

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI**

SKRIPSI



Oleh:

OKTAVIA VARADINA

NIM: 210105110068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Utuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)



Oleh:

Oktavia Varadina

NIM. 210105110068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

5/9/25, 7:40 AM

Print Persetujuan

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN
PAKISAJI

SKRIPSI

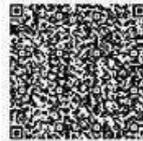
Oleh

OKTAVIA VARADINA

NIM : 210105110068

Telah Disetujui Pada Tanggal 22 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

NIP. 198908052023212051

NOTA DINAS PEMBIMBING

6/13/25, 7:22 AM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110068
Nama : OKTAVIA VARADINA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd
Judul Skripsi : PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	8 Agustus 2024	BISMILLAH PROPOSAL	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	9 Agustus 2024	BIMBINGAN BAB 1 PROPOSAL	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	12 Agustus 2024	BIMBINGAN BAB 2 PROPOSAL	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	13 Agustus 2024	BIMBINGAN BAB 3 PROPOSAL	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	13 Agustus 2024	FINISH BAB 1,2,3 PROPOSAL	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	12 Oktober 2024	BAB IV	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	16 Oktober 2024	BAB IV (HASIL)	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	21 Oktober 2024	REVISI TABEL	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	2 November 2024	BAB V (KESIMPULAN)	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	20 November 2024	BAB V (SARAN)	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	25 November 2024	REVISI BAB IV, V	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	12 Januari 2025	SKRIPSI OKTAVIA VARADINA	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 12 Januari 2025

Dosen Pembimbing



Rikza Azharona Susanti, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

6/26/25, 1:28 PM

Print Persetujuan

LEMBAR PENGESAHAN

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI

SKRIPSI

Oleh

OKTAVIA VARADINA

NIM : 210105110068

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
Pada 24 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Bintoro Widodo, M.Kes

NIP : 197604052008011018

2 Ketua Sidang

Ainur Rochmah

199012092020122003

3 Sekretaris Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

198908052023212051

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

LEMBAR TURNITIN

5/7/25, 4:23 AM

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : OKTAVIA VARADINA
NIM : 210105110068
Konsentrasi : Bermain dan Permainan
Judul Skripsi : **Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Karanduren Kecamatan Pakisaji**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originality report*.

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
18%	9%	4%	5%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 7 Mei 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktavia Varadina

NIM : 210105110068

Fak./Jur./Prog.Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul: Pengenalan Permainan Tradisional *Englek* Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji, merupakan hasil karya saya sendiri. Skripsi ini tidak adanya karya yang pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada perguruan tinggi, dan atas pengetahuan saya, tidak adanya terbitan karya atau produk kepenulisan yang sama dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali ada secara pengacuan dalam naskah ini dan dituangkan dalam daftar nama rujukan.

Malang, 11 Mei 2025

Penulis



Oktavia Varadina

NIM. 210105110068

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*Penerapan Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji* ” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan banyak-banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan untuk menempuh kuliah selama 4 tahun hingga menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr H. M. Zainuddin, MA, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Nur Ali, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Akhmad Mukhlis, S. Psi, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M. Pd, selaku dosen wali yang selalu memberikan atahan serta dukungan akademik kepada penulis.
6. Ibu Rikza Azharona Susanti, M. Pd, selaku dosen pembimbing yang sangat baik hati, sabar, dan selalu memberi dukungan penuh.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
8. Kedua Orang Tua tercinta penulis yaitu Bapak Misto dan Ibu Mutmainah yang telah mendukung penulis selama kuliah dan membiayai penuh perkuliahan penulis selama kurang lebih 4 tahun hingga memperoleh gelar

- S. Pd, meskipun orang tua penulis hanya tamatan SD tetapi beliau sanggup mengusahakan penulis hingga tamat S1.
9. Untuk diri sendiri terima kasih sudah berjuang sejauh ini untuk menyelesaikan studi S1.
 10. Seluruh teman seperjuangan di prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang sudah banyak membantu dan memberi support penulis hingga menyelesaikan perkuliahan.
 11. Kepada mas A terima kasih sudah menemani penulis selama penyusunan skripsi, sudah mau direpotkan untuk terlibat dalam mengerjakan skripsi, tempat berkeluh kesah.
 12. Kepala sekolah KB Al-kafii tempat penulis mengajar, terimakasih sudah selalu mendukung dan memberikan doa untuk kelancaran proses pengerjaan skripsi.
 13. Anak-anak desa Karangduren yang sudah membuat penulis selalu semangat setiap hari untuk menyelesaikan skripsi. Terimakasih pula sudah berkenan menjadi objek penelitian penulis.
 14. Seluruh murid serta wali murid les yang sudah memberikan bantuan doa.
 15. Keluarga tercinta, terimakasih sudah mau mendukung dan senantiasa mendoakan penulis agar selalu lancar dalam perkuliahan hingga menyelesaikan studi S1.
 16. Dan semua orang yang ada dalam kehidupan penulis, terimakasih sudah berbagi kebaikan dan saling memberikan support serta doa terbaik untuk penulis.

Malang, 9 Mei 2025
Penulis

Oktavia Varadina
NIM. 210105110068

MOTTO

Semua keinginan mu pasti terwujud tetapi tidak sekarang. Ini hanya soal waktu bukan ketidakmungkinan.

Jangan hanya tumbuh, tapi juga berguna.

Allah tidak akan salah memilih pundak

(Q.S Al Baqarah: 286)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	2
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	3
LEMBAR PENGESAHAN.....	4
LEMBAR TURNITIN	5
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	6
KATA PENGANTAR.....	7
MOTTO.....	9
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	15
ABSTRAK.....	16
ABSTRACT	18
خلاصة.....	20
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Penelitian Relevan	7
B. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Permainan Tradisional.....	10
2. Permainan Engklek.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
B. Data dan Sumber Data.....	21
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	22
D. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	27
1. Hasil Observasi.....	29

2.	Hasil Wawancara.....	32
4.	Implementasi Pasca Penelitian	34
B.	PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan.....	40
B.	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Engklek Garis.....	13
Gambar 2. 2 Engklek Gunung	14
Gambar 2. 3 Engklek Kitiran.....	16
Gambar 2. 4 Kerangka Konseptual.....	20
Gambar 4. 1 Menonton Video Engklek.....	33
Gambar 4. 2 Pelaksanaan Permainan Engklek.....	34
Gambar 4. 3 Evaluasi Permainan Engklek.....	34
Gambar 4. 4 Penerapan Permainan Engklek.....	35
Gambar 4. 5 Sketsa Engklek Gunung	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Manfaat Permainan Engklek	19
Tabel 4. 1 Pedoman Wawancara.....	28
Tabel 4. 2 Open Coding Data Wawancara	28
Tabel 4. 3 Open Coding 1	29
Tabel 4. 4 Indikator Observasi.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian Fakultas	46
Lampiran 2 Surat Penelitian Prodi	47
Lampiran 3 Instrumen Observasi	48
Lampiran 4 Hasil Instrumen.....	51
Lampiran 5 Hasil Observasi.....	53
Lampiran 6 Kisi-Kisi Wawancara.....	60
Lampiran 7 Tabel Wawancara	61

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang C. Vokal Diftong

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

ABSTRAK

Varadina, Oktavia. 2025. *Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Rikza Azharona Susanti, M.Pd.

Pelestarian budaya lokal merupakan salah satu upaya menghidupkan kembali nilai cinta tanah air. Engklek merupakan salah satu permainan tradisional serta budaya lokal yang saat ini sudah mulai dilupakan. Penelitian ini berorientasi tentang deskripsi proses pengenalan dan penerapan permainan tradisional bernama engklek kepada anak usia 4-5 tahun yang ada di desa Karangduren kecamatan Pakisaji. Pengenalan ini bertujuan sebagai salah satu upaya pelestarian budaya tradisional yang sudah mulai luntur tergerus era digitalisasi serta sebagai upaya stimulasi berbagai macam aspek perkembangan pada anak usia dini. salah satu aspek yang menonjol dalam proses penerapan permainan engklek di penelitian ini adalah motorik kasar anak.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif studi kasus dengan teknik pengumpulan data berupa 3 hal yaitu observasi yang dilakukan dengan pengamatan tentang seberapa jauh pengetahuan anak-anak di Desa Karangduren tentang permainan tradisional engklek. Kemudian untuk pendekatan penelitian menggunakan studi kasus di mana masalah yang diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan masalah yang terjadi di tempat yang akan diteliti. Selanjutnya menggunakan teknik analisis data berupa wawancara, di mana informasi yang diperoleh berasal dari hasil tanya jawab secara langsung bersama subyek yaitu anak usia 4-5 tahun. Metode terakhir yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yaitu dokumentasi di mana cara memperoleh data dengan bukti foto dan video.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengenalan dan penerapan permainan engklek dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik, kognitif, dan sosial emosional. Meskipun pada proses awal pengenalan anak masih belum familiar dengan permainan ini, namun mereka tampak antusias dan sangat tertarik pada permainan ini setelah menonton video dan

praktik secara langsung di lapangan. Peneliti menemukan hambatan pada kemampuan motorik seperti melompat menggunakan satu kaki. Permainan ini terbukti dapat melatih keseimbangan anak usia 4-5 tahun. Maka dari itu permainan engklek relevan untuk diterapkan sebagai sarana edukatif untuk pembelajaran motorik kasar pada anak usia dini.

Kata kunci: **Permainan Tradisional, Permainan Engklek, Pengenalan Budaya Lokal**

ABSTRACT

Varadina, Oktavia. 2025. Introduction of Traditional Engklek Game to Children Aged 4-5 Years in Karangduren Village, Pakisaji District. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Rikza Azharona Susanti, M.Pd.

Preserving local culture is one of the efforts to revive the value of love for the homeland. Engklek is one of the traditional games and local cultures that is currently starting to be forgotten. This study is oriented towards describing the process of introducing and implementing a traditional game called engklek to children aged 4-5 years in Karangduren Village, Pakisaji District. This introduction aims as one of the efforts to preserve traditional culture that has begun to fade due to the digitalization era and as an effort to stimulate various aspects of development in early childhood. One of the prominent aspects in the process of implementing the engklek game in this study is children's gross motor skills.

The method used by researchers in this study is a qualitative case study method with data collection techniques in the form of 3 things, namely observations carried out by observing how far the knowledge of children in Karangduren Village is about the traditional game of engklek. Then for the research approach using a case study where the problem is obtained from the results of observations or observations of problems that occur in the place to be studied. Furthermore, using data analysis techniques in the form of interviews, where the information obtained comes from the results of direct questions and answers with the subjects, namely children aged 4-5 years. The last method used by researchers to obtain data is documentation where the way to obtain data with photo and video evidence.

The results of the study showed that the introduction and application of the engklek game can have a positive impact on motor, cognitive, and social emotional development. Although in the initial process of introduction, children were still not familiar with this game, they seemed enthusiastic and very interested in this game after watching videos and practicing directly in the field. Researchers found obstacles in motor skills such as jumping using one leg. This game has been proven to train the balance of children aged 4-5 years. Therefore, the engklek game is

relevant to be applied as an educational tool for learning gross motor skills in early childhood.

