus membiarkan dia memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitarnya dan membiarkan dia belajar melalui coba-coba. Seorang anak menunjukkan kebutuhan untuk perkembangan sel saraf melalui aktivitas tangan, kaki, mulut, dan mata mereka. Ini menunjukkan perlunya perkembangan sel-sel saraf. Misalnya, gerakan motorik tangan dan jari mulai muncul saat bayi mulai bermain dengan tangan dan jarinya, seperti menggerakkannya, memasukkannya ke dalam mulut, menunjuk bagian tubuh, menggosok mata dan telinganya, dan sebagainya. . Contoh lainnya adalah memegang benda, menunjuk ke bagian tubuh, dan lain sebagainya. Pada kondisi inilah perangsangan atau rangsangan lingkungan menjadi sangat penting agar anak menunjukkan gerakan-gerakan yang bermanfaat, seperti melatih koordinasi motorik tangan kanan dan kiri, koordinasi tangan dan mata, serta koordinasi mata dan telinga. Saat anak mengeksplorasi sesuatu dengan menggunakan jari-jarinya, inilah kondisi di mana stimulasi atau rangsangan lingkungan menjadi sangat penting.

Disarankan agar orang tua dan pendidik (pendidik) menahan diri untuk tidak terus-menerus menegur anak karena ketidaktaatan karena ini adalah fase yang akan dilalui setiap anak pada suatu saat dalam kehidupan mereka. Selain itu, jika ada ketidaktaatan, harus diberi waktu untuk menenangkan diri. Misalnya kegiatan anak dihentikan, dan anak ditinggal sendirian di gudang atau di pojokan jika terjadi kemaksiatan. Setelah beberapa waktu berlalu, anak muda diberi kesempatan untuk berbicara, dan orang dewasa meminta anak tersebut menjelaskan mengapa dia melakukan segalanya. Munculnya ego anak seringkali dapat diamati dalam bentuk perlawanan yang ditunjukkan oleh anak tersebut. Dia tidak diharuskan untuk terus-menerus mematuhi nasihat orang dewasa. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku seperti menolak mengadopsi perilaku yang diinginkan oleh orang dewasa atau menampilkan perilaku yang bertentangan langsung dengan perilaku tersebut (Wijana, 2014).

Konsep motorik kasar

Anak biasanya bekerja untuk meningkatkan kualitas hidup anak dengan mengembangkan kemampuan yang dikenal sebagai keterampilan motorik dasar. Perkembangan penguasaan gerak terjadi bersamaan dengan pertumbuhan tubuh seseorang, dimulai pada tahap awal pada proses pembentukan pola gerak dasar. Berjalan, berlari, melompat, dan melompat semuanya dianggap sebagai gerakan mendasar. Kesalahan pada gerakan dasar yang tidak diperbaiki akan merugikan anak dan akan bersifat permanen dan sulit diubah. Kerugian tersebut antara lain: (1) inefisiensi gerakan; (2) mekanik yang buruk pada saat pertunjukan; (3) kemungkinan cedera yang lebih besar; (4) pengeluaran energi/pemborosan energi yang lebih besar; dan (5) prestasi yang tidak maksimal karena kualitas gerak yang menurun. Istilah "lokomotor," "non-lokomotor," dan "manipulatif" digunakan untuk menggambarkan tiga jenis keterampilan motorik dasar. Tahap awal perkembangan motorik ditentukan oleh proses pematangan, yang pada gilirannya ditentukan oleh pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman yang diperoleh sepanjang hidup. Pengalaman yang diperoleh selama masa kanak-kanak akan sangat berharga di kemudian hari, terutama kemampuan untuk menemukan solusi atas masalah yang disajikan baik dalam konteks kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks aktivitas fisik. Oleh karena itu, semakin besar pengalaman yang dimiliki semasa muda, semakin baik kemampuan untuk memahami pola-pola gerak dasar dan berkembang menjadi olahragawan dalam bidang-bidang tertentu.

Selama tahap pra-keterampilan, mudah untuk mengidentifikasi masing-masing dari tiga tahap pertumbuhan berikutnya. Tahapan ini disebut sebagai tingkat refleksi, integrasi sensorik, dan pola gerak dasar. (Level of reflection, Sensory Integration). Dorongan dan perkembangan pesat dari kemampuan gerak yang semakin kompleks merupakan representasi dari pembentukan pola gerak dasar pada anak usia dini, yang terjadi antara usia 2 sampai 8 tahun. Selama tahap ini, gerakan berbeda yang hadir selama tahap fusi secara bertahap dimasukkan ke dalam pola gerakan yang disengaja. Tahapan awal terbentuknya pola gerak dasar ditandai dengan peningkatan tingkat partisipasi aktif yang ditunjukkan anak dalam proses penyamaran sekelilingnya dari gaya berjalan. Berjalan, berlari, melompat, melompat, dan melempar semuanya termasuk dalam gerakan ini.

