

**MENGEMBANGKAN AKTIVITAS, KEMANDIRIAN DAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK MENGGUNAKAN MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION*,
PROBLEM BASED LEARNING MELALUI MEDIA *PLAYMATE* PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK KELOMPOK B DI TK INSAN AZKIA BANJARMASIN**

Nurul Fajriah¹, Metroyadi²

Universitas Lambung Mangkurat¹²

Email: nurulfajriahnur27@gmail.com¹, metroyadi@ulm.ac.id²

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar anak belum berkembang. Disebabkan kurang terkoordinasinya gerakan keseimbangan tubuh anak dan kurangnya kegiatan yang menstimulasi motorik kasar anak. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dalam 4 kali pertemuan. Setting penelitian di TK Insan Azkia Banjarmasin pada anak kelompok B2 berjumlah 21 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif dijabarkan dengan tabel dan grafik dengan indikator yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian, dan hasil kemampuan motorik kasar anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai kategori sangat baik, aktivitas anak mencapai kategori sangat aktif, kemandirian anak mencapai kategori sangat mandiri, dan hasil kemampuan motorik kasar anak mencapai kategori berkembang sangat baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kombinasi model *Explicit Instruction*, *Problem Based Learning* melalui media *Playmate* permainan tradisional engklek dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan aktivitas, kemandirian dan hasil kemampuan motorik kasar anak pada Kelompok B TK Insan Azkia Banjarmasin. Disarankan bagi kepala TK, guru dan peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi dan bahan masukan informasi untuk memperbaiki pembelajaran pada anak.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Explicit Instruction, Problem Based Learning, Media Playmate Permainan Tradisional Engklek.*

Abstract

*The problem in this study is that children's gross motor skills have not developed. This is caused by the lack of coordination of children's body balance movements and the lack of activities that stimulate children's gross motor skills. This research approach uses a qualitative research approach with a type of classroom action research in 4 meetings. The research setting is in Insan Azkia Banjarmasin Kindergarten for group B2 children totaling 21 children. Data collection techniques use observation, documentation and interviews. Data analysis is carried out using qualitative descriptive techniques described in tables and graphs with established indicators. This study aims to describe teacher activities, children's activities, independence, and the results of children's gross motor skills. The results of this study indicate that teacher activities reach the very good category, children's activities reach the very active category, children's independence reaches the very independent category, and the results of children's gross motor skills reach the very well developed category. The results of the study can be concluded that the use of a combination of the *Explicit Instruction* model, *Problem Based Learning* through the *Playmate* media of traditional engklek games in learning activities can develop activities, independence and the results of children's gross motor skills in Group B*

of Insan Azkia Banjarmasin Kindergarten. It is recommended for kindergarten principals, teachers and future researchers to be a reference and input for information to improve learning in children.

Keywords: *Gross Motor, Explicit Instruction, Problem Based Learning, Playmate Media Traditional Engklek Games.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tahap krusial pada perkembangan anak yang berpusat pada pemberian stimulasi dan pengasuhan yang tepat untuk memaksimalkan potensi anak. Dengan mengikuti PAUD berkualitas, anak akan memiliki kesiapan yang optimal untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Azkia & Sakerani, 2022). Periode rentang anak usia dini akan menjumpai periode keemasan atau biasa disebut golden age ketika anak menginjak kritis tentang kehadiran serta lingkungannya melewati rangsangan yang dibagikan (Novita & Sulistiyana, 2023).

Pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan perkembangan yang dialami setiap anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi selama itu (Fitriani Dina Aulia, Sulistiyana, 2024; Irham, M., & Purwanti, R., 2024; Nurhanifah Diana, Rachman Ali, 2024; Qomariah Nur, Cinantya Celia, 2024; Rahma Kabila, Anggreani Chresty, 2024)

Usia dini adalah periode utama yang sangat penting dan mendasar sepanjang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan anak (Cinantya Celia, Rafianti Wahdah Refia, 2024; Purwanti Ratna, Rizkieya, 2024)

Pendidikan berfungsi yang sangat penting dalam mengatasi dan menjawab tantangan ke depan melalui pendidikan akan menghasilkan jiwa yang terampil dalam menentukan dan membentuk, sikap, keterampilan, pengetahuan, adaptasi yang baik (Darmiyati et al., 2020) Pada masa keemasan anak atau yang dikenal dengan *golden age* yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia berikutnya, hal ini sangatlah penting karena pada masa

ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungannya

Perkembangan motorik kasar anak telah diuraikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada lingkup perkembangan motorik kasar anak dalam tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki, tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dan melakukan kegiatan kebersihan diri (Depdiknas, 2014).