Keywords: **Traditional Games, Engklek Games, Introduction to Local Culture**

خلاصة

فارادينا، أوكتايفيا. 2025. تقديم لعبة إنجكليك التقليدية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و 5 سنوات في قرية كارانجورين، مقاطعة باكيساجي. أطروحة، برنامج دراسة التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. مشرف الأطروحة: ريكزا أزهرونا سوسانتي، ماجستير في الإدارة العامة. يُعد الحفاظ على الثقافة المحلية أحد الجهود المبذولة لإحياء قيمة حب الوطن. تُعد إنجكليك إحدى الألعاب التقليدية والثقافات المحلية التي بدأت تُنسى حالياً. تنتج هذه الدراسة نحو وصف عملية تقديم وتطبيق لعبة تقليدية تُسمى إنجكليك للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و 5 سنوات في قرية كارانجورين، مقاطعة باكيساجي. تهدف هذه المقدمة إلى أن تكون إحدى الجهود المبذولة للحفاظ على الثقافة التقليدية التي بدأت تتلاشى بسبب عصر الرقمنة وكجهد لتحفيز جوانب مختلفة من النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. من أبرز جوانب تطبيق لعبة "إنجكليك" في هذه الدراسة المهارات الحركية الكبرى للأطفال. اعتمد الباحثون في هذه الدراسة على دراسة حالة نوعية، وجمع البيانات من خلال ثلاثة أساليب: الملاحظة، ورصد مدى معرفة الأطفال في قرية كارانجورين بلعبة "إنجكليك" التقليدية. أما المنهج البحثي، فاعتمد على دراسة حالة، حيث استُخلصت المشكلة من خلال الملاحظات أو رصد المشكلات التي تحدث في المكان المراد دراسته. كما اعتمدوا على تحليل البيانات من خلال المقابلات، حيث استُخلصت المعلومات من خلال أسئلة وأجوبة مباشرة مع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و 5 سنوات. أما الأسلوب الأخير، فهو التوثيق، حيث استُخدمت الصور والفيديوهات لجمع البيانات. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق لعبة "إنجكليك" له تأثير إيجابي على التطور الحركي والمعرفي والاجتماعي والعاطفي. على الرغم من أن الأطفال لم يكونوا على دراية بهذه اللعبة في البداية، إلا أنهم بدوا متحمسين ومهتمين بها للغاية بعد مشاهدة مقاطع الفيديو والتدريب عليها مباشرة في الميدان. وجد الباحثون عوائق في المهارات الحركية مثل القفز بساق واحدة. وقد أثبتت هذه اللعبة فعاليتها في تدريب توازن الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و 5 سنوات. لذلك، تُعد لعبة إنجكليك أداة تعليمية مناسبة لتعلم المهارات الحركية الكبرى في مرحلة الطفولة المبكرة.

الكلمات المفتاحية: ألعاب تقليدية، ألعاب إنجكليك، مقدمة إلى الثقافة المحل

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sering kali bermain dianggap remeh oleh para orang tua. Banyak orang tua yang masih membatasi anak dalam bermain dan memaksanya untuk tekun belajar. Padahal pada kenyataannya bermain merupakan lahan belajar untuk anak dalam mengekspresikan tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Sifat dasar anak adalah suka bergerak. Dengan bermain anak dapat menggerakkan anggota tubuhnya. Karena anak yang sehat adalah anak yang aktif dan gemar kesana kemari (Rohmah, 2016). Selain membuat anak aktif, bermain juga dapat membuat anak senang dalam menjalani aktivitasnya seperti belajar, bertemu orang lain, dan sebagainya. Kesenangan anak ketika bermain perlu dukungan dari orang tua. Cara yang bisa dilakukan orang tua dalam mendukung anak bermain yaitu sebagai fasilitator yang memberikan sarana dan prasarana sesuai tahap usia anak (Susanti, 2023).

Ketika bermain, anak dapat mengenal peraturan, menempatkan diri, menata emosi, dan bersosialisasi. Mengenal dunia luar pada anak dapat dilakukan dengan bermain. Kegiatan bermain sama halnya seperti belajar dan bekerja pada orang dewasa. Maka dari itu anak membutuhkan bermain untuk proses perkembangannya. Selain membantu perkembangan anak dari dalam, bermain juga dapat melatih fisik motoriknya. Ada banyak jenis permainan yang dapat melatih motorik halus dan kasar.

Dengan bermain secara tidak langsung dapat mengembangkan pola berpikir pada anak. Permainan tradisional merupakan hasil budaya bangsa yang harus terus di gali, dilestarikan dan dikembangkan agar tidak mengalami kepunahan (I. Nurhayati, 2012). Permainan tradisional diciptakan oleh leluhur bukan hanya untuk kesenangan semata melainkan untuk suatu pertimbangan dengan harapan agar nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat disikapi, diimplementasikan, dan diketahui oleh anak-anak dengan penuh kesadaran tanpa paksaan. Indonesia memiliki berbagai macam suku dan budaya dan setiap daerahnya pasti memiliki permainan tradisional yang tidak terhitung jumlahnya.

Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan dan terpelihara dan hidup dalam suatu kelompok masyarakat (Rustan & Munawir, 2020). Setiap daerah memiliki cara yang berbeda dalam aturan bermainnya. Permainan tradisional hanya memerlukan alat dan bahan yang sederhana dan mudah didapat. Selain bahannya yang sederhana dan mudah didapat, Hadyansah (2021) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional mengandung kearifan lokal yang memiliki nilai pendidikan karakter kepada generasi penerus. Selain sebagai apresiasi terhadap kearifan lokal, permainan tradisional juga dapat menumbuhkan situasi yang gembira dan menyenangkan. Selain menyenangkan, permainan tradisional juga bisa sebagai sarana berolahraga tetapi memiliki latar belakang yang kompetitif, paedagogis, magis, dan rekreatif. Permainan tradisional juga bisa membuat orang cekatan, tangkas, terampil, dan ulet.

Dahulu anak-anak bermain tidak mengenal gender (Nurrahmah & Ningsih 2018). Melalui permainan tradisional dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Dhamarmulya dalam artikel Siti Nur Hayati &

Hibana (2021) menyebutkan bahwa permainan tradisional bersifat edukatif dan dapat menstimulus perkembangan anak karena mereka bermain tanpa memilih teman baik laki-laki maupun perempuan. Permainan tradisional sangat populer di masa itu tetapi seiring berjalannya waktu semakin tergeser oleh permainan modern yang lebih praktis. Maka dari itu anak-anak di zaman sekarang perlu dikenalkan pada permainan tradisional yang merupakan sarana edukatif di tengah tantangan globalisasi. Dalam teori pendidikan dan ilmu psikologi modern dijelaskan betapa pentingnya permainan untuk membantu perkembangan anak sehingga sekolah-sekolah perlu menggunakan permainan tradisional agar tetap eksis dan terjaga.

Permainan engklek sudah dilupakan oleh generasi saat ini. Bahkan anak-anak di era saat ini tidak mengenal permainan engklek. Permainan tradisional engklek perlu diterapkan di sekolah PAUD dan TK dengan tujuan mengenalkan permainan terdahulu kepada anak usia dini (Darmawati & Widyasari) (2022). Menurut Sari & Harahap (2022) permainan ini dapat ditemukan di wilayah Jawa, Bali, Sumatra, Kalimantan, dan Sulawesi. Setiap daerah memiliki namayang berbeda-beda untuk permainan engklek ini. Permainan tradisional engklek dibawa oleh bangsa Belanda yang menyebar ke nusantara pada zaman kolonial, walaupun pendapat tersebut hanyalah sementara. Supriyono (2018) mengatakan bahwa engklek berasal dari Inggris karena banyaknya penemuan yang menyebutkan bahwa permainan tersebut memang berasal dari negara Inggris. Di wilayah Jawa permainan ini disebut *Engklek* dengan jumlah pemain 2-5 orang yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan, tetapi tidak sedikit anak laki-laki yang memainkannya juga.

Engklek dapat melatih keseimbangan tubuh pada anak (Widodo Bintoro, 2014). Selain melatih keseimbangan, engklek juga melatih motorik kasar dan kognitif.

Sesuai yang dijelaskan Alhababy (2016) permainan engklek juga dapat melatih kecerdasan yaitu logika matematika, visualspsial, interpersonal, linguistik, natural, kinestetik, dan spiritual. Selain beberapa aspek kecerdasan tersebut, permainan engklek juga dapat mengembangkan aspek nilai moral yang dapat ditunjukkan ketika anak membuat aturan dalam permainan engklek dan harus di sepakati oleh semua pemain. Menurut Munawaroh (2017) mengatakan bahwa permainan engklek juga dapat mengembangkan sikap toleransi yang dapat ditunjukkan melalui sabar ketika menunggu teman yang sedang bermain.

Pengenalan permainan tradisional baiknya dilakukan ketika anak masih dalam masa golden age. Melalui permainan tradisional engklek, dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan. Permainan engklek juga dapat membentuk karakter anak diantaranya sikap kejujuran, tanggung jawab, dan keseimbangan motorik ketika anak melompat (Damayanti et al., 2023). Seperti yang kita sadari bahwa sangat penting dilakukan oleh orang dewasa sekitar dalam merangsang pertumbuhan anak.

Tahun awal di masa kanak-kanak adalah tahun dimana anak memperoleh pengetahuan tentang kehidupan dan masa-masa dimana anak mulai belajar tentang nilai-nilai bermasyarakat. Menurut Mukhlis & Mbelo (2019) Melakukan interaksi dengan anak usia dini dapat membentuk pandangan mereka tentang apa yang diharapkan budaya kepada generasi penerus.

Pentingnya pengenalan permainan tradisional engklek kepada anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun karena selain untuk membantu proses perkembangannya, juga untuk memperkenalkan kepada anak untuk selalu melestarikan budaya Indonesia agar tidak hilang tergerus oleh budaya masa kini. Khususnya pada

permainan. Dimana permainan terdahulu sudah mulai punah dan terlupakan kemudian tergantikan oleh permainan mode digital seperti saat ini (Sanggita & Nugrahanta, 2021). Pada STPPA PAUD (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014) dapat disimpulkan bahwa permainan engklek juga dapat melatih anak usia 4-5 tahun dalam tahap fisik motorik dengan kegiatan melompat dan melempar secara terkoordinasi. Artinya melalui kegiatan bermain engklek, anak usia 4-5 tahun dapat belajar melompat secara terkoordinasi di dalam kotak yang sudah tergambar dan melempar gacu agar tepat berada didalam kotak.

Alasan penulis ingin mengangkat judul ini karena berdasarkan hasil pengamatan awal penulis menemukan sebuah masalah di sekitar tempat tinggal penulis, yaitu anak-anak tidak mengenal dan tidak tahu cara memainkan permainan engklek. Maka dari itu penulis berkeinginan mengenalkan kepada anak-anak terutama anak usia 4-5 tahun untuk terus melestarikan budaya bangsa dan tidak membiarkannya punah dan terlupakan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengenalan permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimanakah implementasi dari permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengangkat judul ini, penulis ingin mengenalkan dan memunculkan kembali permainan tradisional *Engklek* terutama pada anak usia 4-5 tahun.

1. Untuk mengetahui proses mengenalkan permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun.
2. untuk mengimplementasikan permainan tradisional engklek di desa Karangduren.

D. Manfaat Penelitian

Untuk mengenalkan kepada anak di zaman sekarang agar lebih mengetahui budaya di zaman dahulu seperti permainan tradisional *Engklek*. Terutama pada anak usia 4-5 tahun.

1. Dapat menambah wawasan pada anak tentang pentingnya melestarikan kebudayaan tradisional terutama pada permainan engklek.
2. Mengimplementasikan permainan engklek di Desa Karangduren.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian Nurhayati (2021) yang berjudul Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan pengumpulan data dilakukan dengan beberapa buku/jurnal/dokumen dan sumber data yang relevan. Perbedaannya penelitian ini dilakukan tanpa melibatkan suatu lembaga dan berfokus pada jurnal/buku/dokumen terdahulu. Selain itu penelitian ini juga mendeskripsikan pengertian bermain dan permainan secara umum, manfaat bermain, tujuan bermain, dan tahapan perkembangan bermain. Penelitian ini membahas lebih dalam tentang bermain dan permainan pada anak usia dini, juga menjelaskan tentang teori para ahli tentang bermain. Persamaannya terletak pada penjelasan tentang bermain dan permainan pada anak usia dini secara meluas dan cara menstimulus perkembangan anak melalui bermain juga menjelaskan manfaat bermain untuk anak usia dini.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2021) adalah bermain dan permainan memiliki nama yang hampir sama tetapi bermakna berbeda. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak sedangkan permainan adalah alat yang digunakan untuk bermain. Anak usia dini perlu stimulasi melalui kegiatan bermain untuk membantu perkembangannya. Melalui bermain, anak dapat melatih motorik halus, motorik kasar, kognitif, sosial emosional, dan seni.

