

Pemanfaatan Media Engkasa (Engklek Aku Bisa) untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini TK Citra Kusuma

Vempi Citia Rosita Handayani¹, Asri Widiatsih², Pascalian Hadi Pradana³

^{1,2,3} Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*Email: v.citia1774@gmail.com, asriwidi55@gmail.com, pascalian10@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 15-11-2025

Received 20-12-2025

Published 20-01-2026

Keywords:

Early Childhood;

Gross Motor Skills;

Traditional Games;

Engklek, Learning Media;

Kata Kunci:

Anak Usia Dini,

Motorik Kasar,

Permainan Tradisional,

Engklek,

Media Pembelajaran

ABSTRACT

Gross motor development is important in early childhood education as it supports physical readiness, movement coordination, and children's self-confidence. However, in practice, learning activities that provide structured movement stimulation are still lacking. This study aims to determine the gross motor development of children aged 5–6 years at TK Citra Kusuma, analyze the effectiveness of Engkasa media (Engklek Aku Bisa) in stimulating gross motor skills, and identify its improvement after implementation. A qualitative approach with a case study type was used, involving 9 children and a classroom teacher as supporting informants. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis used the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana through data collection, data condensation, data display, and conclusion drawing. The results showed that before the implementation of Engkasa, children's gross motor abilities, especially balance, movement coordination, and muscle strength, were not optimal. After Engkasa was applied consistently through a play-based approach, improvements were observed, characterized by more coordinated movements, better balance, and increased self-confidence and independence in children.

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar penting dalam PAUD karena menunjang kesiapan fisik, koordinasi gerak, dan kepercayaan diri anak. Namun, masih ditemukan pembelajaran yang kurang memberikan stimulasi gerak terstruktur. Penelitian ini bertujuan mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Citra Kusuma, menganalisis efektivitas media Engkasa (Engklek Aku Bisa) dalam menstimulasi motorik kasar, serta mengidentifikasi peningkatannya setelah penerapan media tersebut. Pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus digunakan, dengan subjek 9 anak dan guru sebagai informan pendukung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana melalui tahap pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

sebelum penerapan Engkasa, kemampuan motorik kasar anak, terutama keseimbangan, koordinasi gerak, dan kekuatan otot, belum optimal. Setelah media Engkasa diterapkan secara konsisten melalui pendekatan bermain, terjadi peningkatan yang ditandai dengan gerakan lebih terkoordinasi, keseimbangan lebih baik, serta meningkatnya rasa percaya diri dan kemandirian anak.

PENDAHULUAN

Pada zaman modern ini anak usia dini memerlukan Pendidikan Tingkat dasar untuk membantu anak berkembang didalam segi motoriknya, perkembangan anak usia dini seiring berjalanya waktu perlu asupan dalam mengoptimalkan kesinambungan usianya karena penting memperhatikan perkembangan stimulus motorik kasar anak (Munawaroh et al., 2024). Pada fase ini keberhasilan proses belajar dilihat dari perhatian tentang emosional, sosial maupun fisik, demi mencapai generasi emas. Dalam proses pembelajaran, perhatian utama diarahkan pada pengoptimalan perkembangan anak seluruhnya, dalam segi kognitifnya, sosial dan emosionalnya, ataupun dalam bentuk fisiknya (Daryanto, 2023). Maka didalam PAUD ini tidak cuma berpatokan kepada intelektualnya saja melainkan dengan menstimulasi berkembangnya fisik, terutama dalam segi motorik kasarnya anak usia dini, tujuannya agar anak menjadi pribadi yang mandiri, penuh dengan percaya diri dan siap untuk Pelajaran jenjang berikutnya.

