

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PEREPET JENGKOL PADA ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK AL FALAH

Neti Wiharti¹, Alfian Ashshidiqi Poppyariyana², Indra Zultiar³

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi ,43166

e-mail: wihartineti@gmail.com

Corresponding author: wihartineti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui permainan tradisional *Perepet Jengkol* di TK Al Falah. Permainan tradisional dipilih karena memiliki unsur gerak yang mampu menstimulasi perkembangan fisik anak, khususnya dalam hal keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok A yang berusia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Indikator motorik kasar yang diamati meliputi kemampuan melompat, menjaga keseimbangan, dan koordinasi gerak saat mengikuti permainan *Perepet Jengkol*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Perepet Jengkol* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Pada tahap pratindakan, hanya 51,25% anak yang mencapai kriteria perkembangan sesuai usia. Setelah tindakan pada siklus I, meningkat menjadi 70,41% dan pada siklus II mencapai 87,08%. Permainan ini terbukti efektif karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menggerakkan tubuh secara aktif, serta meningkatkan keberanian dan kemandirian anak.

Kata Kunci: motorik kasar, permainan tradisional, *Perepet Jengkol*, anak usia dini.

ABSTRACT

This research aims to improve the gross motor skills of children aged 4–5 years through the traditional game of Perepet Jengkol at Al Falah Kindergarten. Traditional games are chosen because they have elements of movement that are able to stimulate children's physical development, especially in terms of balance, coordination, and muscle strength. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles, each of which consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were 15 children of group A aged 4–5 years. Data collection techniques are carried out through observation, documentation, and field notes. The gross motor indicators observed included the ability to jump, maintain balance, and coordinate movements when participating in the Perepet Jengkol game. The results of the study show that the game of Perepet Jengkol can improve children's gross motor skills. At the pre-action stage, only 51.25% of children met the developmental criteria according to age. After the action in cycle I, it increased to 70.41% and in cycle II it reached 87.08%. This game has proven to be effective because it is able to provide fun learning, actively move the body, and increase children's courage and independence.

Keywords: gross motor skills, traditional games, *Perepet Jengkol*, early childhood.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah karunia dari Allah SWT yang harus disyukuri dan dididik dengan baik. Dalam Islam, anak merupakan amanah yang harus dijaga dan dipelihara dengan penuh tanggung jawab. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an,:

وَاعْلَمُوا أَنَّمَا أَمْوَالُكُمْ وَأَوْلَادُكُمْ فِتْنَةٌ وَأَنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ أَجْرٌ عَظِيمٌ

fisik motorik, kognitif, seni, bahasa, sosial dan emosional. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus menyediakan alat bermain untuk berbagai kegiatan pembelajaran sehingga tumbuh kembang anak usia dini dapat terfasilitasi. Salah satu cara pembelajaran anak adalah bermain sambil belajar. Pembelajaran dapat didukung dengan menggunakan media atau alat permainan edukatif (APE) untuk merangsang perkembangan anak usia dini dalam membantu mencapai pertumbuhan dan perkembangannya. Alat permainan edukatif adalah alat permainan dengan nilai pendidikan yang dirancang untuk perkembangan dan pertumbuhan anak (Hasanah: 2019).

Pada usia 4-5 tahun, perkembangan motorik kasar anak biasanya mengalami peningkatan signifikan. Anak pada usia ini umumnya mulai menguasai kemampuan motorik seperti berlari, melompat, menendang, melempar, serta melakukan aktivitas fisik lainnya yang melibatkan koordinasi antara tubuh dan otot besar. Namun, tidak semua anak memiliki perkembangan motorik yang optimal sesuai dengan usia mereka. Perbedaan dalam perkembangan ini sering kali menjadi permasalahan yang dihadapi di banyak sekolah, terutama di tingkat pendidikan anak usia dini.

