

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Paparan data dalam penelitian ini merupakan deskripsi tentang hasil penelitian yang diperoleh di lapangan, bentuk deskripsinya meliputi:

1. Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep
2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep

1. Deskripsi Data penelitian

a. Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep

Setiap kegiatan pasti memiliki tata cara ataupun prosedur pelaksanaan yang harus dijalankan atau dikerjakan. Seperti halnya dengan kegiatan belajar sambil bermain, melalui berbagai jenis permainan yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini, salah satunya permainan tradisional *engklek*.

Permainan ini dilaksanakan setiap setengah bulan sekali pada hari jumat pagi. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Titin Sri Suhartini selaku kepala sekolah TK Ar-Rahmah. Beliau mengatakan bahwa:

“Untuk proses pelaksanaan permainan tradisional *engklek* ini sangat sederhana, tidak membutuhkan waktu lama karena anak sangat antusias dalam bermain terlebih lagi main di luar kelas namun dalam permainan ini memakan waktu lama karna harus bergantian. Dan permainan inikan juga sederhana hanya menggambar di atas tanah dan anak-anak justru saling berebutan ingin menggambar. Karena kurikulum kita K13 pada penerapan permainan in kami juga menggunakan pembelajaran saintifik, misalnya pada kegiatan mengamati, anak itu mengamati langsung bagaimana cara menggambar atau membuat permainan *engklek* jadi mereka bisa tahu.¹

Melihat dari pemaparan ibu Titin sri suhartini, menyatakan bahwa untuk proses penerapan permainan *engklek* di TK Ar-Rahmah ini sangat sederhana tidak membutuhkan waktu lama untu mengejak anak namun memakan waktu lama ketika bermain dan juga tidak memakan biaya, karena media yang digunakan hanya gambar *engklek* yang sudah dibuat di atas tanah, gacuk dan alat menggambar *engklek*. Pada permainan *engklek* ini guru juga menggunakan pembelajaran saintifik yaitu, Mengamati, menanya, mengumpulkan, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan.

Pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Titin Sri Suhartini diatas, diperkuat juga dari hasil wawancara dengan Ibu Ika Ratna Prihatin Selaku guru TK memberikan tanggapan sebagai berikut:

”Banyak aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan ini, sehingga saya rasa memang sangat cocok, aspek yang di kembangkan juga banyak ada sosial emosional, kognitif dan motorik, tetapi dalam permainan ini lebih fokus ke motorik kasarnya, ketika anak-anak melompat itu sudah motorik kasar. Ketika waktunya bermain permainan ini anak-anak sudah enggak sabar ingin bermain, dan anak-anak itu sangat senang dan berantusias. Untuk menarik perhatian anak kami itu gunakan permainan yang menarik setiap pertemuan kami ubah bentuknya. Awalnya itu kami Cuma menggunakan metode lama hanya membaca, menulis, ngaji, itu karena masalah biaya untuk membeli permainan tidak ada. Kamipun tau

¹ Titin Sri Suhartini, Kepala Sekolah sekolah TK Ar-Rahmah, Wawancara Langsung, (Senin, 06 Januari 2020 Di Kantor pada pukul 07:39 WIB).

permainan ini dari salah satu anak-anak yang main waktu istirahat ketika ditanya main apa, main *jikjigen*.²

Melihat dari pernyataan yang disampaikan Ibu Ika Ratna Prihatin bahwa dalam permainan *engklek* ini sangat banyak aspek yang dapat dikembangkan tidak hanya motorik kasarnya saja, namun sosial emosional, kognitif dan motorik halus. Sehingga cocok diterapkan dalam pendidikan anak usia dini, dalam permainan ini anak diminta untuk melompat hal tersebut sudah dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya.