Penelitian selanjutnya merujuk pada Husein (2021) yang berjudul Lunturnya Permainan Tradisional, yang menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menganalisa fakta sosial yang terjadi. Terdapat perbedaan dalam penelitian tersebut

yaitu membahas tentang perkembangan teknologi yang mempengaruhi lunturnya permainan tradisional. Adapun persamaannya yaitu membahas tentang kearifan budaya lokal dan cara melestarikan budaya agar tidak tergeser oleh teknologi yang semakin berkembang.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Husein (2021) adalah generasi saat ini lebih memilih permainan modern atau yang sering disebut game online yang dilakukan bersama teman virtual sehingga membuat perkembangan sosial anak mengalami keterlambatan. Maka peran orang dewasa yang berada dilingkungan anak usia dini sebaiknya menuntun anak-anak generasi saat ini untuk mengembangkan budaya tradisional terutama permainan tradisional. Karena perkembangan teknologi dapat melunturkan budaya lokal.

Penelitian selanjutnya merujuk pada penelitian Munawaroh (2017) yang berjudul Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini dengan menggunakan metode penelitian pengembangan produk. Yang memiliki persamaan penelitian yaitu membahas tentang cara menstimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional engklek. Adapun perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu metode yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan produk. Produk yang dimaksud yaitu berupa poster yang di desain sesuai tema pembelajaran. Kemudian perbedaan lain terletak pada fokus pembuatan produk berupa alat permainan edukatif puzzle dengan bantuan poster.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh (2017) yaitu perlunya stimulasi untuk membantu perkembangan anak usia dini melalui permainan

tradisional engklek. Tetapi dalam penelitian tersebut terdapat keunikan yakni cara bermain engklek tetapi menggunakan puzzle agar anak bisa menyusun poster dengan berbagai macam gambar, kemudian memainkannya. Penelitian relevan dapat menjadi landasan dilakukannya penelitian ini karena terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara tiga penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa persamaan diantara yaitu penggunaan metode kualitatif dimana penelitian dilakukan dengan mengamati permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Kemudian terdapat persamaan pada subjek yang digunakan yaitu diperuntukkan untuk anak usia dini. Persamaan lainnya terletak pada pembahasan permainan engklek yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak dan cara mengajarkan permainan tradisional engklek pada anak. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang akan dilakukan yaitu berupa pengenalan agar anak di generasi saat ini bisa mengenal permainan tradisional engklek, dapat memainkan, dan juga dapat melestarikan. Perbedaan lainnya terletak pada subjek. Penelitian terdahulu berfokus pada anak usia dini 0-8 tahun, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada anak usia dini 4-5 tahun. Adapun perbedaan lokasi pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu memiliki beberapa lokasi yang berbeda, ada yang melakukan penelitian pada suatu lembaga sekolah, ada juga yang melakukan penelitian di daerah sekitar, dan ada juga penelitian yang dilakukan hanya menggunakan referensi jurnal terdahulu tanpa melakukan praktik di lapangan. Untuk penelitian yang akan dilakukan ini berada di sekitar rumah peneliti yang terletak di Desa Karangduren, Kecamatan Pakisaji, Kabupaten Malang.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Permainan Tradisional

Banyak sekali jenis permainan yang disukai oleh anak-anak. Salah satunya yaitu permainan tradisional. Pewarisan permainan tradisional zaman dahulu tidak menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan menggunakan lisan dan contoh langsung cara bermainnya. Setiap daerah memiliki aturan dan cara bermain yang berbeda. Permainan tradisional yang diciptakan oleh nenek moyang dipercaya mengandung nilai luhur sebagai sarana belajar untuk anak-anak. Budaya lokal Indonesia sudah mulai terkikis oleh globalisasi dan lambat laun semakin hilang keberadaannya. Salah satu yang masih berusaha dipertahankan dan dimunculkan kembali yakni permainan tradisional (Widya et al., 2022).

Direktorat Nilai Budaya dalam buku Kurniati (2007) menjelaskan bahwa permainan tradisional dibedakan menjadi dua yaitu permainan untuk bertanding dan permainan untuk bermain. Permainan untuk bertanding dilakukan untuk mengasah kemampuan dan menentukan siapa yang menang dan kalah sedangkan permainan untuk bermain dilakukan hanya untuk mengisi waktu senggang. Tetapi untuk anak-anak, bermain merupakan media untuk belajar. Jadi kita bisa menyelipkan permainan tradisional kepada anak agar anak mengenal bahwa ada beberapa permainan di zaman dahulu yang diciptakan oleh nenek moyang.

Eichberg dalam buku Iswinarti (2017) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan antara permainan tradisional dengan olahraga. Perbedaan yang nampak jelas adalah dalam permainan tradisional terdapat aturan yang lebih fleksibel atau berubah mengikuti zaman, sedangkan olahraga memiliki aturan yang bisa berubah tetapi membutuhkan kesepakatan yang luas. Kegiatan olahraga dan permainan

tradisional memiliki kesamaan yaitu dapat memberikan manfaat untuk perkembangan anak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan warisan leluhur yang digunakan sebagai sarana belajar bagi anak untuk mengenal beberapa warisan leluhur terutama permainan tradisional bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai kebaikan dan memberikan manfaat untuk tumbuh kembang anak sebagai sarana belajar dan bermain, salah satunya yaitu permainan tradisional engklek (Rochmah et al., 2022).

2. Permainan Engklek

Menurut berbagai sumber yang dijelaskan Kurniati (2007) permainan tradisional engklek awal mula berasal dari Inggris yang dibuktikan dengan banyaknya temuan yang menyebutkan bahwa permainan tradisional engklek memang berasal dari negeri tersebut. Akan tetapi pendapat lain menyebutkan bahwa permainan engklek lebih dulu di kerajaan Romawi. Karena permainan engklek ada di kerajaan Romawi sejak abad ke-17. Di Indonesia sendiri engklek dibawa oleh anak-anak dari negara Belanda pada masa kolonial dan menyebar ke nusantara. Menurut Aini & Pgmi (2022) permainan engklek adalah permainan yang memanfaatkan media datar di antaranya aspal, tanah, dan paving untuk media bermainnya dan cara bermainnya dengan cara melompati gambar yang sudah dibuat pada bidang datar. Engklek memiliki beberapa nama yang berbeda setiap daerahnya menurut Iswinarti (2017) dalam bukunya yaitu, diantaranya: Gedrik, dari Banyuwangi, Bendang, dari Lumajang, Dengkleng, dari Malang, Lombok, Bali, Engklek, dari Kediri, Madiun, Bojonegoro dan Ingkling, dari Yogyakarta.

Engklek adalah permainan yang bisa dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan dan menjadi favorit anak-anak di zaman dahulu. Tetapi pada zaman dahulu dominan anak perempuan yang sering memainkan permainan engklek. Permainan ini tidak memerlukan alat atau media yang mahal, bahkan bisa didapatkannya dari alam. Iswinarti (2017) menjelaskan dalam bukunya tentang macam-macam permainan engklek, alat bahan, dan cara bermainnya:

a. Alat dan bahan:

- 1). Pecahan genting atau koin.
- 2). Beling (pecahan gelas).
- 3). Batu granit dan
- 4). Kapur atau alat lainnya yang bisa untuk membuat garis.

b. Aturan dalam permainan

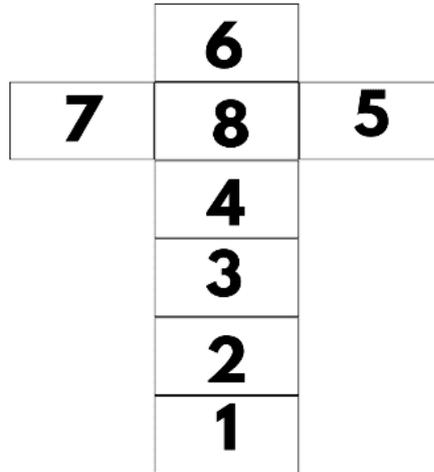
- 1). Kaki pemain tidak boleh menyentuh garis yang sudah digambar.
- 2). Anak yang bermain hanya boleh melompat dengan menggunakan satu kaki yaitu kaki kanan, dan kaki kiri diangkat.
- 3). Saat melemparkan gacu/gacuk tidak boleh sampai keluar garis.
- 4). Kotak yang ditempati gacu tidak boleh dilalui.

c. Cara bermain

- 1). Jika pemain ada lebih dari 2 orang, maka hal pertama yang harus dilakukan yaitu “hom pim pa” tetapi jika pemain hanya 2 orang maka harus “suit” untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
- 2). Pemain memulai permainan dengan melempar gacu ke kotak pertama.
- 3). Pemain melompat ke kotak kedua karena di kotak pertama ada gac miliknya jadi tidak boleh dilalui/diinjak. Begitu seterusnya jika kotak ada gacu nya maka tidak boleh dilalui.

3. Jenis Permainan Engklek

a. Engklek Garis/Kupingan/Kapal Balasan/Sondah Kapal/Ebrekan



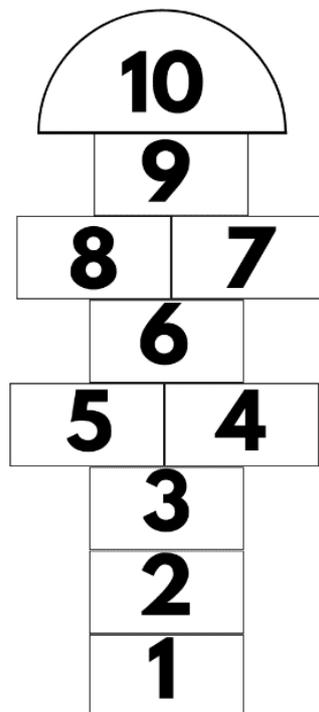
Gambar 2. 1 Engklek Garis

Cara bermain:

- 1) Pemain melempar gacu ke arah kotak nomor 1.
- 2) Pemain melewati kotak nomor 1 dan langsung melompat ke kotak nomor 2 karena pada kotak nomor 1 terdapat gacu.
- 3) Ketika sudah menginjak kotak nomor 8, pemain diam ditempat dan harus engklek lagi sampai kembali ke kotak nomor 2 (tidak boleh menginjak kotak nomor 1).
- 4) Ketika satu kaki sudah berada di kotak nomor 2, maka pemain harus mengambil gacu dengan cara membungkuk yang berada di kotak nomor 1.
- 5) Setelah itu pemain boleh menginjak kotak nomor 1 dengan membawa gacu yang sudah diambil.