Tubuh anak-anak lebih lunak daripada remaja atau orang dewasa, menjadikan masa kanak-kanak sebagai waktu yang optimal untuk perkembangan keterampilan motorik (Hurlock, 1999). Karena anak-anak belum memiliki banyak kemampuan, tidak akan sulit bagi anak untuk mengambil yang baru jika ada. Ketika anak masih muda, anak-anak memiliki jiwa yang lebih berani daripada ketika anak sudah dewasa. Anak-anak tidak bosan dengan pengulangan lebih cepat daripada orang dewasa, dan orang dewasa tidak memiliki kewajiban dan tanggung jawab sebanyak yang mereka lakukan ketika mereka masih kecil. Namun, anak-anak memiliki tanggung jawab yang lebih sedikit daripada ketika mereka dewasa.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang membutuhkan penggunaan otot yang lebih besar setiap kali suatu tugas dilakukan. Selama perkembangan, kemampuan anak untuk mengatur otot-otot di tangan, bahu, dan pergelangan tangan meningkat secara signifikan. Anak-anak muda 12 tahun dapat mencapai tingkat kesempurnaan yang sama dengan orang dewasa. Dibutuhkan lebih banyak waktu untuk membangun kontrol otot yang baik di jari. Ini sebanding dengan kecepatan seorang anak muda pada umumnya dapat menulis atau memainkan alat musik, yang merupakan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan sampai anak tersebut berusia minimal 12 tahun. Balita yang berusia 10 bulan telah menunjukkan minat untuk memegang dot, gelas, atau sendok ibunya saat dia menyusunya. Pada awalnya, anak akan menggunakan kedua tangannya secara bersamaan; namun, dengan waktu dan tenaga yang cukup untuk berlatih, anak pada akhirnya akan dapat memegangnya hanya dengan satu tangan. Anak itu awalnya mengalami kesulitan menjaga semua makanan di mulutnya saat mereka makan, tapi setelah beberapa latihan, mereka bisa menelan semuanya. Mayoritas anak-anak mampu menguasai semua tugas yang digunakan dalam keterampilan makan sendiri pada usia 6 tahun.

Melompat

Melompat adalah jenis gerakan lokomotor yang juga digunakan. Seorang anak perlu memiliki gerakan melompat karena merupakan gerakan lokomotor yang dapat digunakan oleh anak dalam berbagai kegiatan di masa depan. Saat melompat ke masa kanak-kanak, penting untuk memperhatikan aspek yang paling mendasar, yaitu menghindari memberi anak terlalu banyak berlari dan melompat. Hal ini disebabkan anak usia dini sedang melalui tahap perkembangan, dan ada kekhawatiran bahwa anak-anak yang memiliki lompatan besar dapat menyebabkan cedera pada anak usia dini jika terjadi pemrosesan berlebihan yang tidak dilakukan dengan benar. Oleh karena itu, penting bagi instruktur untuk memperhatikan mengarahkan siswa usia dini ketika mereka melompat. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk berkontribusi pada pengurangan risiko bahaya pada anak usia dini. Menurut temuan Pangrazi dan Dauer (1992), berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan instruktur saat mengajar anak cara lompat:

- a. Bawa lengan ke depan dan ayunkan secepat mungkin.
- b. Tekuk lutut.
- c. Mendarat dengan lembut dengan lutut ditekuk dan jari kaki mengarah ke atas.
- d. Lompat hanya menggunakan jari kaki.
- e. Melompat ke atas atau ke depan.

Pendidikan anak usia dini dapat menggunakan berbagai titik awal untuk kurikulumnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan lokomotor. Anak-anak harus terlibat dalam aktivitas fisik mendasar seperti melompat untuk lebih mempersiapkan diri menghadapi kehidupan setelah masa

kanak-kanak. Namun, penting untuk diingat bahwa gerakan yang dilakukan harus mengikuti pedoman untuk mengurangi risiko cedera saat melakukan aktivitas tersebut. Berikut adalah contoh bentuk pembelajaran akselerasi yang dapat diberikan kepada siswa:

