

Inovasi Permainan Engklek untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini

Qurrotun Nada*, Yuliani Nurani, Hikmah Hikmah

Universitas Negeri Jakarta

Abstrak: Kajian ini berguna dalam menciptakan media pembelajaran yang merangsang gerak dasar pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Kajian ini menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Kajian ini menggunakan instrumen kuesioner untuk ulasan ahli serta instrumen penilaian satu ke satu dengan anak usia 5 hingga 6 tahun. Pengujian efektivitas produk dari ahli materi menghasilkan skor sejumlah 98,4%. Pengujian efektivitas produk dari ahli media menghasilkan skor sejumlah 85,9%. Skor akhir adalah 93,5% saat produk diujikan pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Dari hasil kajian ditemukan bahwa media pembelajaran inovatif "ENGKASA" mencukupi persyaratan tersebut. Media pembelajaran inovatif ini berhasil meningkatkan motorik dasar khususnya gerak dasar lokomotor anak usia 5 hingga 6 tahun. Media pembelajaran inovatif ini membagikan kepada anak materi tentang kegiatan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, serta merangkak. Media ini secara praktis dapat digunakan sebagai media pembelajaran di lingkungan anak usia dini maupun di rumah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Inovatif, Gerak Lokomotor, Anak Usia Dini, Permainan Tradisional, Engklek

DOI:

<https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.316>

*Correspondence: Qurrotun Nada

Email: qurrotunnada05@gmail.com

Received: 02-10-2023

Accepted: 18-12-2023

Published: 28-01-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study is useful in creating learning media that stimulates basic movements in children aged 5 to 6 years. This study utilizes the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The study utilized an expert rating questionnaire instrument as well as a one-on-one assessment instrument with children aged 5 to 6 years. Product effectiveness testing from material experts resulted in a score of 98.4%. Product effectiveness testing from media experts resulted in a score of 85.9%. The final score was 93.5% when the product was tested on children aged 5 to 6 years. From the results of the study, it was found that the learning media is innovative "ENGKASA" fulfills these requirements. These innovative learning media successfully improve the basic motor skills of 5 to 6 years old children. The media shares with children material about physical activities such as walking, running, jumping, hopping, and crawling. This media can be practically used as learning media in early childhood environments and at home.

Keywords: Innovative Learning Media, Locomotor Skills, Early Childhood, Traditional Game, Hopscotch

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berfokus untuk membentuk landasan pertumbuhan serta perkembangan fisik (motorik halus serta kasar), perkembangan intelektual, sosio-emosional, linguistik, dan komunikasi selaras pada keunikan dan tahap tumbuh kembang anak (Nurani, 2019). Satu faktor penting pada hidup anak usia dini yaitu aspek perkembangan fisik. Tumbuh kembang fisik kuat kaitannya terhadap motorik. Capaian esensial dalam pembelajaran anak usia dini ditandai pada konsep belajar melalui bermain dan menyenangkan yang memungkinkan anak mengembangkan secara maksimal seluruh keahlian bawaannya (Nurani, 2019). Hal ini menunjukkan jika ada masa-masa pada anak usia dini yang tidak dapat terulang lagi di masa depan. Anak pada usia ini ada dalam tahap pengembangan potensinya sehingga memerlukan rangsangan yang tepat serta cocok untuk perkembangannya.