Ibu Titin Sri Suhartini selaku kepala sekolah TK Ar-Rahmah juga memberikan tanggapan yang serupa mengenai permainan *engklek* sebagai berikut:

”saya rasa memang cocok untuk paud, karena dalam permainan ini ada banyak aspek perkembangan yang dikembangkan dalam permainan ini, misal sosial emosional anak karena anak akan antri untuk menunggu giliran bermain, di kognitifnya anak itu bisa berfikir bagaimana cara menjaga keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh, sedangkan di motorik halusanya anak itu bisa mengkoordinasikan antara tangan dan mata saat melempar gacuk. Selain banyak aspek yang dapat dikembangkan *engklek* ini juga sangat banyak manfaatnya, bisa membuat tubuh kita sehat, anak-anak juga dapat menjaga keseimbangan tubuhnya ketika melompat hanya menggunakan satu kaki.”³

Melihat dari pernyataan yang disampaikan Ibu Titin Sri Suhartini itu tidak jauh berbeda dengan pernyataan yang disampaikan Ibu Ika Ratna Prihatin bahwa, selain banyak aspek yang dapat dikembangkan permainan *engklek* juga sangat banyak manfaatnya diantaranya, dapat membuat tubuh menjadi lebih sehat.

² Ibu Ika Ratna Prihatin, Pendidik (Guru Kelas), Wawancara Langsung, (Senin, 06 Januari 2020 Di kantor pada pukul 09:00 WIB)

³Titin Sri Suhartini, Kepala Sekolah sekolah TK Ar-Rahmah, Wawancara Langsung, (Senin, 06 Januari 2020 Di Kantor pada pukul 07:39 WIB).

Dengan pernyataan dari kedua informan di atas, dapat disimpulkan bahwa, dalam permainan *engklek* tidak hanya membuat anak senang tapi juga dapat mengembangkan berbagai aspek, serta memiliki berbagai manfaat bagi kesehatan.

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti pada Jumat 10 Januari 2020 bahwa permainan tradisional *engklek* sangat membantu perkembangan motorik kasar anak, karena dipergunakan ini anak dituntut untuk melompat serta menjaga keseimbangan tubuh. Permainan *engklek* ini bertujuan untuk membantu motorik anak dalam melaksanakannya dengan berkoordinasi dengan anggota tubuh lainnya.

Saat peneliti berkunjung ke lembaga TK Ar-Rahmah pada TK B dan mengamati proses kegiatan bermain permainan tradisional *engklek*. Terlihat guru menerapkan permainan tradisional *engklek*. Permainan *engklek* yang digunakan yaitu permainan *engklek* kotak.

Pada kegiatan awal, guru terlebih dahulu menyiapkan seluruh anak setelah itu guru mengajak anak untuk bercakap-cakap mengenai sub tema yang akan diajarkan pada anak, kegiatan bercakap-cakap diiringi dengan dengan bernyanyi dan tepuk tangan. Setelah guru merasa anak sudah menunjukkan emosi yang bagus barulah guru masuk ke inti pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru mengajak anak untuk keluar kemudian mengawali dengan menjelaskan pada anak tentang permainan *engklek* yang akan dimainkan pada saat ini yaitu permainan *engklek* kotak kemudian guru menggambar di tanah dan menjelaskan bagaimana cara bermainnya, kemudian mencontohkan kepada mereka bagaimana cara bermainnya dan anak hanya melihat dan mendengarkan namun ada sebagian anak yang sudah sangat tidak

sabar untuk bermain. Pada kegiatan ini tidak semua anak dapat menangkap apa yang dijelaskan guru karena *engklek* kotak ini baru di terapkan. Setelah guru menjelaskan, guru meminta anak untuk bermain hal ini sangat menarik perhatian anak karena anak juga ikut mencoba langsung kegiatan yang diberikan guru. Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran guru memimpin anak membaca doa sebelum makan. Saat istirahat anak-anak bermain di lingkungan sekolah. Saat bel sudah di bunyikan anak kembali kedalam kelas dan guru memimpin membaca doa setelah makan.