1. Melompat Anda bisa melompat ke berbagai arah, termasuk ke atas, ke depan, ke belakang, dan bahkan ke samping. Gerak melompat adalah salah satu yang umum di antara berbagai gerakan melompat. Untuk mengikuti aktivitas kehidupan sehari-hari, penting untuk menjaga tingkat kebugaran fisik yang memungkinkan Anda untuk melompat. Oleh karena itu, sangat penting bagi instruktur untuk mendemonstrasikan kepada siswa bagaimana melakukan gerakan melompat. Namun, penting untuk digarisbawahi bahwa gerakan melompat tidak boleh diulang terlalu sering karena berpotensi cedera. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mencegah kerusakan yang mungkin terjadi akibat seringnya kesalahan yang dilakukan oleh anak.
2. Melompat di depan kelompok Jenis gerakan melompat lainnya yang dilakukan adalah melompat ke arah depan tubuh. Gerakan ini juga sangat sering dilakukan khusus untuk menghindari benda atau selokan dll saat melakukan aktivitas sehari-hari seperti ini. Karena itu, siswa perlu berlatih melompat ke depan sebagai bagian dari upaya mereka untuk meningkatkan keterampilan lokomotor mereka.
3. Melompat ke samping Pada masa kanak-kanak, anak-anak harus diajarkan untuk melompat ke samping sebagai bagian dari upaya untuk memberikan mereka pengalaman dalam mobilitas, yang akan bermanfaat bagi mereka di kemudian hari. Alhasil, anak akan terbiasa dengan berbagai bentuk gerak yang mungkin dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan. Gerakan ini dapat diberikan dalam bentuk ke samping kiri atau kanan, dan dapat diberikan pembatas berupa garis atau hal lain yang aman untuk berinteraksi dengan anak. Selain itu juga bisa disampaikan dalam bentuk lompatan menyamping yang berpola zigzag.
4. Melompat saat berputar Melompat sambil berputar adalah keterampilan yang sangat sulit untuk dikuasai, tetapi ada banyak cara berbeda untuk mendekatinya, dimulai dengan gerakan yang lebih sederhana. Misalnya, gerakan melompat sambil berputar 450, 900, dan seterusnya hingga gerakan melompat sambil berputar 1800. Oleh karena itu, anak dibekali dengan peran untuk mengembangkan keterampilan geraknya sesuai dengan tingkat perkembangannya. perkembangan yang sesuai dengan usianya. Kemampuan motorik kasar, di sisi lain, didefinisikan oleh Sigelman dan Rider (2012) sebagai "keterampilan seperti tendangan pahat, menggambar lingkaran besar, melibatkan otot besar dan semua bagian tubuh atau anggota badan."

Pengertian Engklek

Menurut pandangan Rahmawati (2009: 10), engklek atau sondah adalah permainan yang pemainnya berusaha melewati garis hanya dengan menggunakan satu kaki. Permainan ini populer di daerah Jawa Barat dan berasal dari luar Jawa. Sementara itu, Dharmamulya (2008: 145) mengklaim bahwa permainan ini disebut juga engklek atau ingkling. Disebut engklek karena dilakukan dengan berjalan sambil melompat dengan satu kaki, begitulah asal muasal namanya.

Bermain hanya dengan satu kaki, yang dalam bahasa Jawa disebut "engkol", adalah teori lain yang dikemukakan oleh Mulyati (2013: 46). Biasanya anak-anak berjenis kelamin perempuan yang senang memainkan permainan sederhana ini. Namun, bahkan para pria pun mulai menyadari bahwa dapat berpartisipasi dalam permainan tersebut. Hopscotch dapat dimainkan oleh sejumlah anak muda, tetapi biasanya berkisar antara dua hingga lima orang. Hopscotch adalah permainan yang menggunakan gambar persegi panjang yang digambar di lantai atau di atas tanah, dan cara memainkannya adalah dengan melompati garis dengan satu kaki. Ini dapat disimpulkan dari uraian yang diberikan sebelumnya, yang dapat ditemukan di atas.

Kecerdasan yang Dikembangkan dari Permainan Engklek

Permainan engklek telah terbukti meningkatkan berbagai kecerdasan, termasuk yang tercantum di bawah ini.

1. Dalam linguistik, jingkat dimainkan secara berkelompok agar anak dapat mengembangkan kepekaan untuk berbicara dan mendengarkan teman sebayanya (komunikasi).
2. Penalaran matematis, selama permainan ini, mengingatkan anak untuk menghitung jarak antara langkah pertama dan kotak berikutnya, dan imajinasi ayunan tangan kanan untuk melempar kojo sedemikian rupa sehingga mengenai sasaran dengan tepat .
3. Kegiatan intrapersonal seperti engklek mendorong remaja untuk bersabar, tidak memaksakan kehendak, melanggar secara damai, dan merasa nyaman serta terbiasa berada dalam kelompok. Ini semua adalah keterampilan yang berguna dalam kehidupan.
4. Permainan interpersonal seperti engklek dimainkan secara berpasangan atau berkelompok sehingga anak terhindar dari rasa toleransi dan empati terhadap perasaan teman-temannya.
5. Visual-spasial, anak belajar menghitung jarak lempar dan memperkirakan luas lapangan saat bermain game ini. Hal ini dilakukan agar lemparan kojo tidak keluar dari area permainan.
6. The Natural, alat untuk permainan engkol yang dibangun dari berbagai item yang ditemukan di sekitar. Anak-anak dapat lebih menyatu dengan alam saat mengikuti kegiatan ini karena mendekatkan mereka dengan alam sekitar.