Kenyataannya di lapangan ditemukan bahwa aspek motorik kasar anak belum berkembang atau masih rendah, hal tersebut dilihat pada kegiatan bermain melalui media *playmate* permainan tradisional engklek, dari 21 anak (12 anak perempuan dan 9 anak laki-laki) hanya 3 anak yang mampu menyelesaikan kegiatan bermain melalui media *playmate* permainan tradisional engklek sampai akhir tanpa bantuan guru dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 5 anak yang mampu menyelesaikan kegiatan bermain sampai akhir dengan arahan guru dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ada 7 anak yang menyelesaikan kegiatan bermain melalui media *Playmate* permainan tradisional engklek dengan kategori Mulai Berkembang (MB), serta 6 anak yang mampu menyelesaikan kegiatan bermain melalui media *Playmate* permainan

tradisional engklek dengan kategori Belum Berkembang (BB).

Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu anak belum menunjukkan rasa ketertarikan terhadap Alat Permainan Edukatif (APE) yang seharusnya dapat menstimulasi perkembangan aspek motorik kasar anak, anak kurang mandiri karena kesulitan dengan pembelajaran yang tidak secara matang dipelajari oleh anak bahkan terlihat asing dikarenakan peningkatan zaman yang tidak seperti pada masa milenial dahulu, media yang digunakan kurang menarik. Selain itu, anak kurang aktif dan terampil dalam mengkoordinir gerakan tubuh sehingga menyebabkan lemahnya koordinasi gerak visual motorik pada anak.

Dampak yang terjadi apabila hal ini terus dibiarkan dan tidak diatasi maka akan memberikan akibat/pengaruh terhambatnya motorik kasar dan pada perkembangan kemampuan yang lainnya pada diri anak seperti kemampuan sosial-emosional, kemampuan bahasa dan kognitifnya, anak kurang mandiri dalam setiap aktivitas pembelajaran. Pada pembelajaran yang berfokus pada pengembangan motorik kasar berdasarkan hasil pengamatan perkembangan anak masih terlihat banyak anak yang belum mampu menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, keseimbangan, dan melatih keberanian. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut agar pada kegiatan belajar mengajar menggunakan kombinasi model *Explicit Instruction, Problem Based Learning* melalui media *Playmate* permainan tradisional engklek anak mampu melaksanakan aktivitas dengan tepat dan berhasil dalam mengembangkan motorik kasar pada anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik, peneliti mengkombinasikan model *Explicit Instruction, Problem Based Learning* melalui media *Playmate* permainan tradisional engklek. Model *Explicit Instruction* adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif dalam pembelajaran dan kegiatan berkelompok dengan rasa kerja sama yang erat, saling berbagi dan tolong menolong, *Problem Based Learning* mampu membangun pengetahuan secara kolaboratif kelompok dan rasa tanggung jawab, mengembangkan kemandirian, mengatasi penyebab anak cenderung pemalu, kurang interaktif hingga dapat memberikan kesempatan kepada anak agar dapat mengembangkan dalam menyusun kemampuan berpikir dan pengetahuannya sendiri. Sehingga anak diberi kesempatan untuk dapat berinteraksi dengan anak yang lain ditambah model ini digunakan dalam menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran dengan pola selangkah demi selangkah se-efisien mungkin.

Model pembelajaran *problem based learning* mampu membuat anak berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu masalah dan membuat anak aktif karena model pembelajaran ini memfokuskan kepada siswa. Model ini mampu meningkatkan motivasi anak karena masalah yang dihadapkan kepada anak berhubungan dengan kehidupan nyata. Dalam beberapa penelitian yang telah dilaksanakan menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* menyediakan berbagai pengalaman belajar dengan kegiatan pemecahan masalah yang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dalam mendukung tugas-tugas

perkembangannya (Aulia & Cinantya, 2023)

Pada pengembangan kebiasaan atau pembedayaan dalam kemandirian anak merupakan bagian-bagian dari pendidikan dalam penanaman nilai-nilai karakter seseorang untuk memenuhi komponen-komponen moral *knowing*, moral *feeling* dan moral *action*. Kemandirian anak harus dibentuk dari kebiasaan atau kebudayaan dimulai dari lingkungan masyarakat (Kiptiah & Ruchliyadi, 2020).