Tetapi masih dalam penerapan ini masih banyak anak usia dini cenderung tidak mendapatkan manfaatnya, dikarenakan kurang efisien dalam praktik pembelajaran dan tidak mendapatkan stimulasi yang cukup Gerak motorik (Yusuf et al., 2022). Padahal motorik kasar dapat membantu dalam pergerakan seperti berlari, melangkah dan gerakan kasar lainnya sehingga menjaga keseimbangan tubuh anak (Desiana & Khan, 2022). Motorik dengan berjalanya waktu akan berkembang dengan praktik yang tepat dapat berkembang seiring dengan peningkatan keseimbangan tubuh yang sudah sampai mirip menyerupai orang dewasa (Agustin et al., 2023). akan beresiko apabila hal ini tidak di sandarkan dengan stimulasi sejak dini, akan mengalami penghambatan dalam aktivitasnya mengalami kemunduran percaya diri melakukan pembelajaran jenjang selanjutnya. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya peran pendidik dan juga orang tua dalam menciptakan kegiatan belajar dan menggunakan aktivitas fisik untuk bagian dari proses pengembangan anak secara menyeluruh.

Stimulasi yang sangat berguna melatih berkembangnya motorik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini adalah melalui media permainan. Permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tapi juga memiliki nilai-nilai yang edukatif, agar dapat mendukung perkembangan anak dalam beberapa aspek, termasuk kemampuan motorik kasar (Nada et al., 2024). Melalui aktivitas bermain, anak dapat bereksplorasi, mengekspresikan diri, serta mengasah kemampuan gerak tubuhnya secara alami. Seiring perkembangan zaman, bentuk permainan anak semakin beragam, sehingga dibutuhkan inovasi media permainan yang bukan cuma menarik, akan tetapi juga bisa menstimulasi motorik yang terampil juga menumbuhkan nilai-nilai sosial (Rendo et al., 2025). Maka, pengembangan

media permainan edukatif yang mengintegrasikan unsur gerak dan interaksi sosial menjadi penting supaya apa yang diperoleh anak itu bisa berguna sekaligus mendukung perkembangan fisiknya secara menyeluruh.

Media permainan yang bisa berguna untuk menstimulasi motorik kasarnya anak yaitu media permainan Engkasa (engklek aku bisa). Menurut Rahmawati (2019:10) Engklek merupakan suatu permainan menloncati garis ke garis lainnya dengan satu kaki, sedangkan kumiati (2016:91) permainan ini melatih Tingkat kefokusannya anak sesuai koordinasinya (Anak et al., 2024). Media ini terinspirasi dari permainan tradisional engklek yang dikemas ulang secara kreatif agar lebih menari juga aman bagi PAUD. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan kaki satu pada bidang kotak-kotak yang sudah digambar di tanah atau dilantai (Widhyanto et al., 2024). Melalui kegiatan melompat, menjaga keseimbangan, dan melempar gaco, anak secara tidak langsung melatih kemampuan koordinasi, kekuatan otot, dan keseimbangan tubuh (Romadhon & Islam, 2022), meskipun terdapat potensi cedera pada kaki apabila tidak dilakukan dengan hati-hati. Selain mudah dilakukan dan tidak membutuhkan biaya besar, engkasa juga dapat dimainkan secara berkelompok sehingga menumbuhkan sikap sosial dan kerja sama. Dengan demikian, permainan engkasa sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran PAUD sebagai sarana berkembangnya motorik kasar yang begitu menyenangkan sekaligus edukatif. Implementasi permainan ini di lingkungan sekolah juga dapat menjadi strategi pembelajaran aktif yang menekankan pengalaman langsung dan keterlibatan anak secara menyeluruh.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kemampuan permainan dalam meningkatkan motorik kasar peserta didik dilakukan oleh Lilik, Advendi, dan Nur (2023) melalui studinya yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Sekolah Dasar." Penelitian ini memakai metode quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* terhadap 44 siswa kelas 1 SDN Krajan 1 Magetan. Hasil dari penelitian ini adalah permainan tradisional itu, khususnya bentengan dan lompat tali karet, berpengaruh sangat berguna bagi motorik kasar anak, meliputi kecepatan lari, kelincahan, dan daya ledak tungkai. Permainan bentengan terbukti efektif meningkatkan kecepatan dan kelincahan berlari, sementara permainan lompat tali karet meningkatkan daya ledak tungkai. Dalam PAUD, guru mempunyai peran yang sangat penting didalam menstimulasi motorik kasar anak melalui kegiatan yang kreatif dan menyenangkan (Yuliani & Hanif, 2024). TK Citra Kusuma salah satu lembaga yang berperan aktif didalam mendukung berkembangnya anak secara menyeluruh. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian peserta didik di TK tersebut masih mengalami kesulitan sedikit didalam mengontrol gerakan tubuh yang besar. Beberapa anak tampak belum bisa menjaga keseimbangan tubuh disaat melompat,