Salah satu kecenderungan yang sering muncul adalah ketidakseimbangan antara anak-anak yang sudah menguasai keterampilan motorik kasar dengan baik dan mereka yang masih kesulitan. Beberapa anak mungkin menunjukkan ketidakmampuan dalam menjaga keseimbangan saat berjalan di atas garis, kesulitan melompat dengan kedua kaki, atau lambat dalam mengikuti permainan fisik yang melibatkan koordinasi tubuh. Permasalahan ini tidak jarang menjadi keluhan bagi para guru yang merasa kesulitan dalam memastikan semua anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan motorik kasar.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, khususnya pada usia 4-5 tahun, sangatlah penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan bermain. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sering menjadi permasalahan di banyak sekolah, dimana anak-anak mengalami kesulitan dalam koordinasi gerakan yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. Hal ini juga menjadi keluhan banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Ayat Al-Qur'an yang relevan dengan perkembangan fisik dan pentingnya pendidikan dapat ditemukan dalam QS. Luqman: 14,

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَلَدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَنَا عَلَى وَهْنٍ وَفِصْلُ فِي عَامَيْنِ أَنْ أَشْكُرَ لِي وَلِوَلَدَيْكَ إِلَى الْمَصِيرِ

"Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapikannya dalam dua tahun." Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu."

Tafsir dari ayat ini menjelaskan bahwa anak harus dijaga dan dididik dengan baik oleh orang tua, termasuk dalam aspek fisik dan motorik yang merupakan bagian penting dari perkembangan anak.

Bermain pada umumnya menjadi garis depan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Padahal, permainan yang dimainkan anak bersama teman-temannya yang banyak melibatkan gerakan memberikan dampak positif bagi perkembangan motoriknya. Anak menjadi lebih lincah dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan motorik anak usia dini yaitu permainan tradisional *Perepet jengkol*. Metode ini dapat membuat anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kemampuan motoriknya.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah melalui permainan tradisional. Permainan tradisional *perepet jengkol* merupakan permainan yang melibatkan gerakan melompat dengan satu kaki dan berpindah tempat sesuai dengan pola yang telah ditentukan. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat melatih kekuatan otot kaki, keseimbangan, serta koordinasi tubuh anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan tradisional *Perepet jengkol* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al Falah. Melalui penelitian ini, diharapkan adanya kontribusi nyata dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis permainan yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini. Salah satu permainan tradisional tersebut adalah *Perepet Jengkol*, yang dikenal luas di beberapa daerah di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh **Sutini (2020)** mengungkapkan bahwa permainan tradisional yang melibatkan gerakan tubuh aktif seperti lompat, menarik, dan bertahan dapat meningkatkan kekuatan otot besar anak usia 4-5 tahun. Sejalan dengan itu, **Sari (2021)** menemukan bahwa permainan sejenis *perepet jengkol* mampu memperbaiki keseimbangan, koordinasi, serta ketangkasan motorik kasar pada anak TK. Berdasarkan hasil tersebut, permainan *Perepet Jengkol* diyakini menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Al Falah.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di TK Al Falah, ditemukan 15 anak masih menunjukkan kurang optimal dalam melakukan Gerakan kasar terlihat dari anak kesulitan dalam melakukan aktivitas fisik seperti, melompat dengan kedua kaki bersamaan, berjalan atau berlari dengan keseimbangan, , menggerakkan tubuh dengan koordinasi tangan dan kaki, masih malu dan masih ragu untuk melakukan aktifitas yang memerlukan tenaga ekstra. Anak-anak terlihat takut terjatuh saat melompat, enggan mencoba permainan yang melibatkan fisik, sering diam atau pasif saat kegiatan motorik berlangsung, mudah lelah dan kurang fokus saat bermain aktif. Beberapa anak masih kesulitan dalam melakukan gerakan-gerakan dasar seperti melompat, berjalan dengan keseimbangan yang baik, serta koordinasi antara tangan dan kaki. Hal ini menjadi perhatian karena kemampuan motorik kasar merupakan dasar penting untuk aktivitas fisik dan perkembangan anak di kemudian hari. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, anak-anak cenderung lebih aktif saat bermain di luar ruangan. Oleh karena itu, diperlukan metode atau permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat melatih keterampilan motorik kasar secara alami. Salah satu yang relevan adalah permainan tradisional *Perepet Jengkol*.