Masuk *pada kegiatan akhir*, guru mengajak anak bernyanyi untuk membangkitkan semangat anak kembali. Setelah itu guru menjelaskan kembali kesimpulan dari hasil pembelajaran yang diberikan kepada anak. Guru juga bertanya jawab dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukan, di kegiatan akhir ini guru juga tidak lupa memberi reward kepada anak yang sudah menang dalam permainan *engklek* tadi. Setelah itu guru memimpin doa untuk pulang.⁴

Pada kunjungan berikutnya pada Jumat 24 Januari 2020, peneliti melihat suasana yang berbeda, yaitu guru menerapkan *engklek* pesawat, yang dilakukan diruang kelas, pada kegiatan kedua ini anak mulai merekam dan memahami dari apa yang disampaikan guru karena permainan *engklek* pesawat sangat menarik perhatian anak, terlebih anak laki-laki yang memang suka bermain dengan pesawat-pesawat. Pada kegiatan kedua ini karna permainannya dilakukan didalam kelas guru menggunakan media puzzle sebagai alat untuk membentuk *engklek*. Dan pada kunjungan kali ini peneliti melihat perkembangan motorik

⁴Observasi, Jumat 10 Januari 2020, Pukul 07:40 WIB.

kasarnya mulai berkembang, sudah bisa mengikuti aturan, dan berinteraksi dengan temannya yang lain.⁵

Terkait dengan hasil wawancara dan observasi tentang penerapan Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep peneliti melihat dengan adanya Permainan Tradisional *Engklek*, peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam bermain, yaitu selain kegiatannya yang menyenangkan, media yang digunakan juga sangat mudah dan sederhana serta dapat menarik perhatian anak.

Banyak hal yang peserta didik dapatkan dalam permainan ini, karena peneliti melihat setelah diterapkannya permainan tersebut motorik peserta didik menjadi lebih berkembang, dan aspek yang lain juga berkembang seperti halnya sosial emosional, anak sudah mulai mau mengikuti aturan, mau bekerjasama.

a. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep.

Ada berbagai macam faktor yang mendukung pelaksanaan penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep, yaitu:

- 1) Media Pembelajaran Yang Praktis, media pembelajarannya, atau media bermainnya yaitu sangat mudah dan sederhana, bisa dilakukan di halaman.

⁵ Observasi, Jumat 24 Januari 2020, Pukul 07:50 WIB.

- 2) Kreativitas Guru, dalam kegiatan ini guru membuat gambar yang sangat menarik perhatian anak. Dan mengajak peserta didik untuk membuat permainan *engklek* yang akan dimainkan, ini juga akan membantu peserta didik untuk mandiri.
- 3) Antusias Peserta Didik, bagi anak usia dini media yang menarik atau permainan yang unik dan lucu akan menarik simpati anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif, baik dari segi media pembelajaran yang digunakan guru ataupun gaya mengajar yang diterapkannya, hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi antusias. Sehingga saat peserta didik antusias, maka mereka akan aktif. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ibu Titin Sri Suhartin selaku kepala sekolah yaitu:

“Yang menjadi faktor pendukung dalam mengembangkan motorik kasarnya anak melalui permainan tradisional *engklek* ini, media bermainnya yaitu sangat mudah dan sederhana, hanya menggunakan pecahan genting kemudian alat untuk menggambar *engklek* ditanah, kadang ada anak yang pakai potongan kayu yang kecil. Sehingga pembelajaran menjadi efektif. Ada juga dari kreativitas guru pada saat membuat gambar permainan *engklek*, itu juga mendukung terhadap perkembangan anak, misalnya membuat gambar *engklek* pesawat, persegi, gunung dan masih banyak lainnya. Ketika sudah dapat menarik perhatian anak itu akan lebih mudah untuk mengajak mereka bermain. Tidak hanya guru yang menjadi pendukung, keantusiasan peserta didik itu juga sangat mendukung. Jadi intinya itu dek kita saling bekerja sama lah antara pendidik dengan peserta didik, tapi yang lebih berperan yaitu pendidik.”⁶

Melihat dari pernyataan yang disampaikan oleh Ibu Titin Sri Suhartini mengenai faktor pendukung dalam permainan *engklek* yaitu, media pembelajaran yang sangat praktis, kreativitas guru dan antusias peserta didik. Selain hal itu, pemberian reward juga menjadi pendukung dalam penerapan permainan *engklek*.

