

---

---

## PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK PENINGKATAN MOTORIK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup> Qory Jumrotul Aqobah, <sup>2</sup> Chanesa Hestiani Putri, <sup>3</sup> Kiki Rizqyatul Ummah, <sup>4</sup> Rintan  
Wanti Anisah

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

<sup>1</sup> [goryaqobah@untirta.ac.id](mailto:goryaqobah@untirta.ac.id), <sup>2</sup> [2227210074@untirta.ac.id](mailto:2227210074@untirta.ac.id), <sup>3</sup> [2227210106@untirta.ac.id](mailto:2227210106@untirta.ac.id),  
<sup>4</sup> [2227210098@untirta.ac.id](mailto:2227210098@untirta.ac.id)

**Recieved: Revised: Accepted:**

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan motorik siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan melakukan analisis terhadap beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang dibahas. Hasil dari penelitian kepustakaan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motorik siswa di sekolah dasar. Permainan engklek menggabungkan gerakan tubuh yang beragam dan melibatkan koordinasi antara anggota tubuh, sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi guru-guru di sekolah dasar untuk memperkenalkan permainan tradisional engklek sebagai salah satu alternatif aktivitas fisik yang dapat meningkatkan motorik siswa di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Permainan tradisional, Engklek, Kemampuan motorik, Siswa sekolah dasar.

---

### ABSTRACT

*This study aims to investigate the effect of traditional hopscotch games on improving students' motor skills in elementary schools. The research method used is a literature study by analyzing several previous studies that are relevant to the topics discussed. The results of this library research show that traditional hopscotch games can improve students' motor skills in elementary schools. The Engklek game combines various body movements and involves coordination between the limbs, so that it can improve students' fine and gross motor skills. Therefore, it is advisable for teachers in elementary schools to introduce the traditional*

*hopscotch game as an alternative physical activity that can improve students' motor skills in elementary schools.*

**Keywords:** *Traditional games, Engklek, Motor skills, Elementary school students.*

---

## 1) PENDAHULUAN

Permainan tradisional sendiri melingkupi permainan yang sudah dimainkan sejak jaman nenek moyang. Jenis dan ragam permainan tradisional sendiri sangat beraneka ragam. Tiap daerah ataupun wilayah memiliki budaya bermain tersendiri (Adi dkk. 2020). Sebagai generasi muda, anak-anak sekolah dasar harus mengetahui permainan tradisional agar permainan tersebut tak punah. Permainan tradisional yang dilakukan pada anak sekolah dasar sudah disesuaikan dengan karakteristik anak yaitu bersifat menyenangkan. Karakteristik anak-anak usia sekolah dasar adalah anak yang gemar bermain. Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang melatih nilai-nilai budaya bangsa, karena permainan tradisional berangkat dari kebudayaan suatu bangsa (Jumrotul Aqobah et al., n.d. 2023)

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak, menurut Achroni dalam Andayani (2021) bermain juga melatih keterampilan motorik kasar dan halus anak. Sebenarnya tanpa disadari aktivitas bermain salah satu aktivitas yang dapat membangkitkan keterampilan motorik anak, baik itu secara motorik kasar ataupun motorik halus. Karena bermain merupakan miniature kehidupan (Aqobah et al., n.d.)Sebelum mengenal lebih jauh mengenai motorik kasar dan halus, perlu diketahui terlebih dahulu tentang motorik. Menurut Kluka dalam Mustafa dan Sugiharto (2020) Keterampilan motorik ialah kemahiran individu untuk mengontrol tubuh bergerak ataupun melakukan tugas atau perintah sesuai dengan tujuan yang digapai. Menurut Ruliawati (2019) Motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk meloncat, memanjat, memeras, bersiul, berlari, jinjit, berdiri diatas satu kaki, berjalan di titian, dan sebagainya. Sedangkan Keterampilan motorik halus ialah pengorganisasian penggunaan segolongan otot-otot kecil semacam jari-jemari dan tangan yang kerap memerlukan ketepatan serta koordinasi mata dengan tangan. Sehingga dengan bermain dapat mengembangkan keterampilan motorik anak.

