



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2539-2552

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2314

## **Permainan Ebrag Berbasis Play-Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun**

**Ernawati<sup>1</sup>, Irfan Fauzi Rahmat<sup>2</sup>, dan Cucu Sopiah<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Cirebon*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kelompok B PAUD Al Hasanah Subang melalui penerapan permainan tradisional Ebrag (engklek). Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya koordinasi fisik dan keseimbangan anak akibat kurangnya aktivitas fisik yang bervariasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motorik kasar anak yang signifikan. Pada kondisi prasiklus, capaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak hanya mencapai 46,67%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 63,33%, dan mencapai keberhasilan pada Siklus II sebesar 81,25%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan tradisional Ebrag efektif dalam meningkatkan motorik kasar, khususnya pada aspek keseimbangan, kelenturan, dan koordinasi mata-kaki anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci :** Motorik Kasar; Permainan Tradisional Ebrag; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** This study aims to improve the gross motor skills of children aged 5–6 years old in Group B at PAUD Al Hasanah Subang through the implementation of the Ebrag (engklek) traditional game. The primary issue identified in this research was the children's low physical coordination and balance, resulting from a lack of varied physical activities. The research method employed was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects comprised 15 children. Data were collected through observation sheets and documentation and subsequently analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results indicated a significant improvement in the children's gross motor skills. In the pre-cycle condition, the developmental achievement of children's gross motor skills reached only 46.67%. Following the intervention in Cycle I, the percentage increased to 63.33%, and it successfully reached the target in Cycle II at 81.25%. In conclusion, the Ebrag traditional game is effective in improving gross motor skills, particularly in the aspects of balance, flexibility, and eye-foot coordination in children aged 5–6 years old.

**Keyword :** Gross Motor Skills; Ebrag Traditional Game; Early Childhood Education

Copyright (c) 2026 Ernawati dkk.

✉ Corresponding author : Ernawati

Email Address : ewati4829@gmail.com

Received 24 Mei 2026, Accepted 24 Juni 2026, Published 24 Juni 2026

## PENDAHULUAN

Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan gerakan tubuh sebagai dasar perkembangan kemampuan belajar dan interaksi sosial [1]. Perkembangan motorik anak terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu motorik halus dan motorik kasar [2]. Motorik kasar berkaitan dengan penggunaan otot-otot besar yang memungkinkan anak melakukan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melempar, dan bergerak secara terkoordinasi [3]. Kemampuan tersebut berperan penting dalam membentuk kemandirian, kepercayaan diri, serta kesiapan anak mengikuti proses pembelajaran pada tahap berikutnya. Anak yang mengalami hambatan perkembangan motorik kasar berpotensi mengalami kesulitan dalam aktivitas fisik maupun sosial sehingga dapat memengaruhi perkembangan aspek lainnya [4],[5].

Pengembangan kemampuan motorik kasar pada pendidikan anak usia dini perlu dilakukan melalui kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika anak lebih mudah memahami pengalaman belajar melalui aktivitas konkret dan pengalaman langsung [6]. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) menjadi pendekatan yang relevan dalam mengoptimalkan perkembangan fisik motorik anak [7]. Menurut Pyle dan Daniels, ketegangan utama dalam pembelajaran berbasis bermain muncul dari tuntutan untuk menyeimbangkan antara eksplorasi anak dan target akademik kurikulum [8]. Salah satu bentuk permainan yang dapat dimanfaatkan adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aktivitas fisik, interaksi sosial, sekaligus pelestarian budaya lokal.

Permainan tradisional ebrag atau yang banyak dikenal dengan engklek merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media stimulasi motorik kasar anak [9]. Permainan ini melibatkan aktivitas melompat menggunakan satu kaki maupun dua kaki, menjaga keseimbangan tubuh, serta koordinasi gerak mata, tangan, dan kaki secara bersamaan [10]. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan motorik secara alami melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Selain melatih kemampuan fisik, permainan tradisional juga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena bersifat aktif dan menantang.

