

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK BATOK PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK ALAM CUGENANG

Ai Halimah¹, Redi Awal Maulana², Elnawati³

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi ,43166

e-mail: ahalimah384@gmail.com, rediawalmaulana21@ummi.ac.id,

elnawati@ummi.ac.id

Corresponding author: ahalimah384@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional Egrang Batok di TK Alam Cugenang. Permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa memiliki potensi besar dalam menstimulasi perkembangan anak, khususnya dalam aspek motorik kasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B di TK Alam Cugenang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan motorik kasar anak. Indikator kemampuan motorik kasar meliputi kemampuan berjalan di atas Egrang Batok, menjaga keseimbangan tubuh, dan koordinasi gerak kaki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan permainan Egrang Batok. Pada pra tindakan, hanya 26,6% anak yang mencapai indikator perkembangan sesuai usia. Setelah tindakan pada siklus I meningkat menjadi 60%, dan pada siklus II mencapai 86,6%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Egrang Batok efektif

Kata Kunci: Motorik kasar, permainan tradisional, Egrang Batok, anak usia dini, PAUD.

ABSTRACT

This study aims to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years through the traditional game of Egrang Batok at Kindergarten Alam Cugenang. Traditional games as the nation's cultural heritage have great potential in stimulating children's development, especially in gross motor aspects. This research is a class action research (PTK) which is carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects in this study were 15 children of group B at Alam Cugenang Kindergarten. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The instrument used was an observation sheet for children's gross motor development. Indicators of gross motor ability include the ability to walk on Egrang Batok, maintain body balance, and coordination of footwork. The results of the study showed that children's gross motor skills improved after participating in the Egrang Batok game activities. In pre-action, only 26.6% of children achieved age-appropriate developmental indicators. After the action in the first cycle it increased to 60%, and in the second cycle it reached 86.6%. This improvement shows that the traditional game of Egrang Batok is effective.

Keywords: Gross motor, traditional games, Egrang Batok, early childhood, PAUD.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pendidikan pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu aspek penting dalam perkembangan fisik

anak adalah kemampuan motorik kasar, yang berkaitan erat dengan koordinasi tubuh dan kekuatan fisik.

Anak usia dini sendiri merupakan individu dengan karakteristik yang unik. Mereka cenderung egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, penuh imajinasi, dan kemampuan konsentrasi yang masih terbatas. Oleh karena itu, peran lingkungan, orang tua, dan guru sangat penting dalam membantu mengembangkan potensi tersebut. Masa ini sering disebut sebagai "golden age" atau usia emas, yakni periode di mana seluruh aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat. Karena itu, stimulasi yang tepat pada masa ini menjadi kunci penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

Merujuk pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Dengan kata lain, PAUD merupakan sarana untuk menstimulasi, membimbing, merawat, serta menyediakan kegiatan pembelajaran yang mendukung kemampuan dan keterampilan anak (Zulfa, 2020).

Lebih lanjut, Cahyani (2019:19) menyebutkan bahwa pendidikan pada usia dini merupakan fondasi utama dalam sistem pendidikan. Pada tahap ini diletakkan kerangka dasar bagi pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak, yang akan menjadi pijakan penting dalam kehidupannya di masa depan.

Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang sangat penting untuk diberikan stimulasi guna mengoptimalkan pertumbuhan mereka. Pada masa ini, otak anak mengalami perkembangan yang sangat cepat sehingga dikenal sebagai masa "golden age", yaitu periode di mana anak sangat responsif terhadap berbagai jenis rangsangan. Setiap anak memiliki masa peka yang berbeda-beda sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini juga dikenal dengan karakteristiknya yang unik: ekspresif, aktif, energik, egosentris, penuh rasa ingin tahu, suka berpetualang, imajinatif, mudah frustrasi, dan memiliki rentang perhatian yang singkat. Oleh karena itu, mereka membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Cahyani, 2018).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendekatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuannya adalah untuk memberikan berbagai bentuk rangsangan pendidikan yang mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan intelektual anak. Proses stimulasi ini dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan, terutama pembelajaran berbasis bermain, yang merupakan cara efektif untuk membantu anak berkembang secara menyeluruh. Anak usia dini mencakup masa bayi, balita, hingga prasekolah, dengan aspek perkembangan meliputi nilai moral, fisik-motorik, kognitif, seni, bahasa, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, dalam praktiknya, PAUD perlu menyediakan alat permainan edukatif (APE) yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih efektif (Hasanah, 2019).

