



Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Raden Jihan Fauzianti Achsan*, Dinar Nur Inten

Prodi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history :

Received : 03/10/2024

Revised : 24/12/2024

Published : 30/12/2024



Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 4

No. : 2

Halaman : 145 - 150

Terbitan : **Desember 2024**

Terakreditasi Sinta [Peringkat 4](#)

berdasarkan Ristekdikti

No. 177/E/KPT/2024

ABSTRAK

Penelitian ini membahas peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Tujuan penelitian meliputi: 1) gambaran umum kemampuan motorik kasar anak, 2) cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dan 3) efektivitas permainan egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK AISYIYAH 2, dengan objek berupa kemampuan motorik kasar. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas kolaboratif, teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi, serta analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan pada pra-siklus tidak ada anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Pada akhir siklus 1, anak rata-rata masuk kategori mulai berkembang (MB), dan pada siklus 2 mencapai kategori BSH dengan peningkatan 170%. Permainan ini efektif karena menggabungkan keseimbangan dan gerakan lokomotor yang merangsang motorik kasar, sehingga cocok untuk anak usia dini.

Kata Kunci : Kemampuan Motorik Kasar, Egrang Batok Kelapa

ABSTRACT

This study focuses on improving gross motor skills through the traditional coconut shell stilt game. The research aims to: 1) describe children's gross motor abilities, 2) identify methods to enhance gross motor skills, and 3) evaluate the effectiveness of the coconut shell stilt game. The subjects were children aged 5–6 years at AISYIYAH 2 Kindergarten, with the focus on gross motor skills. A collaborative classroom action research method was used, with data collected through observation and documentation, analyzed descriptively and qualitatively. The results showed no children in the "developing as expected" (BSH) category in the pre-cycle phase. By the end of cycle 1, most children were in the "beginning to develop" (MB) category, and by cycle 2, they achieved BSH with a 170% improvement. This success is attributed to the combination of balance and locomotor movements, making the game suitable for early childhood development.

Keywords : Gross Motor Skills, Egrang Coconut Shells

Copyright© 2024 The Author(s).

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan anak yang rentang usianya 0-6 tahun, anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses tumbuh dan berkembang disebut juga masa keemasan. Baik buruknya anak tergantung orang tua yang mendidiknya dan lingkungan sekitar anak. Menurut Asmawati mengemukakan bahwa anak usia dini adalah bagian dari manusia yang bertumbuh dan berkembang lebih pesat dan fundamental (Sa'adah, 2017). Anak usia dini adalah anak dalam rentang usia 0 - 6 tahun. Usia ini disebut juga dengan masa keemasan anak. Kualitas perkembangan anak ke depannya sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.

Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Undang-Undang Sistem Pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0 – 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Seiring bertambahnya usia, kecepatan lari seorang anak akan meningkat. Selain itu, secara fisik, anak akan menunjukkan pertumbuhan, seperti menjadi lebih tinggi atau lebih besar. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan motorik (Hermawati, 2022). Kegiatan sehari-hari anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisik motoriknya. Jika perkembangan motorik fisik anak berjalan dengan baik, aspek perkembangan lainnya juga cenderung akan mengikuti secara positif. Perkembangan fisik mencakup pertumbuhan seluruh bagian tubuh beserta fungsinya, seperti perubahan ukuran tubuh, perubahan bentuk tubuh, perkembangan otak, serta perkembangan motorik kasar dan halus (Putri & Afrianti, 2023).

Ada banyak macam jenis permainan tradisional yaitu engklek, congklak, lompat tali, petak umpet, dan egrang. Disini peneliti memilih permainan tradisional egrang ada dua jenis macam egrang yaitu egrang bambu dan Egrang Batok. Peneliti memilih egrang batok untuk mengembangkan motorik kasar pada anak. Egrang menurut Achroni merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan dikenal di berbagai wilayah di nusantara. Selain itu juga menggunakan bamboo, egrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa (Achroni, 2012). Permainan egrang batok kelapa juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh.

Permainan egrang batok juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Saat bermain egrang batok, anak harus bejalan diatas batok kelapa yang memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan untuk bermain permainan ini. Kemudian melalui permainan egrang batok anak dapat mengembangkan fisik motorik kasar.