Pemberian rangsangan adalah salah satu metode dalam menunjang tumbuh kembang anak. Anak yang mendapat rangsangan yang cukup juga mampu meraih aspek tumbuh kembang yang lebih baik. Satu diantaranya adalah faktor tumbuh kembang fisik-motorik. Pertumbuhan keterampilan motorik melibatkan dua macam perkembangan: keterampilan motorik halus serta keterampilan motorik kasar. Anak umur 4 hingga 6 tahun mempunyai ciri-ciri yang berhubungan pada pertumbuhan fisik dan begitu aktif dalam beragam aktivitas. Hal ini membantu mengembangkan otot-otot kecil dan besar, contohnya memanjat, melompat, serta berlari (Khairi, 2018). Keahlian motorik dasar dibedakan jadi tiga jenis yakni gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, serta gerak manipulatif. Gerak lokomotor yakni gerakan berpindah ke tempat lain, contohnya berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merayap. Gerakan non-lokomotor yakni gerak bagian tubuh yang berputar di persendiannya dan dilaksanakan di tempat dengan tidak bergerak, misalnya membungkuk atau melipat. Gerak manipulatif merupakan gerak yang digunakan untuk memanipulasi suatu benda, contohnya menendang, melempar, serta menangkap (Sulisiawati, 2017). Seluruh aktivitas ini memerlukan penyesuaian supaya anak bisa berlatih dengan lebih baik. Merujuk pada penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan jika tumbuh kembang motorik yakni gerak yang dilakukan anak sebagai suatu progres belajar, yang mana anak langsung berlatih serta melaksanakan kegiatan dengan memperoleh pengalaman baru secara langsung atas kegiatan yang dilakukannya. Oleh karenanya kegiatan motorik yang dilakukan bisa mempengaruhi aktivitas keseharian (Fatmawati, 2020). Melalui rangsangan yang cocok, anak bisa menumbuhkan motorik kasarnya lewat aktivitas, bermain, dan sebagainya.

Dunia anak usia dini adalah bermain, sehingga pembelajaran yang diberikan pendidik dilihat menjadi aktivitas bermain bagi anak. Pembelajaran pada anak usia dini berlangsung melalui aktivitas bermain (playful learning). Disamping itu, kegiatan belajar anak usia dini memerlukan penggunaan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran, bermain, dan menjelaskan informasi. Media begitu esensial pada PAUD sebab dalam tahap anak usia dini ini kemampuan imajinasi, pemahaman, serta kemampuan mengingat anak sudah berkembang. Oleh karena itu media pembelajaran begitu esensial pada PAUD guna

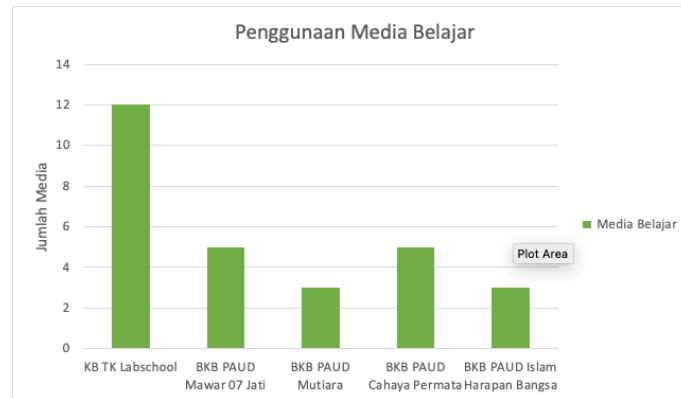
menumbuhkan serta mendorong keterampilan anak serta menunjang keberhasilan belajar yang maksimal.

Pada dunia pendidikan, media pembelajaran sangat diperlukan guna menjelaskan informasi. Hal ini membuat pemberian materi pembelajaran menjadi jelas, merangsang perhatian, minat dan pemikiran anak pada aktivitas belajar, serta memungkinkan anak belajar lebih aktif sambil bersenang-senang serta mencapai hasil. Kesan pembelajaran lebih hidup dan bervariasi (Asmariyani, 2016). Merujuk pada Gerlach dan Ely (Arshad, 2017), arti luas media yakni orang, materi, maupun peristiwa yang menciptakan situasi yang memungkinkan anak mendapatkan wawasan, keahlian, serta sikap. Media kini menjadi alat pada arti sempit. Media merupakan alat yang membagikan materi kepada anak. Media dipandang bukan sekedar alat pendidikan namun juga penyebar informasi dan informasi pendidikan bagi anak.

