

Implementasi Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Nurliza Zuhra¹, Chairullah², Syafrizal³

¹⁻³Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh

Email: zuhranurliza3@gmail.com¹, chairullah@serambimekkah.ac.id²,
syafrizal@serambimekkah.ac.id³

ABSTRACT

Early childhood education is the most basic thing, at this time it is often called the golden age. One of the supports for the early childhood learning process to take place effectively is by using learning media. Based on the results of observations made, there were several students who were lazy or unenthusiastic when doing activities related to developing gross motor skills in children. The formulation of the problem is how to develop children's gross motor skills and the role of teachers in developing gross motor skills in children aged 5-6 years through playing coconut shell stilts. The purpose of this study is to develop gross motor skills in children aged 5-6 years through traditional coconut shell stilt games. The type of research used in this study is a type of field research that is qualitative and uses a descriptive approach. The results of this study are that children are very enthusiastic about playing coconut shell games, because this game is also a very interesting traditional game and one of its benefits is that it can develop children's gross motor skills. With this game, it really helps teachers in developing gross motor skills in children aged 5-6 years through playing coconut shell stilts.

Keywords: *Implementation, Traditional Games, Children's Motor Skills*

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini adalah suatu hal yang paling mendasar, pada masa ini sering disebut juga masa periode emas (Golden Age). Salah satu penunjang agar proses pembelajaran anak usia dini berlangsung secara efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terdapat beberapa peserta didik yang malas atau tidak bersemangat saat melakukan kegiatan yang berkaitan dalam mengembangkan motorik kasar pada anak. Adapun rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan keterampilan motorik kasar anak dan peran guru dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain egrang batok kelapa. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (field research) yang bersifat kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif. Adapun

hasil penelitian ini adalah anak-anak sangat antusias dalam bermain permainan batok kelapa, karna permainan ini juga merupakan sebuah permainan tradisional yang sangat menarik dan salah satu manfaatnya yaitu dapat mengembangkan motorik kasar anak. Dengan adanya permainan ini sangat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain egrang batok kelapa.

Kata Kunci: *Implementasi, Permainan Tradisional, Motorik Anak.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Dari ruang lingkup pendidikanlah seseorang memperoleh suatu pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya mempunyai tujuan dan sasaran untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh manusia hal ini pun tidak terlepas dari proses pendidikan untuk anak usia dini yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan melalui suatu metode menyenangkan yang disebut bermain (Wiwik, 2017).

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibidang usia. Selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan kesemurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Mulyasa, 2014).

Usia 0-6 tahun merupakan salah satu tahap usia yang berada pada masa peka yang merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan kognitif, sosial emosional, motorik, bahasa dan moral dan agama. Masa ini juga sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk perkembangan motorik. Perkembangan motorik menjadi suatu hal yang sangat penting karena perkembangan motorik sangat berhubungan erat dan mempengaruhi dengan perkembangan lainnya. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan motorik kasar. Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan otot-otot besar, sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot kecil (Sofia, 2016).

Menurut Novitasari (2019:7) menyatakan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau sebagian anggota tubuh yang

dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Suyadi dalam Wiyani (2015:27) motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras mengungkapkan bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya geraknya sudah berbeda pula. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Pembesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dalam hingga sekarang, dengan masyarakat pendukung yang tua dan muda, laki-laki dan perempuan kaya-miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar hati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekkreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan relegi. Permainan tradisional juga menjadikan orang yang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain-lain sebagainya (Hikmah, 2011).

Permainan adalah suatu kegiatan bermain yang didalamnya terdapat aturan-aturan tertentu dan juga terstruktur. Melalui permainan anak dapat lebih mudah untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Salah satu cara meningkatkan kemampuan anak secara optimal yaitu melalui kegiatan bermain. Permainan dan bermain merupakan kegiatan yang saling terikat, dan juga anak usia dini tidak terlepas dari kegiatannya yaitu bermain (Munawaroh, 2017).

Berdasarkan kenyataan dilapangan, guru sering memberikan kegiatan yang tidak menarik dan selalu mengulang kegiatan yang sama setiap harinya. Dimana kita ketahui bahwa anak usia dini mudah sekali bosan dengan sesuatu kegiatan yang tidak menarik, yang padahal banyak permainan tradisional yang dapat dijadikan kegiatan bermain anak untuk dapat mengembangkan motorik kasar salah satunya yaitu egrang batok kelapa.