Permainan motorik kasar anak dapat melatih koordinasi otot kaki dalam beraktivitas seperti bermain egrang batok, memanjat, berlari, melompat, dan lain sebagainya. Kegiatan motorik kasar anak yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki yaitu dengan permainan egrang batok. Permainan ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Dengan menerapkan aturan-aturan permainan yang ada dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Karena keistimewaan kognitif yang dimiliki oleh anak usia dini, metode pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan kebutuhan mereka dan berbeda dari kelompok usia lainnya. Anak usia dini memiliki karakteristik unik, salah satunya adalah kecenderungan mudah merasa bosan ketika dihadapkan pada kegiatan yang memerlukan konsentrasi dalam waktu yang lama (Almira & Hakim, 2023). Namun, masih banyak permasalahan umum perkembangan keterampilan motorik kasar pada anak yang

terjadi pada saat ini penyebabnya, diantaranya gangguan fisik baik karena bawaan sejak lahir, karena kecelakaan maupun karena kurangnya kesempatan bergerak dalam bermain atau dengan kata lain mereka lebih senang bermain pasif seperti melakukan permainan *play station*, menonton film kartun kesayangannya dan lain sebagainya sebagai bukti dampak negatif dari pengaruh modernisasi.

Jika masa kanak-kanak sudah dipengaruhi secara negatif oleh penggunaan *gadget*, perkembangan anak dapat terganggu, karena pengalaman di masa kecil memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan di masa depan. Selain itu, anak cenderung menerapkan prinsip "apa yang mereka lihat adalah apa yang mereka tiru." Tanpa bimbingan yang terarah dan terpadu dari orang tua, keluarga, pendamping, atau guru, perkembangan anak berisiko mengarah ke hal-hal yang kurang baik (Nurhamida *et al.*, 2023). Contoh perilaku dari orang tua sangat penting bagi perkembangan anak, karena anak cenderung meniru dan mencontoh perilaku dari lingkungan terdekat mereka (Muhaditsah *et al.*, 2023).

Anak dapat memainkan permainan ini dengan cara menaruh kaki di atas batok kelapa yang sudah dikaitkan dan dengan tali setelah itu anak menjepit tali diantara jari jempol dan juga jari telunjuk kaki selanjutnya kaki satu diangkat menaiki batok kelapa lain sambil satu kaki bertumpu di atas batok kelapa sambil memegang dan menarik tali yang telah dikaitkan di batok kelapa tersebut kemudian anak di minta berjalan sesuai aturan yang disepakati oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan terdapat 20 orang anak kelas B di TK AISYIYAH 2 Kota Bandung. menemukan 12 anak yang masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak. Dapat dilihat dari adanya beberapa indikator yang masih belum bisa anak lakukan secara sempurna sesuai dengan usianya seperti anak belum mampu yaitu dalam unsur keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi. Hal ini terjadi karena saat bermain egrang bathok kelapa, pada unsur keseimbangan sebagian besar anak kurang mampu menjaga keseimbangan ketika berjalan menggunakan alat.

Kondisi ini disebabkan oleh kemampuan motorik kasarnya yang belum lincah karena pembiasaan yang diterapkan juga kurang karena anak lebih sering bermain di kelas dan lebih ke motorik halus anak. Selain itu media yang digunakan masih terbatas mengakibatkan anak mudah bosan sehingga mengakibatkan kelincahan dan kelenturan otot kaki tidak berfungsi dengan baik. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak maka untuk melatih keseimbangan dan kelenturan tubuh anak dengan demikian peneliti menggunakan permainan tradisional egrang dari batok kelapa untuk meningkatkan motorik kasar anak agar lebih baik kedepannya dan juga dapat mengenalkan pada anak mengenai permainan tradisional tersebut sebagai salah satu permainan tradisional yang ada di daerahnya yang dapat di mainkan oleh anak – anak dalam bentuk perlombaan ataupun untuk melatih kemampuan motorik.

Dari penjelasan di atas maka peneliti membuat judul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa” dengan beberapa rumusan, yaitu: “Bagaimana gambaran umum kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan engrang dari batok kelapa?”; “Bagaimana meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang dari batok kelapa di TK AISYIYAH 2 Kota Bandung?”; dan “Apakah melalui permainan tradisional egrang dari batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5 – 6 tahun?”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Penelitian ini akan dilakukan secara partisipatif bersama mitra peneliti melalui serangkaian langkah yang sistematis. Proses penelitian ini melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru pendamping. Peneliti terlibat langsung sejak awal hingga menghasilkan laporan akhir penelitian. Dengan demikian, peneliti berperan aktif dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Selanjutnya, peneliti memantau, mencatat, mengumpulkan data, menganalisis data, hingga menyusun laporan hasil penelitian (Darsih *et al.*, 2023). Kemudian dinyatakan bahwa penelitian tindakan kelas termasuk dalam penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif (Kusuma *et al.*, 2009). Pendapat tersebut diperkuat oleh peneliti lain bahwa penelitian tindakan ini merupakan penelitian kualitatif karena menunjuk pada suatu proses tindakan, hasil penelitiannya hanya berlaku bagi subjek yang diteliti atau tidak untuk digeneralisasikan (Arikunto, 2006). Tahapan penelitian yang peneliti ambil yaitu teknik pengumpulan data, analisis data, reduksi data, penyajian data, triangulasi data, lembar unjuk kerja, menarik kesimpulan, dan verifikasi data.

C. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah penelitian mengenai meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan egrang batok kelapa di TK Aisyiyah 2, yang diuji menggunakan penilaian tindakan kelas pendekatan kualitatif.

Tabel 1: Persentase Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Engrang Batok Kelapa.

Kategori	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 2
		Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 1	Tindakan 2
Berkembang					
Sesuai Harapan (BSH)	0%	0%	20%	50%	170%
Mulai Berkembang (MB)	40%	180%	150%	40%	30%
Belum Berkembang (BB)	160%	20	20%	10%	0 %

Berdasarkan tabel data di atas, dapat terlihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap tindakan. Berikut merupakan paparan hasil persentase setiap kategori pada masing – masing akhir siklus. Kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mengalami kenaikan 0% pada pra siklus, lalu naik menjadi 20 %, naik kembali menjadi 50 % dan akhirnya di siklus 2 tindakan 2 naik kembali menjadi 170%, pada kategori mulai berkembang (MB) mengalami kenaikan dan Penurunan yaitu menjadi 40% menjadi 180 %, lalu turun 150%, dan kembali dan kembali turun 40 %, dan terakhir di siklus 2 tindakan 2 turun menjadi 30 %, sedangkan pada kategori belum berkembang (BB) mengalami penurunan yaitu 150% menjadi 20%. Lalu turun kembali dan akhirnya di siklus 2 tindakan 2 yaitu 20%. Kesimpulan dari data diatas dan diagram diatas menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan pencapaian pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) yang mencapai 170% sehingga dapat dikatakan melebihi indikator keberhasilan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul ‘Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa’ menggunakan teknik analisa data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka dapat disimpulkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun di TK AISYIYAH 2 belum diterapkan pada anak - anak tersebut belum pernah melakukan permainan tradisional di sekolah bahkan anak - anak tersebut melakukan permainan disekolah hanyalah berlari, melompat, menggambar dan menulis. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan penelitian dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terlihat bahwa guru belum pernah mengajak anak untuk permainan tradisional egrang batok kelapa dan seketika peneliti tersebut melakukan observasi mengenai kemampuan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa banyak anak yang tidak bisa dikarenakan baru pertama kali melihat permainan egrang batok kelapa.

Permainan egrang dapat meningkatkan atau memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui egrang dapat melatih kekuatan otot kaki kiri - kaki kanan dan memperkuat tangan untuk memegang tali, melenturkan otot - otot kaki dan tangan, dll. Permainan tradisional egrang dari batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5 - 6 tahun seperti kelincahan, kelenturan, keseimbangan, dan kekuatan ototnya yang semakin berkembang. Permainan tradisional egrang batok kelapa ini dapat melatih keseimbangan ketika anak dapat menjaga keseimbangan badan pada saat menginjak batok kelapa dengan baik lalu memegang tali dengan kedua tangan kemudian anak berjalan dengan egrang atok sesuai dengan kaki kiri dan kaki kanan sesuai dengan 8 langkah dengan baik dan benar.

Daftar Pustaka

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Javalitera.
- Almira, D. R., & Hakim, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPGP)*, 3(2). <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3019>
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Darsih, D., Lesmana, M., & Fauziddin, M. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Melompat Tali di TK Family. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 156–165. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i4.222>
- Hermawati, M. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Jar. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 107–114. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v2i2.1332>
- Kusuma, W., Dwitagma, D., Fatchan, A., & Dasna, I. W. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jengala Pustaka Utama.
- Muhaditsah, F. Z., Asep Dudi Suhardini, & Nurul Afrianti. (2023). Dukungan Orang Tua dalam Menanamkan Kedisiplinan di TK X. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 3(2), 109–114. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3081>
- Nurhamida, N., Marhun, M., & Inten, D. N. (2023). Studi Deskriptif Penerapan Screen Time terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini di TK A Galenia Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPGP)*, 3(1), 55–62. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i1.2031>

- Putri, S. N., & Afrianti, N. (2023). Pengaruh Permainan Playmat Edu terhadap Kemampuan Merangkak , Berguling , dan Melompat Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPGP)*, 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i1.1762>
- Sa'adah, S. M. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Balok Cuisenaire di TK Asy-syafa'ah Kecamatan Summersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.*