

PERAN PERMAINAN TRADISIONAL ERA (ENGKLEK) TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR SISWA USIA 10-12 TAHUN DI SDK LEWORAHANG-KECAMATAN LEWOLEMA-KABUPATEN FLORES TIMUR

Vincentius Sipa Koten¹, Hironimus Bao Wolo², Maria Anita Titu³

Email: yohanakoten@icloud.com¹, hironimus8617iktl@gmail.com², rinnytitu@gmail.com³

Institut Keguruan Dan Teknologi Larantuka

ABSTRAK

Aktivitas motorik kasar siswa di zaman modern ini sangat terbatas diakibatkan oleh perkembangan teknologi yang menawarkan kemudahan-kemudahan lewat produk-produk teknologinya. Produk-produk teknologi tersebut, misalnya handphone yang menawarkan berbagai jenis game yang terkadang membuat anak lupa mengasah kemampuan motorik kasarnya lewat aktivitas gerak jasmani. Kehadiran teknologi tersebut juga membawa dampak nyata bagi permainan-permainan tradisional yang sangat kaya akan nilai bagi kehidupan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan tradisional era (engklek) dalam meningkatkan motorik kasar siswa usia 10-12 tahun di SDK Leworahang. Metode yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian adalah metode kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa SDK Leworahang usia 10-12 tahun dan guru olahraga. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengolahan data melewati 3 tahap yakni pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan ada beberapa peran permainan tradisional era bagi perkembangan motorik kasar yakni: 1) memaksimalkan tumbuh kembang siswa; 2) melatih berbagai keterampilan fisik (motorik kasar) siswa seperti melompat, bergeser, berputar, menjaga keseimbangan, dan kekuatan; 3) meningkatkan kreativitas siswa dalam melakukan gerakan yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam permainan era; 4) permainan era juga berperan untuk meningkatkan keseimbangan dalam permainan sepak bola seperti mengontrol bola, menggiring bola dan menghindari lawan.

Kata Kunci: Peran, Permainan Era, Perkembangan, Motorik Kasar.

ABSTRACT

Students' gross motor activities in this modern era are very limited due to the development of technology, which offers various conveniences through its products. These technological products, such as mobile phones, provide a wide range of games that often cause children to neglect developing their gross motor skills through physical movement activities. The presence of such technology has also had a tangible impact on traditional games, which are rich in values beneficial to life. Therefore, this study aims to investigate the role of traditional games, specifically "engklek", in enhancing the gross motor skills of students aged 10–12 years at SDK Leworahang. The research method used to address this objective is a qualitative approach. The research subjects consist of students aged 10–12 at SDK Leworahang and physical education teachers. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The data processing involved three stages: data collection, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate several roles of traditional "engklek" games in the development of gross motor skills, namely: 1) optimizing students' growth and development; 2) training various physical (gross motor) skills such as jumping, shifting, turning, maintaining balance, and strength; 3) enhancing students' creativity in performing movements that align with the rules of the "engklek" game; 4) contributing to improved balance in sports such as football, including ball control, dribbling, and avoiding opponents.

Keywords: Role, Traditional Games, Development, Gross Motor Skills.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan menjadi tuntunan bagi manusia dalam menghadapi tuntutan zaman. Jika ditilik lebih jauh, maka ditemukan bahwa pendidikan zaman lampau sangat berbeda dengan zaman sekarang. Hal ini dikatakan demikian karena era globalisasi sekarang menuntut bahwa pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas, mampu memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan mampu bertahan dalam aneka tantangan (Azassih, 2024). Setiap anak adalah individu yang unik, dengan kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhannya. Masa usia sekolah menjadi periode krusial, di mana kerja sama sosial dan perkembangan moral sangat penting dan relevan untuk kehidupan mereka di masa mendatang. Pada tahap ini, anak-anak sering kali dikenal sebagai anak-anak usia pertengahan. Dalam konteks psikososial, penting untuk menyadari bahwa setiap fase dalam kehidupan memerlukan penyelesaian tugas perkembangan yang spesifik. Seperti yang dijelaskan oleh Santrock bahwa tugas perkembangan ini terbagi menjadi beberapa periode, termasuk masa bayi atau masa kanak-kanak (usia 0-6 tahun), masa sekolah (6-12 tahun), dan masa remaja (Maryati, Kristiyandaru, & Arief, 2023).

