



## **SOSIALISASI BELAJAR MOTORIK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF ENGGLEK QUESTION PADA SD PLUS DITAWIJAYA DI KOTA PALEMBANG**

**Bangkit Seandi Taroreh<sup>1</sup>, Selvi Atesya Kesumawati<sup>2</sup>, I Bagus Endrawan<sup>3</sup>, Muslimin<sup>4</sup>,  
Selvi Melianty<sup>5</sup>, Dewi Septaliza<sup>6</sup>, Muhammad Zikri Al Banna<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma

Pos-el : [bangkitseanditaroreh@binadarma.ac.id](mailto:bangkitseanditaroreh@binadarma.ac.id)

*Received 6 July 2023; Received in revised form 28 July 2023; Accepted 27 August 2023*

### **Abstrak**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini ditujukan untuk sosialisasi belajar motorik melalui permainan edukatif engklek question pada SD Plus Ditawijaya di Kota Palembang. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dibagi tiga tahap antara lain: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan untuk melihat kondisi SD Plus Ditawijaya di Kota Palembang, bagaimana aktivitas peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, selain itu juga melakukan pengecekan kesiapan permainan edukatif engklek questions sebagai media untuk pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan seluruh tim pengabdian masyarakat menjadi narasumber. Tahap ini dilakukan melalui serangkaian acara sosialisasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat hasil peningkatan pengetahuan guru dan siswa belajar motorik melalui permainan edukatif engklek question. Pengambilan data melalui observasi menggunakan pedoman observasi yang dilakukan selama 2 hari. Subjek terdiri dari guru penjas dan peserta didik SD Plus Ditawijaya dengan total berjumlah 20 orang. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu adanya peningkatan pengetahuan tentang belajar motorik melalui permainan edukatif engklek question sebesar 40% (8 orang) termasuk kategori tinggi dan 60% (12 orang) termasuk kategori sedang. Harapannya permainan edukatif engklek questions sebagai salah satu alternatif pilihan guru dalam aktifitas pembelajaran motorik di sekolah.

**Kata kunci:** *pembelajaran motorik; permainan edukatif engklek question*

### **Abstract**

*This Community Service activity is aimed at socializing motor learning through engklek question educative games at SD Plus Ditawijaya in Palembang City. The implementation of community service activities is divided into three stages, including: 1) planning, 2) implementation and 3) evaluation. The planning stage was carried out to see the condition of SD Plus Ditawijaya in Palembang City, how the students' activities were while participating in teaching and learning activities, besides that it also checked the readiness of the engklek questions educative game as a medium for learning. At the implementation stage the entire community service team became resource persons. This stage is carried out through a series of socialization events. The evaluation stage aims to see the results of increasing the knowledge of teachers and students learning motor skills through engklek question educational games. Retrieval of data through observation using observation guidelines carried out for 2 days. The subjects consisted of physical education teachers and SD Plus Ditawijaya students with a total of 20 people. The result of this community service activity is that there is an increase in knowledge about motor learning through educational games engklek questions by 40% (8 people) including the high category and 60% (12 people)*

*including the medium category. The hope is that the engklek questions educational game will be an alternative choice for teachers in motor learning activities at school.*

**Keywords:** *motor learning; educational games engklek question.*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan fisik yang dimiliki oleh setiap individu erat kaitannya dengan perkembangan motorik. Perkembangan motorik merupakan unsur perkembangan dari kematangan dan pengendalian gerak tubuh, pusat pengendaliannya berada di dalam otak manusia (Auliani & Ardisal, 2019). Kegiatan pengabdian masyarakat ini merujuk pada studi dokumen pada artikel penelitian berkaitan perkembangan motorik berbagai jenjang pendidikan antara lain: 1) belajar motorik menggunakan pendekatan permainan tradisional (Musiani & Taroreh, 2020), (Taroreh & Satria, 2020), 2) belajar motorik melalui program aktivitas fisik kinestetik (Taroreh & Wijaya, 2020), 3) belajar motorik menggunakan berbagai media pembelajaran (Taufik dkk, 2022), (Nahar & Taroreh, 2020), (Akis Mayanto dkk, 2021), (Taroreh & Arisandy, 2022), (Mutia Mawardah dkk, 2022), 4) belajar motorik untuk anak berkebutuhan khusus (Haris Satria dkk, 2020).