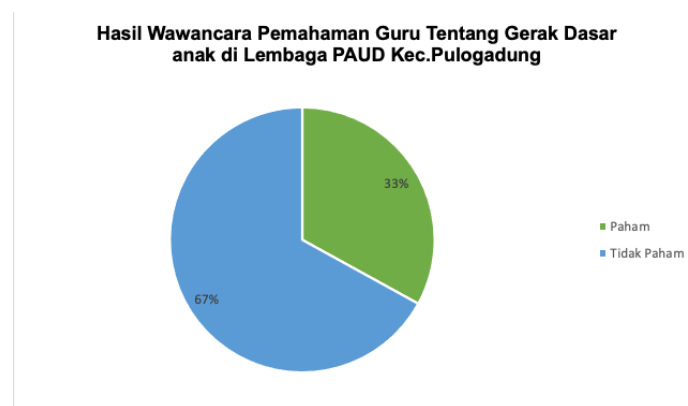
Permainan tradisional adalah satu dari banyak cara lain dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan ini berfokus dalam usaha melestarikan kultur tanah air yang semakin dilupakan generasi baru demi permainan modern. Permainan tradisional bisa kembali lagi dikenalkan demi mendorong mutu fisik serta melindungi budayanya.

Anak masa kini banyak yang belum mengenal permainan tradisional. Perubahan ini bisa dimaklumi dengan melihat pergantian gaya hidup masyarakat akibat masifnya perkembangan teknologi serta komunikasi. Saat ini gawai adalah sesuatu yang dipunyai setiap orang, dari anak-anak sampai dewasa. Merujuk pada informasi yang diperoleh, penelitian yang dilaksanakan *Common Sense Media* di Philadelphia menemukan jika anak-anak berusia empat tahun telah mempunyai gawai pribadi tanpa diawasi orang tua. Anak yang ketagihan gadget cenderung kehilangan hasrat terhadap permainan. Sebab, anak kerap melihat gawai setiap hari serta tidak berminat pada interaksi fisik. Hal ini tentu saja berdampak pada pertumbuhan motorik, kognitif, serta sosial. Inovasi permainan ini mendorong para orang tua untuk melihat bermaknanya permainan tradisional dan secara aktif mengenalkan permainan tradisional untuk anaknya.

Hasil fakta lapangan serta observasi awal pengembangan media pembelajaran inovatif guna merangsang motorik gerak dasar lokomotor pada anak usia dini yang dilaksanakan di lima TK di Kecamatan Pulo Gadung, serta di beberapa jurnal. Pada saat dilakukan penelitian diidentifikasi permasalahan yang diperlihatkan melalui gambar dibawah ini:



Gambar 1. Penggunaan Media Belajar di 5 Lembaga PAUD Kecamatan Pulo Gadung



Gambar 2. Pemahaman Guru Tentang Gerak Dasar Anak di Lembaga PAUD

Masalah ini berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran di lingkungan PAUD yang masih minim serta belum optimal. Hal ini disebabkan karena guru kurang berminat memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan inovatif, hal ini disebabkan mereka tidak dapat menguasai penggunaan media pembelajaran karena kurangnya informasi. Keberhasilan materi pengajaran dikomunikasikan pada anak-anak begitu bergantung pada mutu pengajaran guru. Pengajar yang berkualifikasi baik tidak sekedar memiliki keahlian verbal saat menjelaskan isi, namun juga ketersediaan lingkungan guna membantu anak memahami isi yang disajikan, terutama melalui penggunaan media pembelajaran. Pengenalan materi gerak dasar bagi guru begitu esensial supaya guru dapat secara optimal membentuk aktivitas gerak dasar pada anak, serta alternatif media pembelajaran guna merangsang aktivitas gerak dasar pada anak. Betapa esensial pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk anak usia dini. Ini didukung melalui penelitian yang dilaksanakan oleh (Hambali et al. 2022), yang menjelaskan jika usaha peningkatan kemampuan motorik gerak dasar lokomotor lewat permainan tradisional Engklek dikatakan tepat. Penelitian ini mempunyai kesamaan pada kajian yang bermaksud merangsang kemampuan motorik pada anak usia dini.

Kesimpulan atas temuan observasi serta kajian selama ini, karena beberapa alasan, segelintir sekolah belum optimal dalam mempromosikan media pembelajaran yang beragam, dan akhirnya anak-anak hanya mampu bermain menggunakan media yang kurang beragam. Pergerakan gerak dasar lokomotor anak belum terstimulus dengan baik

dan kemampuannya belum ditingkatkan dengan sempurna sebab kurangnya media. Tujuan pembelajaran yang disyaratkan belum tercapai. Perlunya media pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan bagi pengembangan motorik kasar anak khususnya motorik gerak dasar lokomotor melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan modifikasi gerak yang berbeda bagi anak usia dini.