Salah satu cara untuk mengembangkan segenap kemampuan yang terdapat dalam diri anak bisa dicoba melalui kegiatan bermain (Noviarti dan Ismet, 2021). Bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri. Pada Usia anak sekolah dasar bermain itu menyenangkan, maksudnya bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi pelakunya (Chaelani dkk, 2018). Pada masa sekolah dasar, anak-anak sangat senang bermain. Seperti bermain di lingkungan sekolah, rumah dan sebagainya.

Menurut Sutini (2018) Bermain adalah pengalaman mereka yang harus dilalui. Melalui permainan sesungguhnya anak-anak sedang menciptakan pengalaman. Biarkan anak-anak melaksanakan kegiatan sendiri yang mengasyikan. Seringkali orang tua melarang anak-anaknya untuk bermain dengan dalih bermain itu ialah kegiatan yang membuang-buang waktu sehingga orang tua membatasi waktu bermain untuk anak-anak dan memaksa anak untuk menghabiskan waktunya dengan belajar, sementara itu waktu anak-anak ialah waktu bermain. Dengan bermain kemampuan kecerdasan anak akan lebih terasah. Bahkan dalam masa perkembangan anak, bermain ialah proses penting yang harus dilintasi oleh anak-anak, selain dapat membangkitkanmenghabiskan rasa senang.

Melalui permainan sebagai sarana untuk anak dapat mengeksplorasi dunianya, sejak awal yang tidak diketahuinya hingga apa yang diketahui oleh anak serta anak dapat menciptakan pengalamannya(Ali et al., 2022). Anak sekolah dasar merupakan lanjutan usia setelah melewati masa emas (usia dini), sehingga diperlukan aktivitas yang sesuai dengan usia anak-anak adalah masa dimana anak sangat aktif dalam melakukan aktivitas. Aktivitas olahraga ataupun pada anak dipengaruhi kemampuan motorik. Menurut Ailwood dalam Ulfah dkk (2022) Perkembangan kemampuan motorik pada anak memerlukan kegiatan fisik untuk dapat pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan tradisional menurut Mahfud dan Fahrizi (2020) Permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. Olahraga tradisional ialah olahraga yang berupa permainan, maka dari itu sangat baik untuk dimanfaatkan dalam mengembangkan keterampilan motorik anak. Harapannya, dengan melalui olahraga tradisional ini dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik anak. Maka dari itu, permainan tradisional bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik pada anak, dimana salah satu permainan tradisional tersebut adalah engklek.

## **2) METODE**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan atau library research yang dilakukan berdasarkan karya tertulis, termasuk hasil penelitian yang sudah maupun belum dipublikasikan. ((Jumrotul Aqobah et al., n.d.n2023)).

Data-data yang dibutuhkan ini diperoleh dari sumber pustaka seperti buku, jurnal, dan dokumen ilmiah lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengklasifikasikan permainan tradisional yang dapat meningkatkan keterampilan motorik anak sekolah dasar kelas bawah.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mencatat hasil penelitian sebelumnya dan mengumpulkan berita-berita terkait permainan tradisional. Data yang diperoleh kemudian dikompilasi, dianalisis, dan disimpulkan agar dapat mendapatkan kesimpulan yang tepat mengenai studi literatur.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mencari data dan informasi yang dibutuhkan. Analisis data dilakukan melalui tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

## **3) HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Perkembangan Motorik Anak Usia Sekolah Dasar**

Proses berkembangnya kemampuan gerak seseorang anak dikenal dengan perkembangan motorik. Perkembangan motorik anak sudah terjadi dari tahap ia masih didalam kandungan yang diantaranya mencakup beberapa gerakan, seperti gerakan kasar yakni menendang-nendang ataupun gerakan halus lainnya.

Perkembangan kemampuan motorik anak hendak terlihat melalui bermacam pembelajaran atau permainan yang dapat ia lakukan ataupun jalani. Gerakan motorik dapat diklasifikasikan menjadi 2 yakni motorik halus serta motorik kasar. Menurut Sumantri dalam Mahfud serta Fahrizi (2020) memaparkan tentang motorik halus, Keterampilan motorik halus ialah pengorganisasian penggunaan segolongan otot-otot kecil semacam jari-jemari dan tangan yang kerap memerlukan ketepatan serta

koordinasi mata dengan tangan. Contoh motorik halus ialah: seperti memegang pensil, memindahkan benda, menyusun puzzle dan lainnya yang berkaitan dengan aktifitas otot kecil. Kemudian Mahfud dan Yuliandra (2020) menyampaikan mengenai motorik kasar, motorik kasar melibatkan otot besar untuk menopang segala kegiatan tiap hari. Contoh bentuk motorik kasar ialah berlari, menendang, dan melompat.

