

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG  
KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MOTORIK KASAR**

**(Penelitian di Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso,  
Kec. Salaman, Kab. Magelang  
Tahun Ajaran 2018/2019)**

**SKRIPSI**



Oleh:

Siti Halimah

13.03.04.0011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2018**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG  
KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MOTORIK KASAR**

(Penelitian pada Siswa Kelas B Kelompok Bermain Kuncup Melati

Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang

Tahun Ajaran 2018/2019)



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program

Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Siti Halimah

13.0304.0011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PERSETUJUAN**

SKRIPSI BERJUDUL

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG KELAPA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK  
KASAR**

(Penelitian pada Siswa Kelas B Kelompok Bermain Kuncup Melati  
Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang  
Tahun Ajaran 2018/2019)


Oleh :

Siti Halimah

13.0304.0011


Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru  
PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pembimbing I

  
Dra. Lilis Madyawati, M.Si

NIP. 19640907 198903 2 002

Pembimbing II

  
Nur Ruzmah, S.Pd

NIK. 118306075

PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG KELAPA  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK  
KASAR**

(Penelitian pada Siswa Kelas B Kelompok Bermain Kuncup Melati  
Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang  
Tahun Ajaran 2018/2019)

Oleh :  
Siti Halimah  
13.0304.0011

Telah Dipertabankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan  
Program S-1 Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji  
Hari : Kamis  
Tanggal : 9 Agustus 2018

Tim penguji skripsi:

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Ketua / Anggota) (.....)
2. Nur Rahmah, S.Pd. (Sekretaris / Anggota) (.....)
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Anggota) (.....)
4. Hermahayu, M.Si. (Anggota) (.....)

Mengesahkan,  
Dekan FKIP  
Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.  
NIP. 19570108.198103.1.003

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Siti Halimah  
NPM : 13.0304.0011  
Prodi : Pendidikan Guru PAUD  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Egrang Tempurung Kelapa Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yang menyatakan



Siti Halimah  
13.0304.0011

## **MOTTO**

Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang

(Elizabeth B. Hurlock)

## **PERSEMBAHAN**

Saya mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Suami dan anakku tercinta yang menjadi motivasi penyemangat dalam menyelesaikan studiku.
2. Kedua orangtuaku tercinta Bapak dan Ibu atas segala doa restu, pengorbanan dan dukungannya selama ini hingga keberhasilan dan kebahagiaan ini dapat kuraih. Do'a dan Baktiku untukmu Bapak dan Ibu serta kakak dan adikkudan adikku yang selalu mendukungku dalam menggapai cita-citaku.
3. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membekaliku dengan ilmu yang bermanfaat.

# **EFTIVITAS PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR**

(Penelitian pada Siswa Kelas B Kelompok Bermain Kuncup Melati  
Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang  
Tahun Ajaran 2018/2019)

Siti Halimah

13.0304.0011

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan egrang tempurung kelapa untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa di KB Kuncup Melati Desa Margoyoso, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang.

Desain penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan 3 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah kelas B yang berjumlah 2 siswa. Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2018/2019. Identifikasi variabel penelitian yaitu variabel *input* keterampilan motorik kasar rendah, variabel proses kegiatan permainan egrang tempurung kelapa, dan variabel *output* peningkatan keterampilan motorik kasar. Metode pengumpulan data menggunakan observasi. Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif yaitu nilai atau skor keterampilan motorik kasar disertai prosentase peningkatan keterampilan motorik kasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan egrang tempurung kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil peningkatan motorik kasar yaitu MDS adalah mengalami perubahan keterampilan motorik kasar dari siklus I 48,88% menjadi 88,88% pada akhir siklus III dan NHS mengalami perubahan keterampilan motorik kasar dari siklus I 51,11% menjadi 95,55% pada akhir siklus III. Demikian kegiatan permainan egrang tempurung kelapa efektivitas untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.

**Kata kunci : kemampuan motorik kasar, egrang tempurung kelapa**



# **EFFECTIVENESS OF EGRANG TEMPURUNG KELAPA GAMES TO INCREASE RAW MOTORIC SKILLS**

**(Research on Class B Students Group Jasmine Buds District Salaman Magelang District School Year 2018/2019)**

Siti Halimah

13.0304.0011

## **ABSTRACT**

This study aims to determine the effectiveness of egrang tempurung kelapa games to improve students' gross motor skills in KB Kuncup Melati, Margoyoso Village, Salaman District, Magelang District.

The research design uses classroom action research with 3 cycles where each cycle consists of 2 meetings. The subject of the research is class B with 2 students. The study was conducted in the Kuncup Melati Play Group in Margoyoso Village, Salaman District, Magelang District. The execution time is carried out in the even semester of 2018/2019 Academic Year. The identification of the research variables is the variable input of low gross motor skills, the process variable of the egrang tempurung kelapa game activity, and the output variable of increasing gross motoric skills. Data collection method uses observation. Analysis of the data used is quantitative data, namely the value or score of gross motoric skills accompanied by a percentage increase in gross motoric skills

The results showed that the game of egrang tempurung kelapa could improve gross motoric skills in children. This can be proven from the results of gross motoric improvement, namely MDS is experiencing a change in gross motoric skills from cycle I 48.88% to 88.88% at the end of cycle III and NHS experienced a change in gross motoric skills from cycle I 51.11% to 95, 55% in late cycle III. Thus the egrang tempurung kelapa stiling game activities are effective for improving gross motoric skills.

**Keywords: gross motor skills, coconut shell stilts**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan sumbangan pemikiran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Muh Eko Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. selaku Dekan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Khusnul Laely, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. dan Nur Rahmah.S.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dewan dosen dan staf tata usaha Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah Kelompok Bermain Kuncup Melati Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman sekalian yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat.

Penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Magelang, Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENEGASAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7

E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kemampuan Motorik Kasar.....	9
1 Pengertian Keterampilan Motorik Kasar.....	9
2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar.....	11
3 Indikator Motorik Kasar.....	17
4 Tujuan Pengembangna Motorik Kasar.....	19
5 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar.....	20
6 Prinsip Perkembangan Motorik Kasar .....	23
B. Bermain Egrang Tempurung Kelapa.....	25
1 Pengertian Bermain.....	25
2 Tahapan Perkembangan Bermain.....	26
3 Manfaat Bermain Bagi Anak.....	28
C. Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa .....	31
1 Pengertian Permainan Tradisional.....	31
2 Manfaat Permainan Tradisional .....	32
3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional.....	44
D. Permainan Egrang Tempurung Kelapa.....	47
1 Pengertian Permainan Egrang Tempurung Kelapa .....	47
2 Sejarah Permainan Egrang Tempurung Kelapa.....	49
3 Manfaat Permainan Egrang Tempurung Kelapa .....	51
4 Langkah-langkah Pembuatan Egrang Tempurung Kelapa.....	54
5 Prosedur Permainan Egrang Tempurung Kelapa .....	55
E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	57
F. Efektivitas Permainan Egrang Tempurung Kelapa Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar.....	58
G. Kerangka Berfikir.....	61
H. Hipotesis.....	62

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian .....	63
B. Subjek Penelitian.....	64
C. Setting Penelitian.....	64
D. Variabel Penelitian .....	64
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	65
F. Metode Pengumpulan Data .....	66
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	69
H. Validitas Data .....	70
I. Teknis Analisis Data.....	71
J. Indikator Keberhasilan .....	72
K. Prosedur Penelitian.....	73

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	86
1 Sebelum Tindakan.....	86
2 Siklus I.....	88
3 Siklus II .....	93
4 Siklus III .....	97
B. Pembahasan.....	101

### BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	105
1 Kesimpulan Teori.....	105
2 Kesimpulan Hasil Penelitian .....	106
B. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA.....	108
---------------------	-----

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak.....	70
2 Materi Kegiatan Egrang Tempurung Kelapa.....	74
3 Matrik Tindakan Siklus I.....	77
4 Matrik Tindakan Siklus II.....	79
5 Matrik Tindakan Siklus III.....	81
6 Hasil Observasi Pra Siklus Keterampilan Motorik Kasar.....	87
7 Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Tindakan I Subyek 1 ..	90
8 Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Tindakan I Subyek 2 ..	91
9 Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Tindakan II Subyek 1.....	94
10 Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Tindakan II Subyek 2 ..	95
11 Peningkatan Keterampilan Motorik kasar Tindakan III Subyek 1 ..	98
12 Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Tindakan III Subyek 2 ..	99
13 Hasil Rangkuman Observasi Setelah Tindakan Siklus III .....	100

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Egrang Tempurung Kelapa .....	48
2 Kerangka Berfikir .....	62
3 Prosedur Penelitian.....	73
4 Egrang Tempurung Kelapa .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	110
2 Surat Keterangan Penelitian.....	111
3 Identitas Subjek Penelitian.....	112
4 Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	113
5 Instrumen Penelitian.....	114
6 Data Kasar Penelitian.....	117
7 Rubrik Penilaian.....	119
8 Rencana Kegiatan Harian (RKH) .....	120
9 Dokumentasi Kegiatan.....	123
10 Lembar Bimbingan.....	124





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak merupakan buah hati yang menjadi dambaan setiap orang tua dan anugerah dari Allah SWT. Sebagai manusia kecil anak memiliki potensi yang harus dikembangkan, anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis antusias dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak berhenti bereksplorasi dan belajar, (Sujiono, 2009).

Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan. Perkembangan fisik motorik khususnya motorik kasar anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan gerak tubuh anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung. Perkembangan motorik sangat penting untuk ditingkatkan terutama dalam motorik kasar karena otot anak usia dini masih mudah lentur dan berkembang secara optimal dengan menggerakkan seluruh anggota tubuhnya disertai aktivitas bermainnya. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal jika dengan melalui kegiatan bermain dengan alat permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Pada anak usia dini pengembangan motorik sudah mengarah pada peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks, yaitu dengan melibatkan otot-otot lainnya contohnya berjalan menggunakan egrang tempurung kelapa. Sejalan Piaget (Corbin B. Charles, 1980: 115) mengatakan bahwa perkembangan motorik kasar sangat bergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimiliki oleh anak. Peningkatan motorik anak adalah kebugaran jasmani sebagai aspek yang merupakan gerak kasar dapat mengembangkan kemampuan fisik anak, khususnya yang berhubungan dengan perkembangan kebugaran jasmani. Menurut Sukanti (2007: 15) menyatakan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kemasakan atau gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya. Pengertian yang senada diungkapkan oleh Sujiono (2007: 12) menyatakan bahwa motorik kasar ialah gerakan fisik yang melibatkan otot-otot besar seperti otot lengan, otot kaki, dan otot leher.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motorik kasar anak pada intinya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan kinerja seluruh anggota tubuh dan otot-otot besar untuk melakukan aktivitasnya, contoh: berlari, melompat, merangkak, mengayunkan tangan. Butuh pendampingan yang khusus dalam peningkatan perkembangan motorik pada anak, karena otot-otot pada anak usia dini masih sangat rentan terhadap sesuatu, contohnya jatuh saat melakukan kegiatan fisik. Dalam hal ini anak

akan merasa takut untuk mengulang kegiatan yang sama sehingga mengganggu untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.

Sejak kecil anak sebaiknya dibiasakan aktif secara fisik. *American Heart Association* Sambo (Ikatan Dokter Anak Indonesia) menyarankan agar anak-anak berusia dua tahun atau lebih sebaiknya setiap hari melakukan setidaknya 60 menit aktivitas fisik dengan intensitas sedang yang menyenangkan dan bervariasi sesuai perkembangan menurut usia anak. Aktivitas fisik pada anak membawa banyak manfaat di samping mengurangi resiko obesitas, penyakit pembuluh darah, dan keganasan di kemudian hari. Keterampilan gerak, interaksi sosial, dan perkembangan otak juga terasah saat bermain. Aktivitas fisik yang dilakukan sejak dini akan membentuk anak menjadi seorang dewasa dengan gaya hidup aktif. Beraktivitas fisik mampu mendorong pertumbuhan dan pembentukan tulang, apalagi di masa muda, jika pada saat-saat ini aktivitas fisik anak sangat terbatas, anak akan kehilangan kesempatan untuk menambah massa dan kepadatan tulang.

Dalam sebuah artikel “Keterlambatan Berjalan pada Anak, Penyebab dan Penanganannya” oleh Dr Dewi *Children Grow Up Clinic* menyebutkan bahwa orang tua harus mulai khawatir ketika anak tidak bisa berjalan ketika usianya sudah mencapai 18 bulan. Seorang anak yang terlambat berjalan, kemungkinan juga terlambat dalam duduk dan merangkak. Namun sayangnya, keterlambatan ini bukanlah hal pertama yang mungkin disadari oleh para orangtua. Jika ini penyebabnya, maka dokter akan melihat jalan anak dalam konteks yang berbeda dan mencari tahu berada dimana ia dalam

rangkain perkembangan motoriknya. Biasanya juga disertai keterlambatan membaca, menulis, berbicara, dan persepsi visual-spasial yang khas.

Banyak negara yang mengalami berbagai masalah perkembangan anak di antaranya masalah keterlambatan motorik kasar, angka kejadian di Amerika Serikat berkisar 12-16 %, Thailand 24 %, Argentina 22% dan di Indonesia mencapai 13- 18 % (Hidayat, 2010). Di Jawa Timur angka kejadiannya mencapai 10,2% di RSUD Haji Surabaya angka kejadiannya mencapai 10,5 % dari seluruh kasus gangguan perkembangan yang datang ke rumah sakit RSUD Haji Surabaya. Motorik kasar yang tidak optimal bisa menyebabkan menurunnya kreatifitas anak dalam beradaptasi.

Berdasarkan pandangan tersebut banyak masalah yang muncul akibat dari kurangnya aktivitas motorik kasar anak, seperti gejala obesitas, keterlambatan berjalan, kreatifitas dalam beradaptasi juga kurang, serta masa kepadatan tulang anak akan tumbuh baik jika diasah dari sejak usia dini. Hal ini sepadan dengan hasil observasi di Kelompok Bermain Kuncup Melati Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini terlihat pada saat anak melakukan kegiatan motorik kasar, seperti melompat dengan berhitung, melompat dengan satu kaki, merangkak untuk memasuki kelas, berjalan berjinjit, dan lain-lain. Ditemui beberapa anak kurangnya antusias anak untuk mengikuti kegiatan motorik kasar di sekolah, terlihat banyak anak yang bermain sendiri dan susah dikondisikan. Kreatifitas anak dalam beradaptasi juga masih rendah, anak lebih suka untuk duduk diam ketika yang lain bermain. Alat yang digunakan

kurang menarik, dengan sandal kecil untuk melempar atau dengan bola kecil untuk kegiatan melempar dan menggunakan permainan prosotan, bola dunia, dan ayunan.

Setelah ditelusuri secara lebih lanjut, hasil yang ditemukan dalam permasalahan tersebut adalah rendahnya perkembangan motorik kasar anak disebabkan karena beberapa faktor, yaitu anak-anak lebih cenderung bermain di dalam rumah dengan permainan yang sudah disediakan oleh orang tua supaya anak duduk diam di rumah, sehingga orang tua dapat melakukan aktivitasnya tanpa terganggu oleh anak. Pemberian gadget pada anak menjadikan aktivitas motorik kasar berkurang seperti berjalan-jalan disekitar rumah, bersepeda, bermain bersama teman disekitar rumah. Efek yang timbul pada anak terlihat ketika di sekolah enggan melakukan kegiatan motorik kasar.

Melihat fenomena tersebut, peneliti berharap dan berusaha memberikan alat permainan guna membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak. Ada beragam teknik bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak, yaitu dengan menggunakan metode permainan tradisional egrang dari tempurung kelapa. Permainan tradisional egrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional indonesia yang sangat unik yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh bila dimainkan. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Laely dan Yudi (2015) dosen jurusan pendidikan anak usia dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang didapat bahan egrang tempurung kelapa untuk

kecerdasan kinestetik anak. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak.

Dengan demikian, permasalahan peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang dapat diberikan stimulasi dengan permainan egrang tempurung kelapa. Permainan egrang yang baik digunakan oleh anak adalah dari tempurung kelapa karena tidak berbahaya untuk dimainkan dan anak cukup senang dalam memainkannya. Kegiatan permainan egrang tempurung kelapa ini diharapkan bisa menarik perhatian anak karena permainan egrang tempurung kelapa merupakan permainan yang memerlukan gerakan dengan koordinasi mata, tangan, dan kaki, serta kegiatan permainan egrang tempurung kelapa belum pernah dilakukan di Kelompok Bermain Kuncup Melati. Hal ini selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan permainan fisik yang lebih bervariasi di Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik kasar anak masih rendah dalam melakukan kegiatan seperti, melompat dengan berhitung, melompat dengan satu kaki, merangkak untuk memasuki kelas, berjalan berjinjit.

