

# Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa

Lailatul Khomaria<sup>1✉</sup>, Ratnasari Dwi Ade Chadra<sup>2</sup>, Eka Olivia Dewi<sup>3</sup>

(1,2,3) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Argopuro Jember

✉ Corresponding author

[ [lailatulkhomaria74@gmail.com](mailto:lailatulkhomaria74@gmail.com) ]

## Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Wonogriyo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis & Tanggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Wonogriyo yang berjumlah 30 anak. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa meningkat sangat baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan pada setiap siklus, yang mana perolehan hasil penelitian pada pra siklus sebesar 30%, pada siklus 1 sebesar 56,7% dan siklus II sebesar 86,7%.

**Kata Kunci:** *Kemampuan Fisik Motorik, Egrang Batok Kelapa, Anak Usia Dini*

## Abstract

The purpose of this study was to improve gross motor skills through the traditional coconut shell stilt game in children aged 5-6 years at TK Dharma Wanita Wonogriyo. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis & Tanggart model. The data collection techniques used are observation and documentation. The research subjects were children aged 5-6 years at TK Dharma Wanita Wonogriyo, totaling 30 children. The data collection methods in this study were observation and documentation. The data analysis used was descriptive qualitative and quantitative. The results of this study indicate that gross motor skills in children aged 5-6 years through the traditional game of coconut shell stilts increased very well. This can be seen from the success in each cycle, where the results of the study in the pre-cycle were 30%, in cycle 1 it was 56.7% and cycle II it was 86.7%.

**Keyword:** *Physical Motor Skills, Coconut Shell Stilts, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia serta merupakan masa yang peka karena pada masa ini merupakan masa terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis. Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dengan adanya pengaruh lingkungan (Suryana, 2021). Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun (Tatminingsih, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak dari lahir sampai usia 6 tahun. Melalui pemberian rangsangan pendidik untuk membuat

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini yang ditunjukkan pada anak usia untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan yaitu perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan seni menurut Kemdikbud dalam (Wasis, 2022).

Diantara beberapa aspek perkembangan tersebut salah satu perkembangan yang harus dikembangkan adalah perkembangan motorik. Perkembangan motorik merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot, sehingga setiap gerakan sederhana dilakukan oleh anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dalam tubuh yang dikontrol otak (Sujiono et al., 2014). Perkembangan fisik dan motorik anak cenderung mengikuti pola yang relatif sama sehingga dapat dilihat normal atau mengalami hambatan. Meskipun demikian, terdapat perbedaan laju perkembangan antara anak yang satu dengan yang lainnya, sehingga tidak ada dua individu yang sama persis, baik dalam pertumbuhan fisik maupun perkembangan motoriknya. Perkembangan motorik yang baik akan berdampak pada aspek perkembangan lainnya. Demikian pula sebaliknya, kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik (Ulfah et al., 2021).

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan seluruh tubuh anak (Saripudin et al., 2019). Gerak motorik kasar melibatkan keseimbangan tubuh, koordinasi antar anggota tubuh, gerakan yang menggunakan otot-otot besar baik sebagian maupun seluruh anggota tubuh baik berdiam di satu tempat maupun berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Contohnya, merayap, merangkak, berjalan, berlari, berlompat, melempar dan menendang. Untuk itu, keterampilan motorik kasar anak harus dibiasakan, karena keterampilan motorik kasar dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan motorik halus pada anak. Kemampuan motorik kasar adalah hal penting bagi kehidupan anak. Kemampuan motorik kasar merupakan bagian dari aspek keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, kelincahan, yang menjadi salah satu aktivitas olahraga, atau kegiatan yang melatih fisik (Tangse & Dimiyati, 2021). Kemampuan motorik kasar berkaitan dengan kecakapan anak dalam menggerakkan bagian tubuhnya yang besar, seperti tangan dan kaki. Kepercayaan diri anak saat melakukan sosialisasi di lingkungan maupun teman sebayanya dipengaruhi oleh kemampuan motorik kasar yang baik pada diri anak (Sulistyo et al., 2021). Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan dasar. Kemampuan gerak dibagi menjadi tiga kategori yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerakan memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau mengangkat tubuh keatas seperti melangkah, berjalan, berlari, melompat dan jenis gerakan lainnya yang ditandai dengan berpindah tempat. Gerak non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan ditempat dan tidak ada perubahan tempat seperti membungkuk, mengayun, menjepit, memutar dan menggeleng. Gerak manipulatif adalah gerakan yang banyak melibatkan tangan dan kaki saat anak sedang menguasai berbagai macam objek seperti gerakan melempar, memukul, menendang, menjepit, memegang dan memantulkan (Adi et al., 2020).