Kondisi ideal menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun telah mampu melakukan gerakan motorik kasar secara terkoordinasi seperti menjaga keseimbangan, berlari cepat, melompat, dan mengendalikan gerakan tubuh dengan baik [11],[12]. Gallahue menjelaskan bahwa anak pada rentang usia ini berada pada fase gerakan fundamental (*fundamental movement phase*), di mana stabilitas tubuh dan keterampilan lokomotor seperti melompat harus berkembang secara efisien melalui latihan yang konsisten [13]. Perkembangan ini berjalan selaras dengan kematangan sistem saraf dan otot anak. Kegagalan dalam mengoptimalkan fase ini dapat berdampak luas, karena sebagaimana dinyatakan oleh Santrock, perkembangan motorik kasar yang matang merupakan

fondasi penting bagi anak dalam membangun kompetensi sosial-emosional dan kepercayaan diri saat berinteraksi dengan teman sebaya [14]. Menurut Hurlock, perkembangan motorik anak berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot yang memungkinkan anak memperoleh keterampilan gerak secara bertahap melalui latihan dan pengalaman langsung [15],[16]. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang melibatkan aktivitas fisik menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan motorik anak usia dini.

Namun, hasil observasi awal yang dilaksanakan pada 29 Januari 2026 di PAUD Al Hasanah Subang menunjukkan perkembangan motorik kasar anak belum berkembang optimal. Dari 15 anak kelompok B, hanya 4 anak yang menunjukkan perkembangan motorik kasar berkembang baik, sedangkan 11 anak masih belum mencapai perkembangan yang diharapkan. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melompat satu kaki, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan tubuh ketika mengikuti pola gerak tertentu. Selain itu, pembelajaran motorik yang dilakukan masih bersifat monoton sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Contohnya saat kegiatan keseimbangan dilakukan dengan berdiri menggunakan satu kaki, hanya 4 anak yang mampu mempertahankan posisi tubuhnya dengan baik selama beberapa detik. Sebagian besar anak masih tampak kesulitan menjaga keseimbangan. Beberapa anak terlihat bergoyang ke kanan dan ke kiri sambil merentangkan kedua tangan agar tidak terjatuh. Suasana belajar menjadi lebih menarik dan penuh keceriaan ketika ada anak yang hampir berhasil berdiri seimbang, tetapi tiba-tiba kehilangan keseimbangan lalu terjatuh perlahan sambil tertawa bersama teman di sebelahnya. Bahkan ada dua anak yang saling berpegangan tangan untuk membantu menjaga keseimbangan, namun justru keduanya kehilangan posisi berdiri dan duduk bersama di lantai sambil tertawa. Meskipun demikian, situasi tersebut menunjukkan bahwa anak tetap antusias mencoba dan menikmati aktivitas fisik yang dilakukan.

Hasil wawancara dengan guru kelompok B PAUD Al Hasanah Subang menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami hambatan dalam koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, kelincahan, serta keterampilan melakukan aktivitas fisik menggunakan koordinasi tangan kanan dan kiri. Sebagian besar anak telah mulai mampu menjaga kebersihan diri setelah melakukan aktivitas fisik, seperti mencuci tangan setelah bermain. Namun demikian, beberapa anak masih perlu pembiasaan dan penguatan agar mampu melaksanakan kegiatan kebersihan diri secara mandiri dan konsisten. Guru juga mengungkapkan bahwa stimulasi motorik kasar yang dilakukan selama ini masih memerlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan sesuai karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi, masih ditemukan anak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuh saat melakukan gerakan melompat, belum optimal dalam mengoordinasikan gerakan anggota tubuh saat mengikuti permainan, serta belum terampil menggunakan koordinasi tangan kanan dan kiri dalam aktivitas fisik. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan diarahkan untuk mengembangkan model permainan yang tidak hanya bersifat inovatif atau berorientasi pada kemampuan

kognitif, tetapi juga berfokus pada stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini secara komprehensif sesuai indikator perkembangan anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan penelitian terdahulu sekaligus memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik anak usia dini.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi motorik secara lebih menarik, aktif, dan sesuai karakteristik anak usia dini. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang direncanakan dalam penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional ebrag melalui pendekatan *play-based learning*. Permainan ini dikombinasikan dengan aktivitas fisik lain seperti gerak imitatif dan permainan estafet sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Melalui kegiatan tersebut, anak diharapkan memperoleh kesempatan lebih luas dalam mengembangkan koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, kekuatan otot, dan keterampilan motorik kasar lainnya.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penelitian Cahyati menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini [3]. Penelitian Yuniwanti menemukan bahwa permainan tradisional efektif meningkatkan keterampilan pemecahan masalah [17]. Penelitian lain oleh Saragih menunjukkan permainan engklek dapat meningkatkan akselerasi gerak tubuh anak [18]. Namun, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pengembangan model intervensi permainan tradisional Ebrag berbasis *play-based learning* yang secara sistematis mengintegrasikan aktivitas gerak imitatif dan permainan estafet untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini secara lebih komprehensif.