2. Rendahnya kreatifitas anak dalam beradaptasi
3. Alat permainan yang digunakan kurang menarik
4. Anak kurang aktif dalam bergerak, hanya suka melihat teman lain bermain.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan egrang tempurung kelapa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah permainan egrang tempurung kelapa efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak?".

### **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah efektivitas permainan egrang tempurung kelapa untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Menambah khasanah ilmu pengetahuan Anak Usia Dini tentang permainan egrang tempurung kelapa untuk peningkatan keterampilan motorik kasar anak.



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Evektifitas permainan egrang tempurung kelapa untuk stimulasi keterampilan motorik kasar anak .

### b. Pendidik

Memberikan pengalaman praktis dalam evektifitas permainan egrang tempurung kelapa untuk meningkatkan motorik kasar anak.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Keterampilan Motorik Kasar**

##### **1. Pengertian Keterampilan Motorik Kasar**

Menurut Decaprio (2013: 18) motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Contohnya, berlari, berjalan, melompat, menendang, berlari dan lain-lain.

Motorik kasar pada intinya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan kinerja seluruh anggota tubuh dan otot-otot besar pada anak untuk melakukan aktivitasnya. Aktivitas motorik kasar pada anak membutuhkan kematangan diri untuk melakukan suatu gerakan fisik. Contoh melompat, jika anak belum berani atau belum matang dalam dirinya maka anak tersebut belum mampu untuk melakukan gerakan melompat karena anak masih merasa takut.

Sujiono (2010:1.13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh

kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga.

Moeslichatoen, 2004:16, menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu:

1. Keterampilan lokomotorik: berjalan, berlari, melompat, meluncur
2. Keterampilan nonlokomotorik (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat): mengangkat, mendorong, melengkung, berayun, menarik
3. Keterampilan memproyeksi dan menerima/menangkap benda: menangkap, melempar

Keterampilan motorik kasar anak membutuhkan keseimbangan dan koordinasi anggota tubuh satu sama lain. Seperti keterampilan berjalan, anak membutuhkan koordinasi kaki dan tubuh untuk menggerakkan kaki, keterampilan mengangkat bola, anak membutuhkan keseimbangan otot tangan dan tubuh untuk menahan beban, serta keterampilan menangkap benda, anak membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk dapat meraih suatu benda.

Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi Hurlock (dalam Rifa'i, 2017). Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh.

Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerak gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Endah, 2008). Keterampilan motorik kasar sangat penting untuk dikembangkan diusia yang masih dini yaitu untuk mematangkan otot-otot besar dalam melakukan aktivitas otot kaki, tangan, dan tubuh seperti berjalan, berlari, melompat dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motorik kasar pada intinya merupakan gerakan fisik yang membutuhkan kinerja seluruh anggota tubuh dan otot-otot besar pada anak untuk melakukan aktivitasnya, contoh: berlari, melompat, merangkak, mengayunkan tangan.

## **2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar**

Kemampuan motorik kasar anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik secara fisik maupun psikis berikut ini faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak

a. Sumantri (2005 : 95) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik adalah sebagai berikut:

### **1) Perkembangan Anatomis**

Perkembangan anatomis ditunjukkan dengan adanya perubahan kuantitas pada struktur tulang-belulang, proporsi tinggi kepala dan badan secara menyeluruh. Perkembangan motorik pada anak usia dini diperlihatkan dengan bertambahnya tulang-

belulang yang berpengaruh pada semakin meningkatnya proporsi tinggi kepala dan berat badan pada anak tersebut. Seiring dengan bertambahnya usia anak proporsi itu pun akan mengalami perubahan yang tidak sama dibandingkan dengan usia sebelumnya.

## 2) Perkembangan Fisiologis

Perkembangan secara fisiologis anak usia dini adalah koordinasi gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Pada perkembangannya, gerakan motorik anak tidak terkoordinasi dengan baik. Seiring dengan kematangan dan pengalaman anak keterampilan motorik tersebut berkembang dari tidak terkoordinasi dengan baik menjadi koordinasi secara baik.

b. Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan motorik anak diungkapkan oleh Rumuni dan Sundari (2013 : 16), yaitu

### 1) Genetik

Setiap individu mempunyai faktor keturunan yang dapat menunjang perkembangan motorik kasar anak misalnya memiliki kekuatan otot, saraf yang baik dapat menyebabkan perkembangan motorik kasar individu tersebut menjadi baik dan cepat.

### 2) Lingkungan

Lingkungan yang mendukung mempunyai pengaruh sangat besar bagi anak pasca lahir untuk mendapatkan perkembangan motorik yang baik, terutama lingkungan keluarga.

3) Kesulitan dalam melahirkan

Bayi yang mengalami kesulitan dalam kelahiran, misalnya dalam perjalanan kelahiran (*vacuum*), sehingga bayi mengalami kerusakan pada otaknya yang akan memperlambat perkembangan motorik kasarnya.

4) Status Gizi

Pemberian gizi yang baik dan seimbang pasca kelahiran akan mempercepat perkembangan motorik kasar anak. Kekurangan gizi menyebabkan pertumbuhan anak terganggu dan berimbas pada perkembangan motorik kasar yang ikut terganggu.

5) Cacat Fisik

Cacat fisik seperti kebutaan atau anggota gerak tidak lengkap akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak

6) Kelahiran Sebelum Waktunya

Kelahiran sebelum waktunya (*premature*) akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak, karena tingkat perkembangan motorik kasar pada waktu lahir *premature* berada di bawah tingkat perkembangan bayi yang lahir tepat waktu atau normal.

7) Perlindungan

Perlindungan berlebihan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orang tua tentang perkembangan motorik, sehingga anak tidak mempunyai waktu bergerak, misalnya anak digendong

terus dan ingin naik turun tangga tidak boleh, hal ini akan memperlambat perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor berbeda yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yaitu menurut pendapat Sumantri tanpa mempermasalahkan proses dari kelahiran anak, faktor itu adalah perkembangan anatomis dan perkembangan fisiologis. yang tidak mempermasalahkan fisik dan psikis. Sedangkan menurut pendapat Rumunni dan Sundari faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak dipengaruhi oleh genetik, lingkungan, kesulitan kelahiran, status gizi, cacat fisik, kelahiran sebelum waktunya, dan perlindungan.

Menurut Izzaty dkk (2008 :8) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak antara lain

- a. Kondisi fisik. Kondisi fisik merupakan faktor biologis individu yang menunjukkan pada faktor genetik yang diturunkan oleh kedua orang tuanya. Faktor ini dimulai dari masa pembuahan sel telur oleh sel jantan. Gen inilah yang menentukan warna rambut, kulit, ukuran tubuh, jenis kelamin kemampuan intelektual, serta emosi. Pada masa pembentukan sel-sel tubuh banyak faktor yang dapat mempengaruhi kondisi janin. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah faktor penyimpanan dari segi fisik, seperti keadaan gizi yang buruk pada ibu hamil,

dipengaruhi berbagai jenis obat-obatan berbahaya, rokok, alkohol, serta zat-zat kimia dapat merugikan janin. Dari segi psikologis pembentukan sel-sel tubuh juga sel tubuh juga dipengaruhi oleh keadaan psikologi selama kehamilan. Emosi ibu yang tidak stabil atau stres yang berat dapat menumbuhkan kelainan janin, seperti penyakit dan cacat fisik maupun psikologis. Dengan demikian kondisi ibu hamil yang baik sangat diperlukan agar dapat menjadi anak yang baik pula.

- b. Kondisi psikis. Kondisi fisik yang tidak sempurna atau cacat juga berkaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuan dirinya. Jika anak mengalami gangguan seperti kerusakan system syaraf, kerusakan otak atau mengalami retardasi mental dapat menyebabkan perkembangan motorik anak tidak stabil dan anak akan mengalami kesusahan ketika anak melakukan aktivitas atau kegiatan. Dengan kondisi anak tersebut, dalam melakukan kegiatan anak memerlukan bantuan dari orang lain serta anak tidak dapat bergerak dengan bebas.
- c. Stimulasi. Hal ini merupakan faktor yang penting dalam menunjang perkembangan motorik anak. Anak yang mendapat stimulasi atau rangsangan yang terarah dan teratur akan lebih cepat mempelajari sesuatu karena lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang tidak mendapat banyak stimulasi atau rangsangan. Dengan adanya stimulasi banyak



stimulasi atau rangsangan. Dengan adanya stimulasi banyak stimulasi atau rangsangan. Dengan adanya stimulasi yang diberikan oleh lingkungan maka anak dapat mengembangkan motoriknya dengan baik.