kurang kuat ketika berlari, serta mengalami kesulitan dalam koordinasi gerak tubuh. Kondisi seperti ini menunjukkan bahwasanya anak-anak memerlukan stimulasi tambahan guna memperkuat keterampilan motorik kasarnya melalui kegiatan yang terstruktur dan menarik (Rahmadani et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Citra Kusuma, untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media Engkasa (Engklek Aku Bisa) untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini, untuk mengidentifikasi peningkatan media Engkasa (Engklek Aku Bisa) setelah diterapkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Citra Kusuma. Fokus utama penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan engkasa di lingkungan sekolah serta menganalisis dampaknya kepada berkembangnya motorik dasar pada anak. Lewat penelitian ini, diharap bisa memberi gambaran empiris pentingnya media permainan guna sarana edukatif yang efektif, murah, dan kontekstual untuk lembaga PAUD

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, jenis penelitian studi kasus. (Wijayati et al., 2024), mengemukakan penelitian kualitatif berpatokan pada eksplorasi data konteks, makna, persepsi. Penelitian ini dipilih sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pemahaman konteks, makna, serta pengalaman anak dalam memanfaatkan media engkasa untuk menstimulasi motorik kasar di TK Citra Kusuma. Melalui pendekatan ini, peneliti berusaha memperoleh gambaran nyata mengenai proses pelaksanaan permainan, manfaat yang diperoleh anak, serta hambatan yang mungkin muncul di lapangan. Subjek observasi mulai dari usia 5 sampai 6 tahun, dan berjumlah 9 murid, sedangkan informan pendukung meliputi guru kelas. observasi menggunakan teknik purposive sampling, pemilihan berdasarkan kriteria yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Adapun objeknya observasi tentang berkembangnya motorik kasar anak dengan pemanfaatan media engkasa di TK Citra Kusuma dari sebelum penggunaan media engkasa, proses penggunaan media, dan peningkatan setelah diterapkannya media engkasa.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas anak saat bermain engkasa, termasuk cara melompat, menjaga keseimbangan, dan mengkoordinasikan gerakan tubuh. Wawancara ditujukan kepada guru untuk memperoleh informasi tambahan mengenai efektivitas permainan engkasa dalam melatih motorik kasar. Sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan saat proses belajar berlangsung. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Fiantika et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Penggunaan Media Engkasa (Engklek Aku Bisa)

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Citra Kusuma mengemukakan perkembangan motorik kasar anak umur 5 sampai 6 tahun belum berada pada kondisi optimal. Sebagian besar

9 anak masih mengalami hambatan dalam melakukan gerakan dasar yang melibatkan otot-otot besar, melompat dengan satu kaki, mengontrol keseimbangan badan, mengoordinasikan gerakan tangan kaki dengan bersamaan. Dalam beberapa aktivitas, anak terlihat ragu, bergerak dengan tempo lambat, dan mudah kehilangan keseimbangan saat melakukan gerakan berpindah tempat. Seperti pada tabel di bawah:

Data Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Menggunakan Media Engkasa (Engklek Aku Bisa)

