



**EFEKTIVITAS PERMAINAN ENKLEK DAN LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK PRASEKOLAH**

***EFFECTIVENESS OF ANGKLEK AND JUMPING ROPE GAMES ON GROSS MOTOR DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN***

**Ribkha Itha Idhayanti<sup>1</sup>, Rizqi Khoirunisa<sup>2</sup>, Arum Lusiana<sup>3</sup>, Mundarti<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Poltekkes Kemenkes Semarang

Email: ribkhaitha@gmail.com

**Abstrak**

Perkembangan motorik kasar anak prasekolah sangat penting dilatih sejak dini yang mana merupakan usia emas *golden age*, oleh karena itu penting bagi anak untuk diberikan stimulasi sedini mungkin untuk mencegah hal-hal yang tidak diharapkan dimasa depan. Stimulasi yang dibutuhkan salah satunya ialah stimulasi motorik kasar, stimulasi tersebut bertujuan untuk melatih otot-otot besar dibagian kaki maupun tangan. Salah satu stimulasi yang dapat dilakukan untuk menunjang perkembangan motorik kasar ialah permainan engklek dan lompat tali. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas permainan engklek dan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak prasekolah. Penelitian ini dilakukan di RA Masyithoh Salamrejo, Selopampang, Temanggung. Penelitian ini menggunakan Quasy Experiment dengan teknik pengambilan data purposive sampling. Dari 50 populasi didapatkan sampel sebanyak 34 responden yang terbagi 17 responden dengan permainan engklek dan 17 responden dengan permainan lompat tali. Hasil penelitian menggunakan Uji Mann-Whitney dengan hasil *p-value* = 0.000 dimana  $p < 0.05$  yang berarti permainan engklek lebih efektif terhadap perkembangan motorik kasar anak prasekolah. Dari hasil penelitian, permainan engklek dapat menjadi salah satu cara meningkatkan perkembangan motorik kasar

**Kata Kunci:** motorik kasar, permainan engklek, permainan lompat tali

**Abstract**

*Gross motor development of preschool children is very important to be trained from an early age which is the golden age of the golden age, therefore it is important for children to be given stimulation as early as possible to prevent things that are not expected in the future. One of the stimulation needed is gross motor stimulation, this stimulation aims to train the large muscles in the legs and hands. One of the stimulations that can be done to support the development of gross motor skills is the crank game and jumping rope. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the game of crank and jump rope on the gross motoric development of preschool children. This research was conducted at RA Masyithoh Salamrejo, Selopampang, Temanggung. This study uses a Quasy Experiment with purposive sampling data collection techniques. From the 50 population, a sample of 34 respondents was obtained, which was divided into 17 respondents with an engklek game and 17 respondents with a jump rope game. The results of the study using the Mann-Whitney test with *p-value* = 0.000 where  $p < 0.05$  which means that the crank game is more effective on gross motor development of preschool children. From the results of the study, the crank game can be one way to improve gross motor development.*

**Keywords:** gross motor skills, crank game, jump rope game

## PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa emas “Golden Age”, dimana pada usia ini merupakan masa yang penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka karena pada masa emas pembentukan sistem saraf secara mendasar sudah terjadi. Usia emas merupakan masa yang menjadi basis, landasan, dan fondasi berbagai aspek perkembangan anak-anak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Salah satu fase dalam masa emas adalah masa anak berusia 4-6 tahun, pada masa ini, pertumbuhan berlangsung dengan stabil, dan terjadi perkembangan dengan aktivitas fisik yang bertambah dan meningkatnya keterampilan dan proses berfikir (Marmi & Rahardjo, 2018). Pada masa ini, stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya, yang mana 80% perkembangan kognitif anak telah tercapai pada usia prasekolah, mencakup perkembangan motorik, personal sosial, dan bahasa (Maya S, 2021). Data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 2017 mencapai 20% atau setara dengan 0,7 juta balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan yaitu gangguan perkembangan motorik halus maupun gangguan perkembangan motorik kasar, kecerdasan kurang, gangguan pendengaran, dan keterlambatan bicara (Kemenkes RI, 2017). Sedangkan menurut Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah menyebutkan pada tahun 2018 bahwa sebesar 89,21% anak Balita dan Prasekolah telah terstimulasi dengan baik dan tidak mengalami penyimpangan yang artinya 10,79% anak balita di Jawa Tengah masih mengalami penyimpangan dan belum terstimulasi dengan baik (Dinkes Prov Jateng, 2018). Persentase cakupan pelayanan anak balita di Kabupaten Temanggung Tahun 2014 sebesar 91,4%, menurun bila dibandingkan tahun 2013 sebesar 95,03% (Dinkes Kab Temanggung, 2014).