Egrang batok adalah permainan yang menggunakan tempurung kelapa atau bambu sebagai pijakan dan diberi tali pengait untuk mengangkat kaki yang dipijakkan Jadi, ketika teman-teman memainkan egrang batok, teman-teman akan berjalan dengan tempurung tersebut dan digunakan sebagai pijakan. Selain itu, teman-teman juga harus menggunakan kedua tangan untuk memegang masing-masing tali pengait, jadi tempurung yang dipijak tidak bergeser. Permainan batok kelapa biasanya dijadikan ajang kompetisi berupa balapan dan pemenangnya ialah yang akan sampai terlebih dulu di garis finish sembari berjalan dengan tempurung di telapak kaki (Husna, 2009)

Fenomena di atas sangat menarik untuk dicermati lebih jauh demi memperoleh informasi lebih mendalam mengenai permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Djunaidi Ghony dan (Fauzan Almanshur, 2012) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran manusia secara individu maupun kelompok (Movitaria et all, 2024). Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan: (a) tujuan penelitian yakni Penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis tentang perkembangan motorik kasar anak usia dini; dan (b) jenis data yang dikumpulkan, yakni data kualitatif dalam bentuk pendapat dan dokumen penilaian terhadap perkembangan motorik anak. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Fokus penelitiannya adalah mengembangkan motorik kasar pada anak usia umur 5-6 tahun dengan media egrang batok kelapa.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan studi dokumen. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, item angket dalam bentuk terbuka serta format rekam dokumen penilaian yang digunakan oleh peneliti dikembangkan dengan mengacu pada fokus masalah yang diteliti (Nailil et all, 2023). Teknik pengumpulan data sangat penting dalam membantu peneliti dalam mempermudah memperoleh data-data untuk penelitian implementasi permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Sebelum analisis data, peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan teknik cek silang. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat akurat. Langkah berikutnya, peneliti melakukan analisis data menggunakan teknik Model Miles dan Huberman (1984: 21 -23). Model analisis data Miles dan Huberman terdiri atas reduksi data, model data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Reduksi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengkategorikan data atas data relevan dan data yang tidak relevan dengan fokus penelitian. Data yang tidak relevan diabaikan dalam analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Upaya Permainan Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Anak

Hasil Analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan aktivitas fisik motorik yang rendah akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak. Guru perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap gerakan, sehingga anak memiliki partisipasi yang lebih tinggi. Beberapa peneliti menemukan bahwa aktivitas fisik

motorik sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak, dengan demikian anak harus aktif secara fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik baru melalui gerakan motorik.

Motorik kasar adalah gerakan anggota tubuh yang melibatkan otot-otot besar. Contohnya berlari, melompat dan melempar. Perkembangan motorik adalah proses seseorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuhnya. Untuk itu anak dapat belajar dari orang tua atau guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi tangan dan mata (Mursid, 2018).

Dalam melatih motorik kasar anak dapat dilakukan dengan cara bermain. Salah satu contoh permainan yang melatih motorik kasar anak adalah permainan tradisional Egrang (Batok). Egrang memiliki cara tersendiri untuk memainkannya. Cara memainkan Egrang Batok yaitu kaki naik dan berpijak pada batok kelapa yang sudah ada talinya dan pegang tali. Ketika berjalan melangkah seperti biasa sambil menarik tali agar batok tidak lepas. Jika anak-anak sudah terampil memainkannya maka bisa dibuat lomba.

Hal ini juga diperkuat oleh hasil Observasi bahwa penerapan permainan tradisional Egrang (Batok) untuk mengembangkan motorik kasar anak yaitu: pertama, guru terlebih dahulu menjelaskan tentang permainan Egrang Batok dan cara pembuatannya. Yang kedua, guru mencontohkan terlebih dahulu cara bermainnya. Ketiga, guru menyuruh siswa untuk memainkan permainan tersebut secara bergantian. Setelah siswa selesai bermain maka guru memberikan penguatan pada pemikiran siswa dengan menjelaskan apa itu permainan Egrang (Batok) dan proses pembuatan Egrang (Batok) tersebut. Kemudian, guru menanyakan kembali pada siswa apa nama permainan tradisional yang sudah dimainkannya. dan guru juga menanyakan kepada siswa senang atau tidak bermain Egrang (Batok).