Fitriana et al., dalam (Maryati et al., 2023) mengungkapkan bahwa dalam tahap perkembangan seorang anak, anak dapat menggunakan kecerdasan kinestetik dan dalam tataran implementasi kecerdasan tersebut mampu dikolaborasikan secara bersamaan antara pikiran dan tubuhnya. Tanpa disadari oleh para peserta didik, keterampilan motorik mereka dapat berkembang melalui permainan tradisional. Memahami karakter anak merupakan langkah awal yang penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Pada usia 10 hingga 12 tahun, anak-anak mengalami transformasi yang signifikan, baik dari segi fisik maupun emosional, saat mereka mulai memasuki fase kehidupan yang lebih dewasa. Di usia ini, mereka biasanya telah membentuk lingkaran pertemanan yang kuat dan mulai berbagi cerita pribadi dengan teman-teman mereka. Dalam aspek perkembangan kognitif, anak-anak pada rentang usia ini telah mencapai tingkat di mana mereka mampu terlibat dalam diskusi mengenai berbagai peristiwa terbaru dan berbagai tema lainnya (Azassih, 2024).

Berbicara tentang perkembangan seorang anak, tidak dapat dipisahkan dari aspek perkembangan motorik. Terkait dengan perkembangan motorik, Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, gerakan urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun, terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil (motorik halus) yang digunakan untuk menganyam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat-alat (Jamilah, 2017). Perkembangan motorik muncul dari keterampilan baru dan proses perbaikan, kehalusan gerak dan hasil dari gerak tersebut (Putri, Andara, & Sufyan, 2021). Gerak anak yang dilakukan tanpa adanya kesengajaan yaitu gerak refleks pada bagian tangan dan kaki perlahan akan menghilang saat anak mendapatkan gerak dasar yang belum sempurna (Yuniar, Nuryadi, & Hambali, 2023). Oleh karena itu, dalam konteks gerak motorik sebenarnya dapat diperoleh, dilatih atau dibiasakan dalam permainan-permainan tradisional.

Permainan tradisional yaitu permainan tradisi atau adat dan kebiasaan yang diwariskan dari nenek moyang dan masih dihidupkan oleh masyarakat (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Permainan tradisional merupakan permainan berbentuk tradisional yang biasanya dan sering kali dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar yang diturunkan secara turun-temurun serta memiliki berbagai variasi bentuk dalam memainkannya (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019).

Prinsip dasar dari permainan tradisional adalah biasa dimainkan oleh anak-anak yang mana peralatan yang digunakan sangat sederhana dan dapat dibuat atau dirancang sendiri atau secara bersama-sama (Agustin, Susandi, & Muhammad, 2021).

Sejarah permainan engklek berasal dari Roma Italia. Permainan ini disebut permainan Hopscotch yang mempunyai arti Hop (melompat atau lompat) dan scotch (garis-garis yang berada di dalam permainan tersebut) (Jamilah, 2017). Nama asli "Zondag Maandag" yang merupakan bahasa Belanda, berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional engklek masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia. Diyakini pada masa penjajahan permainan engklek dibawa masuk ke Indonesia oleh Bangsa Belanda (Jamilah, 2017). Permainan engklek dikenal sebagai permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Istilah "engklek" berasal dari bahasa Jawa dan merupakan permainan tradisional, lompat-lompat pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Penelitian ini perlu dilakukan karena untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak di Sekolah Dasar Katolik Leworahang karena sejauh ini sekolah telah menerapkan permainan tradisional era dalam proses pembelajarannya. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, banyak anak yang lebih suka bermain game online dan lebih suka diam di rumah dari pada bergerak dan bermain di luar rumah. Permainan tradisional lama kelamaan akan menjadi pudar apabila tidak di lestarikan secara baik. Padahal dalam permainan tradisional banyak mengasah keterampilan motorik kasar anak, seperti dalam permainan era (engklek).

METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data umumnya berupa narasi yang bersumber dari aktivitas wawancara, pengamatan dan penggalan dokumen. Penelitian ini dilakukan di SDK Leworahang, Desa Ilepung, Kecamatan Lewolema, Kabupaten Flores Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April-Mei 2025. subyek sasaran peneliti yakni anak usia 10-12 tahun dan Guru PJOK di SDK Leworahang. Objek pada penelitian ini yakni permainan tradisional era (engklek). Untuk memperoleh data yang lengkap, akurat dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, penyajian data reduksi data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Permainan Era (Engklek) di SDK Leworahang

Permainan era di SDK Leworahang berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwa penerapannya dalam pembelajaran sudah cukup lama dilaksanakan. Namun, permainan era belum menjadi salah satu materi pokok dalam kurikulum pembelajaran. Berikut dipaparkan hasil wawancara dengan Ibu Yuliana Daton, pada tanggal 25 Mei 2025 selaku guru PJOK sebagai berikut:

Era adalah permainan tradisional berarti permainan turun temurun yang di wariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Untuk penerapan di SDK Leworahang sudah cukup lama, sebelum saya masuk mengajar disini permainan era sudah di terapkan di SDK Leworahang, tapi sayangnya permainan tradisional ini belum masuk dalam pembelajaran permainan tradisional wajib di kabupaten Flores Timur. Berhadapan dengan kenyataan

tersebut, Ibu Yulianti Daton mengharapkan agar permainan era dapat menjadi salah satu materi pokok dalam pembelajaran baik di tingkat taman kanak-kanak maupun di tingkat sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan agar warisan budaya lokal dapat dilestarikan. Harapan semoga permainan era ini menjadi salah satu pelajaran pokok baik di tingkat taman kanak-kanak maupun di tingkat sekolah dasar untuk melestarikan budaya lokal.

Lebih lanjut dalam konteks penerapan permainan era, menurut hasil wawancara dengan Guru PJOK diperoleh data bahwa permainan era telah dijadikan sebagai salah satu muatan materi dalam pembelajaran PJOK khususnya pada siswa kelas V. Dalam hasil wawancara dengan Ibu Yuliana Daton pada tanggal 25 Mei 2025 dikatakan bahwa:

Permainan era sudah saya masukan dalam pembelajaran PJOK khususnya untuk siswa kelas V. Ketika siswa belum mampu mamiliki keseimbangan yang baik dalam hal ini bermain sepak bola pada saat mengontrol bola, menggiring bola, dan menghindari lawan, maka saya akan menerapkan permainan era sebagai usaha untuk meningkatkan keseimbangan.

Selain dijadikan sebagai salah satu bagian penting dalam pembelajaran PJOK, permainan era juga menjadi bagian dari aktivitas jasmani yang diterapkan setiap hari Sabtu. Dalam penerapan permainan tradisional era di SDK Leworahang bukan hanya guru PJOK saja yang aktif tetapi semua guru ikut aktif untuk bisa membimbing siswa dan memberikan kebebasan kepada siswa ketika jam istirahat untuk bermain bersama teman-temannya. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk menggiatkan kecintaan siswa terhadap budaya lokal. Dalam hasil wawancara dengan Ibu Yuliana Daton pada tanggal 25 Mei 2025 mengungkapkan bahwa:

Setiap hari Sabtu selesai senam bersama, guru bersama siswa melanjutkan kegiatan olahraga lainnya salah satunya adalah bermain permainan tradisional era. Kami mengajarkan permainan engklek secara berulang-ulang agar mereka hafal dengan gerakan-gerakan permainan engklek dan kami berikan kebebasan kepada anak-anak untuk bermain engklek bersama teman-temannya waktu istirahat tiba. Tujuannya untuk memperkenalkan mereka tentang permainan tradisional dan anak-anak merasa senang dalam melakukan permainan tradisional yang diajarkan.

Pernyataan dari guru PJOK tersebut terkonfirmasi juga dari hasil wawancara dengan siswa atas nama Fransiska Bae Koten pada tanggal 28 Mei 2025. Siswa tersebut mengungkapkan bahwa permainan era sudah diterapkan di SDK Leworahang.

Permainan tradisional era di SDK Leworahang sudah kami pelajari dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, dan setiap hari Sabtu guru-guru membimbing kami untuk bisa mempelajari permainan era tersebut serta memberikan kami kebebasan pada jam istirahat untuk bermain bersama teman-teman.

Peran Permainan Tradisional Era terhadap Motorik Kasar Siswa Usia 10-12 Tahun di SDK Leworahang

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yuliana Beto Daton selaku Guru PJOK pada tanggal 26 Mei 2025 mengungkapkan bahwa permainan tradisional era memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa khususnya pada pembelajaran PJOK di SDK Leworahang. Peran dari permainan era tersebut berhubungan dengan peningkatan tumbuh kembang siswa itu sendiri. Lebih lanjut, permainan era berperan sebagai bagian dari pengenalan warisan budaya lokal kepada peserta didik.