Keterampilan motorik sangat berguna diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar. Karena karakteristik mereka sebagai anak-anak senantiasa bergerak dengan riang sehingga keterampilan motorik yang baik sangat diperlukan untuk perkembangan anak. Gerakan yang langsung melibatkan otot untuk bergerak dan proses persyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan anggota tubuh (tangan, kaki serta anggota tubuh) dikenal dengan proses motorik.

#### **a. Tahap Perkembangan Belajar Anak Sekolah Dasar**

Perkembangan dan pertumbuhan yang paling menonjol terjadi pada masa kanak-kanak dan remaja. Menurut Kiranida (2019: Perkembangan motorik anak sudah terjadi dari masa ia didalam kandungan. Seiring berjalannya motorik anak akan bertambah kemampuannya, kian meningkat usia maka akan sering berkembang kemampuan motorik anak kemampuan motorik anak dibagi berdasarkan umurnya.

Menurut Istiqomah dan Sayadi (2019) Anak pada usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahapan operasional konkret. Pada rentang usia ini tingkah laku anak yang tampak ialah anak mulai memandang dunia secara objektif, beralih dari satu suasana ke suasana lain. Setelah itu anak juga mulai berfikir secara operasional yang dibuktikan dengan anak tersebut sanggup mengelompokkan benda-benda disekitarnya.

Kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri yaitu konkret (nyata), integratif dan hierarkis (tingkatan). Konkret dalam proses pembelajaran mengandung makna yang bisa didengar, dilihat, diraba, dibaui dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan selaku sumber belajar yang dapat dimaksimalkan demi menggapai proses serta hasil belajar yang berkualitas atau bermutu, bermakna dan bernilai. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar belum mampu

memilah-milih rancangan dari beragam disiplin ilmu, hal ini mengarahkan cara berfikir deduktif yakni dari hal umum mengarah hal yang khusus.

Usia 7-12 tahun merupakan tahap Operasional Konkret, menurut Juwantara 2019 memaparkan bahwa masa operasional konkret anak sudah cukup matang untuk mengenakan pemikiran logika (jalan pikiran yang masuk akal), namun hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Namun dengan tidak adanya objek yang riil dan nyata (fisik) di hadapan ataupun tidak dihadirkan didepan anak-anak, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan dalam mengatasi tugas-tugas logika. Sepanjang tahap ini proses pemikiran ditunjukkan pada kejadian riil atau nyata yang diamati oleh anak. Sebagai contoh anak-anak yang diberi tiga boneka dengan warna baju yang berbeda (nama boneka tersebut ialah liza, somin dan daniel), tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi boneka yang berbaju paling gelap. Namun ketika diberi pertanyaan, "baju liza lebih terang dari baju daniel, baju liza lebih gelap daripada baju somin. baju siapakah yang paling terang?", anak-anak pada tahap operasional kongkrit akan mengalami kesulitan sebab mereka belum dapat berpikir hanya dengan menggunakan tanda atau petunjuk.

Karakteristik anak sekolah dasar dilihat dari teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret yang dimana anak senang bermain, bergerak dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengizinkan peserta didik berpindah serta bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan peluang kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

## **2. Bermain**

Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan anak, baik dalam hal kognitif, motorik, maupun sosial. Beberapa ahli telah memberikan definisi tentang bermain.

Menurut Rakhmawati dan Dwi Astuti (2018) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, dan kemampuan sosial.

Sedangkan menurut Hurlock (2019) bermain adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan. Dalam bermain, anak-anak belajar mengenai dunia mereka dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah di kemudian hari.

Menurut Djamarah dan Zain (2020) bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk memperoleh pengalaman baru, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kemampuan sosial mereka.

Dari beberapa pengertian bermain yang dikemukakan para ahli maka dapat kami simpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi perkembangan anak. Bermain dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik, dan kemampuan sosial. Selain itu, bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan, serta membantu anak-anak mengatasi masalah di kemudian hari.

#### **a. Manfaat Bermain**

Bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak, mulai dari aspek kognitif, motorik, sosial, hingga emosional. Beberapa ahli pun telah memberikan pendapatnya mengenai manfaat bermain.

