



Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Motorik dan Sosial Emosional Anak

Wariyanti

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
wariyanti271@gmail.com

Abstrak

Kegiatan bermain berperan penting bagi anak dalam mengembangkan aspek personalnya pada masa usia dini. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dalam mengembangkan motorik dan sosial emosional anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi serta *checklist* perilaku untuk memperoleh data dan mengenai kegiatan pembelajaran guru dan keaktifan anak ketika bermain. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik uji perbedaan rata-rata dengan *t-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di RA Miftahul Jannah Kecamatan Wampu Kabupaten Langkat dengan sampel yang digunakan adalah 11 anak. Dalam menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan teknik *Sampling Purposive* yaitu dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan pada strata, random atau daerah tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu dan biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan tertentu. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak usia dini di RA Miftahul Jannah Dusun Dondong Timur II Desa Stabat Lama Barat, Kecamatan Wampu Kabupaten Langkat. Hasil dari nilai t_{hitung} adalah 5,85 dan t_{tabel} 2,089. Maka dapat disimpulkan bahwa $(-2,089 > -5,85)$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak di RA Miftahul Jannah.

Kata Kunci: Permainan tradisional engklek, motorik aud, sosial emosional

The Effect of Traditional Engklek Games in Children's Motoric and Social Emotional Development

Abstract

The activities of playing is an important role for children in developing their personal aspect at an early age. The purpose of this study was to determine the effect of traditional Engklek game in developing children's motoric and social emotional. The data collection techniques through observation, interviews and documentation as well as behavior checklist to obtained at and about teacher learning activities and children's activeness when playing. The analysis technique used the statistical analysis of the mean difference test with the t-test. The population in this study were all students of group B in RA Miftahul Jannah Kecamatan Wampu Kabupaten Langkat. The sample used was 11 children. In determining the number of samples, researcher used the purposive sampling technique, which is done by taking the subject not based on the existence of certain goals and is usually done for certain consideration. The results of the research can be concluded that there is a significant effect of traditional engklek game on motoric and social emotional development of early childhood in RA Miftahul Jannah Dusun Dondong Timur II, Desa Stabat Lama Barat, Kecamatan Wampu, Kabupaten Langkat. The result of t_{hitung} is 5,85 and t_{table} 2,089. So, it can be concluded that $(-2,089 > -5,85)$ so the H_0 is rejected and H_a is accepted, this shows that there is an influence of traditional engklek game on motoric and social emotional development of children in RA Miftahul Jannah.

Keywords: traditional engklek game, aud motoric, emotional social

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami masa tumbuh kembang melalui beberapa tahapan. Pertumbuhan anak usia dini merupakan sebuah proses perubahan fisik yang ditandai dengan bertambahnya ukuran berbagai organ tubuh yang disebabkan adanya penambahan perbesaran sel-sel tubuh. Sedangkan perkembangan adalah suatu proses menuju tercapainya kedewasaan yang ditandai dengan bertambahnya kemampuan atau keterampilan yang menyangkut struktur tubuh yang berkaitan dengan aspek non fisik. Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan (M. H. dan I. R. Idris, 2015).

Tahapan tumbuh kembang ini menjadi titik panduan bagi orang tua dan guru di sekolah untuk memahami sejauh mana tahapan anak dalam perkembangan fisik dan jiwanya, dan apakah anak sudah mengalami kemajuan belajar yang semestinya. Tahapan tumbuh kembang dapat dijadikan referensi yang relevan karena pada usia-usia awal seseorang pada umumnya gen dan nutrisi akan membentuk tulang, otot dan organ lainnya dalam pola yang teratur dan terprediksi. Pertumbuhan yang terprediksi ini akan menentukan apa yang bisa dan belum bisa dilakukan oleh seorang anak usia dini, dan hal ini mesti menjadi perhatian bagi orang tua dan guru di sekolah.

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Alquran Surah *Al-Isra'* ayat 28:

وَأِمَّا تَعْرِضْنَنَّهُمْ أَبْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُل لَّهُمْ قَوْلًا
مَّيْسُورًا ﴿٢٨﴾

Artinya: “Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang pantas”.