Permainan ebrag atau engklek telah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Saragih berfokus pada pengembangan media pembelajaran Papan Engklek Berbasis IoT yang menitikberatkan pada integrasi teknologi sensor ultrasonik untuk mendeteksi gerakan melompat anak, memberikan umpan balik audio, serta membantu pendidik memantau perkembangan motorik kasar secara lebih objektif. Sementara itu, penelitian Yuniwanti lebih menekankan pada pengembangan model permainan engklek puzzle untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak usia dini. Selain itu, penelitian yang dilakukan Fidia menyoroti penggunaan permainan engklek dan ular naga sebagai media pembelajaran yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik [19].

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan inovasi media berbasis teknologi, kemampuan pemecahan masalah, maupun kecerdasan kinestetik. Penelitian yang secara khusus mengembangkan permainan ebrag berbasis *play-based learning* untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun secara komprehensif melalui indikator koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan keterampilan motorik terintegrasi masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan

adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan penelitian dengan mengembangkan model intervensi permainan tradisional Ebrag berbasis *play-based learning* yang mengintegrasikan gerak imitatif dan permainan estafet sebagai strategi stimulasi motorik kasar anak usia dini secara lebih sistematis dan aplikatif.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan model intervensi permainan tradisional Ebrag berbasis *play-based learning* yang secara sistematis mengintegrasikan aktivitas gerak imitatif dan permainan estafet. Model ini dirancang khusus untuk memberikan stimulasi multi-indikator secara simultan meliputi koordinasi gerak, keseimbangan statis-dinamis, kelincahan, dan keterampilan motorik terintegrasi pada anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan blueprint metodologi pembelajaran motorik berbasis kearifan lokal yang terukur, aplikatif, dan komprehensif bagi pendidikan anak usia dini.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada konsep perkembangan motorik kasar yang menekankan pentingnya koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, kelincahan, dan keterampilan penggunaan otot besar dalam aktivitas sehari-hari. Motorik kasar berkembang optimal melalui aktivitas fisik yang terencana dan sesuai tahap perkembangan anak. Permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran berbasis bermain menjadi strategi yang relevan karena memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar secara aktif sekaligus mendukung perkembangan aspek fisik, sosial, dan emosional [20],[21].

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kondisi awal kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, mendeskripsikan proses penerapan permainan tradisional ebrag dalam pembelajaran, serta menganalisis peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan tradisional ebrag di PAUD Al Hasanah Subang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pendidikan anak usia dini, khususnya terkait pengembangan motorik kasar berbasis permainan tradisional, serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) [22],[23]. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional ebrag. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPPH, menyiapkan media permainan Ebrag, dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan bermain Ebrag berbasis *play-based learning* yang dipadukan dengan gerak imitatif dan permainan estafet. Tahap observasi dilakukan oleh guru kolaborator untuk mencatat perkembangan motorik kasar anak selama pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hambatan dan keberhasilan tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.



**Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Penelitian dilaksanakan di PAUD Al-Hasanah Kabupaten Subang selama periode Januari 2025 sampai Februari 2026. Guru kelas bertindak sebagai kolaborator dan observer yang membantu proses pengamatan selama penelitian berlangsung, sedangkan peneliti berperan secara langsung sebagai pelaksana tindakan pembelajaran sekaligus pengumpul data. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B belum berkembang secara optimal. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran dan satu kali refleksi tindakan. Setiap pertemuan berlangsung selama  $\pm 60$  menit sesuai jadwal pembelajaran di PAUD.