Pada usia 5–6 tahun, perkembangan motorik kasar anak biasanya meningkat secara signifikan. Anak mulai menunjukkan keterampilan seperti berlari, melompat, menendang, melempar, dan aktivitas fisik lainnya yang melibatkan otot besar dan koordinasi tubuh. Namun, tidak semua anak mengalami perkembangan yang sama. Terdapat perbedaan dalam tingkat penguasaan motorik kasar antarindividu, yang menjadi tantangan di berbagai

lembaga PAUD.

Sering kali terjadi ketimpangan antara anak yang sudah mahir melakukan aktivitas motorik kasar dengan mereka yang masih mengalami kesulitan. Beberapa anak kesulitan menjaga keseimbangan saat berjalan di garis lurus, tidak mampu melompat dengan kedua kaki, atau lambat mengikuti permainan fisik. Guru pun menghadapi tantangan dalam memberikan perhatian yang adil dan merata, khususnya pada anak yang membutuhkan bimbingan lebih intensif, di tengah keterbatasan waktu dan sarana pembelajaran.

Masalah lain yang kerap dikeluhkan guru adalah minimnya dukungan strategis dan fasilitas seperti ruang bermain atau media motorik yang memadai. Akibatnya, banyak anak tidak mendapatkan stimulasi yang optimal untuk pengembangan motorik kasarnya. Hal ini berdampak pada rasa percaya diri anak dan kemampuan mereka dalam melakukan kegiatan sehari-hari secara fisik maupun sosial. Perbedaan tingkat perkembangan motorik kasar ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kebutuhan stimulasi yang berbeda dan menuntut strategi pendidikan yang fleksibel dan responsif (Hidayati, 2021).

Dengan demikian, pengembangan motorik kasar anak usia dini, khususnya usia 5–6 tahun, sangat penting untuk mendukung keterampilan fisik anak. Hambatan dalam pengembangannya seringkali disebabkan oleh kurangnya stimulasi, fasilitas yang terbatas, serta keterbatasan waktu dalam kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari guru, orang tua, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendukung seluruh aspek perkembangan anak, termasuk motorik kasar. Ayat Al-Qur'an yang relevan dengan perkembangan fisik dan pentingnya pendidikan dapat ditemukan dalam QS. Luqman: 14.

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصْلَةٌ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ
لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَىٰ الْمَصِيرِ

“Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun.” Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.”

Tafsir ayat tentang pentingnya pendidikan dalam Al-Qur'an menekankan bahwa anak merupakan amanah yang harus dijaga dan dididik oleh orang tua, termasuk dalam aspek fisik dan motorik sebagai bagian penting dari proses tumbuh kembang. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain merupakan sarana utama dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain, terutama yang melibatkan interaksi fisik bersama teman sebaya, memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan motorik anak. Melalui aktivitas gerak, anak-anak menjadi lebih terampil dalam menggerakkan anggota tubuhnya secara lincah dan terkoordinasi.

Salah satu bentuk permainan yang berkontribusi besar terhadap pengembangan motorik kasar adalah permainan tradisional egrang batok. Permainan ini memanfaatkan batok kelapa dan tali sebagai alat untuk melatih keterampilan berjalan dan keseimbangan. Menurut Rangga (2020), egrang batok menuntut anak untuk mengatur koordinasi tubuh, menjaga keseimbangan, serta melatih kekuatan otot kaki. Dengan pendekatan yang menyenangkan, permainan ini bukan hanya bermanfaat untuk fisik, tetapi juga membangkitkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan egrang batok dalam

meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Alam Cugenang. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian masih menunjukkan keterbatasan dalam melakukan gerakan-gerakan kasar. Sebagian dari mereka tampak kurang percaya diri, malu, atau ragu untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang membutuhkan tenaga dan koordinasi. Beberapa anak juga kesulitan dalam melompat, berjalan seimbang, atau melakukan koordinasi antara tangan dan kaki secara bersamaan.