⁶Titin Sri Suhartini, Kepala Sekolah sekolah TK Ar-Rahmah, Wawancara Langsung, (Selasa 07 Januari 2020 Di Kantor pada pukul 08:00 WIB)

Pemberian *Reward*, dalam sebuah pembelajaran, pemberian *reward* itu sangat penting apalagi dalam pendidikan anak usia dini. Karena dengan adanya pemberian *reward* akan menambah semangat siswa dalam belajar. Berkaitan dengan yang disampaikan oleh Ibu Titin Sri Suhartini diatas, Ibu Ika Ratna Prihatin memberikan tanggapan sebagai berikut:

“Media pembelajaran yang digunakan itukan sangat praktis dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar sehingga dapat mendukung dalam perkembangan motorik kasarnya. Membuat permainan *engklek* yang sangat menarik itu juga dapat mendukung karena, jika permainannya menarik anak akan sangat antusias dan tidak sabar untuk segera bermain, jadi kreativitas guru sangat penting. Yang menjadi faktor pendukung juga yaitu pemberian *reward*, kami memberikan *reward* pada anak yang menang nanti ketika bermain *engklek*.”⁷

Melihat dari pernyataan yang disampaikan Ibu Titin Sri Suhartini itu tidak jauh berbeda dengan pernyataan yang disampaikan Ibu Ika Ratna Prihatin bahwa, media pembelajaran sangat mendukung dalam perkembangan motorik kasar anak, selain itu kreatifitas guru juga sangat penting, jika guru sudah kreatif dengan sangat mudah untuk menarik perhatian anak ketika anak sudah tertarik, mereka akan sangat antusias dengan apa yang diperlihatkan guru.

Permainan *engklek* merupakan permainan yang dilakukan diluar kelas namun bisa dilakukan didalam kelas, hal ini tentu dapat membuat permainan ini menjadi efektif dan tidak efektif.

Seperti halnya yang disampaikan oleh ibu Ika Ratna Prihatin selaku guru kelas yaitu, sebagai berikut:

“Begini nak, permainan inikan dilakukan diluar kelas, untuk menjadi efektif itu susah, namun bukan berarti tidak efektif. Jika dibandingkan dengan permainan lain saya rasa *engklek* ini sangat efektif karena pada zaman sekarang yang semua serba instan. Permainan *engklek* ini sangat

⁷ Ibu Ika Ratna Prihatin, Pendidik (Guru Kelas), Wawancara Langsung, (Senin 06 Januari 2020 Di kantor pada pukul 09:00 WIB)

efektif dibandingkan permainan lain, karena permainan *engklek* sekarang ini sudah ada yang modern jadi bisa dilakukan dimana saja tidak hanya di halaman sekolah. Dan permainan yang kegiatannya melompat juga sudah jarang sekali, kebanyakan semua modern.”⁸

Dari pernyataan ibu Ika Ratna Prihatin dapat dikatakan bahwa permainan *engklek* merupakan permainan yang sangat efektif.

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti 24 Januari 2020 bahwa yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep, yang pertama adalah media, karena media yang digunakannya itu sangat sederhana dan praktis, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar. Selain itu kreativitas dan pemberian *reward* serta antusias peserta didik juga mendukung dalam penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar anak.⁹

Dalam usaha yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan, tidak serta merta tercapai. Layaknya orang yang akan mencapai keberhasilan, tentu ia akan mengalami berbagai rintangan untuk mencapai keberhasilan tersebut. Begitu pula dalam penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Karang Panas Sumenep.

Hal yang menjadi factor penghambat dari permainan *engklek* disini, yaitu:

- 1) Anak yang memiliki sifat egosentris, terkadang anak itu tidak sabaran menunggu giliran untuk bermain.

⁸ Ibu Ika Ratna Prihatin, Pendidik (Guru Kelas), Wawancara Langsung, (Selasa 07 Januari 2020 Di kantor pada pukul 09:10 WIB)

⁹ Observasi, Tanggal 24 Januari 2020, Pukul 08:00WIB.