Kegiatan bermain merupakan cara yang sangat ampuh dalam mengajarkan anak pada suatu hal karena tidak adanya tekanan terhadap anak pada saat bermain karena anak melakukannya dengan senang hati hingga dapat mempengaruhi keberhasilan guru dalam melibatkan anak pada kegiatan pembelajaran. Adanya keinginan anak untuk belajar juga menjadi salah satu faktor meningkatnya aktivitas anak pada kegiatan pembelajaran (Mujahaddah et al., 2021)

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian anak dan kemampuan motorik kasar anak menggunakan model *explicit instruction*, *problem based learning* melalui media *playmate* permainan tradisional engklek kelompok B di TK Insan Azkia Banjarmasin.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui empat tahapan yaitu: a) Perencanaan, b) Tindakan, c) Observasi, dan 4) Refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Insan Azkia Banjarmasin pada tahun ajaran 2023/2024 semester II (genap) yaitu pada anak kelompok B yang berjumlah 21 anak (12 anak perempuan dan 9 anak laki-laki).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan penilaian motorik kasar anak pada kelompok B2. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis yang dilakukan selama penelitian dilaksanakan. Data aktivitas guru dievaluasi berdasarkan jumlah perolehan skor, data aktivitas anak dan kemandirian anak diamati dengan kriteria pada setiap aspeknya, serta data hasil capaian perkembangan kemampuan motorik kasar anak diperoleh dari setiap aspek yang dijabarkan dengan tabel dan grafik dengan indikator yang ditetapkan.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan, aktivitas guru dikatakan berhasil jika guru memperoleh kriteria sangat baik, aktivitas anak dikatakan berhasil jika anak memperoleh persentase $\geq 82\%$ kategori sangat aktif, kemandirian anak dikatakan berhasil jika memperoleh persentase $\geq 82\%$ kategori sangat mandiri, dan hasil capaian perkembangan motorik kasar anak kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan cross tabulasi yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian anak, dan hasil perkembangan motorik kasar anak pada setiap pertemuannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama empat kali pertemuan, dilakukan pembahasan kecenderungan pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, dan pertemuan 4 sebagai berikut:

Tabel 1. Kecenderungan Aktivitas Guru

Pertemuan	Skor	Kategori
1	18	Baik
2	22	Baik
3	24	Sangat Baik
4	26	Sangat Baik

Terjadinya peningkatan pada aktivitas guru yaitu refleksi yang selalu dilaksanakan guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, yaitu menjadi acuan peningkatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Tabel 2. Kecenderungan Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	28,6%	Sebagian Kecil Anak Aktif
2	52,3%	Sebagian Anak Aktif
3	71,4%	Sebagian Besar Anak Aktif
4	100%	Seluruh Anak Aktif

Terjadinya peningkatan pada aktivitas anak karena guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan selalu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada setiap pertemuannya.

Tabel 3. Kecenderungan Kemandirian Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	33,3%	Sebagian Kecil Anak Mandiri
2	57,1%	Sebagian Anak Mandiri
3	71,4%	Sebagian Besar Anak Mandiri
4	100%	Seluruh Anak Mandiri

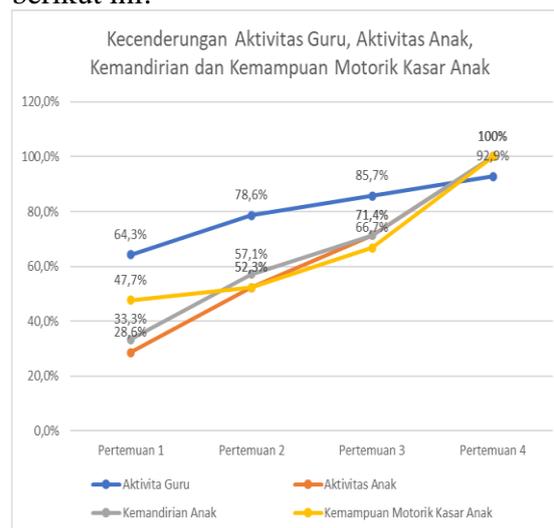
Terjadinya peningkatan pada kemandirian anak karena pada aktivitas anak setiap pertemuannya mengalami peningkatan sehingga kemandirian anak juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya hubungan antar variabel aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemandirian anak meningkat.