No Anak	Nama Anak	Keseimbangan (Melompat 1 Kaki)	Koordinasi Gerak	Kekuatan Otot	Keterangan Umum
1	Almira	BB	BB	MB	Anak belum mampu menjaga keseimbangan saat melompat
2	Niken	MB	BB	MB	Gerakan masih ragu dan kurang stabil
3	Kira	BB	MB	MB	Koordinasi kaki dan tangan belum seimbang
4	Mawah	MB	MB	MB	Mampu bergerak tetapi masih kehilangan keseimbangan
5	Indri	BB	BB	BB	Anak enggan bergerak aktif
6	Rama	MB	MB	MB	Gerakan masih lambat dan kurang mantap
7	Haider	BB	MB	BB	Kekuatan kaki masih lemah
8	Yumna	MB	BB	MB	Koordinasi gerak belum terarah
9	Gibran	BB	BB	MB	Sering terjatuh saat melompat

Gambar 1. Data sebelum media Engklek
Sumber: dokumen peneliti, 2025

Keterangan Indikator:

- 1 BB (Belum Berkembang)
- 2 MB (Mulai Berkembang)
- 3 BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 BSB (Berkembang Sangat Baik)

Kondisi ini memperkuat hasil wawancara kepada guru kelas yang menyatakan bahwa sebelum penerapan media Engkasa, kegiatan pembelajaran motorik kasar belum dilaksanakan secara terencana dan berkelanjutan. Aktivitas fisik anak cenderung bersifat insidental dan tidak terintegrasi secara khusus dalam kegiatan pembelajaran harian. Pembelajaran lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan aktivitas duduk, menulis, dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga ruang gerak anak menjadi terbatas.

Secara pedagogis, keterbatasan stimulasi tersebut berdampak pada kurang berkembangnya motorik kasar anak (Anggrayni et al., 2023). Kesempatan anak untuk memiliki keseimbangan belum cukup karena tidak melatih kekuatan otot, serta keterampilan gerak secara berulang. Padahal, menurut Desiana dan Khan (2022), dalam mengembangkan motorik kasar anak sangat dipengaruhi oleh intensitas dan kualitas stimulasi fisik yang dilatih secara konsisten. Apabila stimulasi tersebut kurang memadai, anak berpotensi mengalami keterlambatan dalam kesiapan fisik yang berdampak pada aktivitas belajar di jenjang berikutnya.

Meskipun demikian, observasi awal juga menunjukkan adanya minat dan rasa ingin tahu anak terhadap aktivitas bermain yang melibatkan gerak. Anak tampak antusias ketika diperkenalkan dengan pola permainan Engkasa, meskipun kemampuan fisiknya belum stabil.

Hal ini menunjukkan anak mempunyai potensi berkembang apabila diberikan metode pengajaran sesuai dengan karakter umur, kebutuhan perkembangannya.

Proses Pemanfaatan Media Engkasa (Engklek Aku Bisa) dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak.

Media Engkasa (Engklek Aku Bisa) di TK Citra Kusuma merupakan permainan edukatif berupa alas engklek yang dimodifikasi dengan warna cerah, angka, dan simbol pijakan untuk menarik perhatian anak serta membantu memahami urutan gerak. Media ini diletakkan di lantai yang aman dan rata sehingga mendukung aktivitas melompat, berpindah pijakan, dan menjaga keseimbangan. Kegiatan bermain Engkasa melibatkan gerakan motorik kasar seperti lompatan satu kaki dan dua kaki serta koordinasi gerak dan keseimbangan tubuh. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan arahan, contoh, dan penguatan agar kegiatan berjalan terstruktur. Melalui permainan ini, anak terlibat aktif sekaligus memperoleh stimulasi kekuatan otot, kelincahan, dan koordinasi gerak secara menyenangkan.