Oleh karena itu keberhasilan dalam membimbing anak usia pada masa emas akan menentukan sebagian besar masa depan mereka, maka penting untuk mendeteksi sedini mungkin agar perkembangan anak tidak terganggu. Anak usia dini sangat rentan mengalami masalah yang berkaitan dengan gangguan dalam proses perkembangannya. Masalah-masalah tersebut dapat dicegah jika orang tua memberikan kebutuhan dasar anak sejak dini, salah satunya dengan stimulasi yang tepat sesuai usianya. Stimulasi merupakan rangsangan dan latihan-latihan terhadap kepandaian anak yang datangnya dari lingkungan di luar. Stimulasi dapat dilakukan oleh orang tua, anggota keluarga, atau orang dewasa sekitar anak semisal

guru. Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak, kemampuan anak akan semakin meningkat jika diajak mengasah kemampuan tersebut secara terus-menerus bahasa (Maya S, 2021). Apabila anak mengalami keterlambatan tumbuh kembang khususnya pada perkembangan motorik kasar karena akibat dari kurangnya stimulasi yang diberikan pada periode emas ini, maka anak akan mengalami masalah pada kehidupan selanjutnya, anak akan menjadi lebih pasif dibanding anak seusianya, tumbuh kembang terhambat, dan metabolisme tubuh yang kurang baik karena aktifitas fisik yang kurang. Maka dari itu stimulasi tumbuh kembang anak terkhusus motorik kasar sangatlah penting dilakukan untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan (Amalia Firdaus, 2018). Stimulasi tumbuh kembang anak dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan, karena dengan bermain, anak akan belajar dari kehidupan. Masa bermain dibutuhkan untuk mengasah tumbuh kembang anak (Maya S, 2021).

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenal oleh anak sampai diketahuinya dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu dilakukannya, karena dari permainan anak mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan termasuk motorik kasar (Alfi, 2019). Bermain juga memiliki banyak manfaat dan juga merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, selain itu manfaat bermain sangatlah banyak bagi perkembangan motorik anak terutama motorik kasar, dengan bermain anak dapat melatih kekuatan otot, menambah kekompakan, melatih kelincahan, keseimbangan menunjang kemampuan fokus, konsentrasi, koordinasi mata, keseimbangan tubuh sehingga diharapkan dapat efektif meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Beberapa permainan tradisional dapat melatih perkembangan motorik kasar anak prasekolah seperti bermain bola, petak umpet, ular naga, dan lain sebagainya. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan dan membantu stimulasi motorik kasar anak ialah permainan engklek dan lompat tali. Permainan engklek dapat meningkatkan kesadaran tubuh anak melalui pemberian input rangsang raba, rangsang sendi, dan rangsang perpindahan posisi yang menunjang kemampuan fokus, konsentrasi. Melatih koordinasi mata, keseimbangan tubuh, melatih kemampuan visual spasial dengan dengan memperhatikan setiap bentuk, ruang, dan garis saat melompat (Doeljoe, 2017). Selain permainan engklek terdapat pula permainan lompat tali yang juga dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Permainan lompat tali dapat menambah kekompakan, melatih fokus, kelincahan, kebahagiaan, dan baik untuk meningkatkan