Anak berkebutuhan khusus merupakan anak-anak yang tidak selalu menunjukkan pada ketidakmampuan baik dari segi fisik, mental dan sosial akan tetapi anak berkebutuhan khusus yang memiliki intelegensi di atas rata-rata normal juga termasuk kepada anak berkebutuhan khusus (Malay, D, 2020). Anak berkebutuhan khusus mempunyai koordinasi yang kurang gerakannya kurang seimbang dan kesulitan ketika melakukan gerakan motorik kasar (Nirmala, 2017). Pada intinya semua anak berkebutuhan punya karakteristik khusus yang lain dibandingkan dengan anak pada biasanya. Anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan khusus yang berkaitan dengan ke khususannya. Mereka yang secara fisik, psikologis, kognitif atau sosial terhambat dalam mencapai tujuan-tujuan atau kebutuhan dan potensinya secara maksimal, meliputi mereka yang tuli, buta, mempunyai gangguan bicara, cacat tubuh, retardasi mental, atau gangguan emosional (Cahyati Ngaisah dkk, 2023). Hal inilah yang menjadi alasan mereka membutuhkan bantuan dan dukungan ekstra untuk mencapai potensinya.

Perkembangan dalam beberapa aspek membuat anak berkebutuhan khusus mengalami keterlambatan salah satunya aspek motorik kasar. Gerak motorik pada anak sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak ke jenjang selanjutnya, sebab semakin anak aktif dan sering melakukan aktivitas semakin baik pula motorik anak tersebut (Cahyati Ngaisah dkk, 2023). Motorik kasar menjadikan aktivitas atau kegiatan yang menimbulkan gerakan koordinasi antara otot, otak dan saraf. Motorik kasar dapat diartikan sebagai aktivitas yang menggunakan otot tangan, kaki dan seluruh anggota tubuh dengan kekuatan fisik dan keseimbangan seluruh tubuh ataupun hanya sebagian. Anak berkebutuhan khusus membutuhkan aktivitas yang menarik supaya anak mau untuk mengikutinya.



Permainan edukatif engklek questions menjadi suatu permainan yang mengeluarkan aktivitas banyak gerak. Permainan ini sangat sederhana dan mudah untuk dimainkan peserta didik. Permainan engklek edukatif questions dikemas dengan menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk memainkan permainan ini. Bermain memiliki fungsi sebagai jendela ke dalam jiwa anak dan merupakan aktivitas favorit anak dan dianggap sebagai kendaraan terbaik untuk memfasilitasi perkembangan anak. Bermain sebagai tempat ekspresi diri, komunikasi, perkembangan hubungan dengan orang lain dan perkembangan kapasitas diri baik untuk anak pada umumnya maupun pada anak berkebutuhan khusus (Oedjoe, 2016).

Permainan Engklek secara umum adalah permainan yang memanfaatkan aktifitas fisik yaitu melompat dan berdiri dengan satu atau dua kaki pada kotak permainan yang telah digambar diatas tanah (Wiyono, 2015). Permainan edukatif engklek questions dimainkan dengan menggunakan satu kaki sehingga efektif dalam melatih keseimbangan anak. Permainan ini dilakukan di tempat yang lapang dan luas. Dalam pembelajaran maupun saat bermain bersama anak-anak mulai nampak ada rasa kebersamaan dan dapat berkomunikasi satu sama lain sesuai dengan kemampuan komunikasi masing-masing anak. Mereka dapat bermain bersama, berbagi mainan, saling membantu dan saling mengingatkan apabila ada teman yang melakukan kekeliruan. Permainan edukatif engklek questions dapat mengembangkan aspek motorik pada peserta didik. Motorik sesuatu yang menghasilkan gerak, seperti gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif gerak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan April 2023 diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Dibutuhkan permainan edukatif engklek question di SD Plus Ditawijaya Palembang.
- 2) Dibutuhkan sosialisasi permainan edukatif engklek question di SD Plus Ditawijaya Palembang.
- 3) Dibutuhkan inovasi pembelajaran penjas khususnya berkaitan pembelajaran motorik.