Gambar 2. Media engklek
Sumber: dokumen peneliti, 2025

Motorik kasar merupakan kemampuan kontraksi pergerakan seluruh tubuh berkala besar (Sari, 2021). Pemanfaatan media Engkasa dilaksanakan sebagai bagian dari pembelajaran motorik kasar yang dirancang secara terstruktur oleh guru (Darmawati & Widyasari, 2022). Kegiatan diawali dengan persiapan area bermain yang aman dan nyaman, dilanjutkan dengan penjelasan aturan permainan serta demonstrasi gerakan oleh guru. Anak diperkenalkan pada pola kotak permainan, cara melompat dengan satu kaki, serta aturan giliran bermain. Untuk media engkasanya terbuat dari bahan benzer dengan ukuran 200 cm x 100 cm.



Gambar 3. Observasi

Sumber: Dokumen peneliti, 2025

Selama proses permainan berlangsung, guru mempunyai peran aktif untuk fasilitas serta pendamping. Guru contohkan gerakan, serta dukungan verbal agar percaya diri dan semangat untuk mencoba. Pendekatan ini membuat suasana belajar yang tenang dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa tertekan dalam melakukan aktivitas fisik.

Pada kali ini Anak mengikuti permainan Engkasa dengan penuh semangat. Anak terlibat aktif dalam setiap tahapan permainan, mulai dari menunggu giliran, melompat mengikuti pola, hingga menyelesaikan permainan. Melalui aktivitas tersebut, anak secara bertahap belajar mengendalikan gerakan tubuh, menjaga keseimbangan, serta meningkatkan koordinasi antara tangan, kaki, dan penglihatan.

Proses belajar yang terjadi melalui media Engkasa bersifat pengalaman langsung (experiential learning). Anak belajar melalui praktik dan pengulangan gerakan, bukan melalui instruksi verbal semata. Hal ini selaras dengan teori Piaget menyatakan anak usia dini ada pada tahap praoperasional, pembelajaran paling efektif terjadi melalui aktivitas konkret yang melibatkan seluruh tubuh (Adatulaisy et al., 2023).

Selain itu, interaksi antara guru dan anak selama permainan mencerminkan prinsip scaffolding dalam teori Vygotsky. Guru memberikan bantuan pada tahap awal, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut ketika anak mulai mampu melakukan gerakan secara mandiri (Herniawati et al., 2024). Proses ini mendukung anak menggapai kemampuan motorik sebelumnya enggan dapat dilakukan secara mandiri.

Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Anak Setelah Diterapkannya Media Engkasa (Engklek Aku Bisa).

Setelah media Engkasa diterapkan secara konsisten dalam pembelajaran, anak menunjukkan peningkatan motorik kasar yang signifikan dan berkelanjutan. Anak-anak menjadi lebih terbiasa dengan pola permainan, memahami alur kegiatan, serta mampu melakukan gerakan dengan lebih stabil dan terkoordinasi. Kemampuan menjaga keseimbangan saat melompat dengan satu kaki meningkat, begitu pula dengan kekuatan otot dan kelincahan gerak (Ritonga & Aini, 2022).

Hasil observasi lanjutan menunjukkan bahwa anak tidak hanya mampu mengikuti permainan dengan lebih baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan kemandirian. Anak terlihat lebih berani mencoba, tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan, serta mampu menyelesaikan permainan tanpa banyak bantuan dari guru. Guru menyampaikan bahwa anak lebih aktif, fokus, menikmati proses belajar melalui permainan.

Selain peningkatan kemampuan fisik, penerapan media Engkasa juga berdampak positif terhadap sosialisasi dan emosional anak. Anak belajar menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, serta komunikasi yang bagus dengan teman sebaya. Perubahan sikap ini menunjukkan bahwa media Engkasa tidak hanya sebagai sarana pengembangan motorik kasar, melainkan sebagai media pembelajaran karakter.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian terdahulu, konsisten dengan temuan Nada et al. (2024) serta Veny dan Intan (2015) yang menunjukkan bahwa efektifitas permainan tradisional ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Perbedaannya terletak pada konteks dan karakteristik permainan yang digunakan. Media Engkasa lebih menekankan pada keseimbangan dan koordinasi ritmis, sehingga cocok digunakan sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar di lingkungan TK.