- 2) Kegiatan pembelajarannya dilakukan diluar kelas, ketika ada diluar kelas anak cenderung tidak fokus dan susah diatur.
- 3) Anak Tidak Patuh Atau Tidak Mau Mengikuti Aturan, anak cenderung melakukan kegiatan sesuai dengan kemauannya sendiri, tanpa harus memperdulikan aturan yang sudah ditetapkan. Hal ini disampaikan oleh Ibu Titin Sri Suhartini selaku kepala sekolah TK Ar-Rahmah sebagaimana kutipan wawancara berikut:

“Yang menjadi faktor penghambat dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak itu, karena kita disini menangani anak usia dini, yang memiliki sifat egosentris, terkadang anak itu tidak sabaran menunggu giliran untuk bermain dan meskipun dalam bermain ada aturannya seperiya mereka tidak peduli. Ini kan harus dilakukan diluar kelas sulit untuk mengatur anak-anak. Kita harus benar-benar mengarahkan mereka agar mereka paham dan cepat mengerti dengan apa yang kami jelaskan.”¹⁰

Anak yang memiliki sifat egosentris.

Sejalan dengan itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Ika Ratna Prihatin selaku guru kelas, yang menjadi penghambat yaitu:

- 1) Usia Anak Yang Masih Terbilang Dini, sifat anak yang cenderung berubah-ubah, yang proses pertumbuhan dan perkembangannya bersifat unik.
- 2) Pemalu, anak enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga cenderung menutup diri. Hal ini sesuai dengan cuplikan hasil wawancara sebagai berikut:

¹⁰ Titin Sri Suhartini, Kepala Sekolah sekolah TK Ar-Rahmah, Wawancara Langsung, (Senin, 13 Januari 2020 Di Ruang Kelas pada pukul 10:10 WIB).

“Hambatan-hambatan yang terjadi pada saat penerapan permainan *engklek* ini ya dari segi tempat, kegiatan ini kan harus dilakukan diluar kelas sehingga membuat anak itu sulit sekali untuk fokus, selain itu ada juga anak yang tidak sabar untuk menunggu giliran bermain ketika sudah lama menunggu itu akan membuat anak cepat bosan, jadi di permainan ini untuk mencegah agar anak tidak cepat bosan dibagi menjadi 3 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4 orang, ada juga anak yang hanya diam saja tidak bermain dengan teman-temannya yang lain, walaupun terkadang guru bertanya, *kenapa sayang kok tidak ikutan main?* tapi anak itu tetap tidak menjawabnya hanya diam saja karena merasa takut atau malu untuk berinteraksi dengan teman-temannya.”¹¹

Hal ini juga diperkuat oleh hasil observasi peneliti 24 Januari 2020 di lembaga TK Ar-Rahmah tersebut, peneliti melihat bahwa perkembangan motorik kasar peserta didik di lembaga tersebut .masih terlihat rendah karena sedikit anak-anak yang dapat menjaga keseimbangan tubuhnya selain itu dalam melompat ada yang masih susah untuk berpindah dari satu kotak ke kotak berikutnya. Hambatan yang dihadapi dalam Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Sumenep yaitu, Anak yang memiliki sifat egosentris, Kegiatan pembelajarannya dilakukan diluar kelas. Sifat anak yang masih agresif. Anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan. Usia anak yang masih terbilang dini. Anak yang cenderung menutup diri (pemalu).¹²

¹¹ Ibu Ika Ratna Prihatin, Pendidik (Guru Kelas), Wawancara Langsung, (Senin, 13 Januari 2020 Di Ruang kelas pada pukul 09:15 WIB).

¹² Observasi, Tanggal 24 Januari 2020, Pukul 08:00WIB.

C. Pembahasan

Dari paparan data dan temuan penelitian diatas, peneliti dapat melakukan pembahasan melalui dua hal sesuai dengan fokus penelitian. Dua hal tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Sumenep

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.¹³ Karena pada masa ini dunia mereka masih dunia bermain, pembelajaran yang dilakukanpun harus belajar sambil bermain.

Seperti halnya permainan yang dilakukan di TK Ar-Rahmah yaitu permainan tradisional *engklek*, dimana permainan ini merupakan permainan lompat-lompatan yang dimainkan oleh orang zaman dahulu yang masih digunakan hingga sekarang. Seperti dalam teori Wahyu Ningsih menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.¹⁴

Permainan *engklek* (dalam bahasa jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke

¹³ Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik..., hlm, 9.