Indikator motorik kasar untuk anak usia 4-5 tahun yaitu berjalan di garis lurus, melompat dengan kedua kaki, menirukan gerakan senam sederhana. Beberapa contoh aspek yang dinilai, kemampuan mengoordinasikan gerak tangan dan kaki, gerakan yang memerlukan kekuatan otot besar, keseimbangan saat bergerak diharapkan dengan *permainan perepet jengkol* ini anak melakukan gerak *lokomotor* (berjalan, berlari, melompat), anak mampu melakukan gerakan non-lokomotor (menekuk badan, mengayun), anak mampu bermain aktif secara berkelompok sesuai panduan kurikulum PAUD 2013

Penelitian awal ini juga mengungkapkan bahwa kurangnya variasi aktivitas fisik dan media *stimulasi* yang digunakan di kelas menjadi salah satu penyebab utama keterlambatan perkembangan motorik kasar. Anak-anak cenderung lebih banyak duduk dan kurang terlibat dalam permainan yang memerlukan gerakan aktif. Selain itu, metode pembelajaran yang

digunakan belum sepenuhnya mendukung pengembangan motorik kasar secara optimal. Dalam rangka meningkatkan motorik kasar anak, dilakukan implementasi permainan *Perepet jengkol*. Berdasarkan pengamatan awal, media ini dirancang untuk mendorong anak-anak melakukan serangkaian gerakan seperti melompat, berjalan, dan menyentuh. Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk mengembangkan koordinasi antara kaki dan tangan, keseimbangan, serta keterampilan visual-motorik dengan cara yang menyenangkan. Penelitian awal menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan fisik ketika menggunakan *metode permainan Perepet jengkol* ini. Mereka juga terlihat lebih percaya diri dalam mencoba gerakan-gerakan baru dan lebih mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Observasi ini mengindikasikan bahwa permainan ini berpotensi besar dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan.

Hasil dari penelitian awal ini menjadi dasar untuk melanjutkan penelitian lebih mendalam mengenai permainan *Perepet jengkol* dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al Falah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan. Pada hakekatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

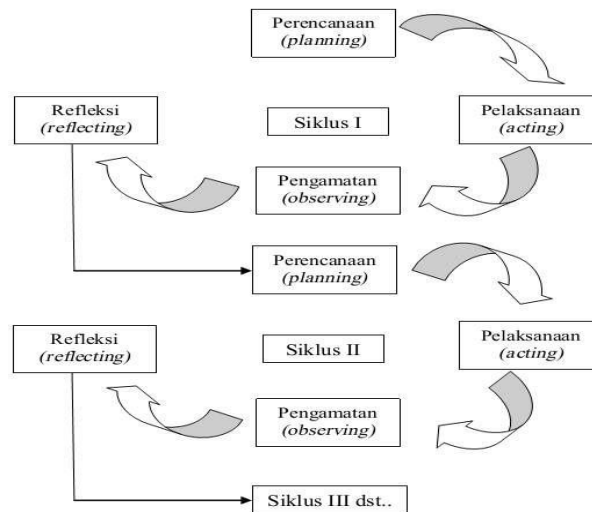
Pemilihan metode ini dilatar belakangi atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan berdasarkan “daur ulang” yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif. Oleh karena itu, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dipusatkan pada situasi sosial kelas yang membutuhkan sejumlah informasi dan tindak lanjut secara langsung berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Secara partisipatif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional *Perepet jengkol* Pada Anak Usia Dini 4-5 tahun Di Tk Al Falah

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan dikenal juga dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Adapun rancangan model Kemmis dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh *Kemmis dan McTaggart*, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. *Perencanaan (Planning)*

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Beberapa langkah yang dilakukan meliputi:

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berfokus pada permainan tradisional Perepet jengkol untuk meningkatkan motorik kasar anak.
- Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan.
- Menentukan indikator keberhasilan yang diharapkan dari tindakan yang dilakukan.
- Menyusun lembar observasi untuk mengukur perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