- d. Motivasi yang ditimbulkan dari sejak usia awal ditimbulkan dari sejak usia awal akan memberikan hasil yang berbeda pada anak dalam menguasai sesuatu. Dorongan yang bersifat membangun daya pikir dan daya cipta individu akan membuat individu termotivasi untuk melakukan yang lebih baik lagi. Pemberian kesempatan kepada anak agar anak dapat melakukan aktivitas atau kegiatan sesuai dengan yang anak mau atau memberi kesempatan bagi anak untuk memuaskan rasa ingin tahunya dapat menjadikan perkembangan motorik anak berkembang dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain perkembangan anatomis dan perkembangan fisiologis, genetik, lingkungan, kesulitan kelahiran, status gizi, cacat fisik, kelahiran sebelum waktunya, dan perlindungan. Dapat dikatakan bahwa lingkungan sekitar yang kondusif memiliki pengaruh besar bagi perkembangan motorik kasar pada anak, disamping faktor kondisi fisik dan kondisi psikis anak yang menjadi hambatan atau faktor penting lainnya dalam perkembangan motorik kasar anak.

### 3. Indikator motorik kasar

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, Tingkat Pencapaian Perkembangan pada aspek motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola).
- b. Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan kaki bergantian.
- c. Meniti di atas papan yang cukup lebar.
- d. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm (di bawah tinggi lutut anak).
- e. Meniru gerakan senam sederhana seperti menirukan gerakan pohon, kelinci melompat).

Menurut Suntrock (dalam Desmita ,2005) indikator keterampilan motorik kasar anak antara lain :

- a. Terlihat lebih cepat dalam berlari. Anak semakin lincah dan cepat ketika berlari.
- b. Makin pandai meloncat. Anak semakin lincah ketika melakukan gerakan meloncat ke depan meloncat ke belakang ataupun ke samping.
- c. Mampu menjaga keseimbangan badannya. Anak mampu berdiri dengan satu kaki selama beberapa detik.
- d. Penguasaan badan seperti membungkuk. Anak semakin mampu melakukan berbagai gerakan penguasaan badan seperti membungkuk dan meliuk.

- e. Melakukan bermacam-macam latihan senam. Anak mampu mengikuti berbagai gerakan senam atau tari tradisional.
- f. Aktivitas olah raga berkembang pesat. Anak mampu melakukan aktivitas olah raga seperti berlari melompat meloncat.

Indikator perkembangan motorik kasar pada anak usi 3-4 tahun secara umum melakukan aktivitas olahraga seperti melompat, makin pandai meloncat, melakukan gerakan bermacam-macam latihan senam, penguasaan badan seperti membungkuk, berdiri dengan tumit di atas satu kaki, berlari sambil membawa sesuatu yang ringan, berjalan ke berbagai arah, berjalan maju, berjalan mundur, berjalan berjinjit, Naik-turun tangga, meniti di atas papan yang cukup lebar, dan melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Mampu membungkukkan badan
- b. Mampu meliukkan badan, seperti gerakan saat senam
- c. Menirukan gerakan binatang, seperti kelinci, ayam dan burung
- d. Menirukan gerakan pohon tertiuip angin
- e. Menirukan gerakan pesawat terbang
- f. Berjalan di atas papan titian, anak mampu melatih keseimbangan
- g. Berjalan maju dan mundur
- h. Berdiri dengan satu kaki
- i. Memanjat, seperti memanjat mainan bola dunia

- j. Berayun, anak mampu berayun menggunakan kedua tangan dengan cara memegang papan benda.
- k. Melompat ke berbagai arah, anak mampu melompat kesamping kiri, kanan, kedepan dan kebelakang.

#### **4. Tujuan pengembangan motorik kasar**

Pengembangan motorik kasar bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, anak didik dilatih gerakan-gerakan dasar yang akan membantu perkembangan motoriknya kelak (Depdiknas, 2004: 2).

Pengembangan motorik anak dilihat dari kemampuan motoriknya. Tujuan dari pengembangan ini anak akan terlatih memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Sehingga anak diharapkan dapat dikembangkan saat anak memasuki lembaga pra sekolah adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.

Tujuan dari pengembangan motorik kasar pada anak menurut pendapat Saputra dan Yudha (dalam Septantia : 2010) yaitu mampu meningkatkan keterampilan gerak, mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, mampu menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Kompetensi anak yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki lembaga pra sekolah adalah anak mampu melakukan aktivitas motorik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan kesiapan untuk menulis, keseimbangan, dan melatih keberanian.

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa tujuan pengembangan motorik kasar yaitu memperkenalkan kepada anak berbagai aktivitas motorik kasar seperti mengontrol, mengelola, dan koordinasi gerakan tubuh agar mengetahui bagaimana cara hidup sehat. Dapat meningkatkan keterampilan gerakan sehingga anak mampu mengekspresikan semua yang ada dalam pikirannya melalui gerakan yang anak ciptakan. Tanpa sadar anak telah mengembangkan rasa percaya diri, disiplin, dan meningkatkan kebugaran jasmani dengan gerakan yang anak ciptakan.

## **5. Fungsi perkembangan motorik kasar**

Fungsi pengembangan motorik kasar pada anak dini (Depdiknas,2004: 2), sebagai berikut:

- a. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.

- b. Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik/motorik, rohani dan kesehatan anak.
- c. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.
- d. Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak.
- e. Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- f. Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- g. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Fungsi dari pengembangan motorik kasar pada anak melatih anak untuk hidup sehat. Koordinasi otot jari dan tangan untuk melakukan segala aktivitas kehidupan sehari-hari seperti bermain, hal ini membiasakan anak untuk melakukan gerakan fisik sehingga dalam kegiatan tersebut melatih anak melatih gerakan ketangkasan dan berpikir. Dari bermain ini anak juga dapat mengembangkan emosional, sosial dan perasaan menyayangi serta memahami kesehatan diri anak.

Sujiono (2007: 1.5-1.8) menjelaskan pentingnya meningkatkan perkembangan motorik anak usia dini yaitu sebagai berikut :

- a. Peran kemampuan motorik untuk perkembangan fisiologis anak.

Anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernapasannya. Kegiatan motorik kasar anak

merupakan awal anak mulai kenal kegiatan berolahraga. Jika anak terbiasa berolahraga mulai ia kecil maka hal itu akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian. Selain itu, kegiatan berolahraga atau bergerak akan membuat tulang dan otot anak bertambah kuat.

Peran kemampuan motorik untuk perkembangan sosial dan emosional anak. Seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar. Lingkungan teman-temannya pun akan menerima anak yang memiliki kemampuan motorik atau gerak lebih baik, sedangkan anak yang tidak memiliki kemampuan gerak tertentu akan kurang diterima teman-temannya. Penerimaan teman-teman dan lingkungannya akan menyebabkan anak mempunyai rasa percaya diri yang baik. Oleh sebab itu, sebaiknya saat anak-anak kecil mereka dapat mulai mempelajari berbagai jenis kegiatan fisik motorik secara bebas sesuai dengan kemampuan mereka sendiri dan tanpa disbanding-bandingkan dengan anak lainnya. Hal itu membuat anak mau melakukan berbagai kegiatan dengan senang hati tanpa rasa takut dan malu.

- b. Peran kemampuan motorik untuk kognitif anak. Meningkatnya kemampuan fisik anak saat mereka di usia Taman Kanak-kanak membuat aktivitas fisik motorik mereka juga semakin banyak. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain akan meningkatkan aktivitas fisik anak. Maxim (1993), menyatakan bahwa

aktivitas fisik akan menciptakan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya. Adanya kemampuan atau keterampilan motorik anak juga akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak. Maxim (1993)

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi perkembangan motorik adalah upaya dalam meningkatkan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik terlihat dari seberapa jauh anak tersebut mampu menampilkan tugas motorik yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas motorik tinggi berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

## **6. Prinsip Perkembangan Motorik kasar**

Menurut Hurlock (1978:60) mengatakan bahwa terdapat lima prinsip perkembangan kemampuan motorik kasar berdasarkan dari beberapa studi penelitian yang dilakukannya, yaitu :

- a. Perkembangan motorik kasar bergantung pada kematangan otot dan syaraf.