Merujuk pada penjelasan diatas, sebagian anak masih mengalami defisit aktivitas motorik kasar, dan ada segelintir penyebabnya. Isyarat aktivitas fisik, khususnya minimnya rangsangan motorik kasar anak akibat kurangnya kegiatan motorik dasar, dan kurangnya media pembelajaran di sekolah yang kurang bisa dioptimalkan dalam penggunaannya, sehingga mengurangi variasi kegiatan anak. Hal inilah yang dijadikan landasan kajian, yakni guna menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Ini adalah modifikasi dari permainan tradisional Engklek yang disebut "ENGKASA" (Engklek Aku Bisa), berupa capaian pembelajaran yang penting tentunya. Media ini menampilkan beragam kegiatan fisik yang bisa merangsang ketertarikan belajar anak melalui aktivitas yang menyenangkan. Variasi media pembelajaran inovatif berbasis permainan tradisional engklek membantu guru, orang tua dan anak usia dini meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotornya.

Metode

Metode yang digunakan dalam kajian ini yakni R&D (*Research and Development*) melalui pemanfaatan ADDIE. Suatu metode kajian pengembangan guna pembuatan produk khusus serta menguji efektivitas produk ini (Sugiyono, 2019). Model ADDIE sering dimanfaatkan pada desain instruksional sebab model ini menyediakan fase pengembangan produk yang didorong oleh persyaratan. Oleh karena itu, model ADDIE dipilih peneliti sebab memiliki tahapan yang tepat serta mempunyai pola pengembangan yang sistematis dan mudah dimengerti. Produk pendidikan pada kajian serta pengembangan mempunyai empat makna utama. Pertama, produk ini tidak sekedar mencakup perangkat keras saja, contohnya modul, buku teks, video pembelajaran serta film, namun mencakup perangkat lunak juga, contohnya kurikulum, penilaian, model pembelajaran, prosedur, serta pembelajaran. Kedua, produk bisa berwujud produk baru maupun modifikasi dari produk yang telah dibuat. Ketiga, produk yang dikembangkan memiliki kegunaan nyata dalam lingkup pendidikan. Keempat, produk ini bisa dipertimbangkan dengan praktis dan ilmiah (Arifin, 2012). Penelitian serta pengembangan ini dimanfaatkan sebab peneliti hendak membuat produk berbentuk media pembelajaran inovatif atas permainan tradisional engklek guna merangsang motorik gerak dasar lokomotor pada anak usia dini. Pendekatan kajian serta pengembangan ini dianggap sesuai guna membantu peneliti dalam menciptakan media pembelajaran dan menguji efektivitas produk yang merangsang kemampuan motorik gerak dasar lokomotor anak.

Progres atau tahapan kajian ini mencakup lima tahap: (1) Analisis merupakan tahapan yang begitu esensial pada penelitian dan pengembangan, sebab itu perlu dilakukan analisis terhadap permasalahan yang timbul dalam bidang tersebut sebelum menyusun desain

pengembangan. (2) Desain merupakan tahap perencanaan untuk menghasilkan suatu produk media, (3) Pengembangan adalah produksi serta pengujian produk, (4) Implementasi adalah aktivitas penggunaan produk, (5) Evaluasi adalah penilaian dari produk yang dibuat.

Populasi yang digunakan dalam kajian ini terletak di KB TK Labschool Jakarta. Sampel serta subjek kajian ini yakni enam orang anak TK B yang berumur 5 hingga 6 tahun. Peneliti melaksanakan percobaan terbatas guna memahami kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkannya. Kajian ini memanfaatkan alat seperti angket, observasi, wawancara, serta kisi-kisi instrumen untuk penilaian ahli terhadap keperluan serta kesesuaian produk. Analisis yang dimanfaatkan pada kajian ini adalah skala likert guna memahami indikator validitas kajian pengembangan media pembelajaran ENKGASA (Engklek Aku Bisa). Kategori rating skala likert dan rating validasi yakni:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
Kurang Sesuai	1
Cukup Sesuai	2
Sesuai	3
Sangat Sesuai	4