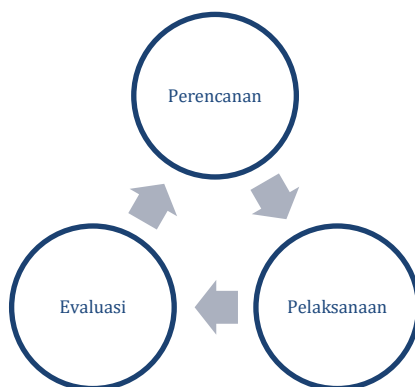
Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk sosialisasi belajar motorik melalui permainan edukatif engklek question pada SD Plus Ditawijaya di Kota Palembang. Hal ini dirasa penting untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang belajar motorik.

## **BAHAN DAN METODE**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dibagi tiga tahap antara lain: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan untuk melihat kondisi di SD Plus Ditawijaya Palembang, bagaimana aktivitas

peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, selain itu juga melakukan pengecekan kesiapan permainan edukatif engklek questions.

Pada tahap pelaksanaan seluruh tim pengabdian masyarakat menjadi narasumber. Tahap ini dilakukan melalui serangkaian acara sosialisasi. Pengambilan data pengabdian masyarakat diambil melalui observasi dengan pedoman observasi yang dilakukan peneliti selama 2 hari. Subjek pengabdian masyarakat adalah guru dan peserta didik SD Plus Ditawijaya Palembang total berjumlah 20 orang. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Adapun tahapan-tahapan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Tahapan Pengabdian Masyarakat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan tiga tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. Secara detail hasil dan pembahasan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan melakukan observasi ke SD Plus Ditawijaya Palembang. Adapun yang diobservasi tentang 1) bagaimana aktivitas motorik pada pembelajaran penjas, 2) merencanakan dan melakukan pengecekan kesiapan permainan edukatif engklek questions, 3) meminta ijin pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kepada Kepala Sekolah SD Plus Ditawijaya.

Aktivitas motorik yang dilakukan di SD Plus Ditawijaya dilaksanakan sesuai kurikulum pendidikan jasmani dan juga dilakukan melalui aktivitas ekstrakurikuler misalnya renang. Kegiatan ekstrakurikuler menyesuaikan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Salah satu keunggulan ketersediaan kolam renang di lingkungan sekolah, namun pada saat pandemi covid 19 aktivitas renang sementara waktu dihentikan untuk menjaga keamanan peserta didik.

Dalam merencanakan dan melakukan pengecekan kesiapan permainan edukatif engklek questions tim pengabdian masyarakat mempersiapkan di kampus Universitas Bina Darma. Permainan edukatif engklek question secara detail digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Permainan Edukatif Engklek Questions

Perencanaan selanjutnya yaitu mendapatkan ijin Kepala Sekolah SD Plus Ditawijaya. Hal ini dilakukan melalui komunikasi yang lancar oleh tim pengabdian masyarakat.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yaitu kegiatan sosialisasi. Secara detail materi yang diberikan saat sosialisasi sebagai berikut:

Tabel 1. Materi Sosialisasi

Tanggal	Pelaksana	Materi
11 April 2023	Dr. Bangkit Seandi Taroreh, M.Pd	Belajar Motorik
	Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd	Permainan Edukatif Engklek Questions
	Dr. I Bagus Endrawan, M.Pd	Permainan Edukatif Engklek Questions
12 April 2023	Dr. Muslimin, M.Pd	Praktek
	Dr. Selvi Melianty, M.Pd	Praktek
	Dr. Dewi Septaliza, M.Pd	Praktek
	Muhammad Zikri Al Banna	Praktek

Materi belajar motorik memberikan pengetahuan tentang pemetaan kebutuhan gerak untuk peserta didik sekolah dasar. Materi Permainan Edukatif Engklek Questions memberikan pengetahuan tentang bagaimana cara bermain, peraturan dan peralatan yang digunakan. Materi selanjutnya praktek bermain bersama. Hal ini perlu diberikan agar memberikan keluasaan pengalaman gerak peserta didik.



Gambar 3. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di SD Plus Ditawijaya

### 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan sebagai penilaian atas kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan analisis kuantitatif diperoleh hasil bahwa adanya peningkatan pengetahuan tentang belajar motorik melalui permainan edukatif engklek question sebesar 40% (8 orang) termasuk kategori tinggi dan 60% (12 orang) termasuk kategori sedang. Selain itu selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat seluruh peserta didik menunjukkan aktif bermain, senang dan gembira.

Harapannya permainan edukatif engklek questions dapat dilengkapi dengan buku agar memberikan manfaat yang lebih luas di masyarakat. Hal ini seperti contoh buku bola voli (Ilham Dwi Alamsyah & Taroreh, 2022), (Leo Sukma & Taroreh, 2022). Kegiatan pengabdian masyarakat pada akhirnya akan memberikan dampak positif bagi masyarakat seperti contoh kegiatan pengabdian masyarakat tentang sosialisasi gaya hidup sehat (Taroreh dkk, 2022) maupun sosialisasi pembelajaran jarak jauh untuk mahasiswa (Bangkit Seandi Taroreh dkk, 2021).

Permainan edukatif engklek question memberikan keluasaan pengalaman gerak kepada siswa yang dibutuhkan untuk perkembangan motorik. Karakteristik permainan ini memberikan kesempatan siswa untuk aktif bermain, merasakan kesenangan dan kegembiraan bersama. Aktifitas seperti ini memberikan alternatif pilihan permainan yang menarik.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu adanya peningkatan pengetahuan tentang belajar motorik melalui permainan edukatif engklek question sebesar 40% (8 orang) termasuk kategori tinggi dan 60% (12 orang) termasuk kategori sedang.



Kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pada hasil penelitian harus terus dilanjutkan. Hal ini akan seiring dengan dihasilkannya produk model atau media pembelajaran dari hasil penelitian. Permainan Edukatif Engklek Questions merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran motorik yang dapat dilakukan masyarakat.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih, kami ucapkan kepada Guru dan Staf SD Plus Ditawijaya yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas Bina Darma, seluruh tim pengabdian masyarakat dan Mahasiswa Pendidikan Olahraga yang telah membantu kegiatan ini. Kami menyadari bahwa masih jauh dari sempurna oleh karena itu kami menerima saran dan masukan demi kesempurnaan dan meminta maaf. Semoga kegiatan ini memberikan kebermanfaatn bagi kita semua.