2. *Pelaksanaan Tindakan (Action)*

Pada tahap ini, rencana yang telah disusun sebelumnya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Guru memandu anak-anak dalam melakukan permainan Perepet jengkol sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

- Memberikan contoh cara bermain Perepet jengkol kepada anak-anak.
- Mengajak anak-anak untuk bermain secara bergiliran dengan bimbingan guru.
- Memberikan motivasi dan dorongan kepada anak-anak agar mereka aktif bergerak selama permainan berlangsung.

3. *Observasi (Observation)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap perilaku serta perkembangan motorik kasar anak selama permainan berlangsung. Beberapa aspek yang diamati meliputi:

- Kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dan dua kaki.
- Keseimbangan dan koordinasi tubuh saat bermain.
- Ketahanan fisik anak dalam menyelesaikan permainan.

- d. Tingkat keterlibatan dan partisipasi anak dalam kegiatan.

Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis untuk menentukan efektivitas tindakan yang telah dilakukan.

4. Refleksi (*Reflection*)

Setelah observasi dilakukan, peneliti melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Pada tahap ini, dilakukan diskusi antara guru dan peneliti untuk menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan berhasil atau masih memerlukan perbaikan. Beberapa langkah dalam refleksi meliputi:

- Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan.
- Menganalisis apakah indikator keberhasilan telah tercapai.
- Menyusun strategi untuk perbaikan pada siklus berikutnya jika diperlukan.

Jika pada Siklus I indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Siklus II akan mengikuti tahapan yang sama dengan beberapa penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pendekatan PTK model *Kemmis dan McTaggart* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *Perepet jengkol*. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus akan terus berlanjut hingga target peningkatan motorik kasar anak tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

pembahasan hasil penelitian ini disusun berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian dari **pra siklus**, **siklus I**, dan **siklus II**, dengan mengacu pada indikator motorik kasar yang mencakup kemampuan melompat dengan, keseimbangan, koordinasi gerak tangan dan kaki saat bermain, kemampuan menjaga postur tubuh saat bergerak, dan daya tahan fisik saat bermain.

1. Kondisi Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak anak mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan saat melompat, kurang koordinasi gerak antara tangan dan kaki, serta belum mampu mempertahankan postur tubuh dan daya tahan fisik dengan baik saat melakukan aktivitas bermain.

Total skor yang diperoleh pada pra siklus adalah 134 dari 240, dengan persentase rata-rata **51,25%**. Ini menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori “Mulai Berkembang (MB)” dan hanya sebagian kecil yang sudah mencapai “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”. Dengan demikian, diperlukan intervensi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia dini.

2. Hasil Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I melalui permainan tradisional *Perepet Jengkol* dalam 3 pertemuan, terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Dalam prosesnya, guru memberikan stimulus yang lebih terstruktur dan menyenangkan melalui gerakan aktif yang melibatkan keseimbangan, koordinasi, serta ketahanan fisik.

Hasil penilaian pada Siklus I menunjukkan total skor **169 dari 240**, dengan rata-rata persentase **70,41%**. Meskipun sudah ada peningkatan dari pra siklus, namun masih ada

beberapa anak yang belum mencapai perkembangan maksimal. Sebagian anak masih tampak kurang percaya diri dan belum optimal dalam menjaga postur tubuh saat bergerak.

Peningkatan ini membuktikan bahwa permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik mampu merangsang aspek motorik kasar anak. Namun, karena hasil belum mencapai indikator keberhasilan ($\geq 80\%$), maka dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan beberapa perbaikan dalam metode dan pendekatan.

3. Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan kembali dalam 3 pertemuan. Permainan *Perepet Jengkol* dimodifikasi agar lebih menantang dan menyenangkan, serta guru memberikan bimbingan lebih intensif dan motivasi yang membangun. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan aktif, serta peningkatan koordinasi tubuh yang lebih stabil.