Kemampuan motorik kasar anak usia dini dapat dikembangkan dengan dilakukannya berbagai kegiatan main yang ada di lembaga PAUD, salah satunya yaitu dengan alat permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dan dipengaruhi oleh latar budaya tertentu. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan khas masing-masing. Permainan tradisional dapat berupa ketangkasan, peran dan bermain manipulatif. Permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan fisik dan motorik anak, akan tetapi dapat menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya Indonesia pada anak. Kegiatan permainan tradisional ini juga membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Silanindah et al., 2022).

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dan dipengaruhi oleh latar budaya tertentu. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan khas masing-masing. Permainan tradisional dapat berupa ketangkasan, peran dan bermain manipulatif. Permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan fisik dan motorik anak, akan tetapi dapat menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya Indonesia pada anak. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya dan sejarah yang kaya, serta dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar bergerak, mengembangkan keterampilan fisik, dan mengenal budaya dan tradisi lokal (Wathon, 2024). Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu: 1) melatih kreativitas anak usia dini dengan membuat alat permainan dari bahan alam yang sederhana, 2) menstimulus kecerdasan sosial emosional, 3) sarana penanaman nilai-nilai karakter, 4) mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan biomotorik (motorik kasar maupun motorik halus) anak, 5) memaksimalkan kemampuan kognitif, 6) memberikan kegembiraan dan keceriaan (Rahman & Ningsih, 2021).

Salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai latihan keseimbangan pada anak usia dini adalah permainan tradisional egrang batok kelapa. Permainan tradisional egrang batok kelapa adalah salah satu permainan tradisional yang banyak memiliki nilai-nilai karakter yang cocok untuk dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dulunya merupakan salah satu jenis mainan yang anak-anak mainkan untuk mengisi waktu senggang. Melalui permainan ini disamping anak-anak akan belajar untuk melestarikan kebudayaannya, mereka juga akan dapat mengasah kemampuan motoriknya. Egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Dan alat permainan egrang ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan keseimbangan anak serta 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 (Fadillah, 2019). Manfaat yang bisa di ambil dari permainan ini, diantaranya memberikan kegembiraan pada anak, mengasah kreativitas anak serta melatih motorik halus dan motorik kasar anak. Selain itu, permainan egrang batok kelapa juga melatih semangat anak dan mengajarkan anak untuk dapat memanfaatkan bahan di sekitar (Sumarsono, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rahmawati dan Sulistyawan yaitu Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini, pengukuran keseimbangan menggunakan Stork Stand Test. Pemberian latihan permainan tradisional egrang tempurung kelapa pada kelompok perlakuan menghasilkan 30 responden (100%) yang mengalami peningkatan keseimbangan statis dan dinamis yang sangat signifikan. Ada pengaruh permainan tradisional egrang terhadap keseimbangan anak usia dini (Rahmawati & Sulistyawan, 2020). Berdasarkan penelitian Hasan yaitu Pemanfaatan Egrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak dan Menumbuhkan Minat Terhadap Permainan Tradisional. Dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik menggunakan permainan tradisional egrang dengan cara mengajari anak kelompok A TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran cara membuat egrang dari tempurung kelapa dan melakukan kegiatan bermain egrang bersama. Berdasarkan observasi, pendampingan, pengumpulan data, dan hasil tes yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bermain egrang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan menumbuhkan minat permainan tradisional pada anak kelompok A TK. 02 Mazro'atul Ulum Paciran Lamongan (Hasan et al., 2021). Peneliti lainnya yang telah dilakukan oleh Hananingsih dan Anggraini yaitu Hubungan Tinggi Badan Dan Berat Badan Dengan Kecepatan Berjalan Menggunakan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, tinggi badan dan berat badan dengan kecepatan berjalan menggunakan egrang batok kelapa memiliki hubungan yang signifikan secara simultan dan tinggi badan dan berat badan memiliki kekuatan hubungan dengan kecepatan berjalan (Hananingsih & Anggraini, 2022). Dari penelitian diatas terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan, yaitu menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, diketahui bahwa jumlah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Wonogriyo sebanyak 30 anak. Peneliti telah melakukan