Permainan tradisional Egrang Batok adalah salah satu jenis permainan yang sangat cocok dimainkan oleh anak usia dini karena memberikan banyak manfaat untuk perkembangan motorik kasar mereka. Dalam permainan ini, anak-anak diajak untuk melatih keseimbangan, koordinasi tubuh, serta kekuatan otot kaki dan tangan. Egrang Batok terbuat dari bahan yang aman dan ramah anak, seperti batok kelapa yang telah dihaluskan dan tali yang kuat tetapi ringan. Proses bermainnya pun cukup sederhana dan dapat dilakukan di berbagai tempat, baik di halaman rumah, sekolah, maupun lingkungan bermain lainnya. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok, sehingga juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak seperti bekerja sama, bergantian, dan bersikap sportif. Dengan segala kelebihannya, Egrang Batok bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga mendukung perkembangan fisik dan emosional anak usia dini secara menyenangkan dan aman.

1. Data Hasil Observasi Perkembangan Motorik Anak

Hasil penilaian motorik anak diperoleh dari hasil pengisian lembar observasi perkembangan motorik anak. Berikut merupakan instrument observasi terhadap perkembangan motorik anak.

Tabel 4.1
Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian			
			4	3	2	1
1	Keseimbangan	1) Anak mampu melakukan gerakan menjinjit				
		2) Anak mampu berjalan menggunakan dua kaki dengan seimbang				
		3) Anak mampu berjalan dengan posisi maju dengan posisi kaki berjinjit				
		4) Anak mampu berjalan mundur dengan posisi kaki berjinjit				
2	Kekuatan	5) Anak mampu mempertahankan diri pada posisi yang benar atau tidak terjatuh saat berjalan menggunakan batok kelapa				
		6) Anak mampu menyeimbangkan badan saat posisi kaki berjinjit				
		7) Anak mampu menahan tubuhnya dengan satu kaki				
3	Kelincahan	8) Anak mampu mengganti posisi tubuh dengan cepat				
4	Ketepatan	9) Anak terampil dalam menggunakan tangan Ketika memegang tali batok kelapa				
5	Koordinasi	10) Anak mampu berjalan sesuai gambar pijakan yang telah dibuat, dan melakukan koordinasi gerakan tangan dan kaki dalam melakukan permainan batok kelapa.				

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak akan memperoleh nilai dari hasil observasi yang telah dilakukan pada saat penelitian. Kemudian data yang

diperoleh dari hasil observasi bermaksud untuk mengetahui dan melihat adakah perbedaan peningkatan terhadap perkembangan motorik anak sesudah dilakukan perlakuan yaitu melalui permainan batok kelapa. Pengumpulan data bisa dilihat pada tabel 4.2 yang dilakukan melalui pengamatan dengan data sebagai berikut:

Tabel 4.2
Skor Perkembangan Motorik Anak

No	Resp	Indikator Kemampuan Motorik Anak										Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	MB	MB	MB	BSB	29	73
2	2	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	38	95
3	3	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	39	98
4	4	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	31	78
5	5	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB	BSB	BSB	BSB	38	95
6	6	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	35	88
7	7	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	MB	BSH	31	78
8	8	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	35	88
9	9	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	MB	34	85
10	10	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	MB	BSB	BSB	BSH	BSH	33	83
11	11	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	37	93
12	12	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB	23	58
13	13	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	28	70
14	14	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	36	90
15	15	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	35	88
16	16	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	39	98
17	17	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	35	87
18	18	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	37	90
19	19	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	38	95
20	20	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	MB	MB	BSB	BSB	73
Jumlah												679	1.703
Rata-rata													121

Keterangan:

- Resp : Responden (Anak yang diteliti)
- Indikator : Penilaian perkembangan bahasa anak yang ada pada lembar observasi
- Skor Pada Indikator: (BB=1), (MB= 2), (BSH =3), (BSB=4)
- Skor : Penjumlahan keseluruhan nilai anak

2. Data Hasil Wawancara Perkembangan Motorik Anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas disebutkan bahwa, media permainan batok kelapa ini belum pernah diterapkan di sekolah. Biasa media permainan yang diterapkan disekolah hanya permainan outdoor berupa jungkat-jungkit, perosotan, ayunan, dan komedi putar. Dan untuk permainan tradisional seperti ini belum pernah dimainkan anak. permainan ini jelas sangat menyenangkan bagi anak, media permainan batok kelapa lebih dapat menarik perhatian anak-anak karna bentuk nya yang unik sehingga dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik anak. Media permainan batok kelapa juga efektif dalam mengatasi masalah pada perkembangan motorik anak, kemampuan motorik anak sudah mulai terlihat adanya peningkatan.

Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik kasar anak, misalnya aktivitas berjalan di atas papan, olahraga (melompat tali, renang, sepak bola, bulu tangkis, senam, bersepeda, menari, atau bermaindrama). Kegiatan-kegiatan tersebut selain menyenangkan untuk anak-anak juga dapat

melatih rasa percaya diri anak. Banyak cara untuk mengembangkan fisik motorik anak salah satunya dengan senam. Senam merupakan salah satu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan fisik motorik anak usia dini. Senam dengan diiringi musik dan lagu menjadikan kecerdasan musik anak pun turut terbina. kemampuan motorik anak sudah mulai terlihat adanya peningkatan.

b. Faktor-Faktor Pendukung dan penghambat dalam Penerapan pembelajaran menggunakan Permainan Tradisional Egrang (Batok) untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar anak

Faktor pendukung penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional Egrang (Batok) untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu: Media yang diberikan oleh guru sangat unik sehingga membuat siswa tertarik untuk bermain Egrang (Batok), Adanya motivasi dari siswa untuk bermain Egrang (Batok), Antusias siswa dalam mengikuti permainan Egrang (Batok), dan mudahnya guru mendapatkan batok kelapa. Sedangkan untuk faktor penghambat penerapan permainan tradisional Egrang (Batok) untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu masih ada anak yang merasa kurang percaya diri dan merasa asing dengan permainan tradisional tersebut dan juga ada beberapa anak tidak mau mencoba permainan tradisional egrang batok karena takut jatuh. Kemudian ada anak tidak terlalu mendengarkan atau tidak patuh dengan aturan yang telah diberikan oleh guru.

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula sehingga guru dapat memilih media yang bisa menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih jelas dan dapat mempermudah siswa terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Media permainan tradisional egrang batok sangat menarik perhatian anak sehingga anak tertarik untuk bermain. ketertarikan anak terhadap media permainan egrang batok dapat menumbuhkan minat belajar anak. Selain media pembelajaran yang menarik mengajar guru juga harus menarik. Teknik mengajar guru yang menarik dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas siswa hendaknya menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi semangat belajar. Aspek kemenarikan ini bisa dilakukan dengan pemilihan materi dan desain penyajian media (Titik, 2018).

Antusiasme adalah suatu perasaan kegembiraan terhadap suatu hal yang terjadi, yang memberikan efek gairah atau bersemangat dari dalam diri seseorang secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu (Mursid,2018). Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga pembelajaran pada anak usia dini diharapkan sesuai dengan dunianya. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain akan membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran permainan egrang Batok sangat cocok untuk dunia anak karena anak merasa bahagia saat mengikuti pembelajaran.

c. Manfaat dalam penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional Egrang (Batok) untuk mengembangkan motorik kasar anak

Manfaat dalam penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional

Egrang (Batok) untuk mengembangkan motorik kasar anak yaitu Melatih motorik kasar anak, Melatih keseimbangan tubuh, Melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki, Melatih kelincahan, Melatih keberanian, Menghibur, dan Melatih konsentrasi.

Motorik kasar anak akan berkembang secara optimal jika lingkungannya mendukung gerak bebas anak. Sedangkan pembelajaran motorik kasar yang diadakan disekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan anggota tubuh, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Sama halnya dengan permainan tradisional egrang Batok. permainan tradisional egrang Batok memiliki manfaat untuk melatih kemampuan fisik anak supaya berkembang menjadi kuat karena dalam permainan ini anak diharuskan berjalan sambil memijakkan kakinya diatas batok dan menarik tali egrang dengan kuat. Dalam memainkan permainan tradisional egrang Batok anak membutuhkan

keseimbangan tubuh, konsentrasi, dan koordinasi. Anak yang berjalan diatas batok harus bisa menyeimbangkan tubuhnya agar tidak terjatuh saat berjalan. Konsentrasi juga dibutuhkan supaya anak dapat berjalan secara tertib. kemampuan koordinasi yang dimiliki anak akan berpengaruh terhadap konsentrasi dan keseimbangan tubuh. Dengan permainan egrang Batok tanpa sadar akan melatih kelincahan anak karena anak dituntut berjalan diatas batok. dalam permainan egrang Batok anak perlu memiliki keberanian karena dalam permainan ini anak diharuskan menginjakkan kakinya diatas batok sambil berjalan. Dunia anak adalah dunia bermain dan anak lebih suka belajar sambil bermain dalam permainan egrang Batok selain belajar juga dapat menghibur.