7. Kinestetik, permainan ini dimainkan dengan cara melatih keseimbangan tubuh dengan cara melompat dengan satu atau dua kaki ke sana kemari, maju mundur dalam kotak yang tertutup.
8. Pada spiritual, permainan ini mengajarkan anak-anak untuk menghormati aturan permainan dan bersedia menerima akibat dari tindakan mereka jika mereka melanggar aturan (sportivitas). (Rahmawati, 2009: 9)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2023 di TK Miftahul Ulum subjek penelitian ini adalah 10 anak di TK Miftahul Ulum 1 laki laki dan 9 perempuan. Objek penelitian ini adalah kemampuan anak dalam melakukan kegiatan melompat pada perkembangan motorik kasar nya. Hasil dari percobaan yang kami lakukan pada anak adalah anak sudah mulai berani mencoba melakukan kegiatan bermain engklek, sehingga dengan ini anak sudah bisa dikatakan berkembang dalam perkembangan motorik kasarnya (melompat)



Gambar 1: permainan modifikasi engklek



Gambar 2: anak mencoba Gerakan melompat pada media engklek modifikasi



Gambar 3: anak mengambil reward karena telah berhasil melewati tantangan pada media engklek modifikasi

SIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggerakkan anggota tubuhnya menjadi gerakan yang cepat dan tepat pada saat melakukan aktivitas seperti berlari, melompat, bermain, dan sebagainya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam menggerakkan anggota tubuhnya menjadi gerakan yang cepat dan tepat pada saat melakukan aktivitas seperti berlari, melompat, bermain, dan sebagainya.

Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang membutuhkan penggunaan otot yang lebih besar setiap kali suatu tugas dilakukan. Selama perkembangan, kemampuan anak untuk mengatur otot-otot di tangan, bahu, dan pergelangan tangan meningkat secara signifikan. Anak-anak muda 12 tahun dapat mencapai tingkat kesempurnaan yang sama dengan orang dewasa. Dibutuhkan lebih banyak waktu untuk membangun kontrol otot yang baik di jari. Ini sebanding dengan kecepatan seorang anak muda pada umumnya dapat menulis atau memainkan alat musik, yang merupakan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan sampai anak tersebut berusia minimal 12 tahun. Balita yang berusia 10 bulan telah menunjukkan minat untuk memegang dot, gelas, atau sendok ibunya saat dia menyusui.

Peningkatan yang didapatkan pada anak adalah anak mulai mampu melakukan gerakan mrloncat dengan media engklek yang dimodifikasi adanya bentuk ke dua kaki,kaki kanan,kaki kiri dan langlah yang berbeda-beda membuat anak lebih tertarik dalam melakukan pembelajaran. Berdasar kan hasil penelitian kami ada beberapa saran untuk pendidik alangkah lebih baiknya jika memperbanyak media-media

bermain sambil belajar yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar karena dari hasil penelitian kami pendidik hanya menggunakan LKS dan permainan yang melibatkan motorik halus. Dan kami harap untuk penelitian selanjut nya dapat menciptakan media permainan baru yang lebih menarik, dan lebih membuat anak bermain dengan bebas namun tetap memperhatikan keamanan lingkungan sekitar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmayeti. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Skripsi. PAUD Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Decaprio, Ricahrd. 2013. Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah. Yogyakarta: Divapress.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Jakarta: Gramedia.
- Dharmamulya, Sukirman. dkk. 2008. Permainan Tradisional Jawa. Yogyakarta: kepel Press.
- Fad, Aisyah. 2014. Kumpulan Permainan Anak Tradisional. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Megarisna, Anggun. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Peserta Didik Kelompok Bermain Pelangi Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. PAUD IKIP PGRI Semarang
- Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Jakarta: Kemendiknas.
- Pratama, M., Ferianto, Munafiah, N. 2023. Berhitung Menggunakan Media Pohon Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Insan Mandiri Sidodadi. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 40-49.
- Rahmawati, Ami.2009. Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun. Bandung. Sandiarta Sukses.
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Majalengka: Referens.

- Soetjiningsih. 2012. Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: EGC.
- Subkhi, Akhmad. 2013. Pengantar Teori dan Organisasi. Jakarta: Prestasi Puastaka Raya.
- Sujiono, Yuliani Sujiono. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Sujono, Bambang. Dkk. 2008. Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun. Bandung: Sandiarta Sukses