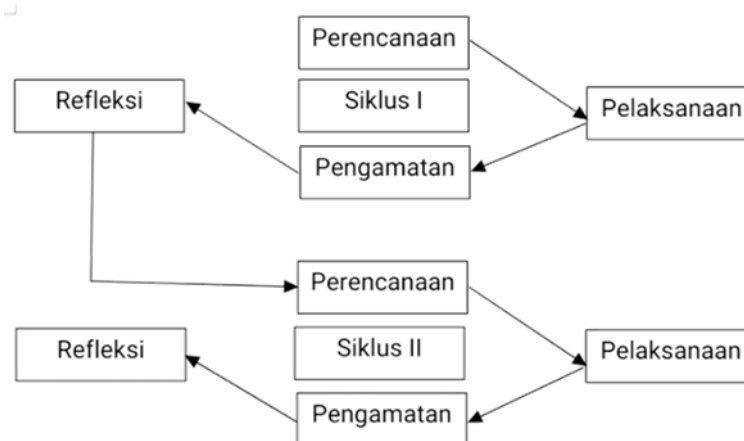
pengamatan prasiklus melalui kegiatan senam irama serta melakukan pengamatan pada kemampuan motorik kasar anak. Pengamatan ini peneliti lakukan untuk mengetahui apakah anak memiliki kemampuan motorik kasar dalam 3 hal yaitu gerak lokomotor seperti melangkah dan melompat, gerak non lokomotor seperti menggeleng kepala dan gerak manipulatif seperti melempar dan menangkap bola saat kegiatan senam irama. Dari hasil pengamatan prasiklus yang dilakukan peneliti, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong dalam kriteria sedang. Sehingga perlu adanya peningkatan terkait peningkatan kemampuan motorik kasar anak salah satunya yaitu melalui permainan tradisional egrang batok kelapa.

Berdasarkan uraian diatas, maka untuk mengatasi permasalahan kemampuan motorik kasar anak di TK Dharma Wanita Wonogriyo, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yakni penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan merancang, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas (Tanjung et al., 2024). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Dharma Wanita Wonogriyo yang berjumlah 30 anak, terdiri dari 16 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Tanggart, model ini terdiri dari empat tahap yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observasion*) dan refleksi (*reflection*) (Pahleviannur et al., 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung (Sanjaya, 2016). Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati kemampuan motorik kasar anak sesuai pada indikator penilaian yaitu kemampuan dalam motorik kasar (gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) saat kegiatan berlangsung. Instrumen selanjutnya adalah dokumentasi yang digunakan sebagai penyempurna dari hasil data yang telah dikumpulkan sebelumnya (Fitriyanti et al., 2023). Adapun data yang diambil baik berupa dokumentasi tertulis maupun foto dan video peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut adalah gambar model Kemmis & Mc Tanggart :



Gambar 1. Model Kemmis & Tanggart

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. kemudian data juga disajikan lebih jelas dan sistematis melalui metode deskriptif kuantitatif dengan menyajikan tabel hasil belajar anak, melalui rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Skor yang diperoleh dari belajar siswa

N = Jumlah responden

Menurut (Kurniandari, 2016) untuk mengetahui skor secara presentase dalam menentukan hasil analisis, maka harus menggunakan interpretasi skor yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Prosentase dan Kriteria Hasil Belajar Siswa**

| Presentase | Kriteria    |
|------------|-------------|
| 76% - 100% | Sangat baik |
| 51% - 75%  | Baik        |
| 26% - 50%  | Sedang      |
| 0% - 25%   | Kurang      |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus, selain itu dilakukan pula kegiatan pra siklus untuk melihat kondisi awal anak. Adapun penjelasan terkait kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

### Prasiklus

Peneliti melakukan observasi prasiklus untuk mengumpulkan data kemampuan motorik kasar anak. Hal itu dilakukan agar peneliti dapat memahami kondisi awal kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil observasi prasiklus yang telah dilakukan peneliti, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak dalam 3 hal (gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) selama mengikuti kegiatan senam irama berada pada kriteria kurang. Hasil kegiatan observasi prasiklus dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Perhitungan Prasiklus**

| No. | Kriteria    | Prosentase | Jumlah Anak |
|-----|-------------|------------|-------------|
| 1   | Sangat Baik | 0%         | 0           |
| 2   | Baik        | 30%        | 9           |
| 3   | Sedang      | 20%        | 6           |
| 4   | Kurang      | 50%        | 15          |
|     | Jumlah      | 100%       | 30          |

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar kemampuan motorik anak berada pada kriteria kurang. Dari 30 anak yang menunjukkan kriteria baik hanya sebesar 30% (9 anak), anak yang menunjukkan kriteria sedang sebesar 20% (6 anak) dan sisanya menunjukkan kriteria kurang sebesar 50% (15 anak).