Tabel 4. Kecenderungan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	47,7%	Belum Berkembang
2	52,3%	Mulai Berkembang
3	66,7%	Berkembang Sesuai Harapan
4	100%	Berkembang Sangat Baik

Terjadinya peningkatan capaian perkembangan motorik kasar anak dan karena aktivitas anak dan kemandirian anak selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya.

Perbandingan capaian keempat aspek tersebut dapat dilihat pada grafik kecenderungan pada pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3, pertemuan 4 berikut ini:



Gambar 1. Grafik Kecenderungan Seluruh Aspek P1, P2, P3, dan P4

Berdasarkan grafik diatas dapat terlihat peningkatan seluruh aspek pada setiap pertemuan seperti aktivitas guru, aktivitas anak, kemandirian anak dan perkembangan aspek motorik kasar anak. Hal tersebut terjadi karena guru dalam setiap pertemuannya selalu melakukan refleksi, evaluasi perbaikan sehingga mendapat hasil yang diharapkan. Dari hal tersebut membuktikan adanya hubungan antara keempat aspek tersebut dan dari grafik diatas juga dapat disimpulkan semakin baik aktivitas guru dalam proses pembelajaran maka semakin aktif pula aktivitas anak dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Sehingga dengan mengalami peningkatan pada aktivitas anak maka hasil kemandirian anak pun akan meningkat pula, maka meningkat juga hasil

pengembangan motorik kasar anak pada setiap pertemuannya.

Berdasarkan data hasil temuan pada penelitian diatas, dengan menggunakan kombinasi model *Explicit Instruction*, *Problem Based Learning* Melalui Media *Playmate* Permainan Tradisional Engklek dinyatakan telah berhasil mengembangkan aktivitas, kemandirian, dan aspek motorik kasar anak pada kelompok B TK Insan Azkia Banjarmasin. Hal ini dilihat dari skor dan persentase yang terus meningkat dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan.

Aktivitas guru merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran. Guru memiliki tugas untuk memberikan pengetahuan (*cognitive*), sikap dan nilai (*affective*), dan keterampilan (*psychomotor*) terhadap anak. Dalam upaya mengembangkan aktivitas belajar anak adalah guru menyediakan berbagai keperluan aktivitas belajar dengan baik dan memberi kesempatan kepada anak. Guru harus selalu berusaha memberikan kesempatan kepada anak untuk menjelajahi lingkungan dalam rangka menemukan diri sendiri, memberi kesempatan mencoba dan mengembangkan daya cipta

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Explicit Instruction*, *Problem Based Learning* melalui media *playmate* permainan tradisional engklek memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan aktivitas guru pada setiap pertemuan. Keterlibatan guru dalam aktivitas bermain dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang ada dalam diri anak, guru memberikan berbagai macam permainan seperti permainan balok, puzzle, masak-masakan, lego, ayunan, perosotan, jungkit-jungkit, bola dunia, dan pasir, karena kegiatan dengan permainan-permainan tersebut dapat dirancang (Khaironi, 2017).

Disamping itu, peranan guru sangat penting dalam meningkatkan aktivitas belajar anak dan tumbuh kembang anak yang berfokus sesuai karakteristik masing-masing anak. Para guru berupaya memberikan aktivitas yang menyenangkan pada anak sejak usia dini. Guru tidak dapat melaksanakan pembelajaran di TK hanya dengan satu atau dua metode/ strategi saja, namun perlu memiliki kreativitas dalam membuat variasi strategi kegiatan pembelajaran (Suriansyah & Aslamiah, 2011).

Guru mempunyai peran membantu anak mencapai tujuan hidup secara optimal dalam perkembangan anak (Iryanti & Maimunah, 2023). Guru PAUD harus membangun potensi anak untuk mengatasi masalah kreatif di masa depan (Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, 2023; Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, 2023; Sitti Sarah, Darmiyati, 2023).