- 6) Permainan selanjutnya yaitu dilakukan dengan melemparkan gacu menuju kotak nomor 2. Maka pemain dilarang menginjak kotak nomor 2, dan ketika kembali nanti pemain harus mengambil gacu dari kotak nomor 3 dengan cara membungkuk, setelah gacu di kotak 2 diambil, maka pemain boleh menginjak kotak nomor 2.
- 7) Setelah melewati 1 putaran penuh, pemain memiliki hak untuk memilih rumah dengan cara melemparkan gacu tetapi ketika melempar harus membalikan badan dan melempar ke arah belakang (arah gambar engklek). Tempat jatuhnya gacu tersebutlah yang akan menjadi rumahnya.
- 8) Pemenang dari permainan engklek ini adalah pemain yang memiliki rumah paling banyak daripada lainnya.

b. Engklek Gunung



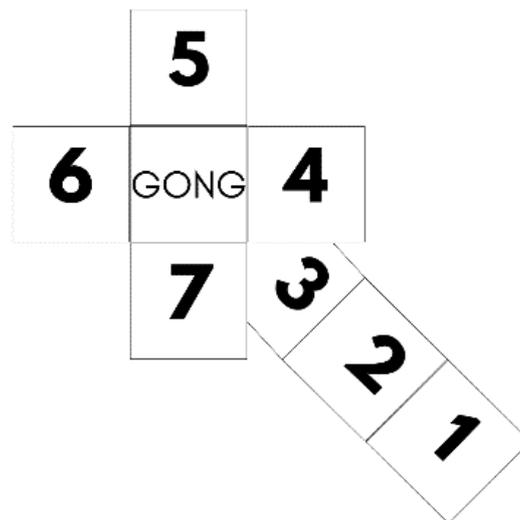
Gambar 2. 2 Engklek Gunung

Cara Bermain:

- 1) Pemain melempar gacu ke arah kotak nomor 1, kemudian langsung melompat ke kotak nomor 2 (tidak boleh menginjak kotak nomor 1 yang terdapat gacu).
- 2) Pemain melompat menggunakan 1 kaki sampai kotak nomor 3. Di kotak nomor 4 dan 5 pemain harus menginjakkan kedua kaki di kotak angka 4 dan 5.
- 3) Di kotak angka 6, pemain kembali menggunakan 1 kaki yaitu kaki kanan untuk tumpuan melompat dan kaki kiri naik.
- 4) Lanjut di angka 7 dan 8 pemain harus menggunakan 2 kaki.
- 5) Posisi terakhir pemain menghadap ke GUNUNG. Untuk kembali ke nomor 1, pemain harus membalikkan badannya dengan cara melompat tetapi kaki kanan dan kiri tidak boleh keluar dari kotak nomor 7 dan 8.
- 6) Kemudian kembali ke angka 6,5,4,3,2 sesuai dengan aturan melompat yang sebelumnya.
- 7) Ketika berada di kotak nomor 2, pemain harus mengambil gacunya yang berada di kotak nomor 1 dengan cara membungkuk.
- 8) Pemain baru boleh menginjak kotak nomor 1 setelah gacu diambil.
- 9) Permainan dilanjutkan hingga gacu sampai di kotak nomor 8.
- 10) Setelah sampai di kotak nomor 8, pemain melempar gacu ke arah GUNUNG kemudian pemain melakukan permainan yang sama seperti sebelumnya.
- 11) Setelah sampai di kotak nomor 7 dan 8 pemain harus menginjak gacu yang berada di GUNUNG, kemudian mengambilnya.

- 12) Setelah mengambil gacu, maka gacu diletakkan di punggung tangan kemudian kembali melompat menuju kotak nomor 1 dan gacu yang berada di punggung tangan tidak boleh sampai jatuh.
- 13) Setelah melakukan proses 1 putaran Engklek Gunung, maka pemain berhak mendapat rumah, caranya dengan melempar gacu dengan membelakangi gambar engklek, jika tepat pada kotak nomor 1, maka pemain bisa lanjut bermain dan kotak 1 tersebut merupakan rumah dari pemain.
- 14) Pemenang dari permainan Engklek Gunung ini yaitu pemain yang bisa melemparkan gacunya hingga ke gunung.

c. **Engklek Kitiran/Palang Merah**



Gambar 2. 3 Engklek Kitiran

Cara Bermain:

- 1) Pemain melemparkan gacu ke kotak nomor 1, kemudian pemain dilarang menginjak kotak nomor 1 dan langsung melompat ke kotak nomor 2 menggunakan 1 kaki.

- 2) Pemain melangkah dengan menggunakan 1 kaki hingga kotak ke 3.
- 3) Sampai di kotak nomor 4, pemain melangkah menggunakan 2 kaki. Kaki kanan bertumpu pada kotak nomor 4 dan kaki kiri bertumpu pada kotak GONG.
- 4) Kemudian kaki kanan berpindah ke kotak GONG dan kaki kanan diangkat.
- 5) Selanjutnya kaki kanan berpindah ke kotak nomor 5 dan kaki kiri ke kotak GONG. Kemudian kaki kanan berada di kotak nomor 5 dan kaki kiri berada di kotak GONG. Lalu pindahkan kaki kanan ke kotak GONG dan kaki kiri diangkat.
- 6) Kemudian kaki kanan berada di kotak nomor 6 dan kaki kiri berada di kotak GONG. Kemudian pindahkan kaki kanan ke kotak GONG dan kaki kiri diangkat.
- 7) Selanjutnya pindahkan kaki kanan ke kotak nomor 7 dan kaki kiri berada di kotak GONG. Pindahkan kaki kanan ke kotak GONG dan kaki kiri diangkat.
- 8) Melompat menggunakan kaki kanan dan kaki kiri tetap diangkat hingga ke kotak nomor 2.
- 9) Sampai di kotak nomor 2, pemain harus mengambil gacu di kotak nomor 1 dengan membungkuk.
- 10) Setelah gacu diambil, pemain boleh menapakkan kaki di kotak nomor 1 karena gacunya sudah diambil.
- 11) Setelah pemain sudah bermain sampai kotak nomor 8, pemain berhak mendapatkan rumah kemudian kembali ke kotak nomor 1 dan membelakangi gambar engklek kemudian melemparkan gacu ke belakang sehingga dimana gacu jatuh itulah rumah milik pemain.

4. Manfaat Engklek

Adapun beberapa manfaat engklek menurut Iswinarti (2017) adalah sebagai berikut.

Manfaat Umum dan Khusus	Aplikasi Pada Permainan
<p><i>Melatih perkembangan motorik kasar</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. melatih koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif. 2. mengatur energi dan stamina tubuh dengan baik. 3. melatih ketahanan fisik. 4. melatih keseimbangan tubuh. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. saat ontang anting, diletakkan di punggung tangan tidak boleh terjatuh. 2. pemain harus menginjak rumahnya dan tidak boleh menginjak rumah milik lawan. 3. ketika pemain melemparkan gacu tidak boleh sampai melebihi garis. 4. para pemain meloncat menggunakan satu kaki.
<p><i>Melatih kemampuan kognitif</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam menyusun strategi permainan dan problem solving dapat melatih kreatifitas anak. 2. melatih konsentrasi. 3. meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung dan mengenal angka. 	<p>Apabila pihak musuh sudah memiliki rumah maka akan muncul banyak masalah dan anak belajar untuk menyelesaikan masalah.</p>
<p><i>Meningkatkan perkembangan sosial</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih anak untuk bersosialisasi yang baik dengan temannya. 2. melatih anak untuk tidak memiliki sifat iri hati kepada teman. 3. melatih anak untuk berkompetisi. 	<p>Anak berlomba-lomba untuk mengumpulkan rumah sebanyakbanyaknya.</p>

<p><i>Meningkatkan perkembangan kepribadian</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. melatih anak untuk memiliki sifat empati. 2. anak belajar bertanggung jawab dan mengambil keputusan. 3. meningkatkan rasa percaya diri. 4. menumbuhkan rasa sportifitas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. anak berusaha untuk mendapatkan rumah yang banyak. 2. anak membiarkan rumah miliknya dilewati oleh temannya.
<p><i>Meningkatkan perkembangan emosi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. anak belajar mengontrol emosi. 2. melatih kesabaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. anak harus bisa mengendalikan emosi agar gacu yang dibawa tidak terjatuh. 2. anak harus belajar sabar agar tidak melewati garis pembatas.

Tabel 2. 1 Manfaat Permainan Engklek

C. Kerangka Konseptual

Di era globalisasi saat ini banyak anak yang kurang melestarikan budaya Indonesia terutama permainan tradisional. Banyak orang yang sudah melupakan dan tidak mengenalkan kepada anak zaman sekarang. Maka dari itu dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak tentang permainan zaman dahulu yang sudah mulai terlupakan yaitu permainan engklek yang akan dilakukan di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji. Peneliti berharap setelah dilakukannya pengenalan ini, anak-anak bisa menghidupkan kembali permainan engklek. Maka dapat dijabarkan dalam Kerangka Konseptual dibawah ini:



Gambar 2. 4 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus karena informasi yang diolah dalam bentuk paragraf bukan angka. Peneliti menggunakan pendekatan studi kasus karena peneliti ingin mengetahui gambaran secara mendalam tentang kasus yang diteliti. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi foto dan video, sebagai pendukung dari data kualitatif yang akan disajikan peneliti dan informasi memberikan gambaran tentang rumusan masalah. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan tentunya melihat kondisi dan kasus di lapangan secara langsung dan berpartisipasi kepada anak usia dini 4-5 tahun yang berada di lokasi sekitar peneliti yakni di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji.

Menggunakan metode kualitatif karena penelitian ini diambil dari fenomena yang terjadi dan dijelaskan dengan pendeskripsian secara rinci dan mendalam (Fadli, 2021). Dengan merujuk pada penelitian terdahulu sebagai landasan teori. Dan mengupas fakta yang terjadi di lapangan menjadi sebuah temuan baru. Serta memunculkan tindakan selanjutnya setelah diketahui masalah dan cara mengatasinya.

B. Data dan Sumber Data

Jenis data yang peneliti gunakan berdasarkan cara memperolehnya yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari obyek penelitian atau partisipan dalam penelitian yaitu 4 anak secara acak dengan usia 4-5 tahun di desa Karangduren kecamatan Pakisaji. Alasan memilih ke 4 anak tersebut secara acak

supaya hasil yang didapatkan benar-benar asli tanpa melihat kemampuan anak. Sedangkan data sekunder diperoleh dari data pendukung yang didapat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dari obyek penelitian.

Ada beberapa jurnal dan artikel terdahulu yang mendukung tentang pengenalan permainan tradisional engklek kepada anak zaman sekarang. Adapun referensi yang dipakai untuk sumber rujukan peneliti yaitu berupa buku dan *e-book* yang mengandung teori berdasarkan penelitian yang akan dilakukan. Teori yang dipakai peneliti tentunya relevan dan mendukung untuk dijadikan sumber rujukan dan pendukung dilakukannya penelitian ini.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik untuk memperoleh informasi data-data primer untuk bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Teknik pengumpulan data berupa observasi adalah dengan melihat kejadian langsung di lapangan (Iryana & Kawasati, n.d.). Pada teknik pengumpulan data observasi yang dilakukan dengan mengadakan pertemuan antara observer dan subyek yang akan diobservasi mengenai Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji. Kegiatan observasi berkesinambungan dengan kegiatan wawancara karena dalam kegiatan observasi atau pengamatan akan diselipkan beberapa pertanyaan. Observasi dilakukan dengan cara mengajak anak-anak bercerita tentang permainan yang disukai dan permainan yang sering dimainkan bersama teman-temannya. Dalam kegiatan observasi dilakukan tindakan pengenalan terhadap permainan

tradisional. Sedangkan indikator yang akan diamati berjumlah 18 yang keseluruhan berhubungan dengan perkembangan kemampuan anak usia dini.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan sederhana kepada informan tentang penerapan permainan tradisional engklek. Wawancara dilakukan secara tatap muka langsung kepada informan (anak usia dini 4-5 tahun). Peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Peneliti tidak menggunakan pertanyaan yang terstruktur karena informan adalah seorang anak usia dini, terkadang pertanyaan melompat dari satu pertanyaan ke pertanyaan lain. Peneliti terus menggali informasi dan pengetahuan melalui wawancara yang tidak terstruktur ini bertujuan untuk menggali informasi dan mengukur seberapa dalam pengetahuan dari informan mengenai kasus yang akan digali.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berupa arsip foto maupun video sebagai pendukung bahwa telah dilakukannya sebuah penelitian. Dokumentasi dari hasil penelitian dapat berupa foto dan video anak-anak ketika proses pengenalan serta penerapan permainan engklek. Maka hasil dokumentasi tersebut dapat memperkuat alasan dilakukannya penelitian dan tindak lanjut untuk hasil penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga mudah dipahami oleh orang lain dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data

dalam penelitian kualitatif bersifat induktif artinya yaitu hasil analisis data dikembangkan menjadi kesimpulan sementara. selanjutnya dari data tersebut kemudian dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga dapat disimpulkan apakah masalah tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengkategorikan, dan diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus penelitian yang akan dilakukan (Abdul, 2020).