Permasalahan ini menjadi perhatian penting karena motorik kasar merupakan dasar dari banyak aktivitas fisik yang akan dijalani anak dalam kesehariannya. Tingkat keterampilan motorik kasar yang beragam menunjukkan bahwa anak membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dan variatif. Sayangnya, di TK Alam Cugenang, masih terbatas media dan aktivitas yang mampu memberikan stimulasi motorik secara optimal. Anak-anak lebih banyak duduk dan kurang dilibatkan dalam permainan aktif, sementara metode pembelajaran yang digunakan belum cukup mendukung perkembangan motorik secara menyeluruh.

Sebagai alternatif solusi, diterapkan permainan egrang batok sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan ini, anak diajak untuk melakukan berbagai gerakan seperti berjalan, melompat, dan menyeimbangkan tubuh menggunakan alat. Tujuan utama dari implementasi media ini adalah untuk merangsang koordinasi tubuh, keseimbangan, serta kemampuan visual-motorik anak. Hasil pengamatan awal menunjukkan respons positif dari anak-anak, yang tampak antusias dan lebih percaya diri saat mengikuti permainan. Mereka juga lebih mudah menerima instruksi dan menunjukkan peningkatan partisipasi dalam aktivitas fisik.

Temuan awal ini menjadi dasar penting untuk melanjutkan penelitian yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan permainan tradisional egrang batok dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan yang mendukung pertumbuhan fisik anak secara optimal, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna di lingkungan PAUD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan. Pada hakekatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Pemilihan metode ini dilatarbelakangi atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan berdasarkan “daur ulang” yang menuntut kajian dan tindakan secara reflektif, kolaboratif, dan partisipatif. Oleh karena itu, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dipusatkan pada situasi sosial kelas yang membutuhkan sejumlah informasi dan tindak lanjut secara langsung berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

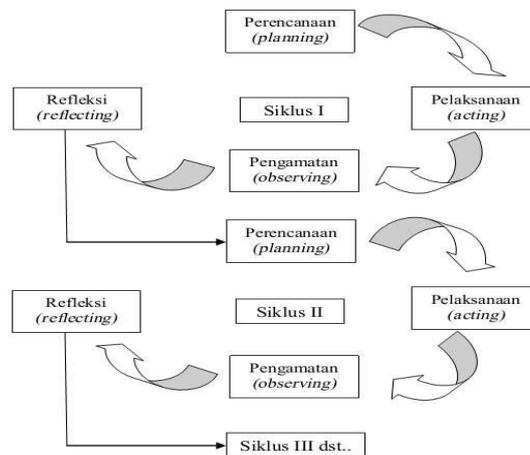
Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Secara partisipatif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional *Egrang* Pada Anak Usia Dini 5-6 tahun Di Tk Alam Cugenang

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan PTK yang dikembangkan oleh *Kemmis* dan dikenal juga dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, *Kemmis* menggunakan sistem spiral refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Adapun rancangan model *Kemmis* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh *Kemmis dan McTaggart*, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan tindakan yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Beberapa langkah yang dilakukan meliputi:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berfokus pada permainan tradisional *Egrang* untuk meningkatkan motorik kasar anak.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan.
- c. Menentukan indikator keberhasilan yang diharapkan dari tindakan yang dilakukan.
- d. Menyusun lembar observasi untuk mengukur perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

2. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Pada tahap ini, rencana yang telah disusun sebelumnya diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Guru memandu anak-anak dalam melakukan permainan *Egrang batok* sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

- a. Memberikan contoh cara bermain *Egrang* kepada anak-anak.
- b. Mengajak anak-anak untuk bermain secara bergiliran dengan bimbingan guru.
- c. Memberikan motivasi dan dorongan kepada anak-anak agar mereka aktif bergerak selama permainan berlangsung.

3. Observasi (Observation)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap perilaku serta perkembangan motorik kasar anak selama permainan berlangsung. Beberapa aspek yang diamati meliputi:

- a. Kemampuan anak dalam melompat dengan satu kaki dan dua kaki.

- b. Keseimbangan dan koordinasi tubuh saat bermain.
- c. Ketahanan fisik anak dalam menyelesaikan permainan.
- d. Tingkat keterlibatan dan partisipasi anak dalam kegiatan.

Data yang diperoleh dari observasi akan dianalisis untuk menentukan efektivitas tindakan yang telah dilakukan.

4. **Refleksi (Reflection)**

Setelah observasi dilakukan, peneliti melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Pada tahap ini, dilakukan diskusi antara guru dan peneliti untuk menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan berhasil atau masih memerlukan perbaikan. Beberapa langkah dalam refleksi meliputi:

- a. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang telah dilakukan.
- b. Menganalisis apakah indikator keberhasilan telah tercapai.
- c. Menyusun strategi untuk perbaikan pada siklus berikutnya jika diperlukan.