Agar memperoleh hasil terbaik membutuhkan guru yang inovatif, kreatif hingga aktif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dikelas. Selain itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memotivasi anak (Cinantya et al., 2024; H. Halimatussa'diyah et al., 2024; Kiftiah, M., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Putri, E. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2024; Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; Utary, S. I., & Purwanti, R., 2024). Kinerja guru harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif (Akhmad Riandy Agusta, Darmiyati, Ali Rachman, 2024; Cinantya et al., 2024; Cinantya Celia, Aslamiah, 2024; Fawwaz, Alwan, 2024; H. Halimatussa'diyah et al., 2024; Hayati et al., 2024; Purwanti, Aslamiah, et al., 2024; Purwanti, Suriansyah, et al., 2024). Guru adalah sumber daya manusia yang memiliki posisi strategis dalam upaya

memberdayakan seluruh potensi sekolah (Yenny Nurul Wulandari, Ratna Purwanti, Anita Ariani & Fitrah Yuridka, Susanty, 2024). Faktor penentu seperti guru, bertujuan untuk kesuksesan sekolah (Rooswita Santia Dewi, Muhammad Arsyad, Hayatun Thaibah, 2024).

Keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam melaksanakan program pendidikan sangat ditentukan oleh ketepatan pengelolaan sekolah yang dilaksanakan oleh sekolah yang bersangkutan (Nazaruddin, Ratna, Taufik Noor, Alwan Fawaz, Celia Cinantya, 2024; Purwanti, R., 2023). Motivasi, dan komitmen organisasi, disiplin dan kompetensi merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru ((Akhmad Riandy Agusta, 2024; Ahmad Baihaqi, Ahmad Riandy Agusta, Mujiyat, Yayuk Hartini, Mahmuda, Selamat Maulana, 2024; A. S. Halimatussa'diyah, 2024). Sekolah perlu menciptakan keramahan partisipasi orang tua dalam proses pendidikan anak-anak mereka. (Celia Cinantya, Ahmad Suriansyah, 2024; (Ratna Purwanti, Mujiyat, 2024).

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan dan distimulasi agar dapat berkembang secara optimal dalam pendidikan anak usia dini adalah fisik motorik. Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat, dapat mendorong perasaan keinginan pada diri anak, seperti anak senang melihat media yang digunakan oleh guru (Novita & Sulistiyana, 2023). Pada masa inilah merupakan masa yang sangat potensial untuk dapat mengembangkan gerakan motorik anak, karena pada masa ini keterampilan motorik anak mengalami kemajuan yang sangat pesat (Fatimah et al., 2021).

Salah satu lingkungan kerja yang dapat memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap kehidupan pekerja adalah sektor Pendidikan (Rooswita Santia Dewi, Aslamiah, Noorhapizah, 2024).

Dalam pembelajaran peran guru tidak hanya sebatas sebagai model atau panutan bagi siswa yang diajar, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tidak luput dari upaya guru dalam menciptakan hingga mengelola suasana belajar. Dengan demikian, guru dapat menjadi fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga anak antusias dalam mengikuti pembelajaran {Formatting Citation}.

Anak-anak lebih senang melakukan gerakan-gerakan percobaan atau praktik, lebih senang bermain baik permainan yang memerlukan banyak energi maupun permainan yang hanya menunjukkan sedikit gerakan, Sedikit ataupun banyak gerakan yang dilakukan tetap melibatkan otot, sehingga perkembangan motorik sangat menunjang terhadap aspek perkembangan yang lain (Fitriani et al., 2018).

Adapun faktor yang menyebabkan terjadinya suatu peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuannya dikarenakan yaitu adanya refleksi dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan dilakukannya pengkajian terhadap keberhasilan hingga kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Samiyah & Anggraeni, 2021). Refleksi dapat dikatakan sebagai bahan perbaikan dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada pembelajaran sebelumnya yang telah dilakukan, sehingga mampu meningkatkan pada tiap langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

Dalam model *explicit instructuon* merupakan model yang diberikan secara langung yang dapat membantu anak dalam memahami pembelajaran secara bertahap oleh guru (Azkia & Sakerani, 2022). Dengan adanya suatu model dan media

dalam kegiatan yang dilaksanakan mampu menstimulus perkembangan anak pada kegiatan yang sudah dirancang sedemikian rupa dan berfokus dalam meningkatkan keaktifan serta menstimulasi aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahmawati & Permatasari, 2022).

Pada model *problem-based learning* ini telah mencakup pembelajaran yang berpusat pada anak untuk suatu pemecahan masalah yang kompleks. Model ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bertanggung jawab dalam tugasnya sendiri, dan guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. *Problem based learning* diyakini mampu menumbuhkembangkan kemampuan aktivitas siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, karena hampir di seluruh langkah mengharuskan adanya keaktifan anak (Wahyudi & Habibie, 2013).