metabolisme tubuh, keseimbangan, kekuatan otot (Rahmawati, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Komang Trisna Mardayani, Luh Putu Putri Mahadewi, dan Mutiara Magta pada tahun 2016 tentang Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di Paud Widhya Laksmi hasilnya menyatakan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan dan efektif untuk perkembangan anak, dari 28 orang anak yang diberi intervensi permainan engklek, terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar dengan rata-rata skor 56,4% menjadi 88 % yang artinya meningkat 24,17% (Komang et al., 2016). Penelitian tentang Bermain Lompat Tali dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini yang dilakukan oleh Nunung Uswatun Hasanah, M. Thoha B.S Jaya, dan Maman Surahman pada tahun 2018 hasilnya diperoleh bahwa melalui bermain lompat tali terdapat peningkatan keterampilan motorik kasar anak, dari penelitian keterampilan motorik kasar anak diketahui bahwa ada hubungan erat yang bernilai positif 0,85 dan koefisien determinasi untuk korelasi yang menganalisis hubungan aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak adalah 72,25%. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang erat dan bernilai positif antara aktivitas bermain lompat tali dengan perkembangan motorik kasar anak (Hasanah et al., 2018). 0,7 juta balita di Indonesia masih mengalami gangguan perkembangan termasuk gangguan perkembangan termasuk didalamnya motorik kasar (Kemenkes RI, 2017). Dampak dari motorik kasar yang terhambat akan berdampak pada pendidikan dan kehidupan di masa depannya (Amalia, 2018). Dari penelitian yang dilakukan oleh Achmad Adi Julianto dan Hamdani tentang Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Aktifitas Fisik dan Perilaku Pasif Siswa, pada tahun 2020 di Sidoarjo keseluruhan rata-rata siswa yang melakukan perilaku pasif dengan persentase 13%-32% dari 100%, disimpulkan bahwa 95 siswa dari 297 lebih pasif karena adanya pembatasan aktivitas diluar ruangan (Adi, 2021).

Permainan engklek dan lompat tali memiliki manfaat wilayah yang akan dilakukan penelitian merupakan pedesaan dan unsur budaya masih dipegang erat oleh masyarakat di desa, didapatkan hasil wawancara TK/RA yang masih mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar RA Masyithoh Salamrejo 3,9%, sehingga masih membutuhkan bimbingan untuk meningkatkan motorik kasar maka permainan engklek dan lompat tali masih sangat tepat dimainkan dan dijadikan penelitian, selain itu permainan ini juga mudah dilakukan dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik

untuk meneliti “Efektivitas Permainan Engklek dan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Prasekolah”

## **METODE PENELITIAN**

Desain dan jenis penelitian menunjukkan termasuk kedalam jenis yang mana penelitian yang diusulkan tersebut (Notoatmodjo, 2018). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan Quasy Experiment dengan desain pre test and post test control group design, yaitu suatu penelitian yang diawali dengan pre test lalu post test setelah dilakukan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022 s/d Juli 2022 di RA Masyithoh Desa Salamrejo, Kecamatan Selopampang, Kabupaten Temanggung.

Populasi merupakan wilayah keseluruhan obyek maupun subjek penelitian yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan ditarik kesimpulan setelahnya, populasi bukan hanya obyek maupun subjek yang dipelajari, namun meliputi segala ciri atau watak obyek maupun subjek yang hendak diteliti (Sugiyono, 2017). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah usia 4-6 tahun berjumlah 50 anak di RA Masyithoh Salamrejo. Teknik sampling pada penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel ditetapkan dengan menjadikan responden menjadi dua kelompok, yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Dan menurut kriteria inklusi dan eksklusi responden yang didapatkan peneliti menjadi 34 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi sedangkan pelaksanaan bermain engklek dan lompat tali memakai SOP (Standar Operasional Prosedur). Uji statistik dalam penelitian ini dengan skala data numerik (rasio) maka termasuk nonparametric sehingga menggunakan Uji Wilcoxon. Kemudian untuk mengetahui efektivitas diantara permainan engklek dan lompat tali dengan menggunakan komparatif dua kelompok data tidak berpasangan yaitu Uji Mann-Whitney.