Kriteria inklusi subjek penelitian meliputi anak usia 5–6 tahun yang terdaftar aktif pada kelompok B PAUD Al-Hasanah berjumlah 15 anak, terdiri atas 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, mengikuti kegiatan pembelajaran secara rutin, dan menunjukkan kemampuan motorik kasar yang belum berkembang optimal berdasarkan hasil observasi awal guru dan peneliti. Teknik pengambilan subjek menggunakan total sampling, karena seluruh populasi kelompok B dijadikan subjek penelitian. Informan pendukung penelitian adalah guru kelas yang memberikan informasi mengenai kondisi awal perkembangan motorik kasar anak. Kelompok B dipilih karena anak usia 5–6 tahun berada pada fase perkembangan gerak fundamental yang membutuhkan stimulasi motorik kasar secara optimal melalui aktivitas fisik terstruktur dan bermain aktif.

Materi tindakan penelitian berupa kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional Ebrag (engklek) yang dimodifikasi melalui pendekatan *play-based learning*. Bahan yang digunakan meliputi gambar petak Ebrag, lempeng batu atau pecahan ubin sebagai alat lempar, serta area bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas anak. Spesifikasi bahan dipilih dengan mempertimbangkan keamanan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data perkembangan motorik kasar anak selama proses tindakan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk menggali informasi terkait kondisi awal kemampuan motorik kasar anak dan perubahan perkembangan selama penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa catatan perkembangan anak, foto kegiatan, serta dokumen pembelajaran yang relevan.

**Tabel 1. Lembar Observasi Perkembangan Motorik Kasar**

No	Objek Pengamatan	Observer
1	Kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan anak	Teman Sejawat
2	Kemampuan anak dalam melakukan koordinasi gerakan mata, gerakan kaki, gerakan tangan dan gerakan kepala dalam menirukan cara gerak dan lompat.	Teman Sejawat
3	Kemampuan anak dalam melakukan permainan fisik dengan aturan terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	Teman Sejawat
4	Kemampuan anak dalam melakukan kegiatan kebersihan diri.	Teman Sejawat

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan indikator perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun yang terdapat pada tabel 1. Kategori penilaian perkembangan yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) skor 4 apabila anak menunjukkan kemampuan yang melampaui indikator secara konsisten, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) skor 3 apabila anak sudah mampu melakukan kemampuan sesuai indikator tanpa bantuan, Mulai Berkembang (MB) skor 2 apabila anak mulai menunjukkan kemampuan namun masih memerlukan bimbingan, dan Belum Berkembang (BB) skor 1 apabila anak belum menunjukkan tanda-tanda kemampuan yang diharapkan.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan objektif [24]. Selain itu, peneliti melakukan diskusi reflektif bersama guru kolaborator pada setiap akhir siklus untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. nalisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, yaitu memilih dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan perkembangan motorik kasar anak; penyajian data, yaitu menyusun data dalam bentuk tabel, grafik, dan deskripsi naratif agar mudah dipahami; penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan perubahan perkembangan motorik kasar anak pada setiap siklus tindakan. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata skor perkembangan dan persentase ketercapaian perkembangan motorik kasar anak pada setiap siklus penelitian.

Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci [25]. Penelitian pada dasarnya merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk menemukan, mengembangkan, serta menguji kebenaran suatu pengetahuan [26]. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan, aktivitas anak, serta hasil refleksi selama penelitian berlangsung. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata skor perkembangan motorik kasar anak dan persentase ketercapaian perkembangan menggunakan rumus:

$$R = \frac{\text{Jumlah skor indikator perkembangan}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Selanjutnya tingkat ketuntasan perkembangan kelas dihitung menggunakan persentase:

$$P = \frac{\text{Rata-rata skor perkembangan anak}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila capaian perkembangan motorik kasar anak mencapai kategori tinggi dengan persentase minimal 80% dari jumlah keseluruhan anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok B PAUD Al-Hasanah Kabupaten Subang belum berkembang optimal. Dari 15 anak, hanya 4 anak yang menunjukkan perkembangan motorik kasar sesuai harapan, sedangkan sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan fisik yang memerlukan koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Anak tampak kurang percaya diri saat melakukan aktivitas melompat, menjaga keseimbangan tubuh, serta mengoordinasikan gerakan mata dan kaki secara bersamaan. Kondisi awal menunjukkan capaian perkembangan motorik kasar anak sebesar 46,67%, yang mengindikasikan bahwa stimulasi perkembangan fisik motorik melalui aktivitas bermain masih perlu ditingkatkan. Pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan aktivitas fisik bervariasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya perkembangan motorik kasar anak.