### DAFTAR RUJUKAN

- Akis Mayanto, Muhamad Syamsul Taufik, Adi Wijayanto, Soleh Solahuddin, & Bangkit Seandi Taroreh. (2021). MODEL PEMBELAJARAN JARAK PENDEK PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 114-120. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1174>
- Auliani, N. F., & Ardisal, A. (2019). Efektivitas Permainan Lompat Tali Karet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Tunagrahita Ringan di SLB Hikmah Reformasi, Padang. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 137-146. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v4i2.164>
- Bangkit Seandi Taroreh, Rolia Wahasumiah, & Hadi Syaputra. (2021). SOSIALISASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) UNTUK MAHASISWA BERPRESTASI OLAHRAGA DI UNIVERSITAS BINA DARMA. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 169-174. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i2.80>
- Cahyati Ngaisah, N., Iftaqul Janah, A., Nur Azizah, S., Fitriyani, F., Fajarrini, A., Munawarah, M., & Maulida, N. (2023). Permainan Tradisional Engklek sebagai Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 74-85. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.159>
- Haris Satria, Bangkit Seandi Taroreh, Margaretta Ineke Melynda, Novri Asri, "Play Activity: To Increase Fundamental Movement Skill for Children with Mild Mental Retardation", *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6A), 1-10, 2020. DOI:10.13189/saj.2020.080701
- Ilham Dwi Alamsyah, & Taroreh, B. S. (2022). Book Development of Volley Ball Passing Variations in the Special Preparation Period for Volley Ball

- Teachers and Coaches in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(4), 798–805. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i4.25665>.
- Leo Sukma, & Taroreh, B. S. (2022). Book Development of Volleyball Smash Exercises Variations for Volleyball Coaches in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(4), 806–813. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i4.25664>.
- Malay, D. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar melalui permainan engklek pada anak diskalkulia. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(1).
- Musiandi, T., & Taroreh, B. (2020). Pengembangan Pembelajaran Atletik Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Sumatera Selatan. *Jurnal Olympia*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.885>
- Mutia Mawardah, Muhammad Iqbal Ramdhani, Susan Dian Purnamasari, Febriyanti Panjaitan, Bangkit Seandi Taroreh, & Triska Amalia Sari. (2022). MEDIA KREATIF PENGEMBANGAN MOTORIK PADA AUD DI PAUD MUTIARA BUNDA DESA SUMBER MAKMUR KECAMATAN BANDING AGUNG. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1957–1964. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1051>
- Nahar, A., & Taroreh, B. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Lari Melalui Media Flash Card di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olympia*, 2(2), 34-41. Retrieved from <http://journal.binadarma.ac.id/index.php/olympia/article/view/1266>
- Nirmala, C. D. (2017). Pengaruh permainan engklek terhadap peningkatan kemampuan melempar dan melompat anak tunagrahita sedang SDLB Putra jaya Kota Malang tahun 2017 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Oedjoe, M. R., & Bunga, B. N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional "Sikodoka" Bagi Anak Usia Dini Berlatar Belakang Tuna Grahita. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 11(2), 73-80.
- Taroreh, B. S., & Arisandy, D. (2022). Development of Thematic Digital Comics for Healthy Children During the Covid-19 Pandemic for PJOK Learning Class V Elementary School Students in Palembang. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i1.20454>
- Taroreh, B. S., & Satria, M. H. (2020). Implementasi Permainan Cba Pada Pembelajaran Atletik Sebagai Solusi Alternatif Melestarikan Permainan Tradisional Di Sumatera Selatan. *JURNAL CURERE*, 4(1), 9–16. <https://doi.org/10.36764/jc.v4i1.348>
- Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program Aktivitas Fisik Manipulatif Berbasis Kinestetik Untuk Anak Usia 6 Tahun. *JURNAL PENJAKORA*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24258>
- Taroreh, B. S., Kusmindari, C. D. ., Indriani, P. ., Wahasusmiah, R. ., & Darwin. (2022). Dissemination of Healthy Lifestyles to Improve HR Quality and Performance at Bina Cipta High School. *Jurnal Pengabdian Pancasila (JPP)*, 1(2), 61–68. <https://doi.org/10.55927/jpp.v1i2.2189>





- Taufik, M. S., Ridlo, A. F., Solahuddin, S., Iskandar, T., & Taroreh, B. S. (2022). Application of youtube-based virtual blended learning as a learning media for fundamental movement skills in elementary schools during the covid pandemic 19. *Annals of Applied Sport Science*, 10(1), 1–10.
- Wiyono, E. R. (2015). Studi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis Di Sekolah Mutiara Hati Sidoarjo. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(1), 105-109.