Dalam penelitian ini teknik analisis data diperoleh dari wawancara yang akan dilakukan secara tatap muka, dan informan adalah seorang anak usia dini 4-5 tahun. Peneliti tidak membuat daftar pertanyaan seperti wawancara pada umumnya karena peneliti menerapkan wawancara tidak terstruktur. Agar responden memunculkan pertanyaan baru dan bisa menjadi pembahasan untuk pertanyaan selanjutnya.

Peneliti juga menggunakan teknik observasi (pengamatan) yang akan dilakukan dengan cara mengamati anak-anak ketika peneliti bercerita tentang permainan engklek. Dari kegiatan observasi inilah akan timbul pertanyaan-pertanyaan dari responden maka berkesinambungan dengan teknik wawancara. Maka teknik analisis data berupa observasi ini peneliti melakukan pengamatan dengan cara menjelaskan sesuai dengan judul yang diangkat yakni sebuah “penerapan”.

Teknik analisis data selanjutnya yang dipakai oleh peneliti yaitu teknik dokumentasi yang menjadi bukti telah dilakukannya sebuah penelitian. Adapun dokumentasi yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto dan video ketika

kegiatan penelitian dilakukan. Teknik dokumentasi penting dilakukan untuk mendukung keaslian dari sebuah kegiatan penelitian. Adapun hasil dari teknik dokumentasi akan dicantumkan di lembar lampiran yang merupakan tahap terakhir dari sebuah penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Data Kualitatif

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pencarian pengertian berupa deskripsi tentang suatu fenomena atau gejala sosial yang terjadi di suatu masyarakat (Sidiq Umar, 2019). Penelitian kualitatif juga merupakan model penelitian yang bersifat humanistik di mana manusia menjadi subyek utama dalam penelitian.

- a. Reduksi Data

Adalah proses seleksi data yang berfokus pada transformasi data mentah dari dokumen dan meringkas hasil pengumpulan data ke dalam kategori, konsep, dan tema-tema (Millah et al., 2023).

- b. Penyajian Data

Penyajian data dapat diuraikan secara singkat untuk lebih mudah memahami fenomena yang terjadi dan merencanakan tindak lanjut setelah dilakukannya penelitian (Millah et al., 2023).

- c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab dari rumusan masalah tetapi mungkin juga tidak karena pada penelitian kualitatif, data masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti turun lapangan (Umar Sidiq, 2019).

2. Uji Validitas Data

a. Triangulasi Sumber

Penelitian kualitatif biasanya memperoleh data berupa cerita, teks, dan gambar bukan berupa angka (Kawasati, n.d. 2012). Menurut Ummah, (2019) triangulasi bukan mencari kebenaran tentang suatu fenomena melainkan meningkatkan pemahaman terhadap apa yang ditemukan karena triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang menggabungkan beberapa teknik dari sumber data yang telah ada.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Permainan Tradisional

Permainan terdahulu sudah banyak yang terlupakan apalagi pada golongan saat ini. Mereka lebih memilih permainan yang dominan menggunakan motorik halus seperti bermain *game* di HandPhone, bermain masak-masakan, bermain lego, dll. Kebanyakan anak di zaman sekarang melakukan gerakan motorik kasar hanya ketika pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah, misalnya melompat dan berlari. Untuk itu perlu dilakukan pembelajaran berkelanjutan yang dapat dilakukan oleh guru dan orang tua dalam mengenalkan permainan tradisional baik di rumah maupun di sekolah.

Pada temuan yang dilakukan peneliti, untuk pengenalan permainan tradisional pada anak usia 4-5 tahun ada beberapa hal yang mudah dan susah diterima oleh anak. Untuk pengucapan nama permainan tradisional, masih susah diucapkan oleh anak. Tujuan peneliti dalam indikator ini adalah supaya anak tau bahwa permainan zaman dahulu itu dinamakan permainan tradisional.

Permainan terdahulu yang sudah banyak dilupakan terutama di lingkungan peneliti yakni permainan engklek. Permainan yang asing di telinga anak zaman saat ini. Ketika dilakukan penelitian di lokasi peneliti, anak-anak baru pertama kali mendengar istilah permainan engklek. Bahkan namanya saja asing bagi mereka. Hal pertama yang peneliti lakukan yakni mengenalkan nama “permainan engklek”. Pada usia 4-5 tahun anak-anak memang susah untuk mengucapkan kata yang asing dan baru didengar. Mereka kesusahan dalam mengucapkan kata “engklek”.

Tabel 4. 1 Pedoman Wawancara

No. Wawancara	:	1
Informan	:	Athaya, Anrez, Mauza, Kiano
Status	:	Anak Usia Dini (4 tahun)
Waktu	:	28 Desember 2024
Lokasi	:	Desa Karangduren
Fokus Kajian	:	1. Pemahaman anak tentang permainan engklek. 2. Manfaat permainan engklek terhadap perkembangan motorik, kognitif, dan sosial emosional.

Tabel 4. 2 Open Coding Data Wawancara

No.	Transkrip	Fakta	Kode	Tema
1.	Pertanyaan: Apa isi dari video yang ditonton?	Anak mengenali bahwa yang dibahas di dalam video tersebut adalah video permainan engklek.	W1-P1-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Pemahaman awal tentang engklek
2.	Pertanyaan: Apa pengertian permainan engklek?	Anak menjelaskan bahwa permainan engklek merupakan permainan yang melompat menggunakan satu kaki.	W1-P2-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Definisi permainan engklek
3.	Pertanyaan: Apa yang kamu sukai dari permainan engklek?	Anak antusias ketika menjelaskan hal yang disukai ketika bermain engklek.	W1-P1-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Aspek Bahasa
4.	Pertanyaan: Bagaimana perasaanmu ketika bermain engklek?	Anak dapat mengekspresikan dan menceritakan perasaannya ketika bermain engklek.	W1-P2-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	
5.	Pertanyaan: Berapa banyak pemain dalam permainan engklek?	Anak dapat berhitung dan menyebutkan jumlah pemain serta nama teamn yang terlibat dalam permainan.	W1-P1-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Kesadaran sosial
6.	Pertanyaan: Apa nama benda yang dipakai untuk menggambar papan engklek?	Anak mampu mengingat bahan untuk membuat kotak engklek	W1-P2-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Daya ingat
7.	Pertanyaan: Apa nama benda yang dilempar ketika bermain?	Anak mampu mengingat nama alat yang dipakai untuk bermain.	W1-P1-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Daya ingat
8.	Pertanyaan:	Anak antusias dalam ketika menjelaskan aturan dalam permainan	W1-P1-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Pemecahan masalah

	Apa yang kamu lakukan jika gaco keluar?			
9.	Pertanyaan: Bagaimana cara melompat yang benar?	Anak mampu menjelaskan cara melompat yang benar pada permainan engklek, tetapi 1 dari 4 anak yang mampu mempraktikkan melompat satu kaki pada permainan engklek.	W1-P2-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Kemampuan motorik kasar
10.	Pertanyaan: Jelaskan urutan bermain engklek!	3 dari 4 anak yang mampu menjelaskan urutan ketika bermain engklek.	W1-P3-Ath-Anr-Mau-Kia-281224	Kemampuan bahasa

Tabel 4. 3 Open Coding 1

Ketika proses awal pelaksanaan permainan engklek, anak-anak sangat antusias mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang permainan engklek, aturan dalam permainan dan cara bermain. Anak-anak antusias di bagian melompat dengan menggunakan satu kaki. Kegiatan ini dapat melatih anak untuk fokus dan menjaga keseimbangan tubuh.

Hasil penelitian ini diambil melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji. Hasil dari penelitian tentang pengenalan permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil Observasi

Tidak Muncul : 1

Muncul : 2

NO	Indikator	Anrez (4th)	Athaya (4th)	Kiano (5th)	Mauza (5th)
1.	Anak mampu mengucapkan nama permainan "ENGKLEK"	2	2	2	1
2.	Anak mampu memahami aturan dalam bermain engklek	1	1	1	1

3.	Anak mampu menyebutkan angka yang ada dalam kotak engklek	2	2	1	2
4.	Anak mampu melempar gacu tidak keluar garis	2	1	2	2
5.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki	1	2	2	1
6.	Anak mampu menjaga keseimbangan ketika di dalam kotak engklek	1	2	2	2
7.	Anak mampu memahami aturan kapan waktunya melompat dan memutar badan	2	2	2	2
8.	Anak mampu mengendalikan emosi ketika menyalahi aturan seperti (kaki menyentuh garis, gacu keluar garis)	1	1	2	2
9.	Anak mampu memberi semangat dan dukungan kepada teman	2	2	2	2
10.	Anak mampu mengapresiasi teman yang berhasil menyelesaikan permainan	2	2	2	2
11.	Anak mampu memahami instruksi sederhana dari guru (lompat kedepan, putar	2	2	2	2

	badan, membungkuk sambil ambil gaconya)				
12.	Anak mampu mengambil keputusan untuk memilih variasi gacu	2	2	2	2
13.	Anak mampu mengucapkan angka sesuai kotak yang diinjak	1	1	1	1
14.	Anak mampu mengeskpresikan keadannya (lelah, seru)	2	2	2	2
15.	Anak mampu bersabar ketika menunggu antrian bermain	2	1	2	2
16.	Anak mampu berinteraksi dan percaya diri ketika bermain	2	2	1	2
17.	Anak mampu menceritakan keseruan ketika bermain engklek	2	2	2	2
18.	Anak mampu memahami aturan tanpa instruksi di permainan ke dua	1	2	2	2

Tabel 4. 4 Indikator Observasi

Apriliani (2019) mengatakan bahwa pada umumnya kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar pada anak usia dini, belum bisa optimal. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia 5 tahun motorik kasarnya lebih matang daripada anak usia 4 tahun meskipun belum sempurna tetapi sangat terlihat sekali perbedaannya. Dalam STPPA PAUD menurut Rachman (2018) dijelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan fisik motorik nya sebagai berikut; dapat

melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi dan melempar sesuatu secara terarah; Perkembangan bahasa; menyimak perkataan orang lain; memahami dua perintah sederhana; mengungkapkan perasaan dengan kata sifat seperti (senang, lelah) dan menceritakan kembali.

Perkembangan sosial emosional; mengendalikan perasaan; menunjukkan rasa percaya diri; memahami peraturan dan disiplin; tidak mudah menyerah; dan menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan; dan menaati aturan.

Dari pembahasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa dari permainan engklek dapat diketahui bahwa ada sebagian anak yang belum memenuhi standar STPPA PAUD. Melalui implementasi bermain engklek di setiap kegiatan sebelum pembelajaran dapat menstimulus anak yang belum memenuhi standar STPPA.

Setelah penelitian ini dilakukan, maka tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu implementasi penerapan permainan engklek pada suatu lembaga yakni Kb-Al-Kaffi. Setiap pagi anak-anak diajak untuk bermain engklek gunung dan memperkenalkan kembali nama permainan yang dimainkan. Implementasi dilakukan seminggu 2-3x permainan. Peneliti berharap anak-anak lebih mengetahui permainan tradisional yang mulai terlupakan yakni engklek.