Setiap tahapan yang dilalui anak akan melalui berbagai tahapan pertumbuhan dan perkembangan saat mereka menjalaninya melalui kehidupan. Meskipun pertumbuhan dan perkembangan setiap anak pada dasarnya sama, akan tetapi orang tua dan guru juga akan melihat bahwa setiap anak sangat unik dan mereka akan berperilaku dengan cara yang berbeda-beda. Beberapa anak akan lebih mudah mandiri (*independen*) daripada yang lain dan beberapa anak lainnya mungkin akan menginginkan lebih banyak perhatian, dan inilah bagian dari proses tumbuh kembang tersebut.

Salah satu sifat anak yang paling terlihat adalah senang bermain, oleh karenanya jika anak tidak mau bermain tentulah ada sebabnya. Mungkin ia sedang kecewa, marah, lapar, kurang gizi, sakit atau sebab lain yang tidak diketahui oleh orang tua dan guru di sekolah. Berbagai permainan perlu disediakan baik untuk perkembangan motorik kasar maupun motorik halus.

Permainan dapat disediakan di kelas atau di luar kelas. Permainan hendaknya mempunyai nilai yang beraneka ragam sehingga mengembangkan seluruh aspek keperibadian atau potensi anak. Permainan yang berhubungan dengan motorik kasar banyak dilakukan di luar ruangan, hal ini sesuai dengan pandangan Ki Hajar Dewantara (Perguruan Taman Siswa) dan pandangan R. Tagore

(Shantiniketan, India). Tujuannya adalah potensi anak dapat berkembang secara optimal, terampil mengenal cinta (aspek sosial emosional) dan melestarikan lingkungan yang berwujud flora, fauna dan alam secara menyeluruh (M. H. Idris, 2020).

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini, maka pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memberikan fasilitas tumbuh kembang anak secara menyeluruh dengan menekankan seluruh aspek kepribadian anak. Untuk itu, pendidikan anak usia dini membuka kesempatan bagi anak untuk membentuk dan mengemabangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Melalui dasar inilah lembaga pendidikan anak usia dini hendaknya perlu memfasilitasi berbagai kegiatan yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Namun pada kenyataannya saat ini, perkembangan motorik dan sosial emosional anak usia dini masih dapat dikatakan sangat rendah. Hal ini dapat dilihat melalui tingkat keaktifan anak untuk senantiasa bergerak aktif. Permasalahan ini muncul ke permukaan karena kemungkinan pengetahuan guru dalam membangun strategi dan memilih permainan yang sesuai untuk mengembangkan motorik dan sosial emosional pada anak usia dini masih kurang. Salah satu permainan tradisional yang dapat diterapkan untuk melatih kemampuan motorik dan sosial emosional anak yaitu permainan tradisional engklek. Permainan yang sangat mengandalkan keterampilan otot-otot besar, keseimbangan tubuh dan kekuatan fisik dan juga mengembangkan aspek sosial emosional anak seperti memupuk rasa empati, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, kesetiakawanan, kesopanan, sikap hormat dan kemampuan memecahkan masalah antar pribadi.

Penulis memilih permainan ini karena permainan engklek dapat dilakukan di atas permukaan yang datar dan dapat dimainkan oleh beberapa anak untuk mengembangkan motorik kasarnya. Permainan engklek terkesan mudah dilakukan, namun pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang belum sempurna dalam melakukan permainan tersebut. Permasalahan bisa muncul karena sulitnya anak-anak yang mampu untuk menyeimbangkan tubuh agar tidak jatuh atau anak-anak yang belum mampu untuk melemparkan gundu/gacuknya dengan tepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Jannah yang beralamat di Dusun Dondong Timur II Desa Stabat Lama Barat, Kecamatan Wampu Kabupaten Langkat. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah telaah empirik sistematis yang meminimumkan varian dari semua atau hampir semua variabel bebas yang berpengaruh dan yang mungkin ada tapi tidak relevan dengan masalah yang diteliti dengan memanipulasi satu atau beberapa variabel bebas dalam kondisi yang ditetapkan, dioperasikan dan dikontrolkan secara cermat dan teliti (Hikmawanti, 2018).

Penelitian ini menggunakan instrument untuk menilai perkembangan motorik dan sosial emosional anak dengan tanda *check list* (✓) pada kategori yang sesuai harapan hingga sangat baik.