Hasil penilaian pada Siklus II memperlihatkan peningkatan yang sangat signifikan, dengan total skor **209 dari 240** dan rata-rata persentase mencapai **87,08%**. Hampir seluruh anak telah berada pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan “Berkembang Sangat Baik”, serta tidak ada lagi anak yang berada pada kategori “Belum Berkembang”.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional *Perepet Jengkol* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan ini tidak hanya memberikan stimulus fisik, tetapi juga mengembangkan aspek sosial, emosional, dan kognitif anak secara simultan karena mengajarkan anak untuk bergiliran, mengikuti aturan, dan menyelesaikan tantangan.

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang konsisten dari pra siklus ke Siklus I dan Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berhasil mencapai tujuan penelitian. Peningkatan sebesar **31,25%** dari pra siklus ke siklus II mencerminkan keberhasilan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Hasil ini juga sejalan dengan teori-teori perkembangan anak menurut Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya aktivitas fisik dan sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan sebagai pendekatan pembelajaran terbukti mampu merangsang otot besar, koordinasi tubuh, serta rasa percaya diri anak.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Motorik Kasar Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Tahap	Persentase Keberhasilan
Pra-Siklus	51,25%
Siklus I	70,41%
Siklus II	87,08 %

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Masing-masing tahap menunjukkan tingkat keberhasilan yang berbeda dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Berikut penjelasannya:

1. Tahap Pra-Siklus – 51,25%

Pada tahap pra-siklus, tingkat keberhasilan kemampuan motorik kasar anak hanya mencapai 51,25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori “Mulai Berkembang” dan belum mampu melakukan gerakan motorik kasar seperti melompat dengan seimbang, menjaga postur tubuh, serta koordinasi gerak tangan dan kaki secara optimal. Fakta ini menjadi dasar perlunya tindakan perbaikan melalui

penerapan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2. Tahap Siklus I – 70,41%

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional *Perepet Jengkol* pada Siklus I, terjadi peningkatan signifikan sebesar 19,16% dibanding pra-siklus. Persentase keberhasilan mencapai 70,41%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengalami perkembangan motorik kasar ke arah yang lebih baik. Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam menjaga keseimbangan dan daya tahan fisik saat bermain. Namun, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan $\geq 80\%$, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan metode dan pendekatan.

3. Tahap Siklus II – 87,08%

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran disempurnakan dan dilakukan pendampingan lebih intensif terhadap anak. Hasilnya, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu naik sebesar 16,67% dari siklus I. Persentase keberhasilan pada Siklus II mencapai 87,08%, yang berarti sebagian besar anak telah mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik”. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu melakukan aktivitas motorik kasar dengan lebih lancar dan tepat. Dengan hasil ini, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kesimpulannya, terdapat peningkatan persentase keberhasilan yang konsisten dan signifikan dari tahap ke tahap, membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional *Perepet Jengkol* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun.