## **HASIL**

### **Analisis Univariat**

Tabel 1 Distribusi frekuensi perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan engklek

		Sebelum	Sesudah
Lama Berdiri Dengan 1 Kaki	Median	2	8
	Minimum	1	7
	Maksimum	3	10
Melompat Dengan 1 Kaki	Median	2	5
	Minimum	0	3
	Maksimum	2	5
Berjalan Dari Tumit Ke Jari Kaki	Median	4	4
	Minimum	4	4
	Maksimum	5	5
Menangkap Bola Kecil	Median	2	2
	Minimum	2	2
	Maksimum	3	3

Sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan engklek dari item berdiri 1 kaki menunjukkan peningkatan pada nilai median dari 2 detik menjadi 8 detik, ada peningkatan dari nilai minimum dari 1 detik menjadi 7 detik, dan terjadi peningkatan pada nilai maksimum dari 3 detik menjadi 10 detik. Pada item melompat dengan 1 kaki menunjukkan peningkatan pada nilai median dari 2 kali menjadi 5 kali, ada peningkatan dari nilai minimum dari 0 kali menjadi 3 kali, dan terjadi peningkatan pada nilai maksimum dari 2 kali menjadi 5 kali. Pada item berjalan dari tumit ke jari kaki menunjukkan tidak ada peningkatan maupun penurunan pada nilai median, minimum, dan maksimum. Pada item menangkap bola kecil menunjukkan tidak ada peningkatan maupun penurunan pada nilai median, minimum, dan maksimum.

Tabel 2 Distribusi frekuensi perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan lompat tali

		Sebelum	Sesudah
Lama Berdiri Dengan 1 Kaki	Median	2	6
	Minimum	1	6
	Maksimum	2	7
Melompat Dengan 1 Kaki	Median	3	4
	Minimum	1	3
	Maksimum	3	5
Berjalan Dari Tumit Ke Jari Kaki	Median	5	5
	Minimum	4	4
	Maksimum	5	5
<b>Menangkap Bola Kecil</b>	Median	2	2
	Minimum	2	2
	Maksimum	3	3

sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan lompat tali dari item berdiri 1 kaki menunjukkan peningkatan pada nilai median dari 2 detik menjadi 6 detik, ada peningkatan dari nilai

minimum dari 1 detik menjadi 6 detik, dan terjadi peningkatan pada nilai maksimum dari 2 detik menjadi 7 detik. Pada item melompat dengan 1 kaki menunjukkan peningkatan pada nilai median dari 3 kali menjadi 4 kali, ada peningkatan dari nilai minimum dari 1 kali menjadi 3 kali, dan terjadi peningkatan pada nilai maksimum dari 3 kali menjadi 5 kali. Pada item berjalan dari tumit ke jari kaki menunjukkan tidak ada peningkatan maupun penurunan pada nilai median, minimum, dan maksimum. Pada item menangkap bola kecil menunjukkan tidak ada peningkatan maupun penurunan pada nilai median, minimum, dan maksimum.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perbedaan Nilai Perkembangan Motorik Kasar Sebelum Dan Sesudah Permainan Engklek dan lompat tali

	Engklek		Lompat tali	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Median	2	4	3	4
Minimum	2	4	2	4
Maksimum	2	4	3	4

Permainan engklek dan lompat tali sama sama mengalami peningkatan maksimal sesudah dilakukan intervensi

### Analisis Bivariat

Tabel 4 perkembangan motorik kasar sebelum dan sesudah diberikan intervensi permainan engklek dan lompat tali