PENUTUP

Penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional Egrang (Batok) untuk mengembangkan motorik kasar anak, yaitu dengan memberikan contoh terlebih dahulu kepada siswa agar bisa memahami permainan Egrang (Batok), setelah guru mencontohkannya maka guru menyuruh siswa untuk mencoba memainkannya secara bergantian. Permainan Egrang (Batok) ini sangat cocok untuk melatih motorik kasar anak karena dengan adanya permainan ini maka anak bisa melatih otot-otot kasarnya dan bergerak aktif.

Penerapan permainan tradisional egrang Batok merupakan permainan tradisional yang melibatkan otot-otot besar seperti otot kaki, otot tangan, dan otot tubuh sehingga permainan tradisional egrang ini sangat mendukung terhadap

perkembangan motorik kasar anak. dengan adanya permainan tradisional ini dapat menjadi suatu media bermain anak dan dapat menjadikan suatu usaha guru dalam melatih motorik kasar anak didiknya. Sebelumnya anak didik tidak mengetahui apa itu permainan egrang dan tidak mengetahui cara bermainnya. Guru sebagai tenaga pendidik memiliki kewajiban untuk mendidik anak, memfasilitasi semua kebutuhan anak didik baik materi maupun non-materi. Oleh karena itu terlebih dahulu guru memberikan penjelasan kepada anak didik apa itu egrang Batok dan cara memainkannya.

Hambatan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui bermain batok kelapa di PAUD Salsabila masih ada anak yang merasa kurang percaya diri dan merasa asing dengan permainan tradisional tersebut dan juga ada beberapa anak tidak mau mencoba permainan tradisional egrang batok karena takut jatuh.

SARAN

Berdasarkan hasil pemaparan dan simpulan maka ada beberapa saran yang diberikan terkait implementasi permainan tradisioanl dalam mengembangkan motorick kasar anak yaitu bagi sekolah diharapkan dapat memberikan kegiatan yang beragam untuk dapat mengembangkan motorik kasar peserta anak salah satunya dengan menambahkan kegiatan bermain permainan tradisioanl dalam pembelajaran, karna permainan tradisional perlu dilestarikan permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga melatih ketrampilan motorik dan keberanian. Melalui permainan tradisional, mereka dapat belajar tentang pentingnya bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, dan menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi. Sekolah juga dapat mendukung guru dalam menerapkan kegiatan mengembangkan motorik pada anak dengan bahan sederhana dan tradisional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu menyelesaikan proses penelitian ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga. Dan peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- A Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Ketangkasan Dan Keakraban*, (Jogyakarta: Andi Offset). h.24.
- Almanshur Fauzan, Ghony Djunaidi (2012). *Metodologi Penelitian kualitatif*. JogJakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hikmah. 2011. *Rancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu*. (Fakultas Sastra UM) h. 15.
- Movitaria, Mega Adyna, Ade Putra Ode Amane, Muhammad Munir, Qurnia Indah Permata, Teungku Amiruddin, Edriagus Saputra, Ilham Ilham, et al. *Metodologi Penelitian*. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2024.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Rosda, 2014), h.16
- Munawaroh, H. Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. (*Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), Tahun 2017). h. 86-96.
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 11-12.
- Nailil, N. M., Bardan, F., Razali, S. ., Abdullah, A., & Nurhafizah dkk. (2024). Kreativitas Tutup Gelas Cantik Dari Kain Beledru Di Dayah Putri Muslimat. *Khadem: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 97-107.
- Novitasari Reni, dkk. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-SYAFAQOH Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol 4 (1).
- Sofia, A., & Fatmawati, N. Pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna. (*Jurnal Pendidikan Progresif*, 6 (1), Tahun 2016). h. 17-25.
- Titik Suciati, "Jurnal insania". Meningkatkan antusiasme siswa terhadap kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas melalui program literasi membaca, Vol.23. No.2, (2018), hlm. 317.
- Wiwik pratiwi. Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. (*Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (Online)*). Vol 5(2), Tahun 2017). h. 106-117.
- Wiyani, A.N. 2015. *Manajemen Paud Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media.