### Siklus I

Pada dalam tahap perencanaan, peneliti melakukan kerjasama dengan guru dalam beberapa hal, diantaranya: melakukan identifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan. Proses pelaksanaan dilakukan berdasarkan RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Kamis, 06 Juni 2024, pertemuan ke dua pada hari Jum'at, 07 Juni 2024 dan pertemuan ketiga pada hari Sabtu, 08 Juni 2024. Pada tahap ini guru mengajak anak untuk mengamati media permainan yang telah disediakan, kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan dimainkan. Guru memberikan contoh langkah-langkah bermain permainan tradisional egrang batok kelapa. Selanjutnya guru meminta anak untuk bermain egrang batok kelapa secara bergantian. Pada tahap pengamatan, peneliti mengumpulkan data melalui observasi kemampuan motorik kasar anak dalam 3 hal yaitu gerak lokomotor seperti melangkah atau berjalan, gerak non lokomotor seperti menjepit, dan gerak manipulatif seperti memegang tali permainan tradisional

egrang batok kelapa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Siklus I**

| No.    | Kriteria    | Prosentase | Jumlah Anak |
|--------|-------------|------------|-------------|
| 1      | Sangat Baik | 20%        | 6           |
| 2      | Baik        | 56,7%      | 17          |
| 3      | Sedang      | 20%        | 6           |
| 4      | Kurang      | 3,3%       | 1           |
| Jumlah |             | 100%       | 30          |

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan hasil pada siklus I yakni kriteria kurang sebesar 3,3% (1 anak), kriteria sedang sebesar 20% (6 anak), kriteria sebesar baik 56,7% (17 anak) dan kriteria sangat baik 20% (6 anak). Selanjutnya yaitu tahap refleksi, berdasarkan data yang diperoleh pada tindakan siklus I, kemampuan motorik kasar anak menunjukkan adanya peningkatan, namun belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan anak belum mampu dalam menjaga keseimbangan tubuhnya. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

### Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kerjasama dengan guru dalam beberapa hal, diantaranya: melakukan identifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan. Proses pelaksanaan dilakukan berdasarkan RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin, 10 Juni 2024, pertemuan ke dua pada hari Selasa, 11 Juni 2024 dan pertemuan ketiga pada hari Rabu, 12 Juni 2024. Pada tahap pelaksanaan guru mengajak anak untuk mengamati media permainan yang telah disediakan, kemudian melakukan pemanasan sebelum permainan dimainkan, pemanasan yang dilakukan lebih mengarah untuk menjaga keseimbangan misalnya berdiri dengan satu kaki, berjalan berjinjit. Guru memberikan contoh langkah-langkah bermain permainan tradisional egrang batok kelapa. Selanjutnya guru meminta anak untuk bermain egrang batok kelapa secara bergantian. Pada tahap pengamatan, peneliti mengumpulkan data melalui observasi kemampuan motorik kasar anak dalam 3 hal yaitu gerak lokomotor seperti melangkah atau berjalan, gerak non lokomotor seperti menjepit, dan gerak manipulatif seperti memegang tali permainan tradisional egrang batok kelapa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Siklus II**

| No.    | Kriteria    | Prosentase | Jumlah Anak |
|--------|-------------|------------|-------------|
| 1      | Sangat Baik | 86,7%      | 26          |
| 2      | Baik        | 6,7%       | 2           |
| 3      | Sedang      | 3,3%       | 1           |
| 4      | Kurang      | 3,3%       | 1           |
| Jumlah |             | 100%       | 30          |

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan hasil pada siklus II yakni kriteria kurang sebesar 3,3% (1 anak), kriteria sedang sebesar 3,3% (1 anak), kriteria sebesar baik 6,7% (2 anak) dan kriteria sangat baik 86,7% (26 anak). Selanjutnya yaitu tahap refleksi, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak menggunakan media permainan tradisional egrang batok kelapa telah mengalami peningkatan,

anak-anak terlihat lebih antusias dan senang bermain permainan tersebut sehingga kemampuan motorik kasar anak sudah mencapai kriteria yang sangat baik.