Berdasarkan proses pemanfaatan media Engkasa (Engklek Aku Bisa) yang telah diuraikan, pembelajaran motorik kasar terbukti menjadi lebih efektif ketika dikemas dalam bentuk permainan yang terstruktur dan menyenangkan. Aktivitas melompat, menjaga keseimbangan, serta mengikuti pola permainan sebagaimana diamati selama proses pembelajaran secara tidak langsung melatih kekuatan otot, koordinasi, dan kelincahan anak. Kondisi ini selaras dengan keterlibatan aktif dan antusiasme anak selama kegiatan berlangsung, di mana pembelajaran yang menyenangkan membuat anak tidak merasa terbebani, sehingga motivasi intrinsik anak untuk bergerak dan belajar semakin meningkat.

Peningkatan kemampuan motorik kasar yang terjadi juga tidak terlepas dari peranan guru membuat lingkungan belajar yang suportif. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga menjadi model, motivator, dan pendamping bagi anak. Pendekatan ini berhubungan dengan teori belajar sosial menekankan anak belajar mulai dari observasi, imitasi, dan komunikasi dengan lingkungan sosialnya

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Citra Kusuma sebelum penggunaan media Engkasa belum berkembang secara optimal. Anak masih mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, koordinasi gerak, serta kekuatan otot, yang disebabkan oleh kurangnya stimulasi motorik kasar yang terstruktur dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Pembelajaran lebih banyak dilakukan di dalam kelas dengan aktivitas

duduk dan menulis, sehingga ruang gerak anak menjadi terbatas dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan fisik secara memadai belum terfasilitasi dengan baik.

Proses pemanfaatan media Engkasa (Engklek Aku Bisa) dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang terencana, aman, dan menyenangkan dengan pendampingan guru. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat dengan satu kaki dan dua kaki, menjaga keseimbangan, serta mengikuti pola pijakan yang secara langsung menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Peran guru sebagai fasilitator, model, dan motivator sangat mendukung keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan bermain yang terstruktur, anak tidak hanya belajar mengendalikan gerakan tubuh, tetapi juga menikmati proses belajar tanpa merasa terbebani, sehingga motivasi intrinsik anak untuk bergerak dan belajar semakin meningkat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar anak setelah diterapkannya media Engkasa. Anak menjadi lebih mampu menjaga keseimbangan, melakukan gerakan dengan koordinasi yang lebih baik, serta menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan kemandirian. Selain aspek fisik, media Engkasa juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, seperti kemampuan menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, serta berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih baik.