¹⁴ Yhana Pratiwi dkk, Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar..., hlm.25.

kotak berikutnya. Hal ini sangat cocok di terapkan di pendidikan anak usia dini, karena selain meningkatkan kemampuan motorik kasarnya, juga banyak aspek yang dapat dikembangkan yaitu: sosial emosional, kognitif, motorik halus dan dapat menumbuhkan kretivitas anak ketika akan membuat gambar *engklek*. Namun di TK Ar-Rahmah lebih fokus ke motorik kasarnya.

Permainan *engklek* ini merupakan permainan yang ada di TK Ar-Rahmah yang dilaksanakan di hari jumat, dan merupakan permainan yang sangat solutif dan praktis yang ada di sekolah tersebut. Dalam penerapan permainan *engklek* ini sangat mudah dan sederhana, hanya mengajak peserta didik belajar di luar kelas ataupun didalam kelas.

Dalam permainan ini anak di tuntut dapat meloncat, melempar, menjaga keseimbangan yang mana termasuk dalam perkembangan motorik kasar pada anak, permainan ini boleh dimainkan oleh 1-6 orang. Sebelum permainan ini dimulai pemain harus menggambar kotak-kotak di tanah. Sehingga dapat membuat anak menjadi lebih kreatif.

Pada penerapan permainan *engklek* ini, di TK Ar-Rahamah menggunakan pembelajaran saintifik yaitu, Mengamati, Menanya, Mengumpulkan, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Sumenep

Faktor pendukung dalam Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Sumenep adalah Media pembelajaran yang efektif dan praktis, kreativitas guru, pemberian *reward* dan antusias peserta didik.

a. Media pembelajaran yang praktis.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti *tengah, perantara, atau pengantar*. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁵

Secara umum media pembelajaran adalah sebagai sarana atau prasarana yang dipergunaan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan intraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.

¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 3.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula sehingga guru dapat memilih media yang bisa menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih jelas dan dapat mempermudah siswa terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Seperti yang dilakukan oleh guru di TK Ar-Rahmah media pembelajarannya sangat praktis dan sederhana sehingga pembelajaran menjadi efektif dan media yang digunakan hanya alat untuk menggambar di atas tanah dan gacuk yang digunakan para pemain untuk melempar pada kotak yang sudah digambar. Hal ini dapat mengembangkan berbagai aspek, yaitu kemampuan motorik halus, kognitif, sosial emosional dan kreativitas anak, Jadi tidak hanya motorik kasarnya saja, namun di TK Ar-Rahmah lebih fokus ke motorik kasarnya.

b. Kreativitas guru

Kreativitas berasal dari kata *kreatif*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah *kreativitas* dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh Kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.¹⁶

¹⁶ Novan Ardy Wiyani, *FORMAT PAUD*. (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hlm, 92.

Dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam Bab II Pasal 2 dinyatakan bahwa guru mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional khususnya pada jalur jalur formal untuk jenjang pendidikan anak usia dini. Kondisi ini juga diperkuat oleh pengakuan kedudukan guru sebagai tenaga profesional dibuktikan dengan sertifikat pendidik. Kependudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran yang berfungsi meningkatkan mutu pendidikan formal dan nonformal.¹⁷

Kreatif merupakan ciri yang kedua dari PAKEM, artinya pembelajaran yang membangun kreativitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar serta sesama siswa lainnya terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajarannya. Guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.¹⁸

Dalam mengajar, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif, agar proses belajar mengajar menjadi berhasil. Dalam mengajar, guru tidak bisa hanya menyuruh anak untuk mendengarkan tanpa melibatkan mereka. Khususnya untuk anak usia dini, jika guru tidak melibatkan peserta didik dalam mengajar, peserta didik akan merasa bosan sehingga malas untuk belajar lagi. Contoh, dalam kegiatan bermain guru melibatkan peserta didik untuk menciptakan media pembelajaran.

¹⁷ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014). 21.

¹⁸ M. Fadlillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Prenada Media Group:2014)hlm. 64.