Dalam penelitian ini, penelitian mengukur pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak dengan desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pre-eksperimental. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan tidak menggunakan kelas kontrol, dan dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel random melainkan menggunakan sampel jenuh yaitu semua sampel digunakan dan tidak dipilih secara acak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di TK B RA Miftahul Jannah yang berjumlah 15 orang dengan sampel yang digunakan adalah 11 anak. Dalam menentukan jumlah sampel, peneliti menggunakan teknik *Sampling Purposive* yaitu dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan pada strata, random atau daerah tetapi berdasarkan atas adanya tujuan tertentu dan biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan tertentu (Hikmawanti, 2018).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan sebagai sebuah tindakan untuk mengolah data menjadi informasi, baik dalam bentuk narasi maupun angka. Hal ini perlu dilakukan untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam sebuah penelitian. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan metode statistic *independent Sample T-Test* dalam rangka menguji signifikansi rata-rata dari dua kelompok sampel tersebut yang mana tentunya akan mempengaruhi variabel bebas dan variabel terikat.

Jika nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} akan didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka H_0 diterima. berdasarkan nilai probabilitasnya (sig), jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 dapat diterima, atau sebaliknya jika probabilitasnya $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (M. H. Idris, 2020).

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip kelembagaan, maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang (Nilawati, n.d.).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa: 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, 3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, 4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB,

TPA, atau bentuk lain yang sederajat, 5) Pendidikan usia dini jalur informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan 6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah (Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2007).

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di mana pun mereka memiliki kesempatan (Sujiono, 2013). Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup. Selanjutnya Docker dan Fleeer berpendapat bahwa permainan merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir (Sujiono, 2013).

Strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari tiga langkah utama, yaitu:

1. Tahap pra-bermain, pada tahap ini terdapat dua macam kegiatan persiapan, kegiatan persiapan awal anak dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan persiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan. Kegiatan persiapan anak antara lain: 1) Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada anak didik, 2) Guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain, 3) Guru menawarkan tugas kepada masing-masing anak, misalnya membuat istana, membuat menara, dan sebagainya. 4) Guru memperjelas apa apa yang harus dilakukan oleh anak dalam melakukan tugasnya. Sedangkan persiapan bahan dan peralatan yang diperlukan misalnya menyiapkan bak pasir, ember, bendera kecil dan sebagainya.
2. Tahap Bermain, pada tahap ini merupakan rangkaian kegiatan dari suatu permainan, antara lain: 1) Semua anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain, 2) Melalui bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing, 3) Setelah kegiatan selesai, setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya.
3. Tahap Penutup, tahap ini merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran melalui bermain yang terdiri dari kegiatan-kegiatan berikut ini:
 - a. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu, seperti mengulas bentuk-bentuk geometris yang dibentuk anak, dan sebagainya.
 - b. Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, misalnya permainan yang dilakukan di rumah.

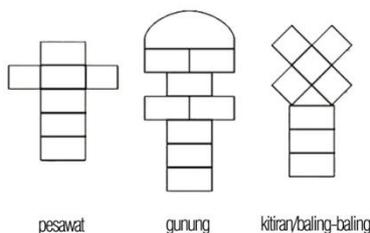
- c. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok.
- d. Menekankan pentingnya kerja sama.

Permainan rakyat yang dilakukan oleh masyarakat secara terus menerus dan turun menurun disebut dengan permainan tradisional. Permainan tradisional juga merupakan panggilan budaya lokal yang begitu banyak mengandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya. Hal ini tentunya dapat menimbulkan rasa senang hati bagi yang memainkannya. Pada umumnya, permainan tradisional dimainkan secara berkelompok atau dapat juga dimainkan minimal oleh dua orang (Wahyuningsih, 2014).

Permainan engklek tentunya bukanlah permainan yang asing bagi masyarakat Indonesia. Setiap daerah juga berbeda dalam menyebut permainan ini. Dilansir dari situs *tgrcampaign.com*, engklek berasal dari bahasa Jawa, namun di daerah Betawi, permainan engklek lebih dikenal dengan dampu bulan, di daerah Riau disebut Setatak, di Nusa Tenggara Timur disebut Siki Doka, dan di daerah Batak Toba disebut Marsitekka serta masih banyak lagi nama-nama lainnya. Asal mula engklek belum diketahui secara pasti, namun diperkirakan permainan ini dibawa oleh bangsa Belanda ke nusantara dengan nama permainannya “*Zondag-mandaag*” atau dari bahasa Inggris dengan permainannya yang bernama *Hopscotch*.