Menurut Sari dan Yusuf (2018) bermain dapat bermanfaat dalam membantu perkembangan kognitif anak, seperti mengembangkan kemampuan berpikir, bahasa, dan mengenal huruf serta angka. Selain itu, bermain juga dapat membantu perkembangan motorik anak, seperti gerakan fisik, koordinasi tangan dan mata, serta keseimbangan tubuh.

Sedangkan menurut Kurniawan (2019) bermain dapat membantu perkembangan sosial anak, seperti kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, memahami perbedaan, serta mengembangkan empati dan rasa percaya diri. Selain itu, bermain juga

dapat membantu perkembangan emosi anak, seperti mengelola emosi dan mengurangi stres.

Menurut Dewi dan Alit (2020) bermain juga dapat membantu perkembangan kreativitas anak, seperti mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Selain itu, bermain juga dapat membantu perkembangan bahasa anak, seperti memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan komunikasi.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak, mulai dari aspek kognitif, motorik, sosial, hingga emosional. Bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, bahasa, motorik, kreativitas, sosial, emosi, dan juga meningkatkan rasa percaya diri.

#### **b. Tahapan Bermain**

Tahapan bermain merupakan proses perkembangan anak dalam bermain, mulai dari tahap awal hingga tahap yang lebih kompleks. Beberapa ahli telah memberikan pembahasan mengenai tahapan bermain.

Santrock (2019) dalam bukunya “Life-Span Development”, mengungkapkan bahwa tahapan bermain anak terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap bermain sensorimotor (0-2 tahun), tahap bermain perwakilan (2-6 tahun), dan tahap bermain peran (6 tahun ke atas). Pada tahap bermain sensorimotor, anak bermain dengan mengamati dan menggunakan indera, sedangkan pada tahap bermain perwakilan, anak mulai menggunakan representasi untuk memainkan objek. Pada tahap bermain peran, anak mulai memainkan peran dan melibatkan imajinasi.

Sedangkan Goldstein dan Naglieri (2019) dalam bukunya “Handbook of Intelligence”, berpendapat bahwa tahapan bermain anak terdiri dari lima tahap, yaitu tahap bermain manipulatif (0-2 tahun), tahap bermain symbolic (2-4 tahun), tahap bermain fantasy (4-7 tahun), tahap bermain game (7-12 tahun), dan tahap bermain formal (12 tahun ke atas). Pada tahap bermain manipulatif, anak bermain dengan meraba dan memasukkan objek ke dalam mulut. Pada tahap bermain symbolic, anak



mulai menggunakan simbol-simbol untuk memainkan objek. Pada tahap bermain fantasy, anak mulai melibatkan imajinasi dan peran dalam bermain. Pada tahap bermain game, anak mulai memainkan permainan yang lebih kompleks dengan aturan yang jelas. Pada tahap bermain formal, anak mulai memainkan permainan yang lebih kompleks dan abstrak.

Dari pendapat kedua ahli tersebut dapat kami simpulkan bahwa tahapan bermain anak terdiri dari beberapa tahap, mulai dari tahap bermain sensorimotor hingga tahap bermain formal. Pada setiap tahap, anak mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan emosional yang berbeda-beda.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain**

Aktivitas bermain menjadi salah satu aktivitas penting dalam perkembangan anak. Berbagai faktor dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak, baik faktor internal maupun eksternal. Beberapa ahli telah memberikan pandangan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak.

Menurut Putri (2019) faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak adalah minat, kemampuan motorik, dan kesiapan sosial dan emosional. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas bermain anak adalah lingkungan bermain, jenis mainan, dan keberadaan teman bermain.

Sementara itu, menurut Robinson dan Stride (2018) faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak adalah akses ke lingkungan yang aman dan sesuai dengan perkembangan anak, jenis dan ketersediaan mainan, keterlibatan orang tua atau pengasuh dalam aktivitas bermain, dan keberadaan teman sebaya.

Dari kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak meliputi faktor internal seperti minat, kemampuan motorik, dan kesiapan sosial dan emosional, serta faktor eksternal seperti lingkungan bermain, jenis mainan, keberadaan teman bermain, keterlibatan orang tua atau pengasuh dalam aktivitas bermain, dan akses ke lingkungan yang aman dan sesuai dengan perkembangan anak.