Penerapan permainan tradisional Ebrag dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan *play-based learning* sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Pada kegiatan pembelajaran, anak melakukan aktivitas permainan Ebrag melalui tahapan pengenalan aturan bermain, demonstrasi gerakan, praktik melompat pada petak permainan, serta latihan menjaga keseimbangan tubuh selama aktivitas berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan pendampingan selama proses pembelajaran.

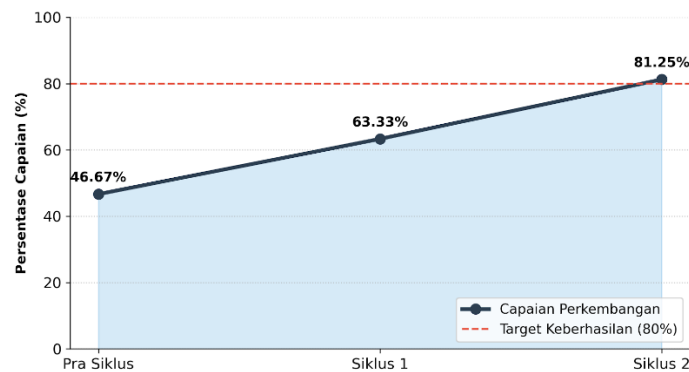
Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak, meskipun beberapa anak masih mengalami kesulitan menjaga keseimbangan dan koordinasi gerak. Hasil refleksi menunjukkan perlunya penguatan pendampingan guru, pengaturan waktu kegiatan yang lebih efektif, serta penyesuaian aktivitas bermain dengan karakteristik anak usia dini. Perbaikan tersebut diterapkan pada siklus II sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih optimal.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkan permainan tradisional Ebrag dalam pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Tindakan**

Kategori	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
<b>BSB (Berkembang Sangat Baik)</b>	0	0	6
<b>BSH (Berkembang Sesuai Harapan)</b>	4	7	7
<b>MB (Mulai Berkembang)</b>	4	6	2
<b>BB (Belum Berkembang)</b>	7	2	0
<b>Total Siswa</b>	15	15	15
<b>Total Skor Rata-rata</b>	28,00	38,00	48,75
<b>Persentase Capaian (%)</b>	46,67	63,33	81,25
<b>Kategori Kelas</b>	MB	MB	BSB

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, capaian perkembangan motorik kasar berada pada kategori belum optimal. Setelah penerapan permainan tradisional Ebrag pada siklus I, perkembangan meningkat menjadi 63,33% yang sebelumnya pada pra siklus hanya sebesar 46,67% dengan mayoritas anak (7 siswa) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II dengan capaian sebesar 81,25%, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan telah tercapai.



**Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Grafik 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap pada setiap siklus tindakan. Persentase capaian perkembangan meningkat dari 46,67% pada tahap prasiklus menjadi 63,33% pada Siklus I, dan mencapai 81,25% pada Siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Ebrag berbasis *play-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Pada siklus II, kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan menunjukkan perkembangan yang lebih signifikan. Anak mulai mampu mempertahankan kestabilan tubuh ketika melakukan gerakan melompat menggunakan satu kaki tanpa bantuan guru, dengan frekuensi kehilangan keseimbangan yang semakin berkurang dibandingkan kondisi awal. Anak juga tampak lebih percaya diri dalam melakukan aktivitas gerak, mampu mengendalikan koordinasi tubuh secara lebih terintegrasi, serta menunjukkan peningkatan kontrol postural yang mengindikasikan berkembangnya kemampuan motorik kasar melalui pengalaman belajar berbasis aktivitas bermain.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa kemampuan anak dalam menjaga kebersihan diri setelah melakukan aktivitas fisik sudah mulai terbentuk. Sebagian besar anak telah terbiasa mencuci tangan, merapikan diri, serta mengeringkan keringat setelah kegiatan fisik berlangsung. Namun demikian, beberapa anak masih memerlukan pengingat dan pembiasaan dari guru agar perilaku hidup bersih dan sehat dapat berkembang secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional Ebrag efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian bahwa penerapan permainan tradisional Ebrag mampu memberikan stimulasi perkembangan fisik motorik secara optimal melalui aktivitas

bermain yang melibatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, kelenturan, dan kelincahan gerak anak.