(*Tgrcampaign.Com*, n.d.).

Engklek dimainkan hanya dengan memanfaatkan suatu bidang datar yang digambari kotak-kotak dengan pola tertentu menggunakan kapur atau tanah dan juga sebuah gaco/gacok berupa lempengan tipis yang dapat terbuat dari pecahan keramik atau batu ceper (Yulita, 2017:13). Permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, secara individu maupun berkelompok. Beberapa macam pola gambar bidang engklek ada yang berbentuk pesawat, gunung atau baling-baling.



Di samping menyenangkan, terdapat manfaat positif dari permainan tradisional engklek yakni melatih aspek gerak motorik kasar anak. Permainan engklek yang rutin dilakukan oleh anak dapat melatih keseimbangan tubuh anak terutama dalam melompat satu kaki. Permainan ini juga menjadi wadah dalam menyalurkan energi anak melalui gerakan-gerakan fisik, sehingga anak-anak dapat mengoptimalkan fungsi dari otot-otot kaki, tangan dan punggung. Melalui permainan engklek, juga dapat melatih ketangkasan dan kecermatan anak seperti dalam ketepatan melempar gaco ke kotak sasaran yang dituju. Anak juga dilatih untuk sabar dalam menunggu giliran dan meningkatkan sportivitas serta kejujuran yang dapat dilihat ketika pelemparan gaco tidak tepat di dalam kotak.

Tidak hanya aspek gerak motorik kasar anak yang dikembangkan melalui permainan engklek, namun juga anak dapat diajarkan konsep-konsep matematika dasar. Beberapa konsep matematika yang dapat dikenalkan melalui permainan engklek yaitu bangun datar seperti persegi, persegi panjang dan setengah lingkaran, bentuk angka dan perhitungan serta konsep pecahan. Jadi, walaupun sederhana, namun banyak hal yang dapat diperoleh dari bermain engklek.

Perkembangan motorik erat kaitannya dengan dengan perkembangan fisik. Pada anak usia dini, pertumbuhan vertikal fisik anak umumnya tumbuh lebih menonjol dibanding pertumbuhan horizontal. Pada anak usia dini, otot-otot badan cenderung lebih kokoh. Keterampilan-keterampilan yang menggunakan otot tangan dan kaki sudah mulai berfungsi. Hal penting dalam pertumbuhan fisik anak usia dini adalah pertumbuhan otak dan sistem syarafnya. Pada usia tiga tahun, otak anak mencapai tiga perempat ukuran orang dewasa. Perkembangan fisik semacam itu memerlukan keterampilan motorik agar otot syaraf yang mulai tumbuh dapat berfungsi secara maksimal. Perkembangan motorik anak usia dini mencakup motorik kasar (*gross motor skills*) dan motorik halus (*fine motor skills*) (Syafuddin et al., 2011).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 memuat bahwa fisik motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non lokomotor dan mengikuti aturan. Sedangkan pada motorik halus mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting, yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya, ketika temannya mengingatkan mainan yang sedang ia gunakan, ia mau bergantian. Adapun tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual dan memperhatikan lingkungannya. Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan perilaku yang terlihat. Minat, ketergantungan dan rasa muak atau jijik muncul pada saat lahir, senyum sosial terlihat pada usia kira-kira 4 hingga 6 minggu. Kemarahan, keheranan dan kesedihan terjadi pada kira-kira usia 5 hingga 7 bulan, rasa malu mulai terjadi pada kira-kira usia 6 hingga 8 bulan, rasa hina dan rasa bersalah terlihat pada kira-kira usia 2 tahun (Syafuddin et al., 2011).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 10 memuat bahwa aspek sosial emosional meliputi: 1) kesadaran diri yang terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. 2) rasa tanggung jawab untuk diri orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama. 3) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon,

berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersifat kooperatif, toleran dan berperilaku sopan.

(Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini., 2014).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak. Tahapan yang dilakukan dalam strategi pembelajaran melalui bermain adalah: Pertama, pada tahap pra bermain dilakukan dua macam kegiatan persiapan yaitu kegiatan persiapan awal anak dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan menyiapkan bahan dan peralatan yang digunakan.

Adapun kegiatan persiapan anak, guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada siswa. Kemudian guru menyampaikan aturan-aturan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain. Selanjutnya guru menjelaskan apa yang harus dilakukan anak dalam melaksanakan tugasnya. Setelah itu, guru menyiapkan gacok yang akan digunakan oleh anak-anak dan menggambar pola engklek di lapangan menggunakan kapur.

Tahap selanjutnya adalah tahap bermain, pada tahap ini rangkaian kegiatan permainan engklek. Semua anak turun ke lapangan dan diberikan gacok untuk masing-masing anak. Melalui bimbingan guru, satu persatu anak-anak bermain engklek sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Miftahul Jannah untuk siswa kelompok B tahun ajaran 2020-2021. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini ingin mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak.

Perlakuan yang diberikan adalah penerapan permainan tradisional ini untuk melatih kekuatan fisik motorik anak dan mengembangkan aspek sosial emosional yang dilakukan dua kali sebelum diberikan perlakuan. Subyek penelitian diberikan pretest untuk mengetahui perkembangan awal sebelum diberikan perlakuan. Kemudian setelah diberikan treatment dilakukan posttest (penilaian akhir) dengan menggunakan instrumen yang sama yaitu instrumen observasi untuk melihat perkembangan motorik dan sosial emosional anak usia dini dalam melakukan gerakan engkol dan gotong royong serta tanggung jawab dalam permainan.

Peneliti mengikuti indikator aspek motorik dan sosial emosional berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 10 memuat bahwa fisik motorik kasar meliputi kemampuan menggerakkan tubuh secara terkoordinasi, luwes, seimbang, gesit, lokomotor, tidak bermotor. lokomotor dan mengikuti aturan. Dalam kemampuan gerak tubuh siswa dilatih untuk melompat dengan satu kaki, menjaga kelenturan tubuh, menjaga keseimbangan, menggerakkan tubuh dengan lincah, dan anak dapat mengikuti semua aturan dalam permainan engklek dengan baik.

Corresponding Author :

Email Address : wariyanti271@gmail.com

Copyright 2021 Wariyanti

Adapun indikator aspek sosial emosional meliputi: 1) kesadaran diri yang terdiri dari menunjukkan kemampuan diri, mengenali perasaan sendiri dan pengendalian diri serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain. 2) rasa tanggung jawab terhadap orang lain, termasuk kemampuan untuk mengetahui hak-haknya, mematuhi aturan, mengatur diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan orang lain. 3) perilaku prososial, meliputi kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, menanggapi, berbagi, dan menghargai hak dan pendapat orang lain, kooperatif, toleran, dan berperilaku santun.

Indikator dari kedua aspek tersebut kemudian dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi item pernyataan. Pokok-pokok pernyataan tersebut antara lain bahwa anak mampu melakukan gerakan pada otot tungkai dalam permainan engkol dengan lincah, fleksibel, mampu menjaga keseimbangan, mampu melakukan gerakan lokomotor dan non lokomotor serta mampu menerapkan indikator yang ada dalam aspek sosial emosional, yaitu perilaku prososial anak meliputi kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, menanggapi, berbagi, dan menghargai hak dan pendapat orang lain, kooperatif, toleran dan berperilaku santun.

Perlakuan menggunakan permainan tradisional engklek ini dilakukan sebanyak dua kali. Pada treatment pertama, kegiatan yang dilakukan adalah mengenalkan permainan engklek kepada anak-anak dengan mendemonstrasikan aturan main dimulai dari cara melempar gaco/gacok kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak lainnya dengan kelenturan dan kelincahan serta mampu menjaga keseimbangan tubuh. Kemudian memberitahukan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama permainan yaitu perilaku prososial anak meliputi kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, menanggapi, berbagi, dan menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku santun.

Kemudian anak melakukan permainan pertama dengan cara melempar gacok agar sesuai dengan kotak, setelah berhasil anak diminta untuk mulai melompat dengan satu kaki melewati setiap kotak dan kembali ke kotak awal untuk mengambil gacok kembali. Kegiatan ini dilakukan oleh setiap anak secara bergiliran.