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dapat dilihat perbandingan kemampuan motorik kasar anak pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Tahap Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II**

| No. | Kriteria    | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|-----|-------------|------------|----------|-----------|
| 1   | Sangat Baik | 0%         | 20%      | 86,7%     |
| 2   | Baik        | 30%        | 56,7%    | 10%       |
| 3   | Sedang      | 20%        | 20%      | 3,3%      |
| 4   | Kurang      | 50%        | 3,3%     | 0%        |

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa pra siklus hasil yang didapatkan yakni kriteria kurang sebesar 50% (15 anak), kriteria sedang sebesar 20% (6 anak) dan kriteria baik hanya sebesar 30% (9 anak). Kemudian pada siklus 1 terjadi peningkatan yakni kriteria kurang sebesar 3,3% (1 anak), kriteria sedang sebesar 20% (6 anak), kriteria sebesar baik 56,7% (17 anak) dan kriteria sangat baik 20% (6 anak). Peningkatan terjadi pada siklus II setelah dilakukan penyempurnaan kembali mengenai proses pembelajaran sehingga pada akhir siklus II kriteria keberhasilan penelitian yang didapatkan yakni kriteria sedang sebesar 3,3% (1 anak), kriteria baik sebesar 10% (3 anak) dan kriteria sangat baik 86,7% (25 anak).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Wonogriyo. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak disetiap tahap dan siklusnya. Anak-anak antusias dalam bermain permainan tersebut dan juga alat permainan yang digunakan menarik dan aman bagi anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang terlibat dan membantu dalam penelitian ini, terutama pada diri sendiri yang telah bekerjasama dengan baik. Dan Khususnya kepada kepala sekolah dan guru TK Dharma Wanita Wonogriyo yang sudah banyak membantu dalam proses penelitian yang peneliti lakukan. Terima kasih kepada kedua orangtua dan keluarga yang senantiasa mendo'akan dan mendukung dalam penulisan artikel ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan selama proses pembuatan artikel, dan tidak lupa peneliti ucapkan kepada editor dan reviewer jurnal yang telah memberikan kesempatan sehingga arikel ini bisa diterbitkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., Supriyadi, & Masgumelar, N. K. (2020). Model-Model Exercise Dan Aktivitas Fisik Untuk Kebugaran Jasmani Anak SD. In *Wineka Media*. <https://books.google.co.id/books?id=2mX5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Fadillah, M. (2019, June). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Fitriyanti, D., Wulandari, H., & Justicia, R. (2023). Implementasi Tari Kreatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 123–138. <https://doi.org/10.24235/awlad.v9i1.14169>
- Hananingsih, W., & Anggraini, E. (2022). Hubungan Tinggi Badan Dan Berat Badan Dengan Kecepatan Berjalan Menggunakan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2656–5862. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i4.4000/http>
- Hasan, M. N., Husnah, R., & Parastuti, S. A. (2021). Pemanfaatan Egrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak dan Menumbuhkan Minat Terhadap

- Permainan Tradisional. *Jurnal PGMI Awwaliyah*, 4(2), 156–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.769>
- Kurniandari, A. (2016). Peningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Kotak Matematika Kelompok A1 Di Tk Aba Margomulyo III. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(6), 651–659. <https://journal.student.uny.ac.id/pgpau/article/view/2779>
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Rahman, Y., & Ningsih, A. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *JJP PAUD FKIP Untirta*, 8(1), 69–76. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpppau.v8i1.11570>
- Rahmawati, W., & Sulistyawan, A. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Ilmu Kesehatan*, 1(1), 22–27. <https://ojs.pikes.iik.ac.id/index.php/jpikes/article/view/4/3>
- Saripudin, A., Syekh, I., & Cirebon, N. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Equalita*, 1(1), 120–125. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Silanindah, R. A., Muslihin, H. Y., & Sianturi, R. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2452–2458. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/empowerment.v4i1p32-41.554>
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2014). Hakikat Perkembangan Motorik Anak. *Jurnal Modul Metode Pengembangan Fisik*, 3–10.
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A. R., & Sholeha, V. (2021). PROFIL KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Kumara Cendikia*, 9(3). <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Sumarsono, R. N. (2022). *PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA*. Uwais Inspirasi Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/PERMAINAN\\_TRADISIONAL\\_NUSANTARA/4CijEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=egrang+batok+kelapa&pg=PA209&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PERMAINAN_TRADISIONAL_NUSANTARA/4CijEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=egrang+batok+kelapa&pg=PA209&printsec=frontcover)
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. KENCANA.
- Tangse, U. H. M., & Dimyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Tanjung, S. D., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas/vGEOEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ptk+adalah&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Tindakan_Kelas/vGEOEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ptk+adalah&printsec=frontcover)
- Tatminingsih, S. (2020). *Modul 1 Hakikat Anak Usia Dini*. Modul Metode Pengembangan Fisik, PGTK Modul, 1–21.
- Ulfah, A. A., Dimyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 37. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Wathon, A. (2024). Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar. *Sistem Informasi Manajemen*, 7(3), 1643–1644.