Jika pada Siklus I indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi. Siklus II akan mengikuti tahapan yang sama dengan beberapa penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan pendekatan PTK model *Kemmis dan McTaggart* untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional *Egrang*. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus akan terus berlanjut hingga target peningkatan motorik kasar anak tercapai.

HASIL DA PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penilaian **kemampuan motorik kasar anak usia dini** melalui kegiatan **bermain egrang batok**, dimulai dari **pra siklus**, **siklus I**, hingga **siklus II**, dengan masing-masing tahap dijelaskan secara rinci beserta nilai persentasenya:

1. Tahap Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, kemampuan motorik kasar anak masih berada dalam kategori “cukup”, dengan **persentase sebesar 55,83%**. Dari hasil observasi yang dilakukan, tampak bahwa sebagian besar anak belum terbiasa menggunakan egrang batok. Mereka terlihat belum mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berdiri di atas egrang, bahkan beberapa anak enggan mencobanya karena takut jatuh.

Koordinasi gerakan tangan dan kaki saat menggunakan egrang batok juga masih sangat rendah. Anak cenderung ragu-ragu melangkah, dan pergerakan kaki mereka tidak seirama dengan gerakan tangan yang memegang tali egrang. Selain itu, mereka belum mampu melangkah maju dengan stabil. Banyak anak yang masih jatuh setelah satu atau dua langkah awal.

Kemampuan untuk mengendalikan gerakan tubuh saat berhenti atau berbalik arah di atas egrang batok juga hampir tidak tampak. Anak-anak cenderung langsung turun dari egrang setelah mencoba, tanpa mampu mengontrol tubuhnya saat bergerak mundur atau berbelok. Hal ini mengindikasikan bahwa kontrol otot besar dan keseimbangan mereka masih perlu dilatih secara intensif.

Secara keseluruhan, hasil penilaian pra siklus menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak masih sangat perlu dikembangkan, baik dari segi keseimbangan, koordinasi, maupun kestabilan gerak. Ini menjadi dasar penting bagi guru untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menantang untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

2. Tahap Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui kegiatan bermain egrang batok pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan persentase sebesar 70,41%, yang tergolong dalam kategori “baik”. Anak-anak mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba berdiri dan berjalan di atas egrang, meskipun masih ada yang membutuhkan bantuan atau pendampingan guru.

Kemampuan anak menjaga keseimbangan tubuh meningkat dibandingkan pra siklus. Beberapa anak sudah mampu berdiri sendiri di atas egrang meskipun masih sebentar. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mengenali alat permainan dan merasa lebih nyaman dengan aktivitas tersebut. Anak juga mulai menunjukkan koordinasi yang lebih baik antara tangan dan kaki saat melangkah menggunakan egrang batok.

Kemampuan untuk melangkah maju secara stabil mulai berkembang. Anak-anak yang awalnya hanya bisa berdiri kini dapat melangkah dua hingga tiga langkah dengan percaya diri. Meskipun beberapa masih kehilangan keseimbangan, namun keberanian mereka untuk mencoba kembali menunjukkan semangat belajar yang tinggi.

Pada tahap ini, kegiatan bermain egrang batok telah memberikan efek positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Dengan bimbingan yang konsisten dan pendekatan yang menyenangkan, anak mulai mengalami kemajuan dalam kontrol tubuh dan keberanian fisik. Hal ini menjadi landasan kuat untuk melanjutkan ke Siklus II dengan beberapa perbaikan dan penguatan strategi.

3. Tahap Siklus II

Pada Siklus II, kemampuan motorik kasar anak meningkat secara signifikan dengan perolehan persentase sebesar 84,58%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Anak-anak terlihat lebih percaya diri, antusias, dan aktif dalam menggunakan egrang batok. Mereka tidak lagi merasa takut, bahkan sangat menikmati permainan tersebut sebagai bagian dari proses belajar.