Selanjutnya pada perlakuan kedua dilakukan keesokan harinya dengan perlakuan yang sama seperti sebelumnya, hanya saja pada perlakuan kedua ini anak tidak hanya melakukan gerakan permainan engkol tetapi juga menilai perilaku prososialnya. Anak diarahkan untuk memberikan dukungan kepada temannya yang sedang bermain permainan engklek dan siap menerima segala kondisi yang terjadi dalam kemeriahan permainan tersebut. Seperti apakah seseorang berhasil atau tidak dalam menyelesaikan permainan engklek, akan terlihat bagaimana respon anak-anak lain yang melihat temannya bermain engklek.

Melalui hasil observasi diketahui bahwa penilaian anak sebelum dilakukan perlakuan terdapat 3 anak yang mendapat hasil tidak berkembang (BB) dan 8 anak tergolong mulai berkembang (MB). Setelah dilaksanakan treatment dengan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak di RA Miftahul Jannah terjadi perubahan yang lebih baik yaitu terdapat 2

anak pada kategori mulai berkembang (MB), 5 anak pada kategori berkembang kategori sesuai harapan (BSH) dan 4 anak dalam berkembang sangat baik (BSB).

Setelah hasil observasi ditemukan, selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yang disebut uji Lilefors. Peneliti memilih tes Liliefors karena subjek penelitian tidak mencapai 30 anak.

Pada variabel pretest dengan distribusi normal, jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan pada variabel Pretest dengan taraf signifikan 0,05 maka nilai L_{hitung} tertinggi sebesar 0,1285 sedangkan L_{tabel} sebesar 0,253 sehingga nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya data Pretest berdistribusi normal.

Variabel Posttest berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Pada variabel Posttest dengan taraf signifikan 0,05 nilai L_{hitung} tertinggi sebesar 0,1924 sedangkan L_{tabel} sebesar 0,253. Jadi nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dalam hal ini data variabel Posttest berdistribusi normal sehingga syarat terpenuhi dan pengolahan data dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji-t (t-test). Dalam hal ini uji t menggunakan dua macam uji, yang pertama adalah uji homogenitas yang diketahui $<$ dengan nilai $1,59 < 2,99$ maka H_0 diterima sehingga data ini dinyatakan homogen atau memiliki variansi yang sama yang mana dari tentunya dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis Kedua, uji linieritas data yang diperoleh adalah 0,30 dan sebesar 3,31. Melalui data tersebut disimpulkan bahwa H_0 diterima dan data memiliki pola linier. Karena datanya linier, persyaratan telah terpenuhi dan analisis korelasi dan uji-t dapat dilakukan lebih lanjut.

Namun, sebelum memasuki uji-t, peneliti terlebih dahulu menganalisis data menggunakan korelasi product moment. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui nilai korelasi antara dua sampel dengan menghitung nilai r . Hasil perhitungan korelasi yang telah dilakukan adalah 0,26 sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi yang diperoleh sesuai dengan kategori kuat.

$KP = r^2 \times 100\% = (0,93)^2 \times 100\% = 93\%$ (KP = nilai koefisien determinasi, r = nilai koefisien korelasi. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kontribusi permainan tradisional engkol terhadap perkembangan motorik dan sosial emosional anak usia dini di RA Miftahul Jannah Kecamatan Wampu sebesar 93% dan 7% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan observasi sebelum perlakuan didapatkan bahwa anak belum mampu melakukan gerakan tubuh dengan baik sesuai dengan permainan tradisional engklek dan menerapkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari anak. Namun ada juga anak yang mampu melakukan gerakan sesuai dengan permainan engkol dan mampu beradaptasi secara sosial dan emosional dengan temannya.

Sesuai dengan Standar Tingkat Prestasi Tumbuh Kembang Anak (STPPA), anak harus mampu melakukan gerakan motorik dan aplikasi sosial-emosional pada anak. Oleh karena itu, anak yang belum memiliki prestasi tersebut harus diberikan stimulasi yang lebih baik. Hal ini tentunya diupayakan agar anak mencapai tingkat perkembangan yang maksimal.