Peningkatan kemampuan motorik kasar yang terjadi menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis gerak memiliki kontribusi penting dalam perkembangan fisik anak usia dini. Permainan Ebrag memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan gerakan melompat, menjaga keseimbangan, serta mengendalikan koordinasi gerak tubuh secara terintegrasi. Aktivitas tersebut sesuai dengan pendapat Trisnawati [27] yang menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar berkaitan dengan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar melalui aktivitas fisik yang terkoordinasi.

Efektivitas permainan Ebrag dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar terjadi karena permainan ini melibatkan stimulasi multisensorimotor secara simultan. Aktivitas melompat satu kaki menuntut anak mengontrol keseimbangan statis dan dinamis, sedangkan perpindahan gerak antarpetak melatih koordinasi bilateral, kontrol postural, dan kekuatan otot tungkai. Selain itu, integrasi gerak imitatif dan permainan estafet mendorong anak melakukan pengulangan gerak secara alami melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Kondisi tersebut memungkinkan terbentuknya pengalaman motorik yang lebih bermakna dibandingkan latihan fisik yang bersifat monoton. Dengan demikian, permainan Ebrag tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik anak, tetapi juga membantu perkembangan kontrol gerak tubuh secara lebih terintegrasi sesuai tahap perkembangan motorik anak usia dini.

Secara lebih mendalam, efektivitas permainan tradisional Ebrag dalam mengoptimalkan fisik-motorik ini selaras dengan konsep *play-based learning* (pembelajaran berbasis permainan). Melalui pendekatan ini, aktivitas bermain tidak sekadar menjadi sarana rekreasi, melainkan media instruksional yang secara inheren memicu keterlibatan aktif anak dalam mengasah fungsi neuromuskular mereka. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti mampu menstimulasi kesenangan dan motivasi internal anak, sehingga gerakan-gerakan fisik yang kompleks seperti melompat satu kaki dan menyeimbangkan tubuh pada petak Ebrag dapat dilakukan tanpa beban dan lebih natural. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi [7] yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak signifikan tidak hanya pada aspek kesenangan, tetapi secara multidimensi mendorong pertumbuhan fisik dan perkembangan menyeluruh pada anak usia dini.

Namun demikian, keberhasilan implementasi *play-based learning* dalam meningkatkan motorik kasar melalui permainan Ebrag ini tidak terlepas dari peran strategis guru dalam mengelola jalannya tindakan. Sebagaimana direfleksikan pada Siklus I, tantangan awal muncul dari penataan instruksi dan manajemen kelas. Pyle dan Daniels mengungkapkan bahwa dalam dinamika *play-based learning*, sering kali muncul ketegangan (*tension*) atau ambiguitas peran antara memberikan kebebasan eksplorasi penuh kepada anak (bermain murni) dengan tuntutan untuk mencapai target capaian perkembangan yang terstruktur [8].

Pada Siklus I, ketegangan ini terlihat ketika anak-anak terlalu asyik bermain hingga mengabaikan aturan petak, atau sebaliknya, suasana menjadi terlalu kaku ketika

guru terlalu mendominasi instruksi. Mengatasi ketegangan tersebut, pada Siklus II peneliti menerapkan kontinuitas pedagogis (*pedagogical continuity*) dengan memosisikan guru sebagai fasilitator yang melakukan intervensi secara halus (*guided play*). Guru memberikan struktur berupa aturan main, gerak imitatif, dan estafet yang terencana, namun tetap memberikan ruang bagi anak untuk menikmati proses bermain bersama rekan sebayanya. Keseimbangan antara arahan guru (*teacher-directed*) dan keaktifan anak (*child-centered*) inilah yang menjadi kunci utama di Siklus II, sehingga persentase capaian perkembangan fisik motorik anak berhasil melonjak drastis hingga mencapai 81,25%.