Dengan adanya model pembelajaran yang tepat dapat memotivasi anak dengan timbulnya perasaan keinginan yang ada pada diri anak, seperti halnya anak senang melihat media yang digunakan oleh guru (Novita & Sulistiyana, 2023). Hal ini sependapat dengan (Yulianti & Rachman, 2023) dimana media merupakan salah segala sesuatu dalam lingkungan anak dan merupakan non personal (bukan manusia) yang dijadikan sebagai penyalur pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak dalam proses belajar mengajarnya.

Permainan tradisional engklek memiliki manfaat dalam memberikan kegembiraan, menyehatkan fisik, melatih keseimbangan tubuh, menjaga kekebalan tubuh hingga mengembangkan kerdasan berpikir. Permainan engklek sering digunakan oleh orang pedesaan yang sering disebut permainan tradisional rakyat yang

dipengaruhi oleh alam tradisional hingga berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat (Anjani & Atika, 2020).

Adanya media permainan dapat digunakan sebagai sarana agar anak dapat menjelajahi dunianya, sejak awal yang belum diketahuinya sampai anak mengetahui dan dapat menciptakan pengalamannya. Sedangkan motorik kasar melibatkan otot besar agar mampu menopang aktivitas tiap harinya, diantaranya ialah berlari, menendang dan melompat (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

Gerak motorik kasar anak dilakukan disekolah dengan bimbingan guru dan harus difasilitasi agar anak dapat lebih beraktivitas yang menggunakan sebagian atau seluruh anggota badan agar motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik (Darmawati & Widyasari, 2022). Dengan adanya permainan tradisional yang diberikan kepada peserta didik, dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak salah satunya dengan aktivitas melompat.

Berdasarkan studi lain menunjukkan bahwa permainan engklek terbukti mampu mengembangkan kedisiplinan, aktivitas hingga aspek motorik kasar anak. Oleh sebab itu, permainan engklek dapat diterapkan menjadi salah satu pembelajaran pada anak usia dini yang tujuannya mengembangkan aspek motorik kasar anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa mengembangkan aktivitas, kemandirian dan kemampuan motorik kasar anak menggunakan kombinasi model *explicit instruction*, *problem-based learning* melalui media *playmate* permainan tradisional engklek kelompok B dapat memberikan pengaruh dalam pengembangan motorik kasar anak. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian

aktivitas guru dalam mengembangkan motorik kasar anak melalui media *playmate* mendapatkan kategori “Sangat Baik”, aktivitas anak dalam mengembangkan aspek motorik kasar anak mencapai kategori “Hampir Seluruh Anak Aktif”, kamandirian anak dalam mengembangkan motorik kasar anak mencapai kategori “Hampir Seluruh Anak Mandiri”, dan hasil perkembangan motorik kasar anak menggunakan kombinasi model *explicit instruction, problem based learning* melalui media *playmate* permainan tradisional engklek kelompok B di TK Insan Azkia Banjarmasin mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik (BSB)”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Baihaqi, Ahmad Riandy Agusta, Mujiyat, Yayuk Hartini, Mahmuda, Selamat Maulana, H. S. (2024). The Contribution of Organizational Commitment, Emotional Intelligence and Job Satisfaction to The Teacher Performance. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 39–53.
- Akhmad Riandy Agusta, Darmiyati, Ali Rachman, A. F. N. (2024). STUDENT SATISFACTION WITH EDUCATIONAL SERVICES AT THE INTEGRATED ISLAMIC PRIMARY SCHOOL OF QURRATA'AYUN HULU SUNGAI SELATAN. *International Journal Education, School Management and Administration*, 2(1), 1–11.
- Akhmad Riandy Agusta, N. (2024). Empowerment and Participation of Community Social Institutions in Educational Development Decisions in Rural. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 26–38.
- Anjani, & Atika. (2020). Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 3(6), 2714–4107.
- Aulia, & Cinantya. (2023). Improving Critical Thinking Skills In Mathematics Content Using The Sisi Ceria Model In Grade Iv Elementary School Students. *Journal of General Education Science, 1Sri Pamun*(2), 109–117.
- Azkie & Sakerani. (2022). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction Dan Savi. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Celia Cinantya, Ahmad Suriansyah, A. (2024). Empowering Parents In Forming Children’s Character Through Education. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 1–9.
- Cinantya, C., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Character Education Based on Religious Values in Early Childhood: A School Principal’s Leadership Perspective. *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4968–4973. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-43>
- Cinantya Celia, Aslamiah, N. (2024). THE CORRELATION OF THE WORK LIFE QUALITY AND ORGANIZATIONAL. *International Journal of Social Science and Human Research*, 2(1), 12–18.
- Cinantya Celia, Rafianti Wahdah Refia, S. E. P. (2024). EFFECTIVENESS OF TEACHER PERFORMANCE IN THE CHILDREN’S DEVELOPMENT COGNITIVE