Sebagai seorang pendidik saya mengajarkan permainan era (engklek) ini kepada peserta didik. Karena permainan engklek ini jarang sekali diterapkan di sekolah manapun, dan permainan engklek ini sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka apalagi mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga sangat tepat untuk mengajarkan kepada peserta didik pada permainan engklek tersebut, juga sebagai warisan budaya yang harus kita wariskan kepada peserta didik.

Dalam hasil wawancara bersama Ibu Yuliana Daton menyampaikan manfaat dari bermain permainan era bagi siswa diantaranya sebagai berikut:

Dengan bermain era siswa dapat melatih berbagai kemampuan seperti: 1) melatih keterampilan fisik. Permainan ini melibatkan gerakan melompat, menggeser, berputar dan menjaga keseimbangan, yang secara efektif melatih motorik kasar siswa; 2) meningkatkan keterampilan sosial. Era sering dimainkan dalam kelompok, sehingga anak-anak belajar berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman sebaya; 3) mengembangkan kemampuan kognitif. Era dapat membantu anak belajar memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan menyusun strategi; 4) meningkatkan kreativitas siswa. Era dapat dimainkan dengan berbagai cara dan variasi, sehingga membantu anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi; 5) melatih mengelola emosional. Era dapat membantu anak belajar mengelola emosional seperti kesabaran, kegembiraan, kekecewaan saat bermain; 6) mengenalkan Budaya Lokal. Era adalah permainan tradisional yang dapat diperkenalkan kepada anak pada warisan budaya lokal.

Dalam hasil wawancara bersama siswa di SDK Leworahang atas nama Paulus Wolo Ritan pada tanggal 28 Mei 2025 mengungkapkan tentang permainan tradisional era ini. Ia mengungkapkan apa yang dirasakan ketika bermain permainan era. Ia sangat senang dan gembira, tetap fokus dan konsen serta tetap berjuang untuk bisa menyelesaikan permainan tersebut.

Kami sangat gembira dan senang ketika bermain permainan era karena dalam permainan era kami bisa bergerak aktif, melompat dari satu kotak ke kotak yang lain, berlari bersenang-senang bersama teman-teman dan melatih kami berpikir kreatif. Kami juga harus fokus dan konsen kaki harus tetap kuat supaya bisa melewati kotak satu ke kotak berikutnya. Ketika gagal melewati kotak kami tidak menyerah kami tetap berusaha supaya bisa menyelesaikan permainan. Kami merasa sangat puas ketika berhasil menyelesaikan satu putaran tanpa melakukan kesalahan.

Lebih lanjut dalam hubungan dengan peran permainan tradisional era ini, berdasarkan hasil wawancara dengan Guru PJOK diungkapkan bahwa permainan era sebagai salah satu bagian penting dalam menjaga dan melatih keseimbangan siswa khususnya dalam praktek bermain sepak bola. Guru PJOK menegaskan bahwa ketika aspek keseimbangan siswa dalam permainan sepak bola belum maksimal, maka permainan era diterapkan untuk melatih keseimbangan siswa.

Ketika siswa belum mampu memiliki keseimbangan yang baik dalam hal ini bermain sepak bola pada saat mengontrol bola, menggiring bola dan menghindari lawan, maka saya akan menerapkan permainan era sebagai usaha untuk meningkatkan keseimbangan mereka.

Faktor Pendukung dan Penghambat

a. Faktor pendukung dalam meningkatkan motorik kasar siswa usia 10-12 tahun di SDK Leworahang

1. Faktor Kematangan

Kematangan merupakan penentu dalam belajar. Hal ini memberikan pola berpikir dan berperilaku bagi anak yang sedang belajar. Dalam kematangan kemampuan motorik kasar anak juga dipengaruhi oleh fisik maupun psikis yang ada di dalam dirinya karena faktor-faktor tersebut sangatlah berpengaruh bagi perkembangan motorik kasar anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Yuliana Daton selaku guru PJOK sebagai berikut:

Perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh fisik dan psikis yang ada didalam diri anak, karena fisik dan psikis anak ini memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan motorik kasar anak yang dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak menjadi lebih baik lagi. Perkembangan motorik kasar anak terjadi dalam fisik dan psikis anak yang dipengaruhi oleh faktor kematangan yang dapat membentuk fungsi dalam organ tubuh anak yang siap untuk melakukan gerakan-gerakan

terkoordinasi yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

2. Faktor makanan

Makanan yang bergizi dan seimbang akan memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan tubuh anak yang membantu anak untuk meningkatkan motorik kasarnya sesuai dengan usianya. Hal ini diperkuat dengan wawancara bersama Ibu Yulianan Daton yang mengatakan:

Makanan sangat bermanfaat bagi tubuh anak apalagi saat ini anak mengalami masa-masa pertumbuhan yang pesat jadi harus diberikan makanan yang bergizi dan seimbang sehingga motorik kasarnya berkembang sesuai dengan usianya.

b. Faktor Penghambat dalam Meningkatkan Motorik Kasar siswa usia 10-12 Tahun di SDK Leworahang

1. Lingkungan yang tidak mendukung

Lingkungan menjadi salah satu bagian utama dari perkembangan motorik kasar siswa. Lingkungan yang baik akan melahirkan hal baik bagi anak begitu pula sebaliknya. Dalam hasil wawancara dengan ibu Yuliana Dato pada tanggal 26 Mei 2025 menyampaikan pernyataan sebagai berikut:

Lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan motorik kasar anak yang dapat membantu proses kembang anak melalui kegiatan-kegiatan yang ia lakukan baik di rumah atau di lingkungan sekitarnya. Lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan motorik kasar anak, karena lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang positif bagi tumbuh dan kembang anak sehingga anak akan berkembang secara baik sesuai dengan tumbuh kembang mereka.

2. Penggunaan teknologi yang berlebihan

Selain lingkungan yang tidak mendukung dalam meningkatkan motorik kasar anak, ibu Yuliana Daton juga menjelaskan dampak negatif dari penggunaan teknologi sekarang.

Perkembangan teknologi membuat anak lebih suka berdiam diri di dalam rumah. Anak lebih suka bermain game online daripada bermain permainan tradisional era. Hal ini menyebabkan perkembangan motorik kasar anak tidak berkembang secara baik karena aktivitas di luar rumah sangat kurang.

Pembahasan

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, yang memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman yang berguna, meningkatkan perbendaharaan kata. Serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budayanya sendiri. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan ini merupakan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkuat jati diri bangsa.

Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan dan tangkas serta memiliki manfaat bagi anak. Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu melompat, koordinasi gerak, keseimbangan dan kelincahan. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan pemainnya, selain itu permainan ini dapat dilakukan dimana saja misalnya di halaman rumah, halaman sekolah dan lokasi lainnya. Permainan engklek adalah sebuah permainan tradisional yang melibatkan lompat-lompatan di atas bidang datar yang digambar di tanah. Permainan ini terdiri dari kotak-kotak. Setiap daerah yang memainkan engklek memiliki nama dan bentuk kotak yang berbeda.

Permainan tradisional engklek ini dapat merangsang perkembangan motorik anak dan dilakukan secara individu, namun melibatkan teman dalam proses permainan. Hal ini mendorong anak untuk berdiskusi atau berkomunikasi dengan teman-temannya, melatih emosi anak untuk bersabar menunggu giliran, serta memberikan kesempatan kepada teman untuk bermain tanpa mengganggu yang lain saat mereka sedang bermain. Anak adalah individu yang sedang dalam proses perkembangan. Mereka memiliki dunia dan karakteristik yang berbeda jauh dari orang dewasa. Anak-anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu tentang apa yang mereka lihat dan dengar, seolah-olah tidak pernah berhenti belajar hal-hal baru.

Ditilik dari hasil penelitian terdahulu tentang peran permainan era (engklek) dalam hubungan dengan motorik kasar anak, maka ditemukan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan motorik kasar anak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ismawati, Ismawati, & Saadah, 2025) yang berjudul Efektifitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan engklek berdampak positif dalam meningkatkan keseimbangan, ketangkasan, daya tahan fisik, serta perkembangan sosial-emosional anak. Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Litiloli & Aisyah, 2025). Penelitian mereka menunjukkan bahwa permainan engklek memiliki dampak positif pada motorik kasar anak-anak di kelompok B2 TK Bahrul Ulum Surabaya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya tersebut memiliki hasil yang sama seperti yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Dimana hasilnya menunjukkan bahwa permainan tradisional era berperan bagi perkembangan motorik kasar yakni: 1) memaksimalkan tumbuh kembang siswa; 2) melatih berbagai keterampilan fisik (motorik kasar) siswa seperti melompat, bergeser, berputar, menjaga keseimbangan, dan kekuatan; 3) meningkatkan kreativitas siswa dalam melakukan gerakan yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam permainan era; 4) permainan era juga berperan untuk meningkatkan keseimbangan dalam permainan sepak bola seperti mengontrol bola, menggiring bola dan menghindari lawan.