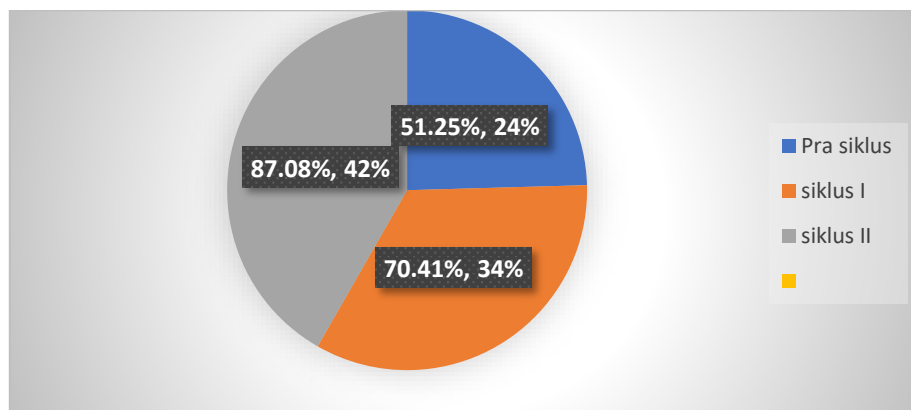


Diagram 1. Hasil Kondisi Kerjasama Anak Pada Pra Siklus , Siklus I, Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TK Al Falah tentang penerapan permainan *Perepet Jengkol* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Gambaran perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebelum menggunakan permainan *Perepet Jengkol* menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memiliki kemampuan motorik kasar yang belum berkembang secara optimal. Anak-anak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas seperti melompat, menjaga keseimbangan, dan koordinasi gerak tubuh. Hanya sebagian kecil anak yang mampu melakukan gerakan motorik kasar sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Penerapan permainan Perepet Jengkol dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Permainan ini terbukti dapat merangsang gerakan tubuh anak melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti melompat, berputar, dan menjaga keseimbangan sambil mengikuti lagu. Guru juga berperan aktif dalam memberikan arahan, contoh gerakan, serta membangun motivasi anak untuk aktif bergerak.
3. Hasil penerapan permainan Perepet Jengkol menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Terjadi peningkatan jumlah anak yang mampu melakukan gerakan motorik kasar sesuai indikator yang ditetapkan. Jika pada tahap prasiklus 51,25% dan siklus I 70,41% anak yang menunjukkan perkembangan sesuai usia, maka setelah siklus II meningkat menjadi 87,08 %. Ini membuktikan bahwa permainan Perepet Jengkol sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Motorik Kasar Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Tahap	Persentase Keberhasilan
Pra-Siklus	51,25%
Siklus I	70,41%
Siklus II	87,08 %

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru PAUD
Guru dapat menjadikan permainan Perepet Jengkol sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Permainan ini dapat dilakukan secara rutin di luar kelas sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
2. Untuk Orang Tua
Orang tua diharapkan turut berperan aktif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak dengan menyediakan waktu bermain bersama anak di rumah, khususnya permainan yang melibatkan aktivitas fisik. Selain itu, orang tua dapat memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mengandung nilai budaya dan manfaat motorik, seperti Perepet Jengkol, sebagai bagian dari kegiatan keluarga. Dukungan dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain anak sangat membantu dalam proses tumbuh kembang anak secara optimal.
3. Untuk Lembaga
Lembaga perlu mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti Perepet Jengkol dengan menyediakan waktu dan ruang gerak yang cukup agar anak dapat belajar sambil bergerak aktif sesuai kebutuhan perkembangan fisiknya.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai permainan tradisional dalam meningkatkan aspek perkembangan lainnya, seperti sosial emosional atau kognitif anak, serta dapat diterapkan pada kelompok usia yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agun, M. H., Utami, K. P., & Yuliadarwati, N. M. (2020). *Perepet Jengkol sebagai latihan keseimbangan dinamis*. Sport Science Journal, 2(1), 12–24.
- Agunadi, P. S., & Mahmudi, M. (2021). *Evaluasi motorik kasar melalui permainan tradisional di TK*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 85–98.
- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). *Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik pada anak usia dini*. Falasifa, 12(2), 45–57.
- Anggaini, D. M., Maulidiyah, E. C., Malaikosa, Y. M., & Widayanti, M. D. (2024). *Permainan tradisional Perepet Jengkol untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4–5 tahun*. Jurnal Tumbuh Kembang Anak, 6(1), 12–25.
- Budi, A. N., & Lestari, T. (2023). *Perbandingan motorik kasar anak melalui egrang dan Perepet Jengkol*. Jurnal Tumbuh Kembang, 7(2), 44–57.
- Cahyani, D., & Rizky, S. (2024). *Tingkat perkembangan motorik kasar di PAUD setelah dilatih Perepet Jengkol*. Holistik: Jurnal Pendidikan, 2(3), 59–71.
- Dewi, L. P., & Rahayu, P. (2022). *Penggunaan permainan tradisional sebagai intervensi motorik kasar anak*. Jurnal Inspirasi Edukasi, 9(1), 23–35.
- Fauziddin, M. (2021). *Deteksi dini motorik kasar pada anak usia 4–6 tahun*. Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 128–135.
- Fitriani, R., & Fidiawati, S. (2021). *Upaya meningkatkan motorik kasar melalui permainan tradisional Egrang Batok kelapa*. J-Sanak: Jurnal Kajian Anak, 2(2), 34–48.
- Fitriyanti, S., Wulandari, K., & Justicia, N. (2023). *Implementasi tarian tradisional untuk motorik kasar anak 5–6 tahun*. Auladly: Jurnal PAUD, 5(2), 102–115.
- Hananingsih, W., & Anggraini, E. (2022). *Hubungan tinggi badan dengan kecepatan berjalan menggunakan permainan tradisional*. Mandala Education Journal, 8(4), 77–88.
- Hasan, M. N., Husnah, R., & Parastuti, S. A. (2021). *Pemanfaatan Perepet Jengkol dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak*. PGMI Awwaliyah Journal, 4(2), 95–107.
- Hikmah, N. (2022). *Pengembangan model permainan tradisional Perepet Jengkol*. Jurnal Edukasi Anak, 1(1), 56–68.
- Ivianti, K. (2022). *Permainan tradisional sebagai media latihan keseimbangan pada anak*. Early Childhood Journal, 4(1), 21–30.
- Jumawan, J., & Wulandari, R. S. (2024). *Stimulasi motorik kasar melalui Perepet Jengkol*. Mentari: Jurnal Pendidikan PAUD, 4(1), 67–79.
- Junaedi, J., & Suardi, S. (2020). *Permainan tradisional egrang sebagai media edukasi anak*. Publipreneur, 6(2), 41–52.
- Kaoci, W., Taib, B., & Ummah, D. M. (2021). *Permainan tradisional jalan tempurung dan motorik kasar anak*. Cahaya PAUD, 3(1), 15–26.
- Maryati, Kristiyandaru, & Ahmad. (2023). *Pengaruh permainan tradisional terhadap motorik kasar siswa SD*. Pendidikan Olahraga, 11, 101–114.