Skala Likert mempunyai kriteria dari sangat positif hingga sampai sangat negatif guna menguji efektivitas suatu produk. Skala penghitungan berisi data dengan skor minimal 1 serta skor maksimal 4. Kriteria penghitungan temuan uji validasi produk dari para ahli kini berdasarkan rumus berikut:

$$NA = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Merujuk pada nilai yang diperoleh, ahli materi serta ahli media menghitung menggunakan rumus yang telah ditentukan. Sedangkan kategori penilaiannya adalah:

Tabel 2. Kategori Penilaian Skor Skala Likert

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
0 – 25 %	Kurang Layak
26 – 50 %	Cukup Layak
51 – 75 %	Layak
76 – 100 %	Sangat Layak

Kemudian guna menguji produk media pembelajaran pada anak dilaksanakan melalui metode *one to one evaluation* dengan menggunakan skala Guttman, seperti dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skala Guttman

Skor	Kriteria Penilaian
1	Layak
0	Tidak Layak

Dengan metode tersebut, penilaian anak memanfaatkan skala Guttman melalui rumus, seperti dibawah ini:

$$NA = \frac{\text{Jumlah seluruh skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Merujuk pada temuan persentase tersebut, diambil suatu kesimpulan atas responden anak didik yang disurvei guna mengetahui seberapa baik produk tersebut disambut oleh anak-anak. Dan berdasarkan temuan yang didapat, peneliti memanfaatkan kriteria kategorikal berlandaskan rentang penilaian seperti dibawah ini:

Tabel 4. Kategori Penilaian Skor Skala Guttman

Rentang Skor	Kriteria Penilaian
0% - 50%	Tidak Layak
51% - 100%	Sangat Layak

Hasil dan Pembahasan

Temuan atas tahap pengembangan model ADDIE adalah inovasi media pembelajaran ENKGASA yang diuji kelayakannya oleh ahli serta anak umur 5 hingga 6 tahun TK kelas B di KB TK Labschool Jakarta guna memverifikasi kelayakan produk. Produk akhir yang diciptakan pada kajian ini yakni ENKGASA, sebuah media pembelajaran inovatif yang merangsang kemampuan motorik gerak dasar lokomotor pada anak usia dini. Dibawah adalah temuan kajian selaras pada langkah-langkah pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi):

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Saat ini peneliti telah mengamati segelintir sekolah guna memahami media pembelajaran apa yang dimanfaatkan pendidik untuk merangsang motorik kasar anak umur 5 hingga 6 tahun, serta menganalisis permasalahannya. Berdasarkan pengamatan peneliti, beberapa lembaga kurang bisa memanfaatkan media serta perangkat permainan yang ada disekitar, serta minimnya bahan referensi permainan dalam aktivitas olahraga dan latihan jasmani yang dapat melatih otot seluruh tubuh anak. Anak-anak mudah bosan. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif melalui mengembangkan produk seperti media permainan engklek tradisional inovatif yang merangsang kemampuan motorik gerak dasar lokomotor pada anak usia dini.

B. Tahap Perencanaan (*Design*)

Dalam fase perencanaan, peneliti merancang desain media pembelajaran ENGKASA dan buku panduan penggunaan media ENGKASA. Drafnya diawali melalui pendefinisian capaian serta usulan media ENGKASA. Rancangan ini lebih jauh lagi melalui perincian konsep aktivitas maupun kegiatan fisik motorik, terkhusus pada gerak lokomotor yang bisa dilaksanakan dalam media permainan ENGKASA. Rencana setelahnya yakni menyusun media ENGKASA khususnya bentuk serta tampilan media. Desain awal media ENGKASA yang dibuat menggunakan kertas biasa berupa *prototype* guna menjadi acuan dalam menentukan media, warna, ukuran, dan lain-lain. Kemudian mendesain kartu permainan serta buku pedoman permainan yang memanfaatkan perangkat lunak Canva dan membuat spinner untuk menggantikan batu dalam permainan engklek tersebut.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah fase realisasi atas tahap desain sebelum ini, yang mana seluruh kebutuhan serta persyaratan yang mendukung keseluruhan progres kajian dan pengembangan telah dipersiapkan. Desain ini dicetak pada media fisik yang dapat dimainkan anak usia dini. Kemudian dilaksanakan validasi media dari para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berjudul ENGKASA. Validasi dimulai lewat penyerahan produk akhir fisik pada ahli guna memperoleh produk media pembelajaran inovatif fungsional dari ENGKASA. Produk media ini memperoleh nilai akhir dari Ahli Materi sejumlah 98,4 dengan nilai seperti dibawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor yang didapat	%
1.	Tujuan	1	4	4	98,4%
2.	Materi	11	44	43	
3.	Media	4	16	16	
Jumlah		16	64	63	
Presentase Keseluruhan					