2. Hasil Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab antara pewawancara dan narasumber untuk mengetahui sebuah informasi. Wawancara biasanya berupa pertanyaan yang dilakukan secara langsung atau tatap muka. Wawancara dilakukan ketika seseorang ingin mendapatkan sebuah informasi tentang suatu hal.

Penelitian ini dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan ketika anak-anak sudah selesai bermain engklek. Peneliti tidak menggunakan pertanyaan yang terstruktur karena narasumber merupakan seorang anak usia 4-5 tahun. Setelah anak diajak menonton video tentang engklek, peraturan permainan, cara bermain, dan praktir bermain engklek.

3. Hasil Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa foto dan video ketika kegiatan penelitian dilakukan. Isi dalam dokumentasi yaitu kegiatan ketika menonton video tentang engklek, bermain engklek dan wawancara. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi yang dilakukan pada 28 Desember 2024 di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji.

Hasil dokumentasi yakni sebagai berikut:

Link YouTube : <https://youtu.be/es5OwB2u1wI?si=ghEo6sac6R30N8l3>



Gambar 4. 1 Menonton Video Engklek

Gambar tersebut di atas merupakan proses pengenalan terhadap permainan engklek kepada anak-anak melalui video.



Gambar 4. 2 Pelaksanaan Permainan Engklek

Dokumentasi di atas merupakan kegiatan pelaksanaan engklek yang dilakukan di Desa Karangduren bersama empat anak usia dini, di mana (2 anak berusia 4 tahun) dan (2 anak berusia 5 tahun).



Gambar 4. 3 Evaluasi Permainan Engklek

Dokumentasi di atas merupakan kegiatan evaluasi pasca pelaksanaan permainan engklek.

4. Implementasi Pasca Penelitian

Setelah penelitian berupa pengenalan permainan tradisional engklek dilakukan di Desa Karangduren, peneliti menerapkan bermain engklek untuk pembelajaran motorik kasar di KB AL-KAFII. Selain untuk melatih motorik kasar, permainan engklek juga bisa dibuat untuk pembelajaran Matematika yakni mengenal angka. Untuk penerapan bermain engklek di sekolah, tidak menggunakan media berupa aspal yang digambari tetapi menggunakan banner bergambar engklek gunung. Jadi lebih aman dan bisa dilakukan di dalam ruangan.

Berikut dokumentasi penerapan bermain engklek di Kb Al-kafii:



Gambar 4. 4 Penerapan Permainan Engklek

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional akan susah dikenalkan pada anak di zaman sekarang apabila masih menggunakan cara yang tradisional. Seperti yang dikatakan Jasmine (2014) seiring berjalannya waktu, teknologi semakin modern maka untuk memperkenalkan permainan tradisional dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. Peneliti menemukan cara modern yang digunakan untuk mengimplementasikan permainan engklek pada anak yakni menggunakan banner yang bergambar engklek gunung. Menggunakan cara tradisional anak akan kesulitan untuk menggambar engklek karena harus menggunakan pecahan bata yang susah didapat dan berbahaya untuk anak.

Ketika bermain engklek memerlukan keseimbangan tubuh yang baik. Keseimbangan tubuh berhubungan dengan kekuatan otot dan ketahanan tubuh seperti yang dikatakan oleh Qomariah & Hamidah (2022) bahwa permainan engklek terbukti banyak menggunakan kekuatan otot kaki sehingga dapat

melatih ketahanan pada anak. Maka dari itu bermain engklek dapat melatih keterampilan gerak dasar dan keseimbangan tubuh juga dapat mematangkan perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Tetapi menurut Apriliani (2019) bahwa kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar pada anak usia dini masih belum optimal. Hal yang sama dikemukakan oleh Anggraini (2022) perkembangan motorik dipengaruhi oleh otak. Jadi pengatur gerakan anak adalah otak. Apabila sistem saraf otak belum matang maka motorik anak juga belum baik, begitu juga apabila sistem saraf otak sudah matang maka gerakan motorik anak semakin baik. Maka dari itu, perlu stimulasi berupa permainan engklek untuk mematangkan motorik kasar dan ketahanan tubuh pada anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Dalam permainan engklek, terdapat angka di dalam kotak engklek. Selain melatih motorik anak, permainan engklek juga dapat memberi pemahaman kepada anak tentang berhitung. Harahap & Jaelani (2022) mengatakan bahwa erat hubungannya antara permainan engklek dan berhitung. Hubungan antara budaya dan matematika biasa dikenal dengan *Etnomatematika*. Konsep dasar matematika dalam permainan engklek dapat meliputi berhitung, mengenal bentuk geometri, dan aturan permainan yang tidak lepas dari matematika. Konsep dasar matematika ini harus mulai dikenalkan pada anak usia dini yang baru belajar matematika dasar. Peneliti menemukan sebuah penemuan baru yakni ada beberapa anak yang belum bisa berhitung 1-10. Maka dari itu, perlu diselipkan permainan engklek dalam kegiatan pembelajaran guna mengenalkan pra matematika pada anak usia 4-5 tahun.

Dibandingkan dengan permainan modern, permainan tradisional lebih banyak memiliki manfaat untuk perkembangan anak. Karena permainan tradisional lebih dominan menggunakan motorik kasar yang menekan anak untuk menggerakkan anggota tubuh. Sama halnya seperti yang dikatakan oleh Nurwahidah et al., (2021) bahwa permainan tradisional tidak hanya harus diperkenalkan tetapi juga harus dilestarikan, sekaligus untuk menciptakan kecintaan kita terhadap keragaman budaya di Indonesia. Ketika bermain permainan tradisional, anak akan berinteraksi dengan teman sebaya sehingga terkesan lebih menyenangkan. Selain itu, permainan tradisional juga memanfaatkan benda-benda yang ramah lingkungan dan tersedia di sekitar rumah. Misalnya seperti permainan engklek yang memanfaatkan potongan bata untuk menggambar kotak engklek dan memanfaatkan potongan genting untuk gaco. Jadi permainan tradisional lebih terjangkau dan menyenangkan karena bisa bersosialisasi dengan teman sebaya.

Hasil temuan terbaru yang ditemukan peneliti adalah anak-anak sangat antusias dan memperhatikan bagaimana permainan engklek dimainkan. Yang menjadi salah satu alasan mengapa anak-anak antusias dalam menonton video yaitu rasa ingin tahu tinggi yang menjadi ciri khas anak usia dini. Karena permainan engklek ini asing bagi mereka, jadi mereka sangat ingin tahu bagaimana permainan engklek dimainkan. Anak memahami aturan dan cara bermain dari video yang ditonton.

Setelah memperlihatkan cara bermain engklek, peneliti mengajak anak untuk bermain secara langsung. Dari menyimak video, anak sedikit banyak faham tentang engklek. Naluri anak usia dini yakni bisa memahami sesuatu

apabila ada praktek tidak hanya melalui video. Kemudian peneliti mengajak anak untuk mempraktikkan video yang sudah ditonton. Tahap selanjutnya anak diajak untuk bermain engklek secara langsung. Adapun berikut tahapan anak dalam bermain engklek;

- a. Hompok (untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu)

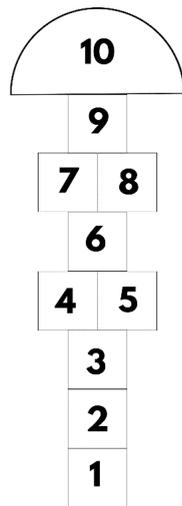
Dari kelompok ternyata berhasil ditemukan urutan bermainnya yaitu Kiano, Athaya, Mauza, Anrez. Dari kelompok dapat melatih sosial emosional anak. Anak belajar bersabar, mengantri, dan menunggu giliran untuk bermain.

- b. Bermain satu persatu dari urutan pertama.

- c. Keempat anak telah menyelesaikan gacu di angka 1, kemudian dilanjutkan permainan kedua yaitu melempar gacu ke kotak engklek nomor 2.

Pada temuan yang dilakukan peneliti, bahwa dalam kegiatan melompat dan berdiri satu kaki pada permainan engklek sangat sulit dilakukan pada anak usia 4-5 tahun. Permasalahan tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya sensorik motor pada anak memang belum matang atau kurangnya stimulus untuk melompat satu kaki. Maka dari itu perlu diadakan permainan fisik yang memerlukan gerakan melompat satu kaki.

Engklek memiliki berbagai macam bentuk, seperti engklek garis, engklek gunung, dan engklek kitiran. Pada penelitian ini dilakukan observasi menggunakan salah satu jenis permainan engklek, yaitu engklek gunung. Pembahasan pada penelitian ini yaitu mencakup: aturan permainan, gaco, dan pemain. Berikut sketsa dari engklek gunung yang digunakan untuk penelitian;



Tabel 4. 5 Sketsa Engklek Gunung

Alasan peneliti menggunakan salah satu jenis engklek saja karena dari segi bentuk dan cara bermain, engklek gunung mudah untuk dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun. Alasan tersebut juga didukung oleh Asiva Noor Rachmayani (2015) dimana bentuk dari engklek gunung yang tidak terlalu rumit dan cara bermainnya yang hanya lurus kedepan mengikuti petunjuk angka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa dilakukannya penerapan permainan tradisional engklek di Desa Karangduren dapat membawa dampak positif karena tidak hanya mengenalkan tentang budaya lokal tetapi juga memberikan manfaat untuk merangsang tubuh kembang anak. Berikut merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji;

1. Permainan tradisional engklek memiliki beberapa manfaat bagi anak selain menambah wawasan juga dapat mengasah kecerdasan, melatih fisik motorik, dan mengasah kemampuan dalam bersosialisasi. Dalam permainan engklek terdapat aturan yang harus ditaati sehingga dapat mengembangkan sosial emosional anak. Dengan bermain engklek diharapkan anak usia dini mampu bergerak tanpa hambatan dan kesulitan selama beraktivitas. Tetapi ada beberapa kendala ketika dilakukannya penelitian yakni peneliti menemukan temuan baru bahwa ternyata anak di usia 4-5 tahun kematangan motorik nya belum baik untuk melompat menggunakan satu kaki masih belum sempurna. Cara peneliti untuk memperkenalkan permainan tradisional engklek adalah dengan menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan engklek. Kemudian mengajak anak-anak untuk mempraktikkan langsung cara bermain engklek. Sebelum mengajak anak-anak untuk bermain, peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang aturan dalam permainan engklek. Kemudian mengajak anak-anak untuk bermain engklek 2-3 kali permainan. Langkah terakhir mengajak anak untuk menceritakan kembali tentang permainan yang baru saja dilakukan.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak sekali anak di Desa Karangduren yang masih belum mengetahui permainan engklek. Tidak hanya anak usia 4-5 tahun bahkan anak-anak yang sudah memasuki sekolah dasar pun tidak mengenal apa itu engklek. Peneliti sempat mengetahui ada penjelasan tentang engklek di buku LKS Bahasa Indonesia kelas 3 SD. Tetapi mereka hanya sekedar mengetahui melalui teori sedangkan mereka tidak pernah memainkannya. Selanjutnya

langkah terakhir yang peneliti ambil pasca penelitian yaitu menerapkan permainan engklek sebagai pembelajaran motorik kasar di Kb Al-Kafii Karangduren. Untuk media yang digunakan tidak lagi memakai aspal yang digambar menggunakan bata, melainkan menggunakan banner bergambar engklek gunung. Setiap pagi selepas senam, anak-anak diajak untuk bermain engklek tanpa gaco untuk belajar berhitung dan mematangkan motorik kasarnya. Tetapi apabila diterapkan di PAUD/KB maka permainan engklek tidak bisa sempurna, karena anak usia 4-5 tahun masih belum bisa melompat satu kaki. Jadi untuk penerapan engklek di Kb Al-Kafii mungkin akan sangat jauh dengan aturan bermain engklek karena menyesuaikan usia yang dimana motorik kasarnya masih belum matang sempurna.