Saat treatment diberikan kepada anak, setiap anak begitu bersemangat dan antusias dengan kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak mampu menyesuaikan, merasa tertarik dan sangat menikmati permainan engklek dengan segala aturan yang telah disampaikan sebagai bagian dari pembelajaran. Hasilnya anak mampu melakukan gerakan motorik melalui permainan engkol dan anak mampu menerapkan aspek sosial emosional khususnya pada perilaku prososial.

Hal ini tentunya sesuai dengan Standar Tingkat Perkembangan dan Prestasi Anak (STTPA) dalam perkembangan motorik dan sosial emosional. Setelah kegiatan treatment selesai, anak mampu melakukan gerakan-gerakan pada otot tungkai dalam permainan engkol dengan lincah, luwes, mampu menjaga keseimbangan, mampu melakukan gerakan lokomotor dan non lokomotor serta mampu menerapkan indikator-indikator yang ada dalam pergaulan. aspek emosional yaitu perilaku prososial anak meliputi kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, menanggapi, berbagi, dan menghargai hak dan pendapat orang lain, kooperatif, toleran dan berperilaku santun tanpa diingatkan terus menerus oleh guru.

Seperti permainan tradisional dan permainan modern lainnya, permainan engklek tradisional juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Jika permainan modern sudah menggunakan peralatan dan perangkat canggih untuk bermain dan tentunya membutuhkan ruangan khusus yang nyaman dan aman. Sedangkan permainan tradisional hanya membutuhkan peralatan dan alat yang sederhana dan hanya menggunakan benda dan benda yang ada di sekitar kita seperti batu, kayu, bambu dan lain sebagainya.

SIMPULAN

Pada awal observasi sebelum perlakuan didapatkan bahwa banyak anak yang belum mampu melakukan gerakan tubuh yang baik sesuai dengan permainan engklek sekaligus menerapkan perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari. Hanya ada beberapa anak yang mampu melakukan gerakan sesuai dengan permainan engklek dan mampu beradaptasi secara sosial dan emosional dengan temannya.

Berbeda halnya setelah treatment diberikan kepada anak, terlihat anak begitu bersemangat dan antusias dengan kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak mampu menyesuaikan, merasa tertarik dan sangat menikmati permainan engklek dengan segala aturan yang telah disampaikan sebagai bagian dari pembelajaran. Hasilnya anak mampu melakukan gerakan motorik melalui permainan engklek dan anak mampu menerapkan aspek sosial emosional khususnya pada perilaku prososial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka saran dari penelitian ini yaitu bagi RA Miftahul Jannah, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang konstruktif dalam mengembangkan aspek motorik dan sosial emosional anak. Bagi Program Pascasarjana UIN-SU Medan khususnya Konsentrasi PAUD hendaknya dapat menjadi bahan literatur atau referensi yang nantinya diharapkan dapat membuktikan teori-teori yang menyimpulkan bahwa permainan engklek tradisional dapat berpengaruh terhadap motorik. dan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Orang tua

harus dapat meningkatkan pengetahuannya tentang pentingnya mengenalkan permainan tradisional engklek khususnya kepada anak-anak yang lebih condong bermain game di gadget. Masyarakat dan Lembaga/Organisasi AUD dapat menjadi wawasan baru dalam mengembangkan emosi motorik dan sosial emosional anak yaitu melalui permainan tradisional engklek. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini dari berbagai aspek seperti variabel yang digunakan dan metode yang digunakan jika ingin melakukan penelitian yang juga berkaitan dengan judul penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI. (2007). Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan.
- Hikmawanti, F. (2018). Metodologi Penelitian (2nd ed.). Rajawali Press.
- Idris, M. H. (2020). Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan. Luxima Metro Media.
- Idris, M. H. dan I. R. (2015). Menyumbuhkan Minat Membaca pada Anak Usia Dini (II). Luxima Metro Media.
- Nilawati, T. (n.d.) 2015. Desain Pembelajaran PAUD.pdf.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014).
- Sujiono, Y. N. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (8th ed.). Indeks.
- Syafuddin, Herdianto, & Ernawati. (2011). Buku Pendidikan Prasekolah.Pdf. In Persepsi Pendidikan Islam Dan Umum (p. 90). tgrcampaign.com. (n.d.).