- Mega, A., & Arifin, F. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. CV. Afasa Pustaka.
- Mukhtar, A., & Rubiono, G. (2022). *Analisis energi mekanik dalam permainan tradisional egrang*. Jurnal Pendidikan Fisika, 9(2), 58–69.
- Mulyasa. (2020). *Manajemen PAUD Bermutu*. Rosda.
- Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2024). *Pengaruh Perepet Jengkol terhadap motorik kasar anak 5–6 tahun*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 33–46.
- Pahleviannur, M. R., Taufiq, A., & Ridwan, D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (ed. 2). Pradina Pustaka.
- Prasetia, R., & Komaini, R. (2020). *Pengaruh permainan tradisional terhadap motorik kasar siswa SD*. Stamina Journal, 2, 59–70.
- Rahma, P. A. A., Yuliastrid, D., Anita, N. K., & Susanto, I. H. (2024). *Peningkatan motorik kasar melalui Perepet Jengkol*. Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 2(2), 99–112.
- Sofiyani, D. (2024). *Modifikasi Perepet Jengkol dalam peningkatan keterampilan motorik kasar*. Jurnal Peneliti & Praktisi PAUD, 3(2), 55–68.
- Suhariyanti, M., Priyadi, M. S., Alhadi, I. A., & Rachmatia, M. (2024). *Peran Perepet Jengkol dalam melatih keseimbangan anak usia dini*. Cerdas Sifa Pendidikan, 13(1), 14–27.
- Suhartini, L., & Jarwoko, S. (2020). *Meningkatkan motorik kasar melalui lompat tali tradisional*. Warna Journal, 1(2), 34–44.
- Suwika, P. I., & Rahmatia, S. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional*. Pendidikan Islam Press.
- Zuhra, N., Chairullah, & Syafrizal. (2024). *Implementasi Perepet Jengkol dalam perkembangan motorik kasar*. Ameena Journal, 2(4), 88–102.