Selain kekuatan otot, kematangan otak juga sangat berpengaruh bagi perkembangan motorik anak. Karena setiap gerakan yang dilakukan oleh anak diatur oleh otak. Sehingga semakin matang sistem



syaraf otak yang mengatur kegiatan otot, maka semakin terampil pula kemampuan motorik anak.

- b. Perkembangan yang berlangsung terus menerus. Perkembangan motorik akan berlangsung terus – menerus selama masa perkembangan anak.

Urutan perkembangannya saat bayi adalah *cephalocaudal* yang merupakan urutan pertumbuhan dimulai dari arah kepala kemudian arahnya semakin lama semakin ke bawah menuju organ – organ yang lain seperti leher, batang tubuh tengah, dan lainnya. Kemudian pola perkembangan motorik selanjutnya adalah *proximodistal* yaitu pertumbuhan yang dimulai dari bagian tengah tubuh kemudian bergerak menuju kaki dan tangan. (Santrock, 2002).

- c. Perkembangan motorik memiliki pola yang dapat diramalkan.

Perkembangan motorik dapat diramalkan pola perkembangannya sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan anak. Seperti anak yang memiliki kemampuan untuk duduk lebih awal dibandingkan dengan anak seusianya yang lain, maka anak tersebut akan berjalan lebih awal pula dibandingkan dengan anak lainnya.

- d. Reflek primitif akan hilang dan digantikan dengan gerakan yang disadari.

Reflek primitif adalah gerak reflek yang ada pada bayi dan terjadi secara otomatis. Namun reflek ini harus sudah hilang seiring

bertambahnya usia anak karena dapat menghambat gerakan yang disadari.

- e. Urutan perkembangan pada anak sama tetapi kecepatannya berbeda.

Setiap anak akan mengalami urutan perkembangan motorik yang sama, namun kecepatan setiap anak pasti berbeda. Hal tersebut menunjukkan adanya unsur bawaan dan perbedaan individu yang mempengaruhi kecepatan perkembangan motorik anak.

Prinsip perkembangan yang dikemukakan Hurlock di atas dapat dipahami bahwa perkembangan motorik dipengaruhi oleh kematangan sistem syaraf dan otot, dimana mengajarkan gerakan yang belum saatnya anak untuk berada dalam fase tersebut akan sia-sia dan jika itu berhasil akan bersifat sementara. Pola perkembangan dapat diramalkan dari anak mulai belajar berjalan akan konsisten dengan perkembangan selanjutnya. Perkembangan motorik dapat sebagai penentu norma, di mana akan diketahui pada usia berapa anak akan melakukan gerakan yang diharapkan.

## **B. Bermain Egrang Tempurung Kelapa**

### **1. Pengertian Bermain**

Menurut Daeng (dalam Ismail, 2006 :34) permainan atau bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak, artinya dalam permainan itu anak belajar hidup.

Hurlock (Musfiroh, 2008: 1) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari.

Montessori (dalam Suyadi, 2013 :34) berpendapat bahwa bagi anak permainan adalah suatu yang menyenangkan, sukarela, penuh arti, dan aktivitas spontan. Permainan juga sering dianggap kreatif, yang menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.

Permainan berarti bagian dari kehidupan anak yang dilakukan secara menyenangkan dan penuh arti yang merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak, juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak merasa senang dan bahagia. Jika anak sudah merasa senang dan nyaman maka anak akan menyukai permainan tersebut, hal ini membuat anak tidak sadar bahwa dalam bermain anak juga belajar. Belajar sosial, pemecahan masalah, bahasa baru dan fisik yang baru.

## 2. Tahapan Perkembangan Bermain

Hurlock (dalam Rifa'i, 2017 : 24) mengemukakan bahwa perkembangan bermain melalui berbagai tahapan, yaitu tahap penjelajahan, mainan, bermain dan melamun, penjelasannya sebagai berikut:

### a. Tahap Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Tahapan ini mempunyai ciri utama yaitu berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencobamenjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya. Hal ini dimulai sejak bayi berusia sekitar tiga bulan. Penjelajahan samkin luas, saat anak sudah merangkak dan berjalan, sehingga anak akan mengamati setiap benda yang dapat diraihny.

### b. Tahap Permainan (*Toy stage*)

Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Antara umur 2-3 tahun, mereka dapat membayangkan bahwa mainan itu mempunyai sifat hidupseperti bergerak , berbicara dan merasakan. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggapbenda mati sebagai sesuatu yang hidup, dan hal ini mengurangi mintanya pada alat permainan.

### c. Tahap Bermain (*Play Stage*)

Setelah anak memasuki sekolah, jenis permainan mereka sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan alat permainan, terutama bila sendiri, setelah itu mereka tertarik dengan

permainan seperti olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

d. Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun yang merupakan ciri khas anak remaja adalah saat berkorban. Yaitu saat mereka menganggap dirinya tidak diperlukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun.

Berdasarkan uraian tersebut, tahap perkembangan bermain dimulai dari anak mengamati benda disekitarnya, menganggap benda mati (mainan) menjadi benda hidup dan mengajaknya bercengkrama, masuk kepermainan yang lebih menuju kearah minat anak dan berakhir pada tahap melamun saat anak berada pada masa pubertas.

### **3. Manfaat Bermain Bagi Anak**

Dunia anak adalah dunia bermain, dunia yang penuh dengan spontanitas dan menyenangkan. Sesuatu yang dilakukan anak penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan. Bermain adalah suatu aktivitas bersenang-senang yang menimbulkan kegembiraan dan kebahagiaan bagi anak yang merupakan aktivitas tanpa paksaan atau seuka rela yang merupakan kegiatan serta sangat fleksibel tanpa memperdulikan hasilnya.

Menurut Setyawahyuni (dalam Sopiah, 2007) menyatakan bahwa bermain memiliki manfaat-manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Fisik

Bermain aktif seperti berlari, melompat, elempar, memanjat, meniti papan titian dan sebagainya membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.

b. Manfaat Terapi

Bermain memiliki nilai terapi. Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Dalam hal ini bermain membantu anak mengekspresikan, perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energy yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.

c. Manfaat Kreatif

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alas bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik anak akan melakukannya kembali dalam situasi lain.

d. Pembentukan Konsep Diri

Melalui bermain anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal

ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.

e. Manfaat Sosial

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

f. Manfaat Moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenai norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Bermain tidak sekedar bermain-main, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi anak terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkaian sejumlah objek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik dapat melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang baik bagi anak mengarahkan anak untuk dapat

mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari .

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

### **C. Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa**

#### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan simbolik dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikny. Dengan demikian wujud atau bentuknya tetap menyenangkan dan menggemirakan anak karena tujuannya sebagai media pembelajaran.

Wahyuningsih (dalam Partiw dan Kristanto 2014 : 25) menyatakan bahwa permainan tradisional, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang di dalamnya banyak terakndung nilai-nilai pendidikan dan hasil budaya, serta dapat menyenangkan hari yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.



Tulia (dalam Rinasari, 2013: 39) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan kebudayaannya.

Sebagian besar permainan tradisional menyimpan cerita rakyat tersendiri, sehingga memiliki nilai budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Untuk anak usia dini pengenalan permainan tradisional sangatlah penting karena membrikan pembelajaran tentang nilai-nilai budaya. Hal ini mengenalkan sejarah untuk anak.

Rahmawati (2009 : 2) permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Selain mengenalkan budaya, dengan permainan tradisional mengajarkan anak untuk mengenal alat permainan sederhana dari hasil bahan-bahan alam yang ada disekitar. Apalagi untuk anak-anak jaman sekarang yang lebih suka bermain permainan modern, hal ini sangat penting untuk dikenalkan pada anak sejak dini.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Permainan tradisional adalah jenis permainan kreatif yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian

budaya lokal yang dapat dimainkan secara berkelompok atau minimal dengan dua orang. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat mengembangkan motorik kasar adalah permainan egrang tempurung kelapa.