Perkembangan motorik kasar anak perlu mendapatkan perhatian dari guru agar mereka dapat menjalankan tugas perkembangan dengan baik. Namun, sering kali kemampuan melompat anak pra-sekolah diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua, pembimbing, atau guru. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman bahwa perkembangan motorik kasar, termasuk kemampuan melompat, adalah bagian penting dalam kehidupan anak usia dini. Anak yang tumbuh tanpa keterampilan fisik motorik akan merasa minder atau tidak percaya diri dalam melakukan tugas fisik dan keterampilan lainnya. Keterampilan motorik yang baik akan membuat sistem saraf anak bekerja untuk mengkoordinasikan seluruh gerakan tubuh dan mengikuti ritme tertentu, sehingga anak akan menjadi pribadi yang terampil, lincah, dan cekatan. Belajar gerak juga dikenal sebagai belajar motorik atau motor learning. Tujuan dari pengembangan motorik adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar serta halus, meningkatkan kemampuan dalam mengelola dan mengontrol gerakan tubuh serta koordinasi, serta meningkatkan keterampilan fisik dan pola hidup sehat, sehingga dapat mendukung pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat, dan terampil.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional era berperan penting dalam perkembangan motorik kasar siswa usia 10-12 tahun di SDK Leworahang. Peran tersebut meliputi: 1) memaksimalkan pertumbuhan siswa; 2) melatih keterampilan fisik seperti melompat, bergeser, berputar, menjaga keseimbangan, dan kekuatan; 3) meningkatkan kreativitas siswa dalam gerakan sesuai aturan permainan; 4) berkontribusi pada keseimbangan dalam sepak bola, termasuk kontrol dan dribbling bola serta menghindari

lawan. Oleh karena itu, permainan tradisional era sangat penting bagi perkembangan motorik kasar siswa di SDK Leworahang. Peran Guru PJOK dalam merancang pembelajaran berbasis permainan era telah berhasil meningkatkan motorik kasar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran peneliti adalah: 1) Siswa diharapkan terus berlatih meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional, yang juga bermanfaat untuk motorik halus, keterampilan sosial, kognitif, emosional, dan kecintaan terhadap budaya lokal; 2) Sekolah disarankan merancang kurikulum yang mengintegrasikan permainan tradisional sebagai komponen penting dalam pembelajaran; 3) Diharapkan guru PJOK mengintegrasikan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk meningkatkan motorik kasar dan halus siswa; dan 4) Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian lanjutan tentang motorik kasar siswa dalam permainan tradisional atau jenis permainan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nurul Wiya, Susandi, Ari, & Muhammad, Devy Habibi. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *Falasifa (Jurnal Studi Keislaman)*, 12(2).
- Azassih, Pris. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Beregu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial Anak Usia 10-12 Tahun. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Ismawati, Desi, Ismawati, & Saadah, Dwi Aminatus. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Kumara Cendekia*, 13(2), 183–193. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i2.100413>.
- Jamilah, Ruhil Jamil. (2017). Peran Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Monotorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Mukhlisin Medan TA. 2016/2017. *Unuversitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Litololi, Sri Rahma, & Aisyah. (2025). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Motorik Kasar Anak Kelompok B2 di TK Bahrul Ulum Surabaya. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 6(1), 75–80. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.24143>.
- Mahfud, Imam, & Fahrizqi, Eko Bagus. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>.
- Maryati, Lilik, Kristiyandaru, Advendi, & Arief, Nur Ahmad. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bravo's*, 11(1), 76–86.
- Putri, Haniyyah Prastia, Andara, Fathiya, & Sufyan, Dian Luthfiana. (2021). Pengaruh Edukasi Gizi Berbasis Video Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri Di Jakarta Timur. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v4i2.11608>.
- Sulistyaningtyas, Reza Edwin, & Fauziah, Puji Yanti. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>.
- Yuniar, Sinta Tiara, Nuryadi, Nuryadi, & Hambali, Burhan. (2023). Analisis Gerak Lokomotor Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Dan 4 Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1). <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10899>.