



Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Keterampilan Motorik Dan Kognitif Pada Anak Di Sd Negeri 1 Sukajadi

Iman Masluh Aziz¹, Lestari Utami¹, Nindi Irma Wardani¹, Nurul Azizah¹, Siti Dewi Anggraeni¹, Andan Firmansyah¹

¹Department of Nursing, STIKes Muhammadiyah Ciamis, Indonesia

Correspondence author: Iman Masluh Aziz

Email: imanmasluh235@gmail.com

Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, West Java 46216 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted: 5 Oktober 2023, Revised:19 Oktober 2023, Accepted: 9 Desember 2023, Published: 20 Februari 2024

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i1.256



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

Introduction: One of the traditional games played by two or more children is engklek. The crank game integrates students' motoric and cognitive components; when motor perception is weak, cognitive function becomes less than optimal and optimal. When children play a game, their cognitive abilities in understanding rules, procedures, strategies, tactics and decision making increase.

Objective: to determine the effectiveness of the traditional engklek game on children's motoric and cognitive development at SD Negeri 1 Sukajadi, Sadananya District, Ciamis Regency.

Method: As an effort to find out the effectiveness of the crank game as an effort to improve motor and cognitive development in SD Negeri 1 Sukajadi students with a total of 6 respondents focused on grade 2 students using observational research methods using the crank game media. This service activity was carried out on May 8 2023 and used a banner with a picture of a crank game box and several broken tiles.

Result: there is an increase in children's motor skills and cognitive abilities in the pretest and post-test assessments of the hopscotch game treatment. Before the game was carried out there were still children with motor development who began to develop and after the treatment the children's development entered the criteria for very good development and developed according to expectations.

Conclusion: Conclusion: The implementation of community service activities went well according to what was desired and planned. This community service has a positive value for students at SD Negeri 1. This can be seen from the enthusiasm and activeness of the audience or participants in carrying out the crank game activity and the results of the observations made have a good value on the children's motor and cognitive abilities.

Keywords: crank, motor skills, cognitive abilities

Latar Belakang

Bermain pada masa kanak-kanak berfungsi sebagai dasar untuk pendidikan dan pertumbuhan serta mayoritas anak lebih suka bermain (Indriyani et al., 2021). Permainan dapat didefinisikan sebagai "aktivitas manusia dalam berbagai bentuk yang mencerminkan kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan" (Pertwi et al., 2018). Keterlibatan seorang anak dalam melakukan sebuah permainan akan membangkitkan kapasitas anak untuk menilai mana yang baik dan yang buruk. Permainan dapat dibedakan menjadi permainan modern atau kontemporer dan permainan tradisional (Wiranti & Mawarti, 2018). Permainan tradisional sangat bervariasi bentuk dan jumlahnya, namun dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis tergantung arena, persyaratan alat tertentu, cara bermain, hukuman bagi yang kalah dalam permainan, akibat yang ditimbulkan, dan maksud yang disampaikan (Rozana & Bantali, 2020).

Salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih adalah engklek. Sebelum bermain, anak-anak biasanya menggambar kotak untuk digunakan sebagai pijakan untuk melompat, dan setiap orang memiliki koin atau benda yang berfungsi sebagai pion untuk menentukan kapan perjalanan mereka telah berakhir (Hasanah, 2016). Cara melakukan lompatan dari permainan ini berbeda dengan lompatan biasa, dalam permainan engklek dilakukan dengan menggunakan satu kaki. Saat melompat, anak-anak harus bisa menginjak petak demi petak tanpa menyentuh garis tepi dari kotak tersebut (Mu'mala & Nadlifah, 2021). Selain itu, pemain harus mengawasi setiap koin lawan di salah satu kotak, jika ada koin lawan dalam saah satu kotak tersebut, kotak itu tidak bisa dilompati. Ini mengharuskan pemain untuk dapat melompati pada kotak berikutnya. Jika tidak, pemain tersebut harus berhenti bermain dan digantikan oleh pemain berikutnya (Ferasinta et al., 2022). Mengamati dari permaini ini, terbukti bahwa permainan engklek ini membutuhkan kemampuan motorik dan kognitif (Wiranti & Mawarti, 2018).

