

Analisis Perkembangan Motorik Siswa kelas 2 MIS Mathlaul Anwar Melalui Permainan Tradisional Engklek

Komarudin¹, Sobrul Laeli², Novi Maryani³

¹²³Universitas Djuanda

ABSTRAK

Kemampuan motorik beberapa siswa kelas 2 yang tidak berkembang seperti teman sebayanya di MIS Mathla'ul Anwar menjadi salah satu hal yang melatarbelakangi adanya penelitian ini. Permainan engklek menjadi pilihan sebagai permainan yang diharapkan mampu memberikan stimulus terhadap perkembangan motorik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana perkembangan motorik siswa kelas 2 serta apakah permainan engklek dapat mempengaruhi perkembangan motorik siswa kelas 2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif yang didasarkan pada proses berpikir induktif dengan teknik pengumpulan data melalui proses observasi partisipatif, wawancara mendalam dan dokumen pendukung. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa/i dan seorang guru yaitu wali kelas 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik siswa/i kelas 2 berkembang dengan baik, namun terdapat tiga orang siswa yang perkembangan motoriknya lebih lambat dari teman sebayanya. Permainan engklek yang jarang dimainkan oleh siswa/i terkhusus kelas 2 terbukti dapat memberikan stimulus yang cukup baik terhadap perkembangan motorik siswa. Jadi, permainan engklek dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa yang terhambat.

Kata Kunci: Perkembangan Motorik, Permainan Engklek

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik mengacu pada perkembangan fisik sejak anak dilahirkan (Mayar & Sriandila, 2021). Pada anak usia dini, perkembangan motorik mencakup proses yang melibatkan kemampuan gerak kasar dan halus. Pada tahap ini, anak mengalami berbagai perubahan signifikan dalam kemampuan fisiknya. Secara umum, perkembangan motorik anak usia dini terbagi menjadi dua jenis, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan besar yang melibatkan otot-otot tubuh yang besar, seperti berjalan, melompat, dan berlari. Di sisi lain, motorik halus mencakup gerakan kecil, seperti memungut benda kecil, menulis, dan menggambar.

Motorik kasar adalah kemampuan yang melibatkan otot-otot besar pada tubuh untuk melakukan berbagai perubahan posisi tubuh (Indriyani dkk., 2021). Gerakan ini selalu melibatkan koordinasi otot besar dan saraf, di mana pengembangannya membutuhkan latihan yang konsisten. Selain itu, tingkat kematangan individu juga sangat penting untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar tersebut (Khadijah & Nurul, 2020). Menurut (Hidayanti, 2013), kemampuan motorik kasar dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu: kemampuan lokomotor seperti berjalan, melompat, berlari, dan melompat jauh; kemampuan manipulatif seperti menggenggam, memutar dan menggerakkan benda kecil; kemampuan nonlokomotor seperti menggulingkan, memutar dan mengayun.

Motorik halus mengacu pada gerakan yang melibatkan otot-otot kecil tubuh. Aspek ini merupakan salah satu area perkembangan yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan akademik anak di jenjang pendidikan dasar (Muarifah & Nurkhasanah, 2019). Keterampilan motorik halus mencakup gerakan yang terbatas pada bagian tertentu, seperti otot-otot kecil di jari tangan. Contohnya adalah kegiatan menulis, menggunting, menggambar, serta memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk (Hildani & Safitri, 2021). Berdasarkan (Yamin dkk., 2013), keterampilan motorik halus anak dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu menjimpit, memegang, konsentrasi, dan koordinasi antara mata dan tangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui bagaimana perkembangan motorik siswa/i kelas 2 di MIS Mathla'ul Anwar Cimande Hilir serta apakah permainan engklek mampu meningkatkan perkembangan motorik siswa/i kelas 2 yang berusia 7-8 tahun.

Secara keseluruhan, perkembangan motorik siswa kelas 2 sekolah dasar berada pada tingkat yang cukup baik dan sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka, yaitu sekitar 7-8 tahun. Pada usia ini, anak-anak telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar maupun halus, meskipun laju perkembangan setiap anak dapat berbeda-beda.

Lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan motorik anak setelah masa usia dini. Sebagai tempat di mana anak-anak menghabiskan sepertiga waktu sehari-hari mereka, sekolah tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif, tetapi juga aspek psikomotorik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memfasilitasi perkembangan psikomotorik anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan tetap sejalan dengan budaya setempat.