Temuan penelitian juga mendukung teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak belajar secara optimal melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung [28]. Permainan tradisional Ebrag memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang nyata melalui eksplorasi gerak dan interaksi dengan lingkungan bermain. Peningkatan perkembangan motorik kasar anak dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran motorik yang bersifat repetitif. Anak tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan mengikuti aturan, serta keterampilan sosial selama bermain bersama teman sebaya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian [3] yang menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Temuan ini juga mendukung penelitian [18] yang menunjukkan bahwa modifikasi permainan engklek mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui aktivitas gerak yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, dan kontrol tubuh. Selain itu, penelitian [19] menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikembangkan pemahaman bahwa permainan tradisional berbasis aktivitas fisik memiliki fungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana stimulasi perkembangan motorik yang efektif. Temuan ini memperkuat konsep *play-based learning* bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mengintegrasikan aspek perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak secara bersamaan. Temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas implementasi konsep *play-based learning* dengan menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga dapat menjadi pendekatan pedagogis yang terstruktur dalam menstimulasi multi-indikator kemampuan motorik kasar anak usia dini secara simultan melalui aktivitas fisik yang bermakna dan sesuai karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, permainan tradisional Ebrag dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di lingkungan pendidikan anak usia dini.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Ebrag berbasis *play-based learning* mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di PAUD Al-Hasanah Subang. Peningkatan terlihat pada aspek koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan keterampilan motorik terintegrasi yang berkembang secara bertahap dari kondisi prasiklus hingga siklus II. Temuan penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara aktif, menyenangkan, dan terstruktur dapat memberikan stimulasi fisik motorik yang lebih optimal sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan model intervensi permainan tradisional Ebrag yang mengintegrasikan gerak imitatif dan permainan estafet sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar berbasis budaya lokal yang aplikatif dan relevan untuk pendidikan anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model permainan ini pada aspek perkembangan lain, seperti sosial-emosional atau kemampuan kognitif, serta melibatkan subjek dan lingkungan penelitian yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## PENGHARGAAN

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada seluruh guru PAUD se-Kabupaten Subang. Apresiasi khusus penulis sampaikan kepada Ketua Himpaudi, Bapak Haji Ade Gojali; Ketua PC Kecamatan Compreg, Ibu Suryati; serta Ibu Kepala Sekolah SPS Al-Hasanah yang telah berbagi pengalaman mengenai pembelajaran deep learning PAUD. Sebagai garda terdepan yang tidak pernah lelah dalam mendidik anak usia dini, dedikasi Bapak dan Ibu senantiasa menjadi inspirasi berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang bermakna. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi amal ibadah bagi kita semua. Aamiin.

## REFERENSI

- [1] K. Khadijah dan N. Amelia, *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada media, 2020. [Daring]. Tersedia pada: [http://repository.uinsu.ac.id/14431/1/Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/14431/1/Perkembangan%20Kognitif%20Anak%20Usia%20Dini.pdf)
- [2] Riha Adatul'aisy, Ana Puspita, Ninda Abelia, Riska Apriliani, dan Dwi Noviani, "Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, hal. 82–93, Des 2023, doi: 10.47861/khirani.v1i4.631.
- [3] N. Cahyati Ngaisah *et al.*, "Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 74–85, Mar 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.159.
- [4] M.-T. Wang, J. L. Degol, dan D. A. Henry, "An integrative development-in-sociocultural-context model for children's engagement in learning.," *Am. Psychol.*, vol. 74, no. 9, hal. 1086–1102, Des 2019, doi: 10.1037/amp0000522.
- [5] U. Usman, T. Zulhidayah, dan W. Lestari, "Kegiatan Play Outdoor untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Taman Kanak-Kanak Usia 5-6

- Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 928–943, Jun 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.452.
- [6] S. Ningsih, A. Marshanawiah, N. M. Alwi, R. H. Rafi'ola, dan I. Sofyan, "pengembangan media taman belajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di kiddie care," *Pratama Widya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, hal. 156–170, Okt 2023, doi: 10.25078/pw.v8i2.3117.
- [7] S. L. Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, hal. 313–319, Agu 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.346.
- [8] A. Pyle dan E. Danniels, "Continuity and tension in play-based learning," *Early Years*, vol. 43, no. 1, hal. 3–18, 2023, doi: 10.1080/09575146.2021.1965726.
- [9] A. Noviarti dan S. Ismet, "Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Engklek," *Tunas Cendekia J. Progr. Stud. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 222–230, Apr 2021, doi: 10.24256/cendekia.v4i1.1978.
- [10] H. Herdayanti dan S. Watini, "Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, hal. 6222–6227, 2021, doi: 10.31004/jptam.v5i3.1930.
- [11] Eva Soraya Zulfa, "Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *ATTAQWA J. Pendidik. Islam dan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 15–26, Feb 2023, doi: 10.58355/attaqwa.v2i1.11.
- [12] E. Tarigan dan S. Bukit, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Foot Print Game di TK Negeri Pembina Pancur Batu T.A 2021/2022," *DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, hal. 152–158, Apr 2022, doi: 10.54259/diajar.v1i2.676.
- [13] V. G. Payne dan L. D. Isaacs, "Introduction to Motor Development," in *Human Motor Development*, 10th edition. | New York, NY : Routledge, 2020.: Routledge, 2020, hal. 3–30. doi: 10.4324/9780429327568-2.
- [14] Suyami, F. Khayati, Setianingsih, dan C. Pranandari, "The Influence of Educative Puzzle Game to Concentration of Children with Attention Deficit and Hyperactivity Disorder In Arogya Mitra Acupuncture Klaten," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1179, hal. 012129, Jul 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1179/1/012129.
- [15] M. Fadlillah, *Parenting Anak Berbakat Menjadikan Anak Cerdas, Kreatif, dan Berprestasi*, Edisi Pert. Jakarta: Kencana (Divisi dari Prenadamedia Group), 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=isg0EQAAQBAJ>
- [16] D. Survia, "Studi Kasus: Analisis Perkembangan Emosional Anak dari Keluarga Broken Home Berdasarkan Teori Elizabeth B Hurlock," *MAGISTRA Media Pengemb. Ilmu Pendidik. Dasar dan Keislam.*, vol. 15, no. 1, hal. 1, Jun 2024, doi: 10.31942/mgs.v15i1.10068.
- [17] R. Yuniwanti, H. Hapidin, dan N. Nurjannah, "Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 337–349, Agu 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.869.
- [18] N. A. Saragih dan R. Ramadhani, "Desain Permainan Tradisional Engklek berbasis IoT dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak AUD (Anak Usia Dini)," *J. Usia Dini*, vol. 11, no. 2, hal. 164–171, 2025, doi: 10.24114/9tb8wt96.
- [19] T. Fidia, "Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasaan Kinestetik Anak Di Tk Pembina Pasar Tais

- Kecamatan Seluma,” *Child. Educ. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 36–46, Jan 2024, doi: 10.53515/cej.v5i1.5971.
- [20] D. Syofiyanti, H. Hasnida, dan P. A. Susanti, “Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini: Systematic Literature Review (SLR),” *Action Res. J. Indones.*, vol. 7, no. 3, hal. 2400–2412, Agu 2025, doi: 10.61227/arji.v7i3.537.
- [21] K. Fajriani, *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Paud: Integrasi Nilai Islam, Budaya Lokal, Dan Proyek Edukatif*, vol. 1, no. 1. 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/press/article/view/626>
- [22] K. Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=2134>
- [23] P. Utomo, N. Asvio, dan F. Prayogi, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan,” *Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones.*, vol. 1, no. 4, hal. 19, Jul 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
- [24] W. V. Nurfajriani, M. W. Ilhami, A. Mahendra, M. W. Afgani, dan R. A. Sirodj, “Triangulasi data dalam analisis data kualitatif,” *J. Ilm. Wahana Pendidik*, vol. 10, no. 17, hal. 826–833, 2024, doi: 10.5281/zenodo.13929272.
- [25] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*, Edisi 2. Yogyakarta: CV. Alfabeta, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27688>
- [26] H. Hardani, N. H. Auliya, dan H. Andriani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=qijKEAAAQBAJ>
- [27] H. Wulandari dan K. D. Trisnawati, “Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain Bola Besar,” *J. Ilm. Wahana Pendidik*, vol. 10, no. 13, hal. 327–334, 2024, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12748239>.
- [28] L. Marinda, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar,” *An-Nisa J. Kaji. Peremp. dan Keislam.*, vol. 13, no. 1, hal. 116–152, Apr 2020, doi: 10.35719/annisa.v13i1.26.