Keterampilan motorik adalah perkembangan dari gerak tubuh yang dapat menjadikan otak sebagai pusat kendali dalam gerak atau otot, saraf serta otak yang bekerja sama untuk menghasilkan satu gerakan (Yusuf, 2022). Sedangkan perkembangan dari kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir anak dalam rangka mengembangkan kreativitas di dunia sekitarnya, kemampuan berpikir tentang berbagai alternatif pemecahan masalah, dan membantu anak mengembangkan logika dan pengetahuan matematika, serta mempersiapkan perkembangan kemampuan berpikir dengan hati-hati. keterampilan kognitif sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena manusia terkait erat dengan kemampuan berpikir, menyerap informasi, dan beradaptasi dengan lingkungannya (Bermain et al., 2022).

Permainan engklek dapat memberikan nilai yang positif pada keterampilan motorik serta pada keterampilan kognitif pada anak. Permainan engklek sendiri membutuhkan gerakan tubuh yang rumit seperti melompat, menyeimbangkan serta mengatur gerakan tubuh yangvdapatvmembantu mengembangkan kemampuan motorik anak (Lorena et al., 2020). Selain pada dari itu juga, permainan engklek ini dapat membantu anak-anak mengembangkan

keterampilan kognitif seperti halnya fokus pada anak, memori dan sebuah pemecahan masalah (Fauzia et al., 2021). Anak-anak harus menghitung jumlah kotak yang mereka lewati, mengingat pola yang harus dilewati, dan memilih langkah yang tepat untuk memenangkan permainan saat bermain jingkat. Dengan demikian, kegiatan jingkat dapat menjadi strategi yang efisien untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan motorik kasar dan kognitif mereka secara bersamaan (Febriani, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat pada anak di SD Negeri 1 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif anak dengan menggunakan media permainan tradisional engklek.

Tujuan

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan permainan tradisional engklek terhadap perkembangan keterampilan motorik dan kognitif anak di SD Negeri 1 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis.

Metode

Sebagai salah satu upaya untuk mengetahui keefektifitasan dalam permainan engklek sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan motorik serta kognitif pada siswa-siswi SD Negeri 1 Sukajadi dengan jumlah responden sebanyak 6 orang difokuskan pada siswa kelas 2 menggunakan metode penelitian observasional dengan menggunakan media permainan engklek.

Pengabdian masyarakat ini dilakukan atas kerjasama Mahasiswa Program Studi DIII Keperawatan Stikes Muhammadiyah Ciamis dalam satu kelompok. Jumlah tim dalam kegiatan ini sebanyak 5 orang. Dalam tim ini masing-masing memiliki tugas yang berbeda. Dari 5 orang tim dibagi tugas satu sebagai ketua, dua orang sebagai fasilitator, satu orang logistik dan satu orang notulen.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023 dan dapat dilakukan dengan sangat baik karena dukungan dari beberapa pihak sekolah termasuk siswa dan siswi serta guru dari sekolah SD Negeri 1 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis. Instrumen serta sarana yang dibutuhkan dalam permainan ini sangat memadai yaitu banner yang terdapat gambar kotak permainan engklek dan beberapa buah pecahan genting. Cara bermain engklek ini dimulai dengan satu orang pemain melempar pecahan genting ke dalam kotak 1, kemudian lompat ke kotak 2 melewati kotak 1 yang terdapat pecahan genting dengan menggunakan satu kaki (engklek) dan kedua kaki secara bersamaan brok pada kotak 3 dan 4 (kaki kiri 3 dan kaki kanan 4), kemudian engklek ke kotak 5, dan brok bersama pada kotak 6 dan 7, lalu engklek ke 8 dan menapak kedua kaki digunung. Setelah itu, putar balik dan engklek kembali seperti awal sampai di kotak ke 2, kemudian pecahan genting diambil dengan posisi berdiri satu kaki lalu engklek ke kotak 1 dan finish. Karena permainan ini dilaksanakan secara individu, peserta bergantian main setelah pemain pertama gagal karena menginjak garis atau saat pecahan

genting sampai ke gunung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diobservasi dengan menggunakan lembar observasi dan mendokumentasikannya

Hasil

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023 dan dapat dilakukan dengan sangat baik karena dukungan dari beberapa pihak sekolah termasuk siswa dan siswi serta guru dari sekolah SD Negeri 1 Sukajadi. Instrumen serta sarana yang dibutuhkan dalam permainan ini sangat memadai yaitu banner yang terdapat gambar kotak permainan engklek dan beberapa buah pecahan genting.