Salah satu cara efektif yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung perkembangan psikomotorik anak adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional, yang kaya akan nilai pembelajaran. Permainan tradisional, yang merupakan bagian dari dunia anak-anak, dapat memberikan simulasi aktivitas sehari-hari sekaligus mengajarkan nilai-nilai kehidupan. Permainan ini dapat dibagi menjadi tiga kategori: (1) permainan rekreatif untuk mengisi waktu luang, (2) permainan kompetitif yang melibatkan persaingan antar pemain dan menghasilkan pemenang serta yang kalah, dan (3) permainan edukatif yang mengandung unsur pendidikan. Dengan memanfaatkan ketiga jenis permainan tersebut, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dan kecakapan yang penting untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat (Nissa dkk., 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut (Adlini dkk., 2022), metode penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami realitas dengan pendekatan yang didasarkan pada proses berpikir induktif. Menurut I Made Winartha (2006) dalam (Lindawati & Hendri, 2016), metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis, menjelaskan, dan merangkum berbagai kondisi atau situasi berdasarkan data yang diperoleh, seperti hasil wawancara atau observasi terhadap masalah yang sedang diteliti di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan secara terperinci temuan terkait analisis

perkembangan motorik siswa kelas 2 di MIS Mathlaul Anwar melalui permainan tradisional engklek.

Penelitian ini dilakukan di MIS Mathla'ul Anwar Cimande Hilir yang bertempat di di jl. Cimande km 19 Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor Selatan Jawa Barat sebagai lokasi utama kegiatan pembelajaran. MIS Mathlaul Anwar dipilih karena memiliki karakteristik yang mewakili kondisi siswa kelas II yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini dijadwalkan berlangsung pada bulan Juni 2024, dimulai dari tahap observasi awal hingga penyelesaian laporan penelitian. Waktu tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kalender akademik sekolah agar pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan pembelajaran rutin. Periode ini dinilai memadai untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dan melakukan analisis secara menyeluruh.

Sumber data merujuk pada segala hal yang dapat memberikan informasi relevan terkait penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber. Menurut (Sugiyono, 2018), sumber data dibagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumen. Dalam konteks ini, data primer dikumpulkan melalui wawancara langsung antara peneliti dan informan, seperti guru dan siswa kelas II MIS Mathlaul Anwar, serta melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, angket, dan dokumentasi.

Sementara itu, data sekunder adalah data pendukung yang diperoleh dari studi literatur, dokumentasi, buku, majalah, koran, arsip tertulis, atau sumber lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Data sekunder biasanya tidak diperoleh langsung dari sumber utama, melainkan melalui perantara seperti dokumen atau informasi dari pihak lain (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup informasi yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran, seperti praktik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan, serta kegiatan belajar menulis.

Pada tahap pengumpulan data, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan metode observasi partisipatif pasif. Dalam hal ini, peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan, melainkan hanya mengamati. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara semi-terbuka, di mana wawancara bersifat lebih fleksibel. Peneliti tidak mengikuti pedoman wawancara yang sistematis dan lengkap, melainkan hanya menggunakan garis besar topik yang relevan dengan penelitian. Wawancara dilakukan dengan wali kelas II dan siswa kelas II MIS Mathlaul Anwar. Siswa kelas II bertindak sebagai informan utama (*key informants*), sementara guru kelas berperan sebagai instrumen utama. Penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas II, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup foto-foto dokumentasi pembelajaran di kelas, tes TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development*) yang mengukur perkembangan motorik kasar sebelum dan setelah siswa bermain permainan tradisional engklek, serta dokumen pendukung lainnya di MIS Mathlaul Anwar.

Tes TGMD-2 adalah alat tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan motorik dasar anak, yang dibagi menjadi dua subtes, yaitu tes kemampuan lokomotor yang terdiri dari 6 subtes dan tes kemampuan kontrol objek yang juga terdiri dari 6 subtes. Menurut Bakhtiar dalam (Abdillah, 2020), TGMD-2 adalah tes yang digunakan untuk menilai perkembangan gerak kasar individu sejak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

MIS Mathla'ul Anwar memiliki lingkungan sosial yang mendukung interaksi fisik aktif di antara siswa. Para guru di sekolah ini mendorong partisipasi aktif anak-anak dalam permainan fisik dan secara rutin mengadakan kegiatan yang fokus pada pengembangan keterampilan motorik. Selain itu, keterlibatan orang tua juga sangat diperhatikan, dengan mereka sering berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sekolah

yang melibatkan anak-anak, seperti lomba dalam acara pramuka dan kegiatan lainnya.

1. Mengamati perkembangan kemampuan motorik siswa kelas dua.

Secara umum, perkembangan motorik siswa kelas dua sudah sesuai dengan usia mereka. Anak-anak pada usia ini mulai lebih mandiri dalam menjalankan aktivitas sehari-hari yang melibatkan keterampilan motorik, seperti mengancingkan baju, mengikat tali sepatu, membawa tas, dan menggunakan alat tulis. Hal ini menunjukkan kemajuan dalam perkembangan kemandirian dan kepercayaan diri mereka. Meskipun sebagian besar siswa kelas 2 menunjukkan perkembangan motorik yang baik, beberapa anak masih membutuhkan perhatian khusus dalam beberapa aspek keterampilan motorik. Misalnya, ada 3-4 anak yang mengalami kesulitan dalam menulis rapi, merasa canggung dalam aktivitas fisik tertentu, menulis lambat, atau mudah terjatuh.