Dengan demikian, media Engkasa (Engklek Aku Bisa) dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, murah, dan kontekstual dalam pendidikan anak usia dini. Penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi secara kreatif tidak hanya mendukung perkembangan motorik kasar, tetapi juga membantu membangun pengalaman belajar yang holistik dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru dan lembaga PAUD agar media Engkasa dapat terus digunakan dan dikembangkan sebagai bagian dari program pembelajaran motorik kasar yang terstruktur dan berkelanjutan. Guru diharapkan dapat merancang kegiatan bermain yang melibatkan gerakan fisik secara variatif agar anak tidak bosan dan tetap termotivasi untuk bergerak aktif. Selain itu, pengawasan dan pendampingan selama kegiatan bermain perlu dilakukan dengan konsisten untuk memastikan keselamatan anak serta memberikan arahan yang tepat dalam setiap gerakan yang dilakukan. Pihak sekolah juga disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas fisik anak, seperti area bermain yang aman dan media permainan edukatif yang bervariasi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen guna mengukur efektivitas media Engkasa secara lebih terukur terhadap aspek perkembangan motorik kasar anak, serta memperluas cakupan subjek dan lokasi penelitian untuk memperoleh hasil yang lebih generalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adatulaisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, D. (2023). Perkembangan kognitif dan motorik anak usia dini melalui pendekatan pembelajaran. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82-93. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631>
- Agustin, A., Zahra, F. H. A., & Munawaroh, H. (2023). Peningkatan kemampuan kognitif melalui motorik kasar pada anak usia dini. *Journal Fascho: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(3), 45-61.
- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi model ATIK dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan engklek di TKIT Bunga Mufiidah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 761-768.
- Anak, K., Tahun, U., Ra, D. I., & Hikmah, A. L. (2024). Permainan engklek dalam meningkatkan motorik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Azhari, S., Fadlilah, A. N., Astini, N. S., Rudiah, S., Astuti, N., & Sumiati. (2024). Analisis peningkatan kemandirian anak melalui metode pembelajaran Montessori. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 166-198. <https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.166-198>
- Boiliu, E. R., & Messakh, J. J. (2024). Pembelajaran adaptif sebagai inovasi strategi pembelajaran bagi anak usia dini. *Real Kiddos: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 133-153. <https://doi.org/10.53547/realkiddos.v2i2.528>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827-6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Daryanto, E. (2023). Dasar pendidikan anak usia dini menuju pendidikan berkualitas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15-25.
- Desiana, V., & Khan, R. I. (2022). Pentingnya kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini dan strategi mengoptimalkannya melalui permainan tradisional. *Semdikjar*, 19.
- Febria, E. P., & Uliasari, I. N. (2024). Mengembangkan kemampuan interaksi sosial dengan kegiatan renang pada anak usia dini. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 246-252. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i1.2778>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Herniawati, A., Hidayat, Y., Ernasari, S., & Susanti, E. (2024). Analisis penggunaan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Mawar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 30-43.
- Kusuma, R. N., Insani, Z. N., Pratiwi, W. Y., & Ali, M. (2025). Penerapan teori belajar sosial Vygotsky dalam strategi guru kurikulum Cambridge mata pelajaran matematika pada tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan*, 11(July), 144-155.
- Munawaroh, A., Siregar, P., Rahmadani, & Yarni, L. (2024). Perkembangan usia dini (Masa kanak-kanak awal). *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34-36.

- Nada, Q., Nurani, Y., & Hikmah, H. (2024). Inovasi permainan engklek untuk menstimulasi keterampilan gerak lokomotor anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1-13. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.316>
- Rahmadani, A. S., Santana, S. A., & Kusumah, T. I. P. (2024). Aktivitas bermain sambil belajar sebagai kunci perkembangan motorik anak di TK Amal Sholeh. *Jurnal Almutaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 69-75.
- Rendo, M. E., Dhiu, K. D., Laksana, D. N. L., & Ngura, E. T. (2025). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak 5-6 tahun di PAUD Rerawete melalui penggunaan alat permainan tradisional. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(1), 68-75. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss1.1510>
- Ritonga, E. R., & Aini, L. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan engklek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52-60.
- Romadhon, A. F., & Islam, M. A. (2022). Board game engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 3(3), 124-138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Sari, B. F. (2021). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 1-10.
- Widhyanto, P., Priambodo, A., & Marsudianto. (2024). Meningkatkan minat belajar peserta didik SDN Pakis 1 Surabaya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan melalui modifikasi permainan tradisional engklek dan sos. *JICC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3185-3193.
- Wijayati, H., Widhiyoga, G., & Rachmawati, I. (2024). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Anak Hebat Indonesia.
- Yuliani, R. D., & Hanif, M. (2024). Peran guru dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini pada TK Aisyiyah Muhammadiyah Wangandowo. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 158-168. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v2i4.384>
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menstimulus keterampilan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B TK Armawiyah 1. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).