### **3. Permainan Tradisional**

Dalam dunia anak-anak bermain adalah hal yang wajar dan menjadi kebiasaan, hampir setiap harinya anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain bersama teman-temannya. Dengan bermain ini perkembangan dan pertumbuhan fisik, bahasa, serta perilaku anak dapat berkembang. Permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tersebut yaitu permainan-permainan tradisional yang di dalamnya terdapat aktivitas gerak yang dapat mendukung tumbuh kembang anak.

Subagiyo dalam Safitri mengatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu kearifan lokal yang berkembang di lingkungan masyarakat dan dimainkan oleh anak-anak. Permainan tradisional ini menjadi tempat untuk anak-anak dalam mengekspresikan dirinya dan menjadi tempat untuk anak berkembang. Selain itu, permainan tradisional juga bermanfaat untuk mengasah otak anak, menumbuhkan rasa empati, membangun jiwa sosial, dan menegaskan individualitas. Menurut Novi Mulyani dalam Rozana dan Bantali, terdapat beberapa manfaat permainan tradisional diantaranya yaitu :

- 1) Permainan tradisional biasanya memanfaatkan alat yang ada di lingkungan sekitar tanpa harus membeli sehingga hal tersebut dapat mengasah imajinasi dan kreativitas anak.
- 2) Permainan tradisional melibatkan banyak orang ketika bermain sehingga anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan melatih kemampuan berkomunikasi serta bersosialisasi.
- 3) Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai dan pesan moral, seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, disiplin, dorongan untuk berprestasi atau memenangkan permainan dan taat pada aturan yang dibuat.

#### **a. Permainan Tradisional Engklek**

Permainan tradisional yang umumnya dimainkan oleh anak-anak yaitu permainan tradisional engklek, ular naga, congklak, meong-meong, gobak sodor, balap karung dan petak umpet. Namun, yang biasanya banyak anak-anak mainkan yaitu permainan tradisional engklek karena permainan ini bisa dimainkan oleh banyak orang.

Secara historis permainan tradisional engklek ini berasal dari Roma, Italia. Permainan ini disebut dengan permainan Hopscotch yang artinya Hop melompat atau lompat dan scotch berarti garis-garis. Dahulu, di Roma permainan ini digunakan untuk latihan perang para tentara roma di daerah Great North Road. Permainan engklek saat itu dibuat lebih luas yaitu lebih dari 100 kaki 31 meter panjangnya. Permainan ini digunakan untuk melatih kecepatan, kekuatan dan ketahanan tentara roma sambil membawa perlengkapan perang. Permainan Tradisional Engklek ini juga pada masa Belanda disebut dengan *sunda manda* yang diyakini mempunyai nama asli “Zondag Maandag” yang merupakan bahasa belanda. Berdasarkan sejarahnya, permainan tradisional engklek masuk ke indonesia melalui belanda yang pada saat itu menjajah Indonesia.

Permainan tradisional engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Menurut Montolalu dalam Safitri permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya. Manfaat permainan tradisional engklek bagi anak yaitu koordinasi antara gerak kaki, lengan, tangan dalam menjaga keseimbangan tubuh, baik saat anak melompat atau pada saat membawa benda di telapak tangan, melatih kesabaran anak pada saat membawa benda, meningkatkan kekuatan otot, meningkatkan rasa percaya diri serta melatih konsentrasi anak.

Adapun cara bermain permainan tradisional engklek ini yaitu mula-mula pemain menggambar kotak-kotak pada tanah kemudian melempar genting ke kotak awal. Pemain melakukan engklek dari awal lalu pemain mengambil genting yang dilempar tadi kemudian balik ke-awal lagi dengan tetap melakukan engklek. Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika kaki pemain menginjak atau keluar dari garis kotak, menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting, melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya serta kaki tidak tetap engklek di kotak yang dilarang engklek.

Dalam permainan tradisional engklek terdapat nilai-nilai yang terkandung seperti melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi, dan kesehatan. Pemain harus mematuhi peraturan permainan itu artinya permainan ini melatih anak untuk disiplin dalam segala hal, permainan ini juga dapat melatih fisik dan mental anak, seperti melakukan lompatan-lompatan dengan satu kaki yang bermanfaat melatih keseimbangan fisik anak, dan mental anak ketika dinyatakan kalah. Berikut ini nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional engklek:

1) Nilai Kedisiplinan

Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung yaitu saat pemain mematuhi peraturan yang ada pada permainan engklek. Selain itu, ditunjukkan juga saat pemain mengantri menunggu gilirannya untuk bermain.