	Engklek		Lompat tali	
	P value	Z	P value	Z
Lama Berdiri Dengan 1 Kaki	0.000	-3.663 <sup>b</sup>	0.000	-3.758 <sup>b</sup>
Lompat Dengan 1 Kaki	0.000	-3.691 <sup>b</sup>	0.000	-3.482 <sup>b</sup>
Berjalan Dari Tumit Ke Jari Kaki	1.000	0.000 <sup>c</sup>	0.083	-1.732 <sup>b</sup>
Menangkap Bola Kecil	0.157	-1.414 <sup>b</sup>	0.317	-1.000 <sup>b</sup>

Permainan engklek tidak mampu memberikan peningkatan pada ketrampilan berjalan dari tumit ke jari kaki sedangkan ketrampilan yang lain hampir memberikan hasil yang tidak jauh berbeda antara permainan engklek dan lompat tali

## PEMBAHASAN

### Perkembangan Motorik Kasar Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Permainan Engklek

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel berdiri 1 kaki didapatkan p value 0.000 artinya  $<0.05$  hasil mean rank pada positive rank 9.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median dan minimum 6 detik, dan maksimum 7 detik. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel berdiri 1 kaki mengalami peningkatan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Pada hasil penelitian pada variabel lompat 1 kaki didapatkan p value 0.000 artinya  $<0.05$  hasil mean rank pada positive rank 9.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median, minimum dan maksimum 3 kali. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel lompat 1 kaki mengalami peningkatan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Pada hasil penelitian pada variabel berjalan dari tumit ke jari kaki didapatkan p value 1.000 artinya  $>0.05$  hasil mean rank pada positive rank 0.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median, minimum, dan maksimum 0 langkah. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel berjalan dari tumit ke jari kaki mengalami penetapan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Pada hasil penelitian pada variabel menangkap bola kecil didapatkan p value 0.157 artinya  $>0.05$  hasil mean rank pada positive rank 1.50 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median, minimum, dan maksimum 0 kali. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel menangkap bola kecil mengalami penetapan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Peningkatan skor antar responden berbeda-beda atau bervariasi dikarenakan beberapa faktor diantaranya umur. Terdapat responden dengan umur 4, 5, dan 6 tahun. Setiap umur memiliki kemampuan pencapaian yang berbeda. Pada anak usia 4 tahun harus mampu berdiri 1 kaki minimal 2 detik, melompat 1 kaki. Anak usia 5 tahun harus mampu berdiri 1 kaki minimal 5 detik, melompat 1 kaki, berjalan dari tumit ke jari kaki, dan menangkap bola kecil. Sedangkan anak usia 6 tahun harus mampu berdiri 1 kaki minimal 6 detik, melompat 1 kaki, berjalan dari tumit ke jari kaki, dan menangkap bola kecil (Adriana, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian (komang et al., 2016) bahwa permainan engklek terbukti efektif dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak prasekolah Kelompok B Di Paud Widhya Laksmi.

### Perkembangan Motorik Kasar Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Permainan Lompat Tali

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel berdiri 1 kaki didapatkan p value 0.000 artinya  $<0.05$  hasil mean rank pada positive rank 9.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median 4 detik, minimum, dan maksimum 5 detik. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel berdiri 1 kaki mengalami peningkatan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Pada hasil penelitian pada variabel lompat 1 kaki didapatkan p value 0.000 artinya  $<0.05$  hasil mean rank pada positive rank 8.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median 1 kali, minimum, dan maksimum 2 kali. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel lompat 1 kaki mengalami peningkatan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Pada hasil penelitian pada variabel berjalan dari tumit ke jari kaki didapatkan p value 0.083 artinya  $>0.05$  hasil mean rank pada positive rank 2.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median, minimum, dan maksimum 0 langkah. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel berjalan dari tumit ke jari kaki mengalami penetapan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Pada hasil penelitian pada variabel menangkap bola kecil didapatkan p value 0.317 artinya  $>0.05$  hasil mean rank pada positive rank 1.00 dibandingkan dengan nilai negative rank yaitu 0.00. Skor yang diperoleh yaitu median, minimum, dan maksimum 0 kali. Hasil penelitian yang dilakukan setelah diberikan intervensi pada variabel menangkap bola kecil mengalami penetapan dibandingkan sebelum memperoleh permainan. Peningkatan skor antar responden berbeda-beda atau bervariasi dikarenakan beberapa faktor diantaranya umur. Terdapat responden dengan umur 4, 5, dan 6 tahun. Setiap umur memiliki kemampuan pencapaian yang berbeda. Pada anak usia 4 tahun harus mampu berdiri 1 kaki minimal 2 detik, melompat 1 kaki. Anak usia 5 tahun harus mampu berdiri 1 kaki minimal 5 detik, melompat 1 kaki, berjalan dari tumit ke jari kaki, dan menangkap bola kecil. Sedangkan anak usia 6 tahun harus mampu berdiri 1 kaki minimal 6 detik, melompat 1 kaki, berjalan dari tumit ke jari kaki, dan menangkap bola kecil (Adriana, 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian (Hasanah et al., 2018) yang berjudul Bermain Lompat Tali Dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini, bahwa permainan lompat tali terbukti efektif dilakukan untuk meningkatkan perkembangan