## **2. Manfaat Permainan Tradisional**

Adapun manfaat dari permainan tradisional menurut Pratiwi (2014 : 26) adalah :

### **a. Anak menjadi lebih kreatif**

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Menggunakan barang - barang, benda-benda atau tumbuhan-tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini mendorong anak untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu ,permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku,selain aturan yang sudah bisa digunakan,ditambah dengan aturan-aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Disini juga terlihat bahwa pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

### **b. Digunakan untuk terapi anak**

Saat bermain anak-anak akan melepas emosinya mereka berteriak,tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan untuk terapi anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.

c. Mengembangkan kecerdasan majemuk

1) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak

Permainan tradisional mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektual. Sebab permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Contohnya permainan gagarudaan, oray-orayan, dan permainan dakon. Dengan permainan tradisional misalnya permainan dakon akan melatih otak kiri anak dan melatih anak menggunakan strategi dalam permainan yaitu anak harus dapat mengumpulkan biji lebih banyak daripada lawannya agar dapat memenangkan permainan.

2) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan bermain secara berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul rasa toleransi dan empati terhadap teman yang lain, serta nyaman dan terbiasa dengan berkelompok. Dalam permainan tradisional yang dapat mengembangkan kecerdasan emosional misalnya permainan layang-layang. Pada permainan layang-layang anak dilatih mulai dari proses pembuatan layang-layang, yang mana kedua sisinya harus seimbang agar bisa terbang. Saat menerbangkannya anak dituntut untuk sabar mencari arah angin yang tepat untuk menerbangkan layang-layang dan menggerakkan tali layang-layang dengan gerakan yang tepat agar tali tidak putus.

### 3) Mengembangkan kecerdasan logika anak

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menyusun strategi untuk menentukan langkah-langkah yang tepat agar dapat mengalahkan lawan-lawannya. Dengan menyusun strategi tersebut secara tidak sadar anak dilatih dalam mengembangkan kecerdasan logikanya, sehingga kecerdasan logika anak dapat dikembangkan tanpa anak merasa terbebani. Misalnya permainan tradisional engklek, congklak, dingsklik oglak aglik, jamuran, gobak sodor, dan lompat tali.

### 4) Mengembangkan motorik kasar anak

Pada umumnya permainan tradisional mendorong pemainnya untuk bergerak seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya, sehingga dapat membantu motorik anak dengan baik. Anak akan menjadi lebih aktif. Dengan permainan tradisional, anak dapat menyeimbangkan tubuhnya karena kebanyakan permainan tradisional melibatkan seluruh gerak dan koordinasi tubuh. Misalnya lompat tali, egrang, engkleg, dan dingsklik oglak aglik.

### 5) Mengembangkan kecerdasan natural anak

Banyak alat-alat permainan yang dibuat dari tanah, genting, tumbuh-tumbuhan, batu dan pasir. Aktifitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga membuat anak lebih menyatu dengan alam. Jiwa anak yang dapat menyatu dengan alam akan mengajarkan anak untuk lebih mencintai alam sekitar dengan cara

menjaganya. Anak juga dapat menambah rasa syukur karena anak dapat menikmati alam sekitarnya.

6) Mengembangkan kecerdasan spasial anak

Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional anjang- anjangan. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran.

7) Mengembangkan kecerdasan musikal anak

Nyanyian dan bunyi-bunyian sangat dekat dengan permainan tradisional. Dengan adanya nyanyian dalam permainan tradisional akan mengajarkan anak tentang hal-hal yang berhubungan dengan irama, sehingga anak akan mengerti tentang irama-irama yang pas dan sesuai dengan gerakan. Setiap permainan tradisional memiliki lirik lagu dan nada yang berbeda-beda. Anak juga akan lebih semangat lagi mengikuti permainan karena adanya nyanyian-nyanyian tersebut. Misalnya permainan tradisional yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya cublak-cublak suweng dan jamuran.

8) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak

Dalam permainan tradisional mengenal menang dan kalah. Namun dalam menang dan kalah ini tidak membuat pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan anak yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada anak-anak yang belum bisa dan anak-anak yang sudah bisa melakukan permainan. Pratiwi (2014 : 26)

Manfaat permainan tradisional menurut Kristanto (2014 : 25) adalah sebagai berikut:

a. Bagi pendidik dan orang tua

Manfaat permainan tradisional bagi pendidik dan pengelola PAUD sebagai berikut:

- 1) Menambah, memperkaya, dan melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada.
- 2) Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, baik bagi dirinya sebagai pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya ditengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern.
- 3) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan keceriaan serta kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

b. Bagi anak

Adapun manfaat permainan tradisional bagi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak menjadi lebih aktif dan kreatif

Anak akan menjadi lebih aktif dan kreatif, karena permainan tradisional mengajarkan untuk bergerak lebih aktif tidak hanya duduk manis saja. Anak harus menggunakan seluruh anggota

tubuhnya untuk melakukan sesuatu permainan tradisional. Oleh karena itu anak akan lebih aktif lagi, karena anak dituntut untuk bergerak. Kalau anak tidak mau bergerak maka anak tidak dapat mengikuti permainan tradisional yang dilakukan. Permainan tradisional juga akan mengasak kreatifitas anak, karena dalam permainan tradisional anak harus mau berpikir kreatif agar dapat mengikuti dan menyelesaikan permainan yang dilakukannya. Anak tidak dapat hanya mengandalkan kelincahan tubuhnya saja, namun anak juga harus dapat berfikir kreatif agar dapat menyelesaikan permainan dan memenangkan permainan yang dilakukannya.

- 2) Permainan tradisional dapat digunakan sebagai terapi yang memerlukan kondisi tersebut.

Saat anak melakukan permainan tradisional, anak dapat melakukan hal-hal yang dia sukai. Dengan bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Bermain menjadi wadah untuk anak berteriak-teriak, tertawa , dan bergerak, sehingga anak akan merasa lega dan tidak akan meras terbebani dengan hal-hal yang dapat membuat mereka akan membuat mereka menjadi murung dan menjadi pasif juga stres. Permainan tradisional dapat membantu anak untuk melenturkan otot-ototnya, sehingga anak tidak akan merasa kaku ketika bergerak.

3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak, karena dalam bermain permainan tradisional anak dituntut untuk berfikir, bergerak, bersosialisasi, memahami lingkungan sekitar, memahami perasaan sendiri dan perasaan orang lain. Anak juga diajarkan untuk menyanyikan lagu-lagu yang terdapat dalam permainan akan menjadikan anak lebih senang dan semangat mengikuti permainan tersebut. Dengan permainan tradisional dapat menjadikan anak untuk lebih mencintai lingkungan alam, sehingga anak akan menjaga lingkungan alam yang ada.

c. Bagi masyarakat

Permainan tradisional memiliki manfaat bagi masyarakat di antaranya sebagai berikut:

- 1) Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, sehingga permainan tradisional bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang telah diwariskan oleh leluhur dan permainan tradisional tersebut tidak menyimpan dari segi agama maupun moral.
- 2) Memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah marah serta dapat menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai



wadah untuk meluapkan emosi anak. Anak bebas untuk berteriak-teriak, tertawa dan bergerak. Permainan tradisional memiliki banyak ragam permainan yang sesuai dengan potensi lokal di daerah masing-masing. Anak dapat mengenal, mencintai, dan melestarikan budaya lokal dimana anak itu tinggal.

- 3) Menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.

Manfaat permainan tradisional menurut Tarne (2015) sebagai berikut:

- 1) Aspek motorik

Dimana permainan tradisional dapat mengembangkan aspek motorik anak, diantaranya melatih daya tahan tubuh anak, melatih kelenturan tubuh anak, sensorikmotorik, motorik kasar anak dan motorik halus anak. Karena permainan tradisional kebanyakan menggunakan aktifitas fisik, sehingga permainan tradisional dapat melatih dan mengembangkan aspek motorik pada anak. Motorik anak dapat berkembang dengan baik tanpa anak merasa terbebani karena dengan bermain permainan tradisional anak akan merasakan kegembiraan.

- 2) Aspek kognitif

Salah satu aspek yang dikembangkan dalam permainan tradisional adalah aspek kognitif anak. Yang dikembangkan dalam aspek kognitif yaitu melatih anak untuk mengembangkan imajinasinya, melatih kreatifitas anak, problem solving, melatih anak untuk

menentukan atau menyusun strategi, dan melatih anak dalam pemahaman kontekstual. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk lebih kreatif agar anak dapat mengikuti jalannya permainan dengan menyenangkan. Dengan permainan tradisional anak dituntut untuk menyusun strategi dalam bermain yaitu menyusun strategi untuk melakukan permainan dan menyelesaikan permainan yang dimainkan. Kebanyakan permainan tradisional dilakukan secara bersama, sehingga kadang timbul masalah dalam melakukan permainan karena perbedaan pendapat satu dengan yang lainnya, dengan demikian anak dituntut untuk menyelesaikan masalah-masalah yang timbul karena bermain.