Anak sudah mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan sangat baik saat berdiri di atas egrang. Mereka bisa mempertahankan posisi berdiri lebih lama dan dengan postur tubuh yang tegak. Koordinasi tangan dan kaki juga berkembang pesat; anak dapat melangkah maju dengan ritme yang teratur dan seimbang tanpa terlalu sering jatuh. Lebih jauh, kemampuan anak untuk melangkah maju dengan stabil

menunjukkan perkembangan yang signifikan. Mereka sudah bisa berjalan beberapa langkah bahkan berbalik arah tanpa kehilangan kendali tubuh. Hal ini menunjukkan bahwa anak telah mampu mengendalikan gerak tubuhnya secara utuh, baik saat bergerak maupun saat mengubah arah gerak.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain egrang batok secara nyata dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik anak. Persentase capaian 84,58% merupakan bukti bahwa strategi yang diterapkan berhasil, dan metode ini bisa dijadikan alternatif pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung pertumbuhan motorik anak secara optimal.

4. Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan hasil penilaian terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan bermain egrang batok, terdapat peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Berikut adalah uraian perbandingan dari setiap tahapan:

a. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, hasil penilaian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah, dengan persentase rata-rata sebesar 55,83%. Anak-anak masih terlihat takut mencoba permainan egrang batok. Mereka belum mampu berdiri dengan seimbang, langkahnya belum stabil, dan belum bisa mengendalikan arah gerakan. Koordinasi tangan dan kaki juga masih sangat kurang, menunjukkan bahwa anak masih memerlukan bimbingan dan stimulasi lebih lanjut.

b. Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup baik. Anak mulai berani mencoba bermain egrang batok, dan kemampuan mereka mulai terbentuk. Persentase kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 70,41%, masuk ke dalam kategori "baik". Anak mampu berdiri di atas egrang batok dalam waktu lebih lama, meskipun masih memerlukan pengawasan. Mereka juga mulai bisa melangkah dan mencoba berbalik arah dengan bantuan.

c. Siklus II

Pada siklus II, perkembangan anak terlihat sangat signifikan. Persentase kemampuan motorik kasar anak mencapai 84,58%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Anak-anak tidak hanya mampu berdiri dan melangkah dengan stabil, tetapi juga sudah bisa mengendalikan gerakan tubuh saat berbalik arah dan berhenti. Koordinasi antara tangan dan kaki sangat terlihat meningkat, dan anak-anak sudah tampak menikmati permainan ini tanpa rasa takut.

d. Kesimpulan Perbandingan

Hasil perbandingan menunjukkan bahwa pembelajaran motorik kasar melalui permainan egrang batok sangat efektif. Dari tahap pra siklus (55,83%), meningkat ke siklus I (70,41%), dan akhirnya mencapai tingkat optimal pada siklus II (84,58%). Kenaikan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan fisik anak usia dini, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kontrol tubuh. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari metode yang menyenangkan, pendekatan yang bertahap, serta keterlibatan aktif guru dalam membimbing anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Motorik Kasar Anak Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

Pra siklus	Siklus I	Siklus II
55,83%.	70,41%,	84,58%

Tabel 2. Perbandingan Rata-Rata Persentase Pra Siklus ,Siklus I Siklus II Tiap Indikator Motorik Kasar Anak

No.	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra Siklus ke Siklus I	Peningkatan Siklus I ke Siklus II
1	Kemampuan Menjaga Keseimbangan Tubuh saat Berdiri di Atas Egrang Batok	55%	66,66%	83,33%	11,66%	16,67%
2	Kemampuan Mengkoordinasikan Gerakan Tangan dan Kaki saat Melangkah Menggunakan Egrang Batok	51,66%	65%	81,66%	13,34%	16,66%
3	Kemampuan Melangkah Maju Menggunakan Egrang Batok dengan Stabil	53,33%	70%	85%	16,67%	15%
4	Kemampuan Mengendalikan Gerak Tubuh saat Berhenti dan Berbalik Arah di Atas Egrang Batok	63,33%	73,33%	88,33%	10%	15%

Pembahasan Tabel 2 mengenai Perbandingan Rata-Rata Persentase Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II pada setiap indikator kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan bermain egrang batok:

1. Kemampuan Menjaga Keseimbangan Tubuh saat Berdiri di Atas Egrang Batok
Pada tahap pra siklus, kemampuan anak dalam menjaga keseimbangan hanya sebesar 55%, menandakan bahwa anak masih kesulitan berdiri di atas egrang batok. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I, kemampuan ini meningkat menjadi 66,66%, menunjukkan peningkatan sebesar 11,66%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai beradaptasi dan membangun kepercayaan diri. Pada siklus II, hasilnya melonjak ke 83,33%, meningkat sebesar 16,67% dari siklus I. Anak mulai mampu berdiri dengan stabil lebih lama tanpa bantuan, yang menunjukkan perkembangan kontrol otot besar dan keseimbangan tubuh secara signifikan.
2. Kemampuan Mengkoordinasikan Gerakan Tangan dan Kaki saat Melangkah Menggunakan Egrang Batok
Indikator ini pada pra siklus hanya mencapai 51,66%, mencerminkan lemahnya koordinasi motorik anak. Setelah dilakukan tindakan di siklus I, kemampuan ini meningkat menjadi 65%, naik sebesar 13,34%. Hal ini menunjukkan bahwa melalui latihan yang berulang, anak-anak mulai memahami pola gerak egrang batok. Pada siklus II, kemampuan ini meningkat lagi menjadi 81,66%, naik 16,66% dari siklus I. Kemampuan koordinasi anak menjadi lebih baik, terlihat dari gerakan yang

lebih lancar dan seimbang saat melangkah.

3. Kemampuan Melangkah Maju Menggunakan Egrang Batok dengan Stabil
Pada pra siklus, indikator ini menunjukkan nilai 53,33%, yang artinya anak belum mampu melangkah stabil. Setelah intervensi pada siklus I, meningkat menjadi 70%, atau naik 16,67%, menunjukkan peningkatan paling besar dari semua indikator dalam transisi pra siklus ke siklus I. Di siklus II, kemampuan ini meningkat lagi menjadi 85%, bertambah 15% dari siklus I. Anak-anak mulai mampu melangkah secara ritmis, stabil, dan lebih percaya diri dalam mengendalikan egrang batok.
4. Kemampuan Mengendalikan Gerak Tubuh saat Berhenti dan Berbalik Arah di Atas Egrang Batok
Indikator ini memiliki nilai tertinggi pada pra siklus, yaitu 63,33%, namun tetap mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 73,33% (naik 10%), dan kemudian mencapai 88,33% pada siklus II (naik 15%). Ini menunjukkan bahwa anak yang sudah bisa berdiri dan berjalan di atas egrang semakin mahir dalam mengontrol arah gerak tubuh. Anak sudah dapat berhenti dan membalik arah dengan percaya diri dan keseimbangan yang baik.

Dari keempat indikator di atas, semua menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan dari pra siklus ke siklus II. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator koordinasi gerakan dan kemampuan melangkah dengan stabil, yang masing-masing menunjukkan lonjakan lebih dari 30% dari pra siklus ke siklus II. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain egrang batok efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, terutama dalam hal keseimbangan, koordinasi, dan kontrol gerakan tubuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di TK Alam Cugenang terhadap anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan egrang batok, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran Perkembangan Motorik Kasar Anak Sebelum Menggunakan Permainan Egrang Batok
Sebelum diterapkannya permainan egrang batok, kemampuan motorik kasar anak di TK Alam Cugenang masih tergolong rendah. Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berjalan, melompat, dan melakukan koordinasi gerakan tubuh secara optimal. Hal ini tercermin dari rata-rata persentase pencapaian indikator motorik kasar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu hanya mencapai sekitar **55,83%**.
2. Penerapan Permainan Egrang Batok dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Penerapan permainan egrang batok dilakukan melalui beberapa tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaannya, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain egrang batok secara berkelompok. Permainan ini melibatkan aktivitas keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot kaki. Penerapan dilakukan secara bertahap dan berulang dalam dua siklus, dengan bimbingan langsung dari guru serta dukungan lingkungan yang aman dan menyenangkan. Proses ini memotivasi anak untuk aktif bergerak, bekerja sama, dan meningkatkan keberanian mencoba.
3. Hasil Penerapan Permainan Egrang Batok terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkannya permainan egrang batok. Pada siklus I, rata-rata persentase capaian meningkat menjadi 70,41%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84,58%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan egrang batok efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot besar. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengikuti aktivitas fisik dengan lebih baik.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Motorik Kasar Anak Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