motorik kasar anak prasekolah. Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai sistem dan bagian dalam tubuh dan dikontrol oleh otak. Pertumbuhan anak prasekolah relatif stabil, anggota tubuh terus bertumbuh dengan cepat dalam proporsi yang seimbang, sehingga keseimbangan perkembangan menjadi lebih baik.

Gerakan motorik kasar juga membutuhkan energi yang banyak, karena seluruh anggota tubuh ikut bergerak. Perkembangan motorik kasar anak penting untuk diperhatikan sebab proses pertumbuhan dan perkembangan anak mempengaruhi kehidupan yang akan datang. Anak prasekolah cenderung energik dan tidak mengendur, mereka selalu ingin bergerak, berlari-lari, melompat, berjalan, dan lain sebagainya, keinginan menempatkan dirinya sendiri untuk segala sesuatu semakin berkembang, seperti ingin selalu menjadi pemimpin, selalu di depan, menjadi yang paling cerdas, terampil, dan lain sebagainya. Anak prasekolah juga menyukai permainan yang bekerjasama, karena seorang anak suka bermain dengan anak seusianya (Rudiyanto, 2016).

### **Efektivitas Permainan Engklek dan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Prasekolah**

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan hasil uji p value yang dihasilkan yaitu 0.000 dimana lebih kecil dari 0.05, sedangkan selisih kenaikan skor permainan engklek pada item berdiri 1 kaki yaitu nilai median dan minimum 6, dan maksimum 7, sedangkan selisih kenaikan skor permainan lompat tali pada item berdiri 1 kaki yaitu nilai median 4, minimum dan maksimum 5. Selisih skor antara permainan engklek dan lompat tali pada item berdiri 1 kaki permainan engklek yaitu lebih tinggi 2 pada median dan maksimum, 1 pada minimum,. Sedangkan selisih kenaikan skor permainan engklek pada item lompat 1 kaki yaitu nilai median, minimum, dan maksimum 3, sedangkan selisih kenaikan skor permainan lompat tali pada item lompat 1 kaki yaitu nilai median 1, minimum dan maksimum 2. Selisih skor antara permainan engklek dan lompat tali pada item lompat 1 kaki permainan engklek yaitu lebih tinggi 2 pada median, 1 pada minimum dan maksimum. Sehingga ha diterima dimana permainan engklek lebih efektif dari permainan lompat tali.

Hasil uji statistik Mann-Whitney dengan hasil rata-rata 22.50 untuk intervensi permainan engklek dan 12.50 untuk intervensi permainan

lompat tali, yang artinya hasil rata-rata intervensi permainan engklek lebih tinggi jika dibandingkan dengan intervensi permainan lompat tali. Sedangkan hasil Z skor -3.708 artinya terdapat perubahan perkembangan motorik kasar pada anak prasekolah sebanyak 3 kali setelah diberikan intervensi permainan engklek dan lompat tali, dan didapatkan p value  $0.000 < 0.05$  yang artinya permainan engklek lebih efektif terhadap perubahan perkembangan motorik kasar anak prasekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian (Adprijadi, 2017) yang berjudul Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B, bahwa permainan engklek terbukti efektif dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak prasekolah. Permainan engklek memiliki keunggulan dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan anak. Permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan keterampilan motorik kasar (Utsman et al., 2018).