- ASPECT. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(2), 38–46.
- Darmawati, & Widyasari. (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>
- Darmiyati, Hananik, & Faqihattudiniyah. (2020). Pengembangan Model Penilaian Autentik Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini Di Daerah Aliran Sungai Barito. *Seminar Nasional Kolaborasi*, 26(1), 259–268.
- Depdiknas. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. *Permendikbud Republik Indonesia*, 8(33), 37.
- Fatimah, Aslamiah, & Purwanti. (2021). Mengembangkan Aktivitas Belajar, Kreativitas Dan Aspek Motorik Halus Anak Menggunakan Model Explicit Instruction, Permainan Puzzle Dan Kegiatan Melipat Pada Kelompok A Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 43 Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 21(1), 1–9.
- Fawwaz, Alwan, S. (2024). **PEMBERDAYAAN DAN PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PENDIDIKAN MENUJU SEKOLAH BERMUTU.** *Jurnal Terapung: Ilmu – Ilmu Sosial*, 6(2), 221–238.
- Fitriani Dina Aulia, Sulistiyana, M. (2024). **STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA RESEPTIF ANAK.** *JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 50–59.
- Fitriani, Rohyana, Adawiyah, & Rabihatun. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Halimatussa'diyah, A. S. (2024). Character Education Management Based on Boarding School: A Case Study of Man Insan Cendekia Tanah Laut. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 16–25. <https://doi.org/10.1134/s0514749219040037>
- Halimatussa'diyah, H., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). Boarding School-Based Character Education Management (Case Study at MAN Insan Cendekia Tanah Laut). *International Journal of Social Science and Human Research*, 7(07), 4982–4990. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-45>
- Hayati, R. P., Suriansyah, A., Purwanti, R., & Agusta, A. R. (2024). Implementasi model cakup berbasis project based learning untuk meningkatkan keterampilan berbicara berbantuan media visual. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 334–351.
- Irham, M., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan aktivitas motivasi dan hasil belajar matematika menggunakan model piring antik pada siswa sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2), 184-195.
- Irma, Asniwati, Ratna Purwanti, C. C. (2023). Effectiveness of Teacher's Learning Strategy for Children's Motivation, Religious and Moral Value Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting*

- Journal*), 3(2), 1–8.
- Iryanti, & Maimunah. (2023). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk, Warna dan Ukuran Menggunakan Model Problem Based Learning dan Media Puzzle Shape Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 47(1), 100950.
- Khaironi, M. (2017). *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI (Pendidikan Karakter)* Khaironi *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter)* Khaironi. 01(2), 82–89.
- Kiftiah, M., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Balogo Pada Muatan Matematika Kelas IV Di SDN Sungai Gula 1. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 2(3), 427-437.
- Kiptiah, & Ruchliyadi. (2020). Implementasi Karakter Kemandirian Siswa Di Sekolah Dasar Pinggiran Sungai Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(22), 116–123.
- Mahfud, & Fahrizqi. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Metroyadi & Mardhiah. (2018). Efforts to Develop Children Fine Motor Skills Through Sticking Picture Properly by Using Combination of Explicit Instruction Model and Assignment Media Utilizing Natural Materials. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(2), 25–30. <https://doi.org/10.11594/jk6em.01.02.05>
- Mujahaddah, Effendi, & Rafianti. (2021). Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Menggunakan Kombinasi Model Demonstration, Model Number Head Together, Dan Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3219>
- Najah, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PENTAS Pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 2(2), 635-643.
- Nazaruddin, Ratna, Taufik Noor, Alwan Fawaz, Celia Cinantya, M. I. K. (2024). Implementation Model of Elementary School In Banjarmasin. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 54–63.
- Novita, & Sulistiyana. (2023). Mengenal Huruf Dengan Kombinasi Model Demonstration, Make a Match, Metode Bermain Dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.20527/jikad.v3i1.7710>
- Nurhanifah Diana, Rachman Ali, A. A. R. (2024). STRATEGI EFEKTIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN ANAK MENCERITAKAN KEMBALI CERITA YANG DIDENGAR. *JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA PG PAUD Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(1), 1–10.