### 3) Aspek emosional

Permainan tradisional dapat melatih aspek emosional anak, dimana anak dapat mengasah emosinya dan dapat melatih pengendalian diri, dengan begitu anak dapat mengendalikan dirinya. Anak mengerti akan situasi dan anak akan mengerti bagaimana dia mengungkapkan emosinya. Anak tidak mudah marah dan tidak akan egois. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk mengerti keadaan disekitar lingkungan. Anak harus dapat memahami dan menempatkan diri dilingkungan dengan baik. Anak dilatih untuk tidak mementingkan dirinya sendiri, karena dilingkungan tersebut anak tidak sendiri melainkan dengan banyak orang yang mempunyai kepentingan dan pemikiran yang berbeda. anak dilatih untuk mengendalikan dirinya

dan tidak boleh egois. Anak kadang harus mematuhi keputusan yang dibuat oleh orang lain. Permainan tradisional banyak mengajarkan anak untuk menahan dan mengatur emosinya . anak dituntut untuk tidak mudah marah dalam melakukan permainan. Permainan tradisional yang sering dilakukan secara bersama tersebut dapat menimbulkan berbagai perbedaan pemikiran yang dapat memicu emosi anak atau amarah anak, tetapi diditulah letak permainan tradisional dalam pengembangan aspek emosional anak.

#### 4) Aspek bahasa

Permainan tradisional dapat melatih aspek bahasa anak. Anak dapat memahami konsep-konsep nilai. Perkembangan bahasa anakpun juga dapat meningkat. Perkembangan bahasa anak akan dapat berkembang dengan baik. Anak dapat mengembangkan bahasa ketika melakukan sosialisasi dengan orang lain. Karena permainan tradisional dilakukan secara bersama maka secara tidak langsung anak diajarkan untuk mengembangkan aspek bahasa anak. Anak akan belajar mulai dari bahasa verbal atau bahasa dengan menggunakan suara dan bahasa non verbal atau bahasa tubuh. Dalam permainan tradisional anak secara tidak langsung menggunakan bahasa verbal dan non verbal dalam melakukan permainan tersebut. Selain menggunakan kata-kata atau bahasa verbal , biasanya anak juga menggunakan bahasa isyarat atau bahasa tubuh untuk memberikan kode kepada teman yang lainnya. Dengan demikian aspek bahasa anak dapat berkembang.

#### 5) Aspek sosial

Manfaat dari permainan tradisional dalam pengembangan aspek sosial anak adalah dapat melatih anak untuk bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih ketrampilan sosialisasi dalam berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain secara baik, karena dalam permainan tradisional kebanyakan anak dituntut untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar dan juga orang-orang yang ada pada lingkungannya.

#### 6) Aspek moral

Dengan permainan tradisional dapat melatih anak untuk menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Dengan begitu anak secara tidak langsung belajar tentang nilai-nilai luhur yang harus tetap dijaga keberadaannya. Nilai-nilai tersebut dapat melatih dan mengembangkan aspek nilai moral anak. Tarne (2015)

Dari berbagai pendapat tentang manfaat permainan tradisional tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan banyak manfaat baik bagi guru, anak didik, dan masyarakat. Permainan tradisional memberikan banyak manfaat untuk anak. Permainan tradisional dapat digunakan untuk melatih kecerdasan majemuk anak, melatih dan mengembangkan aspek perkembangan anak, juga permainan

tradisional dapat digunakan sebagai terapi untuk anak serta dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Permainan tradisional dilakukan oleh lintas usia. Para pemain yang masih belia ada yang menjaganya yaitu para pemain yang sudah dewasa. Para pemain yang belum bisa melakukan permainannya dapat belajar secara tidak langsung dengan pemain yang sudah bisa walaupun usianya masih dibawahnya. Permainan tradisional dapat dilakukan oleh para pemain dengan multi jenjang usia dan juga tidak lekang oleh waktu.

Tidak ada yang lebih unggul , karen stiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir kemunculan ego pada para pemainnya.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional**

Kelebihan permainan tradisional menurut Nugroho (2005 : 04) di antaranya adalah:

#### **a. Permainan tradisional menurut gerakan fisik**

Dalam permainan tradisional anak dituntut untuk menggerakkan semua anggota tubuhnya, ini sangat bagus untuk kesehatan, keseimbangan dan perkembangan otak anak sehingga anak akan lebih aktif. Biasanya permainan tradisional itu dilakukan di alam terbuka yang membuat anak terkena sinar matahari dan angin alam. Dengan demikian anak dapat terjaga kesehatan fisiknya. Otot-otot anak juga dilibatkan dalam permainan tradisional tersebut, sehingga dapat melatih kelenturan tubuh anak. Permainan tradisional juga dapat

digunakan sebagai olah raga untuk anak karena melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Ketika bermain permainan tradisional anak dituntut untuk menggerakkan fisiknya baik itu tangan dan kaki, sehingga permainan tradisional dapat digunakan untuk olah raga yang menyenangkan bagi anak dan tubuh anak akan menjadi baik karena aktivitas tersebut.

- b. Permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai dengan cara praktek langsung.

Inilah cara belajar yang bagus untuk anak-anak, mereka memahami dan menghormati dengan cara langsung. Latihan bersabar dengan praktek dan seterusnya. Dengan permainan tradisional melibatkan anak secara langsung, mereka bermain secara langsung sehingga mereka dapat belajar nilai-nilai yang terkandung dalam permainan secara langsung dan tanpa adanya pemaksaan. Dengan demikian anak akan lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan yang dilakukan.

- c. Permainan tradisional lebih bisa melatih anak untuk berfikir sesuai dengan realita

Ini karena langsung berinteraksi dengan dunia luar atau dengan teman sebayanya. Dibandingkan dengan permainan modern yang mengajarkan anak untuk berfikir dengan cara instan. Dengan permainan tradisional anak dilatih untuk benar-benar berfikir secara nyata dibandingkan dengan permainan modern yang mengajarkan anak

untuk selalu mengandalkan daya kreatifitasnya dalam membuat maupun menciptakan permainan tradisional. Contohnya permainan mobil-mobilan yang terbuat dari serabut kelapa maupun jeruk bali. Hal ini tentu melatih kreatifitas anak, dimulai ketika anak mencari bahan untuk membuat mobil-mobilan, membayangkan dan merancangannya, merakit rancangannya, hingga mendekorasi mobil-mobilan agar tampak lebih menarik.

d. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Karena permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok, maka permainan ini otomatis mengajarkan kebersamaan seperti dalam permainan *galah asin*, *pris-prisan/bebentengan*, *oray-orayan*, *ucing sumput*, dan masih banyak lagi. Dalam permainan kelompok, anak membutuhkan teman kelompok yang berarti memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk berempati, bergiliran, mentaati peraturan, juga solidaritas.

Pada permainan *pris-prisan* misalnya, si anak akan dilatih kekompakannya dalam menyusun strategi agar dapat menginjak batu/genting milik lawan ataupun saat menyelamatkan teman yang terperangkap.

e. Melatih kemampuan motorik

Aktivitas fisik yang dilakukan anak ketika bermain secara langsung merangsang gerakan motorik, baik motorik halus seperti

menggambar, meremas, menggengam, maupun motorik kasar seperti melompat, berlari, berjongkok, dan meloncat. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk melatih dan mengembangkan gerakan otot pada anak. Contohnya dalam permainan engklek, permainan ini mendukung pertumbuhan anak terutama kecerdasan kinetiknya. Ketika bermain, anak melompat dengan satu kaki sehingga ia akan berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan lompatan yang dilakukan juga baik lagi metabolisme tubuh.

Adapun kekurangan permainan tradisional antara lain adalah:

- 1) Membutuhkan waktu khusus
- 2) Harus keluar rumah
- 3) Tidak bisa bermain dan kurang asyik tanpa teman
- 4) Menimbulkan kelelahan.

#### **D. Permainan Egrang Tempurung Kelapa**

##### **1. Pengertian Permainan Egrang Tempurung Kelapa**

Egrang Tempurung kelapa adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda, seperti Tengkek- tengkek (Sumatera Barat), Ingkau (Bengkulu), Jangkungan (Jawa Tengah), atau Batungkau (Kalimantan Selatan).

Kata Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Egrang terbuat dari batang bambu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50 cm



dari bawah dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20 cm.

Pendapat lain menurut Mulyani (2013: 44) egrang tempurung kelapa dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastik atau dadung pada tengah tempurung untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti permainan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan.