Cara bermain engklek ini dimulai dengan satu orang pemain melempar pecahan genting ke dalam kotak 1, kemudian lompat ke kotak 2 melewati kotak 1 yang terdapat pecahan genting dengan menggunakan satu kaki (engklek) dan kedua kaki secara bersamaan brok pada kotak 3 dan 4 (kaki kiri 3 dan kaki kanan 4), kemudian engklek ke kotak 5, dan brok bersama pada kotak 6 dan 7, lalu engklek ke 8 dan menapak kedua kaki di gunung. Setelah itu, putar balik dan engklek kembali seperti awal sampai di kotak ke 2, kemudian pecahan genting diambil dengan posisi berdiri satu kaki lalu engklek ke kotak 1 dan finish. Karena permainan ini dilaksanakan secara individu, peserta bergantian main setelah pemain pertama gagal karena menginjak garis atau saat pecahan genting sampai ke gunung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diobservasi dengan menggunakan lembar observasi dan mendokumentasikannya.

Berdasarkan hasil dari observasi kemampuan motorik pada anak, selama bermain engklek dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-tes

Kode siswa	Kemampuan motorik pretest	Kemampuan motorik post test
1	Berkembang sangat baik	Berkembang sangat baik
2	Berkembang sangat baik	Berkembang sangat baik
3	Berkembang sesuai harapan	Berkembang sangat baik
4	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
5	Berkembang sangat baik	Berkembang sangat baik
6	Berkembang sangat baik	Berkembang sangat baik

Interpretasi :

- ❖ BB : belum berkembang
- ❖ MB : mulai berkembang
- ❖ BSH : berkembang sesuai harapan
- ❖ BSB : berkembang sangat baik

Berdasarkan tabel 1. Diatas dapat dilihat bahwa sebanyak empat anak yang memiliki perkembangan motorik yang berkembang sangat baik (BSB), terdapat satu anak dengan perkembangan motorik dengan kriteria mulai berkembang (MB) serta terdapat satu anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebelum dilakukannya perlakuan. Setelah dilakukannya perlakuan terdapat peningkatan dalam kemampuan motorik pada anak ditunjukkan dengan hasil post-test perkembangan motorik pada anak bahwa terdapat lima anak dengan kriteria Berkembang sangat baik (BSB) serta hanya ada satu anak dengan kriteria

berkembang sesuai harapan (BSH), hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik post-test pada anak meningkat dan dengan nilai yang sangat baik.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap kemampuan kognitif pada anak di SD Negeri 1 Sukajadi selama bermain engklek dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Hasil pre-test dan post-tes

Kode siswa	Kemampuan kognitif pretest	Kemampuan kognitif post test
1	Berkembang sangat baik	Berkembang sangat baik
2	Berkembang sesuai harapan	Berkembang sangat baik
3	Berkembang sesuai harapan	Berkembang sangat baik
4	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
5	Mulai berkembang	Berkembang sesuai harapan
6	Berkembang sangat baik	Berkembang sangat baik

Interpretasi :

- ❖ BB : belum berkembang
- ❖ MB : mulai berkembang
- ❖ BSH : berkembang sesuai harapan
- ❖ BSB : berkembang sangat baik

Berdasarkan tabel 2. Diatas dapat dilihat bahwa sebanyak dua anak yang memiliki kemampuan kognitif yang berkembang sangat baik (BSB), terdapat dua anak dengan kemampuan kognitif dengan kriteria mulai berkembang (MB) serta terdapat dua anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebelum dilakukannya perlakuan. Setelah dilakukannya perlakuan didapatkan hasil post-test kemampuan kognitif pada anak bahwa terdapat empat anak dengan kriteria Berkembang sangat baik (BSB) serta hanya ada dua anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif post-test pada anak meningkat