- Putri, E. A., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Bacatur Pada Muatan IPAS Kelas IVA Di SDN Mawar 7 Banjarmasin. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 729-746.*
- Purwanti, R., Aslamiah, A., & Suriansyah, A. (2024). The Leadership School Principal in the Implementation of Local Character Education. *International Journal of Social Science and Human Research, 7(07), 4974-4981.*
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i07-44>
- Purwanti, R., Suriansyah, A., & Rahmiyani, I. (2024). THE CORRELATION OF WORK COMMITMENT, SCHOOL PRINCIPAL SUPERVISION AND TEACHER PERFORMANCE IN KINDERGARTENS IN LIANG ANGGANG DISTRICT. *INTERNATIONAL JOURNAL SCHOOL EDUCATION, MANAGEMENT AND ADMINISTRATION, 1(1), 27-35.*
- Purwanti, R., Rizkiewa, R., & Mujiyat, M. (2024). LEARNING MANAGEMENT IN THE DEVELOPMENT FINE MOTOR ASPECT AND CHILDREN'S INDEPENDENCE. *E-CHIEF Journal, 4(2), 27-37.*
- Purwanti, R. (2023). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MUATAN PPKN MENGGUNAKAN MODEL PATRI PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 568-585.*
- Qomariah Nur, Cinantya Celia, P. R. (2024). *MANAJEMEN KELAS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI, AKTIVITAS, DAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL HURUF HIJAIYAH. 4(1), 10-20.*
- Rahma Kabila, Anggreani Chresty, R. P. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SAINS ANAK. *JURNAL TUGAS AKHIR MAHA ANAK PG PAUD Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD), 4(1), 21-30.*
- Rahmawati, & Permatasari. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengklasifikasikan Benda Menggunakan Kombinasi Model Explicit Instruction, Examples Non Examples Dengan Media Konkrit. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD), 2(1), 1.*
<https://doi.org/10.20527/jikad.v2i1.4694>
- Ratna Purwanti, Mujiyat, N. (2024). Community Empowerment Strategy for Local Character Education in Wetland Environment. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD), 1(2), 10-15.*
- Ridhani, N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. 2024. Increase Activity, Critical Thinking Skills and Student Collaboration Using the PERMATA Model and Wordwall Media in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Primary Education, 8(1).*
- Rizka Amalia, Metroyadi, Akhmad Riandy Agusta, H. (2023). Classroom Management for Improving the Children Values. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal), 3(2), 18-25.*
- Rooswita Santia Dewi, Aslamiah, Noorhapizah, N. (2024). QUALITY

- OF WORK LIFE AMONG LECTURERS WORKING IN MEDICAL. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 4(2), 47–60.
- Rooswita Santia Dewi, Muhammad Arsyad, Hayatun Thaibah, S. N. (2024). Sharing Good Practices in the Implementation of the Independent Curriculum. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 64–70.
<http://search.jamas.or.jp/link/ui/2014143423>
- Samiyah, & Anggraeni. (2021). Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Kombinasi Model Direct Instruction, Metode Bercerita Dengan Cerita Rakyat Di Tk B. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 52.
<https://doi.org/10.20527/jikad.v1i2.4300>
- Sitti Sarah, Darmiyati, M. (2023). Teacher's Innovation in Improving Children's Cognitive Aspect. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 3(2), 9–17.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2011). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1–13.
- Utary, S. I., & Purwanti, R. (2024). MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PRIMER DAN MEDIA KARBO DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 469-496.
- Wahyudi, & Habibie. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Word Square Pada Siswa Kelas V SDN Pemurus Dalam 7 Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*, 8, 1–7.
- Yenny Nurul Wulandari, Ratna Purwanti, Anita Ariani, K. N., & Fitrah Yuridka, Susanty, H. (2024). Teacher Professionalism Development Kindergarten In Banjarmasin. *International Journal Education, School Management and Administration (IJESMAD)*, 1(2), 71–80.
- Yulianti, & Rachman. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B Menggunakan Model Talking Stick Dengan Media Flashcard. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 3(1), 28.
<https://doi.org/10.20527/jikad.v3i1.7712>