B. Saran

Saran dari peneliti setelah dilakukannya penelitian tentang seberapa jauh anak usia 4-5 tahun di desa Karangduren mengenal tentang permainan engklek, sebaiknya setiap lembaga sekolah mengadakan aktivitas motorik kasar berupa engklek. Selain untuk melatih motoriknya, dapat juga mengenalkan kepada generasi saat ini tentang permainan tradisional. Tetapi untuk anak usia 4-5 tahun yang menjadi masalah yaitu motorik nya yang belum matang sehingga kesulitan untuk melompat dan berpindah tempat menggunakan satu kaki.

Peneliti berharap pasca penelitian ini para guru dapat sadar dan menerapkan permainan tradisional engklek agar tidak punah ditelan zaman. Maka dari itu lembaga harus memfasilitasi anak guna mendukung pengetahuan anak tentang permainan yang bisa dipakai untuk berolahraga. Orang tua juga harus ikut andil dalam pengenalan permainan tradisional engklek ini. Karena orang tua merupakan lingkungan yang paling dekat dengan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhababy, A. M. (2016). Implementasi permainan tradisional lore/engklek dalam Pembelajaran matematika untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada aud *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3,(1) 21–23.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*.
- Hadyansah D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3, 42.
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Iryana, & Kawasati, R. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisa Manfaat Psikologis* (Edisi pert). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_Standar_nasional_pendidikan_anak_usia_dini.pdf
- Kurniati, E. (2007). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Edisi Pert). PRENADAMEDIA GROUP.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional. *PRENSCHOOL Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28.
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Nurrahmah, A., & Ningsih, R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.631>

- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Rustan, E., & Munawir, A. (2020). Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 181–196. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v5i2.1639>
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebersihan Hati pada Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79–93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Sari, N. H., & Harahap, J. Y. (2022). Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Al- Iklas. 6, 455–460.
- Siti Nur Hayati, & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- Susanti, R. A. (2023). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (A. Aulya Nurani (ed.); edisi 1). CV. Literasi Nusantara Abadi.
View of Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. (n.d.).
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395/3>
- Widya, R., Rozana, S., & Tasril, V. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Jejak Pustaka.
- Aini, N. Q., & Pgmi, A. (2022). *Universitas Islam Negeri Prof . Kh . Saifuddin Zuhri*. 214110405152, 1–19.
- Anggraini, D. D. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Apriliani, A. M. (2019). MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELAS B HIJAU MELALUI PERMAINAN ENGGLEK RINTANGAN. 3(2), 178–190.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Permainan Engklek*. NO.6.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf>
- Fitriah, N., Pusposari, L. F., Firmantika, L., Rochmah, A., & Rukmana, I. S. (2022). Bibliometric Analysis of the Term Game-Based Learning in Early Childhood Studies. *Preschool*, 4(1), 37–44. <https://doi.org/10.18860/preschool.v4i1.18025>
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek. *Paradikma: Jurnal Pendidikan* 15(1), 86–90. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/35995%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/viewFile/35995/18838>
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisa Manfaat Psikologis* (Edisi Pert). Universitas Muhammadiyah Malang.
- JASMINE, K. (2014). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Karakter Anak Dalam Berinteraksi*.
- Kawasati, R. (n.d.). No Title. *Teknik Analisis Data Analisis Data*.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023).

- Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Qomariah, D. N., & Hamidah, S. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 7(1), 8–23. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1.4506>
- Rachman, T. (2018). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Ummah, M. S. (2019). No *Metodologi Penelitian*(Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu_rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Widodo Bintoro. (2014). Pendidikan Kesehatan dan Aplikasinya di SD/MI. *Madrasah*, 7(no 1), 89–100.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1 Surat Penelitian Fakultas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 4713/Un.03.1/TL.00.1/12/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

24 Desember 2024

Kepada

Yth. Kepala KB Al-Kaafi Karangduren
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Oktavia Varadina
NIM : 210105110068
Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Proposal : Pengenalan Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Pakisaji

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Penelitian Prodi

5/9/25, 5:02 PM

Surat Izin Penelitian Skripsi a.n. OKTAVIA VARADINA



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fik.uin-malang.ac.id> Email : fik@uin-malang.ac.id

Nomor : /Un.03.1/PP.00.9/03/2025 10 Maret 2025
Perihal : Izin Penelitian Skripsi

Yth. **Kepala Sekolah KB AL-KAAFI**
Jl. Karangduren gang 1A RT01 RW01, Pakisaji, Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : OKTAVIA VARADINA
NIM : 210105110068
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII (Delapan)
Contact Person : 085804143008
Judul Penelitian : PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :
1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.

INSTRUMEN OBSERVASI
PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN
KECAMATAN PAKISAJI

Tanggal Pelaksanaan : Sabtu, 28 Desember 2024

Usia : 4-5 tahun

Lokasi : Desa Karangduren, Kecamatan Pakisaji

Observer : Oktavia Varadina

Kriteria Penilaian

Tidak Muncul : 1

Muncul : 2

Lampiran 3 Instrumen Observasi

No	Indikator Penilaian	Nama Anak							
		Anrez (4th)		Athaya (4th)		Kiano (5th)		Mauza (5 th)	
1.	Anak mampu memahami cara bermain engklek								
2.	Anak mampu mematuhi aturan dalam bermain engklek								
3.	Anak mampu menyebutkan angka yang ada dalam kotak engklek								
4.	Anak mampu melempar gacu tidak keluar garis								

5.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki						
6.	Anak mampu menjaga keseimbangan ketika didalam kotak engklek						
7.	Anak mampu memahami aturan kapan waktunya melompat dan memutar badan						
8.	Anak mampu mengendalikan emosi ketika manyalahi aturan (kaki menyentuh garis, gacu keluar garis)						
9.	Anak mampu memberi semangat dan dukungan kepada teman						
10.	Anak mampu mengapresiasi teman yang berhasil menyelesaikan permainan						
11.	Anak mampu memahami instruksi sederhana dari guru (lompat kedepan, putar badan, membungkuk sambil ambil gacunya)						
12.	Anak mampu mengambil keputusan untuk memilih variasi gacu						
13.	Anak mampu mengucap angka sesuai kotak yang diinjak						

14.	Anak mampu mengeskpresikan keadannya (lelah, seru)						
15.	Anak mampu bersabar ketika menunggu antrian bermain						
16.	Anak mampu berinteraksi dan percaya diri ketika bermain						
17.	Anak mampu menceritakan keseruan ketika bermain engklek						
18.	Anak mampu memahami aturan tanpa instruksi di permainan babak ke dua						

Lampiran 4 Hasil Instrumen

INSTRUMEN OBSERVASI

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI

Tanggal Pelaksanaan : Sabtu, 28 Desember 2024

Usia : 4-5 tahun

Lokasi : Desa Karangduren, Kecamatan Pakisaji

Observer : Oktavia Varadina

Kriteria Penilaian

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Nama Anak															
		Anrez (4th)				Athaya (4th)				Kiano (5th)				Mauza (5 th)			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu memahami cara bermain engklek		✓					✓				✓			✓		
2.	Anak mampu mematuhi aturan dalam bermain engklek	✓				✓				✓				✓			
3.	Anak mampu menyebutkan angka yang ada dalam kotak engklek			✓				✓			✓						✓

	Indikator Penilaian	Anrez				Athaya				Kiano				Mauza			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
4.	Anak mampu melempar gacu tidak keluar garis			✓			✓						✓				✓
5.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki	✓					✓					✓		✓			
6.	Anak mampu menjaga keseimbangan ketika didalam kotak engklek	✓				✓				✓				✓			
7.	Anak mampu memahami aturan kapan waktunya melompat dan memutar badan		✓			✓				✓				✓			
8.	Anak mampu mengendalikan emosi ketika menyalahi aturan (kaki menyentuh garis, gacu keluar garis)	✓				✓					✓				✓		
9.	Anak mampu memberi semangat dan dukungan kepada teman			✓			✓				✓				✓		
10.	Anak mampu mengapresiasi teman yang berhasil menyelesaikan permainan		✓			✓				✓							✓
11.	Anak mampu memahami instruksi sederhana dari guru (lompat kedepan, putar badan, membungkuk sambil ambil gacunya)		✓					✓			✓						✓
12.	Anak mampu mengambil keputusan untuk memilih variasi gacu				✓			✓					✓				✓
13.	Anak mampu mengucapkan angka sesuai kotak yang diinjak	✓				✓				✓				✓			
14.	Anak mampu mengeskpresikan keadannya (lelah, seru)			✓				✓				✓				✓	
15.	Anak mampu bersabar ketika																

	Anrez				Alharya				Kiano				Mauro			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
menunggu antrian bermain	✓			✓	✓				✓			✓				✓
16. Anak mampu berinteraksi dan percaya diri ketika bermain				✓				✓								✓
17. Anak mampu menceritakan keseruan ketika bermain engklek		✓						✓			✓					✓
18. Anak mampu memahami aturan tanpa instruksi di permainan ke dua		✓				✓				✓					✓	

HASIL OBSERVASI

Tidak Muncul : 1

Muncul : 2

Lampiran 5 Hasil Observasi

N O	Indikator	Anrez (4th)	Athaya (4th)	Kiano (5th)	Mauza (5th)
1.	Anak mampu mengucapkan nama permainan “ <i>ENGKLEK</i> ”	Muncul. Anrez menunjukkan minat dalam permainan engklek. Dengan bantuan guru, Anrez mampu mengucapkan kata “ENGKLEK” meskipun masih memerlukan bantuan dan bimbingan.	Muncul. Pada pengucapan kata “ENGKLEK” sudah terdengar jelas dan tidak mengalami kesulitan dan dapat dipahami.	Muncul. Kiano mampu mengucapkan kata “ENGKLEK” dengan baik dan benar juga dapat mengingatnya.	Tak muncul. Mauza sempat lupa nama “ENGKLEK” dan kesulitan dalam pengucapannya.
2.	Anak mampu memahami aturan dalam bermain engklek	Tidak muncul. Anrez belum menunjukkan pemahamannya mengenai aturan dalam permainan engklek.	Tidak muncul. Athaya belum memahami aturan dalam permainan engklek dan tampak masih bingung dengan aturan yang ditetapkan.	Tidak muncul. Kiano tidak menunjukkan pemahamannya mengenai aturan dalam bermain engklek. Kemungkinan disebabkan karena ia masih pertama kali memainkan engklek.	Tidak muncul. Mauza masih tidak bisa mengikuti alur dan aturan dalam permainan engklek