Guru sebagai pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam hal ini, guru dipandang sebagai faktor determinan terhadap pencapaian mutu prestasi belajar siswa. Mengingat perannya yang begitu penting, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara komprehensif tentang kompetensinya sebagai pendidik.

c. Antusias peserta didik.

Keberhasilan proses belajar mengajar tidak hanya dilihat dari bagaimana guru menyiapkan materi yang menarik, atau bagaimana guru mengelola kelas, ataupun dari segi fasilitas saja. Akan tetapi antusias peserta didik juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Bagi anak usia dini media yang menarik atau permainan yang unik dan lucu akan menarik simpati anak. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif, baik dari segi media pembelajaran yang digunakan guru ataupun gaya mengajar yang diterapkannya, hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi antusias. Sehingga saat peserta didik antusias, maka mereka akan aktif, aktif untuk bertanya dan mengemukakan gagasan, tidak hanya diam mendengarkan penjelasan guru atau memperhatikan temannya. Antusiasme adalah suatu perasaan kegembiraan terhadap sesuatu hal yang terjadi, yang memberikan efek gairah atau bersemangat dari dalam diri seseorang secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu.¹⁹ Seperti yang dilakukan oleh guru TK Ar-Rahmah peserta didik itu sangat antusias jika permainan yang

¹⁹ Titik Suciati, Meningkatkan antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas melalui program literasi membaca, *jurnal insania*. Vol.23. No.2, (juli-desember 2018), hlm. 317.

digunakan guru itu menarik juga teknik pembelajarannya dapat menarik simpati anak, itu anak akan bersemangat untuk belajar.

d. Pemberian *Reward*

Dalam sebuah pembelajaran, pemberian *reward* itu sangat penting apalagi dalam pendidikan anak usia dini. karena dengan adanya pemberian *reward* akan menambah semangat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Amir Daien Indrakusuma, yang menyatakan penghargaan merupakan hadiah terhadap hasil-hasil yang baik dari anak dalam proses pendidikan. Penghargaan merupakan hal yang mengembirakan bagi anak, dan dapat menjadi pendorong bagi belajarnya.²⁰ Secara kongkrit ganjaran atau *reward* dalam pendidikan tidak hanya berupa materi, apresiasi yang baik juga merupakan *reward*.²¹

Adapun faktor penghambat dari Penerapan Permainan Tradisional *Engklek* dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar AUD di TK Ar-Rahmah Sumenep adalah sifat anak yang masih agresif, anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan, usia anak yang masih terbilang dini, kegiatan pembelajarannya dilakukan diluar kelas, anak yang memiliki sifat egosentris.

²⁰ Pramudya Ikranagara, Pemberian Reward dan Punishment untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negara 1 Kejobong Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 2 Tahun Ke IV Januari 2015. hlm. 5.

²¹ Rusdiana Hamid, Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam, *Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan*, Volume 4 no. 5 April 2006. hlm. 69.

a. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar kelas

Kegiatan ini sangat membuat anak untuk susah diatur, ketika ada diluar kelas anak cenderung tidak fokus dan susah diatur. Akan tetapi pembelajaran yang dilakukan diluar kelas akan dapat menarik perhatian anak.

Kegiatan di luar ruangan merupakan bagian tak terpisahkan dari program pengembangan dan belajar anak. Untuk itu agar lingkungan belajar *outdoor* bermanfaat dan secara efektif dapat membantu perkembangan dan belajar anak, maka hal tersebut harus menjadi bagian yang dikelola secara serius oleh pihak sekolah dan para guru. Pembelajaran *outdoor* juga merupakan salah satu cara untuk menarik minat belajar anak karena pada hakekatnya anak itu memiliki konsentrasi yang rendah dan cepat bosan, dengan belajar diluar kelas anak bisa belajar sambil bermain dengan sesuka hatinya karena dunia anak merupakan dunia bermain.²²

b. Anak yang memiliki sifat egosentris

Karakteristik ini tentu dimiliki oleh setiap anak, hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sikap anak yang cenderung memperhatikan serta memahami segala hal hanya dari sisi sudut pandangnya sendiri atau kepentingan sendiri nya saja. Hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang seringkali masih berebut sesuatu, marah atau menangis bila keinginannya tidak dihendaki, dan memaksakan kehendak. Karakteristik seperti ini biasanya memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak pada masa usia dini berada

²² Rita Mariyana Dkk, *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm. 36.

dalam fase transisi dari fase praoperasional menuju fase operasional konkret. Pada fase operasional, biasanya pola pikir anak lebih menuju sifat egosentrik serta simbolik. Sementara di dalam fase operasional konkret, anak-anak sudah menerapkan logika yang digunakan untuk memahami persepsi yang ada.²³

c. Anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan.