### **SIMPULAN**

Terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan engklek dengan p value =  $0.000 < 0.05$  untuk berdiri dengan 1 kaki dan lompat dengan 1 kaki. Dan terdapat perbedaan perkembangan motorik kasar anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan lompat tali dengan p value =  $0.000 < 0.05$  permainan engklek dan lompat tali sama sama efektif meningkatkan motoric kasar anak pra sekolah. Namun permainan engklek tidak mampu memberikan peningkatan pada ketrampilan berjalan dari tumit ke jari kaki sedangkan ketrampilan yang lain hampir memberikan hasil yang tidak jauh berbeda antara permainan engklek dan lompat tali

### **SARAN**

Perbanyak permainan engklek dan lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak prasekolah dan dapat menjadi alternatif bermain anak bila sedang dirumah dikarenakan alat dan bahan dapat didapatkan dengan mudah dengan harus tetap ada pengawasan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Adi Julianto, A. dan H. (2021). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 05 Nomor 01 Tahun. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, 5(1), 12–20. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>

- Adpriyadi, A. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. 4(2), 187–198.
- Adriana, D. (2020). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak (2nd ed.). Salemba Medika.  
<https://ebooks.gramedia.com/id/buku/tumbuh-kembang-dan-terapi-bermain-pada-anak-edisi-ke-2?buffer=1>
- Alfi, M. (2019). Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan.  
<https://www.kompasiana.com/minhatinalfi/5c9755db0b531c58be4fc933/bermain-dan-permainan-bagi-aud>
- Amalia Firdaus, S. (2018). Perhatikan Masalah Perkembangan Motorik Kasar pada Infant atau Bayi – STIKES Telogorejo Semarang.  
<https://jateng.tribunnews.com/2018/10/11/perhatikan-masalah-perkembangan-motorik-kasar-pada-infant-atau-bayi?page=all>
- Dinkes Kab Temanggung. (2014). Kabupaten Temanggung Tahun 2014. In Pelayanan KB dan Penurunan AKI dan AKB di Jawa Tengah.
- Dinkes Prov Jateng. (2018). Profil Jawa Tengah 2018 (pp. 2–6).  
<https://dinkesjatengprov.go.id/v2018/profil-kesehatan-2/>
- Doeljoe. (2017). Engklek: Permainan Tradisional yang Sangat Bermanfaat untuk Tumbuh Kembang Anak.  
<https://www.geonusantara.org/2017/09/18/engklek-permainan-tradisional-yang-sangat-bermanfaat-untuk-tumbuh-kembang-anak/>
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). Bermain Lompat Tali dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 4(1), 1–9.
- Kemenkes RI. (2017). Profil Kesehatan Republik Indonesia.
- komang, luh, M. (2016). Kelompok B Di Paud Widhya Laksmi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. 4(2).
- Marmi, R. (2018). Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah (VI). Pustaka Pelajar.
- Maya S. (2021). Psikologi Perkembangan Anak. C-Kik Media.
- Notoatmodjo, S. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan (3rd ed.). Rineka Cipta.
- Rahmawati, D. (2020). Tata Cara Permainan Lompat Tali dan Manfaatnya Bagi Kesehatan.  
<https://www.sehatq.com/artikel/murah-dan-sederhana-ini-manfaat-permainan-ompat-tali-untuk-anak>
- Rudiyanto, A. (2016). Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia Dini (I). Darussalam Press.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (26th ed.). Alfabeta.
- Utsman, A. F., Nikmah, R., & Rohana. (2018). Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban. 3, 132–141.