Dalam kasus-kasus seperti ini, guru perlu memberikan dukungan tambahan, seperti latihan khusus untuk meningkatkan koordinasi tangan atau melibatkan mereka dalam permainan yang merangsang gerakan tubuh. Selain itu, siswa yang kesulitan menulis cepat perlu diberi latihan rutin dalam menulis dan menggambar untuk meningkatkan keterampilan motorik halus mereka. Beberapa siswa yang lambat menulis sering kali tertinggal saat teman-teman mereka selesai, meskipun kelas lainnya masih berlangsung. Ini menjadi catatan penting bahwa anak yang lambat menulis memerlukan latihan lebih intensif. Selain itu, ada juga siswa yang mudah terjatuh saat tersenggol temannya, meskipun tidak terlalu keras, yang menunjukkan bahwa mereka memerlukan perhatian khusus dalam latihan fisik.

2. Menganalisis pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik siswa kelas dua.

a. Permainan tradisional Engklek memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus dan kasar siswa. Permainan ini membantu

meningkatkan keterampilan seperti melompat jauh, melompat dengan satu kaki, melatih motorik halus, fokus, interaksi sosial, dan keseimbangan.

- b. Melompat jauh dan melompat dengan satu kaki: Siswa belajar menjaga keseimbangan saat melompat jauh atau melompat dengan satu kaki. Permainan Engklek sangat bervariasi, antara melompat jauh dan melompat dengan satu kaki.
- c. Melatih motorik halus: Selama bermain Engklek, siswa terbiasa menggunakan motorik halus, seperti saat melempar gacuk, meraba gacuk dengan posisi badan terbalik, dan memainkan gacuk di tangan dengan seimbang.
- d. Melatih fokus: Permainan ini juga melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki siswa. Siswa harus fokus saat melempar gacuk dan melompat tanpa menginjak garis atau batas kaki, karena jika tidak fokus atau menginjak garis, mereka dianggap kalah dalam permainan tersebut.
- e. Interaksi sosial: Dalam permainan Engklek, siswa belajar bersosialisasi, karena permainan ini lebih menyenangkan jika dimainkan bersama-sama, bukan secara individu.
- f. Melatih keseimbangan: Permainan ini sangat mengutamakan keseimbangan. Latihan keseimbangan yang dilakukan saat bermain Engklek dapat membantu meningkatkan stabilitas tubuh, baik saat berdiri maupun bergerak, contohnya saat melewati kotak-kotak dan melompat di atas kotak dengan tubuh tetap seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perkembangan kemampuan motorik siswa kelas II berjalan dengan baik, karena tidak ada siswa yang memerlukan perhatian khusus. Beberapa siswa memang kurang aktif dan lebih pendiam dibandingkan teman-temannya,

namun wali kelas terus berusaha untuk meningkatkan perkembangan motorik siswa yang mengalami kendala tersebut melalui berbagai upaya di luar jam pelajaran olahraga.

2. Permainan engklek memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik siswa kelas II. Permainan ini berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motorik kasar dan halus siswa, serta membantu pengembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, permainan engklek dapat menjadi alternatif kegiatan fisik yang menyenangkan dan edukatif untuk mendukung perkembangan anak usia sekolah dasar, khususnya dalam aspek motorik dan interaksi sosial mereka.

REFERENSI

Abdillah, M. M. (2020). PROFIL GERAK ANAK USIA 7-10 TAHUN DI DESA

TENJOLAYA KECAMATAN CICALENGKA. *Universitas Pendidikan*

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022).

Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1),

974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>

Hidayanti, M. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui

Permainan Bakiak. *Pendiidkan Anak Usia Dini*, 7, 195–200.

Hildani, T., & Safitri, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis

Kurikulum Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Dalam Membentuk

Karakter Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5, 591–606.

- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Khadijah, & Nurul, A. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Kencana.
- Lindawati, S., & Hendri, M. (2016). PENGGUNAAN METODE DESKRIPTIF KUALITATIF UNTUK ANALISIS STRATEGI PENGEMBANGAN KEPARIWISATAAN KOTA SIBOLGA PROVINSI SUMATERA UTARA. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*.
- Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). *Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini*. 5, 9796–9775.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah. (2019). IDENTIFIKASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK. *Journal of Early Childhood Care & Education JE C C E*, 2, 14–20.
- Nissa, A. K., Agustini, F., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Permainan Tradisional Engklek terhadap Keaktifan Belajar PPKn Siswa Kelas III SD Negeri 1 Karangmulyo Kendal. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i1.350>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Yamin, Marinis, Sanan, & Sabri, J. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Gaung Persada Group.