Ketidak patuhan merupakan lawan kata dari kepatuhan yang sama-sama berasal dari kata patuh. Pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata patuh diartikan sebagai taat, suka menurut, dan berdisiplin. Dengan demikian, ketidakpatuhan dapat diartikan sebagai sikap tidak taat dan tidak menurut pada orang lain, dalam hal ini pada orang tua atau pendidik PAUD. Sementara kepatuhan berarti sikap mau melakukan apa yang diminta oleh orang lain.

Banyak anak usia dini yang menampilkan perilaku ketidak patuhan terhadap perintah orang tuanya atau pendidik. Ketidakpatuhan tersebut mulai ditampilkan pada saat mereka berusia 2 hingga 3 tahun. Pada usia itu, anak telah memiliki keinginannya sendiri sehingga menjadi sesuatu yang berat bagi mereka di saat harus melakukan apa yang disuruh oleh orang lain, baik mereka menyukainya ataupun tidak menyukainya. Penolakan pada perintah yang tidak mereka sukai itulah yang melahirkan perilaku ketidak patuhan.²⁴ Seperti yang terjadi di sekolah TK Ar-Rahmah anak tidak mau mengikuti aturan ketika

²³ Sri Mahesa Putri, Pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional..., hlm. 27-30.

²⁴ Novan Ardy Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media. 2014), hlm. 56-57

bermain *engklek*, mereka hanya sibuk dengan bermain dan bermain tanpa memikirkan peraturannya.

d. Usia anak yang masih terbilang dini.

Anak usia dini, anak yang berada pada usia 0-6 tahun, dimana pada usia ini sikap anak mudah berubah-ubah. Seketika merasa bahagia dan seketika merasa sedih. Pada usia ini anak memiliki sifat egosentris, tidak mau berbagi, menjadikan semuanya milik saya tanpa harus memikirkan orang lain. Hanya sibuk dengan dunianya sendiri, yang difikirkan hanya bermain dan bermain, tanpa memperdulikan aturan yang ada ataupun orang lain. mereka hanya melakukan hal-hal yang membuat mereka senang. Jadi, dapat dipahami anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiaannya. Seperti yang terjadi di TK Ar-Rahmah guru kesulitan menangani mereka karena usia mereka yang terbilang dini, dikarenakan tingkat perkembangan merela berbeda.

Tidak semua Negara memiliki pandangan yang sama terkait dengan rentang usia dini. Ada yang memandang jika rentang usia dini adalah 0-8 tahun. Di Indonesia, rentang usia dini, yaitu 0 hingga 6 tahun disebutkan dan ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 ayat.²⁵

²⁵Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta, Penerbit Gava Media: 2016), hlm. 98

e. Pemalu

Pemalu berasal dari kata malu yang berarti merasa sangat tidak enak hati (hina, rendah, dan sebagainya), karena berbuat sesuatu yang kurang baik (kurang benar, berbeda dengan kebiasaan, dan mempunyai cacat atau kekurangan); segan melakukan sesuatu karena agak takut; dan kurang senang (rendah, hina, dan sebagainya). Sementara pemalu berarti orang yang mudah merasa (yang mempunyai sifat malu). Rini Hildayani dkk, mengartikan malu dengan perasaan negatif terhadap stimulus baru serta menarik diri dari stimulus tersebut.²⁶

Anak enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga cenderung menutup diri. Seperti yang terjadi di TK Ar-Rahmah terkadang ada anak yang hanya memperhatikan temannya bermain, ketika dirinya di ajak untuk bermain tidak ada respon atau menolak.

²⁶Novan Ardy Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial...*, hlm. 80.