2) Nilai Ketangkasan

Nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan. Gerakan melompat dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga melatih keseimbangan.

3) Nilai Sosial

Permainan Engklek biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang sehingga mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain.

4) Nilai Kesehatan

Nilai kesehatan pada permainan engklek ini dilihat dari gerakan saat melakukan permainan yaitu melompat-lompat. Saat melompat secara tidak langsung anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

#### 4) SIMPULAN

Pada hakikatnya dalam dunia anak-anak bermain merupakan suatu kebiasaan. Bermain dapat membantu perkembangan anak mulai dari kognitif, motorik maupun sosial. Dengan bergerak atau bermain motorik kasar serta motorik halus anak dapat terlatih. Permainan yang dapat melatih perkembangan anak yaitu permainan tradisional contohnya yaitu permainan tradisional engklek yang di dalamnya terdapat gerakan melompat dengan satu kaki. Gerakan melompat tersebut dapat melatih kelincahan anak

serta melatih keseimbangan. Dalam setiap permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai di dalamnya seperti permainan tradisional engklek yang mengandung nilai-nilai kedisiplinan, ketangkasan, sosial, dan kesehatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33-39.
- Adi, I. N. A. N., Pramita, I., & Vitalistyawati, L. P. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning Buleleng Bali. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 56-63.
- Ali, M., Nugraha, H., Maslikah, U., Aqobah, Q. J., Jakarta, U. N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *TRADITIONAL GAME-BASED MANIPULATIVE BASIC MOVEMENT MODEL FOR LOWER GRADE ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN*. 8(2).
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318-327.
- Anisah, D., Kamidi, A., Tuasikal, A. R. S., & Suroto, S. (2020). Permainan kids athletics sebagai stimulasi kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar kelas V dan VI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 72-78.
- Chaelani, I., Febrianta, Y., & Muslim, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Permainan Tradisional Jawa Tengah Untuk Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasa. *Jemani (Jurnal Pendidikan Jasmani)*, 1(02), 159.
- Dewi, N. K. & Alit, I. B. G. S. (2020). *Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak*. Bali: Udayana University Press.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2020). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Goldstein, S. & Naglieri, J. A. (2019). *Handbook of Intelligence*. Cham: Springer.
- Hurlock, E. B. (2019). *Developmental Psychology*. New York: Tata McGraw-Hill Education.
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155-168.
- Jumrotul Aqobah, Q., Setiakarnawijaya, Y., Ali, M., Brayntin Rahail, R., & Hakim, N. (n.d.). MENGUNGKAP TREN PENELITIAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM JURNAL BEREPUTASI INTERNASIONAL. In *Physical Education* (Vol. 7, Issue 1).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 318-328.
- Kurniawan, F. (2019). Manfaat Bermain bagi Perkembangan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 20(2), 107-114.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54-66.
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. *Sporta Saintika*, 5(2), 204.
- Mutia. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. 118-120.
- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 223.
- Nugrahastuti, Eka. dkk. (2016). NILAI-NILAI KARAKTER PADA PERMAINAN TRADISIONAL. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.

- Putri, A. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Rakhmawati, E. & Dwi Astuti, M. (2018). Peran Bermain dalam Pengembangan Kemampuan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1-8.
- Robinson, L. E., & Stride, A. (2018). The influence of play activities on the development of children aged 0-3 years: a systematic review. *Early Child Development and Care*, 188(7), 952-967.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek. Edu publisher.
- Ruliati, D. (2019). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di RA. Amanah Lil 'Alamin Kaliwates Jember* (Doctoral dissertation, IAIN Jember).
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, F. & Yusuf, S. (2018). Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1-7.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Tradisonal, P., Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (n.d.). *PENANAMAN PERILAKU KERJASAMA ANAK USIA DINI MELALUI*.
- TRIDIAH, S. (2021). *IMPLEMENTASI STRATEGI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK PADA PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI TK AL UL-HAQ SUKABUMI BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 3430.