3.	Anak mampu menyebutkan angka yang ada dalam kotak engklek	Muncul. Anrez menunjukkan kemampuan kognitifnya dalam memahami angka 1-10 yang ada di dalam kotak engklek.	Muncul. Athaya mampu menyebutkan angka yang berada dalam kotak engklek secara berurutan 1-10.	Tidak muncul. Kiano hanya mampu berhitung di dalam kotak engklek 1-6, selebihnya itu Kiano masih bingung dan sering terbalik.	Muncul. Mauza mampu menyebutkan angka yang ada di dalam kotak engklek secara berurutan dar 1-10
4.	Anak mampu melempar gaco tidak keluar garis	Muncul. Anrez mampu menunjukkan keterampilan motorik halus yakni melempar gaco tepat di tengah kotak engklek.	Tidak muncul. Athaya dapat melemparkan gaco di tengah kotak engklek meskipun hampir keluar garis.	Muncul. Kiano dapat melemparkan gaco tepat di tengah kotak engklek dan tidak keluar garis menunjukkan bahwa motorik dan fokus yang berkembang.	Muncul. Motorik halus pada Kiano berkembang sangat baik karena dia mampu melemparkan gaco tepat di dalam kotak engklek.
5.	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki	Tidak Muncul. Anrez masih dipegangi oleh peneliti, tetapi ketika balik dari angka 10-1 Anrez melompat sendiri tetapi masih sering terjatuh	Muncul. Ketika melihat usianya yang masih 4th, tetapi Athaya mampu melompat menggunakan satu kaki tanpa terjatuh dan tanpa goyang-goyang	Muncul Di .antara teman-teman lainnya, Kiano yang sudah bisa melompat dengan satu kaki tanpa dipegangi.	Tidak Muncul. Karena faktor berat badan yang berlebihan, Mauza kesulitan dalam melompat menggunakan satu kaki
6.	Anak mampu menjaga keseimbangan ketika di dalam kotak engklek	Tidak Muncul. Belum terlihat bahwa Anrez sudah	Muncul. Ketika berdiam diri didalam kotak	Muncul. Kiano mampu melompat satu kaki, tetapi ketika	Muncul. Anak hampir terjatuh ketika menjaga keseimbangan

		bisa menjaga keseimbangan karena ketika diminta berdiri satu kaki Anrez tetap berdiri menggunakan dua kaki. Untuk permainan pertama, Anrez masih dipegangi sepenuhnya	engklek, Athaya sudah tidak terjatuh meskipun badannya goyang-goyang	didalam kotak engklek, terkadang Kiano masih goyang-goyang dan belum seimbang.	an di dalam kotak engklek. Dikarenakan berat badan Mauza tidak sesuai dengan anak seumurannya
7.	Anak mampu memahami aturan kapan waktunya melompat dan memutar badan	Muncul. Anrez memahami kapan waktunya melompat menggunakan satu kaki dan kapan waktunya melompat menggunakan dua kaki	Muncul. Athaya faham kapan waktunya melompat dan memutar badan, tetapi terkadang lupa tidak memutar badan ketika sudah mencapai angka 10	Muncul. Kiano mulai memahami perintah ketika diminta untuk melompat dan memutar	Muncul. Mauza lebih menguasai dalam indikator ini karena dia faham kapan waktunya melompat satu kaki dan kapan waktunya memutar badan
8.	Anak mampu mengendalikan emosi ketika menyalahi aturan seperti (kaki menyentuh garis, gacu keluar garis)	Tidak Muncul. Meskipun ketika bermain, Anrez masih sepenuhnya dipegangi, tetapi ketika keluar garis Anrez	Tidak Muncul. Ketika kakinya keluar garis Athaya ragu untuk melanjutkan tetapi dia tetap	Muncul. Dalam melatih emosi, Kiano sudah bisa menempatkan situasi dimana ia harus bersabar ketika menyalahi	Muncul. Mauza memahami ketika dia menyalahi aturan misalnya menginjak garis, dia akan keluar area permainan

		masih melanjutkan permainan	melanjutka n	aturan dalam permainan engklek	
9.	Anak mampu memberi semangat dan dukungan kepada teman	Muncul. Ketika teman yang lain bermain, Anrez mampu menunjukkan sikap peduli terhadap temannya dan memberikan semangat kepada teman yang sedang bermain	Muncul. Ketika Mauza selesai bermain, Athaya memberikan tepuk tangan kepada Mauza	Muncul. Ketika temannya bermain, Kiano sangat antusias memberi dukungan dan semangat	Muncul. Mauza paling bersemangat mendukung temannya yang sedang bermain
10.	Anak mampu mengapresiasi teman yang berhasil menyelesaikan permainan	Muncul. Ketika Kiano selesai bermain, Anrez mengucapkan “hebat” kepada Kiano	Muncul. Ketika teman-temannya selesai bermain, Athaya memberikan sedikit senyuman kepada temannya	Muncul. Saat teman-temannya bermain, Kiano mengucapkan “hebat” kepada teman yang sudah menyelesaikan permainan	Muncul. Ketika temannya berhasil menyelesaikan satu kali permainan, Mauza bertepuk tangan
11.	Anak mampu memahami instruksi sederhana dari guru (lompat kedepan, putar badan, membungkuk sambil ambil gaconya)	Muncul. Meskipun sepenuhnya dipegangi, tetapi Anrez terkadang faham kapan waktunya dia melompat dan memutar badan	Muncul. Diantara teman lainnya yang belum bisa mengambil gacu dengan membungkuk, tetapi Athaya sudah memahami	Muncul. Kiano memahami ucapan peneliti dalam gerakan engklek	Muncul. Mauza sangat memahami instruksi peneliti, ketika peneliti mengucapkan putar badan, dia mampu memutar badan

			bagaimana cara mengambil gacu dengan membungkuk		dengan benar
12	Anak mampu mengambil keputusan untuk memilih variasi gacu	Muncul. Anrez cepat tanggap dalam memilih gacu yang diberikan peneliti	Muncul. Athaya sangat bersemangat ketika memilih gacu yang akan digunakan ketika bermain	Muncul. Kiano berani memilih gacu yang akan digunakan	Muncul. Selesai hompipah semua anak diminta untuk memilih gacu, Mauza yang berani memilih gacu pertama
13	Anak mampu mengucap angka sesuai kotak yang diinjak	Tidak Muncul. Belum bisa menyebutkan angka di dalam kotak engklek	Tidak Muncul. Athaya terlalu fokus dalam gerakan melompat sehingga dia tidak fokus pada angka yang ada didalam kotak engklek	Tidak Muncul. Ketika berhitung dan mengucap angka didalam kotak engklek, Kiano belum hafal angka yang ada dalam kotak engklek	Tidak Muncul. Ketika melompat sambil mengucapkan angka yang ada didalam kotak engklek, Mauza belum mampu menyebutkan angka
14	Anak mampu mengekspresikan keadaannya (lelah, seru)	Muncul. Ketika selesai bermain, Anrez mampu mengucapkan (capek tapi seru)	Muncul. Meskipun bicaranya masih terbata-bata, tetapi Athaya bisa mengatakan bahwa dirinya lelah setelah	Muncul. Kiano berani mengekspresikan diri dan mengatakan keadaan yang dirasakan seperti lelah, seru, senang	Muncul. Ketika selesai bermain, Mauza yang paling sering berekspresi misalnya (capek tapi seru)

			bermain engklek		
15	Anak mampu bersabar ketika menunggu antrian bermain	Muncul. Anrez sangat sabar ketika mengantri bermain dengan teman lainnya	Tidak Muncul. Ketika hompipah Athaya mendapat giliran bermain pertama, ketika menunggu temannya bermain, Athaya masih belum bisa mengontrol sabarnya dan terus merengek minta untuk bermain lagi	Muncul. Kiano sabar dalam menunggu antrian bermain	Muncul. Mauza mampu mengantri untuk menunggu gilirannya bermain
16	Anak mampu berinteraksi dan percaya diri ketika bermain	Muncul. Meskipun kurang seimbang dalam berdiri satu kaki, tetapi Anrez tetap percaya diri dalam bermain dan berinteraksi dengan teman-teman	Muncul. Athaya tidak pernah ragu melompat meskipun lompatannya salah tetapi dia tetap melanjutkan permainan dengan percaya diri	Tidak Muncul. Kiano belum percaya diri untuk melangkah ke kotak selanjutnya (takut salah)	Muncul. Kemampuan berinteraksinya Mauza sangat baik, karena dia sangat percaya diri
17	Anak mampu menceritakan keseruan ketika	Muncul. Meskipun kurang jelas dalam berbicara,	Muncul. Dengan pengucapan yang kurang	Muncul. Ketika kegiatan evaluasi, Kiano berani	Muncul. Mauza yang paling aktif ketika kegiatan

	bermain engklek	tetapi Anrez sudah berani menceritakan sedikit tentang keseruan bermain yang dilakukan	jelas, tetapi Athaya mampu bercerita panjang tentang keseruan bermain engklek	bercerita keseruan bermain engklek	evaluasi dan menceritakan keseruan ketika bermain engklek
18	Anak mampu memahami aturan tanpa instruksi di permainan kedua	Tidak Muncul. Anrez hanya faham aturan bermain ketika diberi instruksi, tanpa instruksi, Anrez masih sering menyalahi aturan bermain	Muncul. Meskipun ada salah gerakan, Tetapi Athaya cepat ingat bahwa dia salah tetapi masih dilanjutkan	Muncul. Kiano sudah mulai memahami aturan di permainan kedua meskipun masih ada beberapa kesalahan	Muncul. Ketika di permainan kedua, Mauza sudah mengetahui apa saja aturan dalam bermain engklek dan cara bermain engklek dengan benar

Lampiran 6 Kisi-Kisi Wawancara

PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* PADA ANAK USIA 4- TAHUN DI DESA KARANGDUREN KECAMATAN PAKISAJI

WAWANCARA

Observer : Oktavia Varadina

Pembukaan : salam, ice breaking

Penjelasan tentang permainan engklek (lewat video di yt)

Hompimpa

Praktek

Penilaian

Tanya jawab/wawancara

Kisi-kisi wawancara

- √1. menonton video tentang engklek
2. memberi contoh permainan engklek
3. menjelaskan pengertian permainan engklek
4. apa yang kamu suka dari permainan engklek
5. apa yang kamu rasakan dari permainan engklek
6. berapa banyak pemain ketika bermain engklek
7. apa yang kamu dapat ketika sudah menyelesaikan 1x babak permainan
8. gacu apa yang kamu pakai?
9. apa yang kamu lakukan jika gacu keluar dari garis
10. senang/tidak bermain engklek
11. bagaimana cara melompat yang benar/berikan contoh melompat
12. jelaskan urutan bermain engklek

Lampiran 7 Tabel Wawancara

No	Fokus Kajian	Pertanyaan	Informan
1.	Pemahaman seberapa jauh anak-anak mengenali permainan engklek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa isi dari video yang ditonton? 2. Apa pengertian permainan engklek? 	Athaya, Anrez, Mauza, Kiano
2.	Ketertarikan terhadap permainan engklek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu sukai dari permainan engklek? 2. bagaimana perasaanmu ketika bermain engklek? 	Athaya, Anrez, Mauza, Kiano
3.	Pemahaman tentang jumlah teman ketika bermain engklek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berapa banyak pemain ketika bermain engklek tadi? 	Athaya, Anrez, Mauza, Kiano
4.	Pemahaman tentang alat dan bahan yang digunakan ketika bermain engklek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa nama benda yang dipakai untuk menggambar papan engklek? 2. Apa nama benda yang dilempar ketika bermain? 	Athaya, Anrez, Mauza, Kiano
5.	Pemahaman aturan dalam permainan engklek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu lakukan jika gaco keluar? 2. Bagaimana cara melompat yang benar? 3. Jelaskan urutan bermain engklek! 	Athaya, Anrez, Mauza, Kiano

**D
O
K
U
M
E
N
T
A
S
I**

FOTO BERSAMA



MENONTON VIDEO ENKLEK





MENGGAMBAR KOTAK ENKLEK



MEMBERI CONTOH PERMAINAN ENKLEK



HOMPIMPAH



MEMILIH VARIASI GACO



MENJELASKAN CARA BERMAIN



PROSES BERMAIN





EVALUASI



PROFIL MAHASISWA



Nama	: Oktavia Varadina
NIM	: 210105110068
Tempat, Tanggal Lahir	: Malang, 12 Oktober 2002
Fak/Jur/Prog.Studi	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Tahun Masuk	: 2021
Alamat Rumah	: Jl. Karangduren Gang 10, RT05 RW02, Pakisaji, Kab. Malang.
No. Tlp/HP	: 0858-0414-3008
Alamat Email	: ovia37361@gmail.com

Malang, 19 Mei 2025
Mahasiswa

Oktavia Varadina
210105110068