Diskusi

Berdasarkan data yang diperoleh penulis dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil pretest dan posttest. Setelah dilakukannya perlakuan permainan engklek didapatkan temuan yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan motorik dan kognitif pada anak-anak. Terbukti dengan anak yang telah menunjukkan tanda-tanda pencapaian keterampilan motorik. Sebagai contoh, mampu melakukan gerakan keseimbangan. Saat anak muda bisa melompat dengan satu kaki tanpa bantuan. Anak-anak dapat membuat gerakan yang diatur dan dapat mengontrol diri mereka sendiri tanpa disuruh. Melakukan tindakan manipulatif, gerakan fisik sesuai aturan, dan mahir menggerakkan tangan dan kaki. Hal ini menunjukkan keefektifan permainan jingkat dalam melatih kemampuan motorik anak.

Permainan engklek mengintegrasikan komponen motorik dan kognitif siswa; ketika motorik perseptual lemah, fungsi kognitif kurang maksimal dan optimal. Menurut (Putri et al., 2021) ketika anak bermain sebuah permainan, kemampuan kognitif mereka untuk memahami aturan, prosedur, strategi, taktik, dan pengambilan keputusan meningkat. Akan sulit bagi anak untuk mendapatkan hasil maksimal dari permainan jika dia tidak memahaminya. Menurut (Raihana & Sari, 2021) permainan sondah atau yang dikenal dengan engklek dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial berupa

keterampilan dalam bekerja sama, keterampilan menyesuaikan diri, keterampilan anak dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan atau disiplin, dan keterampilan dalam menghargai orang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan bermain engklek, anak-anak sangat senang dengan permainan engklek tersebut, mereka antusias dalam melakukan permainan, menyelesaikan permainan dengan semangat dan bergembira. Peningkatan kemampuan kognitif anak sangat dipengaruhi juga oleh ketertarikannya minat, motivasi serta perhatian penuh terhadap permainan yang digunakan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan dan yang sudah direncanakan. Pengabdian masyarakat ini memiliki nilai yang positif bagi siswa siswi SD Negeri 1 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis. Hal ini terlihat dari antusiasisme serta keaktifan audiens atau peserta dalam pelaksanaan kegiatan permainan engklek serta hasil observasi yang dilakukan memiliki nilai yang baik pada kemampuan motorik dan kemampuan kognitif pada anak di SD Negeri 1 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak Andan Firmansyah selaku dosen pembimbing mata kuliah Keperawatan Anak yang sudah memberikan arahan, masukan dan bimbingan dalam penyusunan laporan artikel pengabdian masyarakat ini, serta tidak lupa kepada seluruh pihak SD Negeri 1 Sukajadi Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis yang telah berpartisipasi dan bekerjasama guna merealisasikan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Daftar Pustaka

1. Bermain, P., Angka, K., & Engklek, D. A. N. (2022). *TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BILANGAN PADA ANAK USIA 5 TAHUN DI TK SION TESIS SRI NINGSIH T PASCASARJANA PROGRAM STUDI PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN BILANGAN PADA ANAK USIA 5 TAHUN DI TK SION* Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mempe.
2. Fauzia, S. N., Nessa, R., & Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Karspet Engklek untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
3. Febriani, E. (2016). Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016. *Prosiding Ilmu Pendidikan*, 1(2).
4. Ferasinta, F., Padila, P., & Anggita, R. (2022). Menilai Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lompat Tali. *Jurnal Kesmas Asclepius*, 4(2), 75–80.
5. Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
6. Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354.
7. Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*

Anak, 6(2), 68–76.

8. Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2021). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68.
9. Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
10. Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, D., & Putera, R. F. (2021). Pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8(1), 46–55.
11. Raihana, R., & Sari, B. F. (2021). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 74–83.
12. Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.
13. Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
14. Yusuf, R. N. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Agapedia : Jurnal PIAUD*, 6(1), 20-20.