Pra siklus	Siklus I	Siklus II
55,83%	70,41%	84,58%

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru TK
Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional seperti egrang batok sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mengembangkan motorik kasar anak. Permainan ini selain menyenangkan, juga memberikan manfaat fisik yang penting bagi pertumbuhan anak usia dini.
2. Untuk Lembaga Pendidikan (TK Alam Cugenang)
Lembaga diharapkan menyediakan fasilitas permainan tradisional yang aman dan sesuai untuk anak-anak serta mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis aktivitas fisik yang bervariasi.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis, disarankan untuk memperluas cakupan indikator perkembangan lainnya, seperti aspek sosial-emosional dan kerja sama, karena permainan egrang batok juga berpotensi mengembangkan keterampilan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- A Husna, M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Ketangkasan dan Keakraban*. Andi Offset.
- Agun, M. H., Utami, K. P., & Yuliadarwati, N. M. (2018). *Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa sebagai Latihan Keseimbangan Dinamis pada Anak*. *Jurnal Sport Science*, 2(1).
- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik dan Nilai Pendidikan Islam di PAUD*. *Falasifa*, 12(2).
- Anggaini, D. M., Maulidiyah, E. C., Malaikosa, Y. M., & Widayanti, M. D. (2024). *Permainan Tradisional Egrang Batok Modifikasi Bambu Untuk Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 12(1).
- Fauziddin, M. (2021). *Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4–6 Tahun*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Fitriani, & Fidiawati. (2021). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa*. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(2).

- 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).
- Hasan, M. N., Husnah, R., & Parastuti, S. A. (2021). *Pemanfaatan Egrang Batok Kelapa untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak*. *Jurnal PGMI Awwaliyah*, 4(2).
- Hikmah. (2011). *Rancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu*. (Fakultas Sastra UM).
- Humaedi, H., Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2021). *Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4–6 Tahun*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Ivarianti, K. (2022). *Manfaat Permainan Tradisional Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak*. *Early Childhood Journal*, 4(1).
- Jumawan, J., & Wulandari, R. S. (2024). *Stimulasi Perkembangan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok*. *MENTARI: Jurnal PAUD*, 4(1).
- Junaedi, J., & Suardi, S. (2020). *Permainan Tradisional Egrang Sebagai Media Edukasi Anak*. *Jurnal Ilmiah Publipreneur*, 6(2).
- Kaoci, W., Taib, B., & Ummah, D. M. (2021). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional “Jalan Tempurung”*. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3(1).
- Maryati, Kristiyandaru, & Ahmad. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Motorik Kasar Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Pendidikan Olahraga*, 11.
- Movitaria, Mega A. et al. (2024). *Metodologi Penelitian*. CV. Afasa Pustaka.
- Mukhtar, A., & Rubiono, G. (2022). *Analisis Konsep Fisika Energi Mekanik pada Permainan Tradisional Egrang*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2).
- Mulyasa. (2020). *Manajemen PAUD Bermutu*. Rosda.
- Mursid. (2018). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2024). *Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak 5–6 Tahun di TK Kartika Padang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Pahleviannur, M. R., et al. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.
- Pradina Pustaka. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. (Purwanza dkk.).
- Prasetia, & Komaini. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa SD Negeri 166/III Cutmutia Kerinci*. *Jurnal Stamina*, 2.
- Rahma, P. A. A., Yuliastrid, D., Anita, N. K., & Susanto, I. H. (2024). *Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar*. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2).
- Sofiyani, D. (2024). *Modifikasi Permainan Egrang Batok untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar*. *Jurnal Peneliti & Praktisi PAUD*, (Vol 3 No 2).
- Suhariyanti, M., Priyadi, M. S., Alhadi, I. A., & Rachmatia, M. (2024). *Peran Permainan Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak*. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 13(1).
- Suhartini, & Jarwoko. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali*. *Jurnal Warna*, 1(2).
- Suwika, P. I., & Rahmatia, S. (2022). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional*. *Pendidikan Islam*.

CALAKAN: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya

Published by: Alahyan Publisher Sukabumi

ISSN: 2987-9639

Vol: 3 No. 2 (Juli, 2025), hal: 307-319

Informasi Artikel: Diterima: 20-06-2025 Revisi: 02-07-2025 Disetujui: 17-07-2025

Wibisono, G., Puspita, D., & Eva Rayanti, R. (2019). *Analisis Gerak Permainan Tradisional Egrang pada Anak Usia 10–12 Tahun*. (Publikasi).

Zuhra, N., Chairullah, & Syafrizal. (2024). *Implementasi Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak*. *Ameena Journal*, 2(4).