Kemudian oleh ahli media memperoleh nilai akhir sejumlah 85,9% yang memiliki skor, seperti dibawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Skor yang didapat	%
1.	Materi	3	12	12	85,9%
2.	Media	13	52	43	
Jumlah		16	64	55	
Presentase Keseluruhan					

Perangkat validasi draf pertama media pembelajaran ENKGASA dari pakar akademik PAUD memanfaatkan sarana berupa angket. Data yang diperoleh dari evaluasi kelayakan media pembelajaran ENKGASA yang dilaksanakan oleh para ahli adalah:

Tabel 7. Hasil Penilaian Kelayakan Produk

No.	Ahli	Kategori
1.	Ahli Materi	Sangat Layak
2.	Ahli Media	Sangat Layak

Tabel di atas menjelaskan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh para ahli pada rancangan pembuatan media pembelajaran ENKGASA. Produk ini begitu cocok dimanfaatkan serta dites pada anak guna merangsang motorik dasar untuk anak usia dini.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Di fase implementasi, peneliti menguji temuan akhir produk media ENKGASA. Pengujian dilaksanakan dalam tes lapangan terhadap 6 anak Kelompok B umur 5 hingga 6 tahun di Sekolah KB TK Labschool Jakarta. Dalam tahap ini anak-anak akan bermain dengan media ENKGASA setidaknya 30 menit dan akan dilaksanakan empat kali pertemuan pada Agustus 2023. Tata cara pemanfaatan media ENKGASA dibagi dalam tiga fase. Fase pertama merupakan aktivitas awal, fase kedua merupakan aktivitas inti, sedangkan fase ketiga merupakan aktivitas akhir. Peneliti melaksanakan masa uji coba untuk menguji efektivitas media bagi anak untuk mengetahui media Engkasa apakah bisa merangsang motorik gerak dasar lokomotor anak. Pasca menyelesaikan tahap ini, peneliti melaksanakan wawancara dan evaluasi atas sesi observasi untuk mengumpulkan masukan dari anak, dengan temuan seperti dibawah ini:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Keseluruhan Anak

No	Nama Anak	Skor Kriteriaum	Skor yang diperoleh	%
1	AR	13	11	84,6%
2	AY	13	11	84,6%
3	DA	13	13	100%
4	AN	13	12	92,3%
5	VA	13	13	100%
6	QU	13	13	100%
Total		78	73	93,5%

Pada kajian ini, maka peneliti memperoleh temuan jika media ENKGASA bisa dimanfaatkan menjadi satu dari sekian media pembelajaran guna merangsang kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia dini.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam fase ini dilaksanakan evaluasi seperti pengukuran oleh ahli materi serta ahli media, dan temuan percobaan dengan anak. Dalam masing-masing fase pengembangan produk, tinjauan ahli serta modifikasi dilakukan guna meningkatkan produk yang diproduksi. Pasca dilaksanakan beragam tes pengembangan media pembelajaran

ENGKASA, tergolong “sangat layak” dimanfaatkan pada pembelajaran yang merangsang motorik gerak dasar lokomotor anak usia dini.

Kesimpulan

Merujuk pada temuan kajian serta pengembangan yang dilaksanakan, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif bernama ENGKASA berupa inovasi permainan engklek tradisional berukuran 300cm x 200cm dan berbentuk bangun datar persegi panjang yang dapat merangsang keterampilan anak. Media ini dicetak dengan bahan flexy karena ketahanan serta keamanan media saat digunakan oleh anak-anak. ENGKASA adalah media alas bermain yang mencakup kotak serta tapak kaki. Alas bermain ini dilengkapi dengan sekantong kartu keterampilan motorik kasar yang dimaksudkan guna menstimulasi anak dan mendorong mereka untuk mengambil bagian dalam gerakan fisik yang menyenangkan. Seiring dengan meningkatnya minat anak saat melaksanakan aktivitas fisik dan olahraga, maka minatnya terhadap permainan ENGKASA juga dapat semakin meningkat. Prinsip media ini yakni variasi atas permainan tradisional Engklek yang bisa dimainkan oleh anak umur 5 hingga 6 tahun serta guru PAUD. Produk media ENGKASA diukur juga oleh ahli media serta ahli materi pembelajaran serta mendapatkan penghargaan kategori ‘Sangat Layak’ digunakan pada pembelajaran. Pembuatan Media ENGKASA terbukti efektif dalam merangsang motorik gerak dasar lokomotor anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Adpriyadi, A. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. *JPPM: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 187-198.
- Apriliani, A. M., Yasbiati, Y., & Elan, E. (2020). Meningkatkan Keterampilan Gerak Locomotor Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan Di Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 178-190.
- Arifin, Z. (2012). Model penelitian dan pengembangan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran *Ed. Revisi – Cet.20*.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- CNN Indonesia. (2015, 3 November). Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan. Diakses pada 7 Maret 2023, pukul 22:30, dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>
- Daryanto, D. (2016). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, Edisi ke-2 Revisi. *Gava Media*.

- Djuanda, I., & Suryani, R. L. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *el-Moona: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 1-14.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1-6.
- Fitri, F. (2020). *Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak dan Lagu di RA Muslimat NU Palangka Raya* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. Jones & Bartlett Learning.
- Hainstock, E. G. (2008). kenapa Montessori. *Keunggulan Metode Montessori Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Mitra Media.
- Hambali, H., Tularsih, S., & Mursinah, M. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Tradisional “Engklek” Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kb. Mnu. 10 Taman Pintar Grenggeng Tahun Pelajaran 2021/2022. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 6(2), 594-608.
- Handayani, S. (2016). Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia dalam Perangkat berbasis Android. *Jurnal The Messenger*, 8(2), 61-67.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Irma Dewi. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Engklek Warna-Warni Di TK Kemala Bhayangkari 28 Situbondo Kecamatan Patokan Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (s.d.). Kecanduan Gawai Ancam Anak-Anak. Diakses pada 7 Maret 2023, pukul 22:00, dari https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.
- Khoiri, N. (2018). Metodologi penelitian pendidikan: ragam, model, dan pendekatan. Semarang: Southeast Asian Publishing.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. (2019). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di

- Tk Pkk 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Mardayani, K. T., Mahadewi, L. P. P., & Magta, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok B di PAUD Widhya Laksmi Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3).
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96.
- Musfiquon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*
- Nurani, Y. (2019). Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Campustaka*.
- Nurani, Y. (2020). Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jakarta: PT Indeks*
- Pebryawan, K. (2015). Engklek sebagai sarana pembelajaran yang asik di tengah permainan modern. *Magistra*, 27(92).
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip desain pembelajaran*. Kencana.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Priyono. (2008). Metodologi penelitian kuantitatif. *Sidoarjo: Zifatama Publishing*
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita, H. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini.
- Rihatno, T. (2020). Model Pembelajaran Lokomotor Anak Usia PAUD 4-6 Tahun, *Jakarta*.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.
- Sahrudin, A., & Trisnawati, T. (2018). Pengembangan metode problem based learning melalui permainan engklek untuk meningkatkan thinking math peserta didik MA Global School. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 2(1), 32-43.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1).
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Nisa'Rizky, S., & Masrifah, L. D. (2022). Traditional Games, Use Gadget Pendampingan Permainan Tradisional dalam mengurangi penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(1), 51-63.

- Sugiyono, M. (2015). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta.*
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. *Yogyakarta: Pedagogia*
- Sulistiawati, R. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor Di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sumantri, M. S. (2015). Strategi pembelajaran: teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar.
- Suzana, S., Umayah, U., & Zuhida, R. (2021). Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 2(2), 59-69.
- The Asian Parent. (2023, 8 Maret). 10 Bahaya Penggunaan Gadget pada Anak. Diakses pada 8 Maret 2023, pukul 14:12, dari <https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>
- Wibowo, A. (2019). Olahraga dan Permainan Tradisional. *Malang: Wineka Media*