Sedangkan Egrang Tempurung Kelapa terbuat dari dua tempurung kelapa yang dihubungkan dengan tali. Cara memainkannya dengan berlomba berjalan menggunakan egrang tempurung kelapa tersebut dari satu sisi lapangan ke sisi lainnya. Pemain yang paling cepat dan tidak terjatuh dialah pemenangnya (Madyawati, 2014:4).

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan egrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional yang terbuat dari dua tempurung kelapa dan diberi tali pada tengah lobang tempurung untuk memainkannya. Permainan tradisional ini sangat mudah dijumpai karena pembuatannya yang terbuat dari bahan-bahan yang tidak susah untuk mendapatkannya. Permainan ini tidak hanya terkenal di daerah Jawa akan tetapi di seluruh Negeri ini mengenal apa egrang tempurung kelapa.



Gambar 1  
Gambar Egrang Tempurung Kelapa

## 2. Sejarah Permainan Egrang Tempurung Kelapa

Selain mengenal egrang dari bambu, anak-anak masyarakat Jawa masa lalu juga mengenal egrang. Egrang tempurung kelapa jenis terakhir ini dibuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang dipadu dengan tali plastik atau dadung. Permainannya pun cukup mudah, kaki tinggal diletakkan ke atas masing-masing tempurung, kemudian kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada bathok lain di tanah seperti layaknya berjalan.

Anak-anak sekarang memang tidak harus memainkan kembali permainan-permainan tradisional, termasuk dolanan egrang tempurung kelapa. Namun paling tidak generasi tua saat ini bisa mengenalkan kepada generasi muda sekarang. Tentu dengan harapan agar generasi muda sekarang bisa mengenal sejarah kebudayaan nenek moyangnya, termasuk dalam lingkup permainan tradisional dan akhirnya bisa menghargai karya dan identitas bangsanya sendiri walaupun teknologi yang diterapkan kala itu sangat sederhana (Nugroho, 2011).

Menurut Daulima (2006) di daerah Gorontalo, permainan egrang lebih dikenal oleh anak dengan nama *lo bu'awu*. Asal mula permainan ini di kenal oleh rakyat Gorontalo dari seorang kakek yang bernama Dj Rahmalo yang tinggal di desa Biau kecamatan Sumalata. Diperoleh ketereangan bahwa permainan ini dimainkannya pada masa kanak-kanak dan diketahui oleh orang tuanya. Istilah *Tenggedi Lo Bu'awu* menurut sebagian penurutan berasal dari kata *tengge-tengge dihu-dihu* sehingga disingkat *tenggedi* artinya menjinjit dan memegang.

Di daerah Nusa Tenggara Timur, istilah lain permainan egrang disebut juga permainan "*Hae Bikase*" (telapak kaki/ladam kuda). Menurut etimologinya *hae bikase* artinya *hae* (kaki), *bikase* (kuda). Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak-anak baik laki-laki maupun perempuan dan dilakukan pada setiap waktu. Tempatnya pada tanah datar tidak berbatu, biasanya dilakukan pada tempat yang lembab sehingga pada saat melangkah ada bekas pijakan. Alat yang digunakan pada permainan ini terbuat dari tempurung kelapa. Tempurung yang diambil adalah bagian mata atau yang berlubang kemudian dipasang tali guna untuk menjepit pada jari kaki pada saat melangkah maju/berjalan. Kaki diinjakkan diatas tempurung kelapa dan menjepit tali pengikat baru melangkah maju/berjalan, (Supandi, 2008:301).

Permainan tradisional Egrang ini dimainkan sebagai pengisi waktu luang, bermain-main sambil mempertahankan budaya permainan rakyat serta meningkatkan kemampuan motorik. Permainan yang dapat dimainkan

oleh anak-anak dan remaja ini muncul sebelum kemerdekaan Republik Indonesia, tepatnya di masa penjajahan Belanda, (Madyawati:2015).

Berdasarkan penjabaran sejarah egrang tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang tempurung kelapa ini sudah ada sejak dulu dan dikenal diberbagai daerah dengan nama yang berbeda. Bahan yang digunakan untuk membuat egrang serta cara melakukan permainan egrang juga cenderung sama. Pengenalan sejarah sejak usia dini sangat penting terutama permainan tradisional. Permainan dengan menggunakan alat-alat tradisinal sekarang sudah sukar ditemukan, anak-anak lebih memilih permainan yang instan seperti gedget. Tidak hanya mengenalkan Permainan tradisional tetapi egrang tempurung kelapa ini juga dapat mengembangkan motorik kepada anak.

### **3. Manfaat Permainan Egrang Tempurung Kelapa**

Menurut Lahay dkk (dalam Rahim 2015), permainan egrang tempurung kelapa memiliki manfaat untuk mengembangkan dan mengontrol gerakan motorik anak. Selain itu, permainan egrang tempurung kelapa juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, *abdomen*, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Menurut Ruslin, (2012:44), Banyak nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan tradisional seperti egrang tempurung kelapa baik dalam gerakan permainannya maupun dalam cara pembuatannya.

A Husna M (2009), mengemukakan bahwa manfaat permainan egrang tempurung kelapa adalah :

- a. Anak menjadi lebih kreatif Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.
- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.
- c. Melatih *insting* dan ketepatan dalam bertindak. Dengan memainkan permainan *egrang bathok* kelapa, seseorang akan berusaha memaksimalkan instingnya agar memperoleh hasil yang baik. Selain itu, permainan ini juga akan membiasakan seseorang berpikir cepat dan tepat dalam melakukan sesuatu. Meningkatkan ketahanan fisik maupun mental. Dengan melakukan permainan *egrang bathok* kelapa, ketahanan tubuh seseorang akan meningkat karena permainan ini membutuhkan aktivitas fisik yang cukup prima. Selain itu, ketahanan

mental pun akan meningkat karena dalam permainan ini juga menuntut kestabilan mental.

- d. Melatih sportivitas dalam berkehidupan. Terkadang, permainan egrang tempurung kelapa dimainkan dalam bentuk kelompok atau sebagai perlombaaan. Sehingga sportivitas harus tetap dijunjung.
- e. Memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan. Permainan ini bisa dimainkan dalam bentuk perlombaan, jadi tidak menutup kemungkinan ada sosialisasi antar pemainnya.
- f. Menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal. Permainan egrang tempurung kelapa merupakan produk asli Indonesia, dengan memainkan alat permainan tradisional ini, secara langsung dapat melestarikan kebudayaan yang dimiliki Negara kita.

Ruslin (2012: 42) juga menyatakan bahwa manfaat permainan traadisional egrang tempurung kelapa, antara lain:

- a. Sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak. Anak-anak akan belajar membuat alat permainan sendiri dengan bahan yang terdapat di sekitar mereka.
- b. Memupuk persatuan. Anak-anak akan memiliki rasa kebersamaan dan saling mendukung pada saat melakukan permainan.
- c. Memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran. Anak-anak akan belajar bekerjasama ketika membuat alat permainan, bermain bersama, disiplin dan jujur saat melakukan permainan egrang tempurung kelapa.

- d. Menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia dini. Anak-anak akan belajar menjadi pribadi sendiri, kreatif, kompetitif, dan sportif.
- e. Menjujung tinggi nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh nenek moyang. Anak-anak belajar menghargai sejarah dengan melestarikan berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan egrang tempurung kelapa sangat potensial untuk membawa anak bermasyarakat, untuk mengenal kekuatan diri, melatih keseimbangan, bisa digunakan sebagai alat terapi anak, melatih insting dan ketepatan dalam bertindak, memperoleh kesenangan, serta anak menjadi lebih kreatif. Pendidik juga dituntut dalam mendayagunakan sumber daya lokal yang tersedia, dengan berupaya melakukan dan tetap menjaga kelestarian potensi lokal yang ada.

#### **4. Langkah-langkah Pembuatan Egrang Tempurung Kelapa**

Permainan tradisional yang menggunakan alat seperti permainan egrang tempurung ini, pada umumnya bahan dasarnya banyak diperoleh di sekitar lingkungan anak. Tempurung dalam bahasa Indonesia disebut tempurung. Langkah-langkah pembuatan egrang tempurung kelapa sebagai berikut:

- a. Menyiapkan setengah tempurung yang berasal dari buah kelapa tua. Bersihkan serabutnya dan amplas hingga halus agar kaki yang berpijak di atasnya bisa merasa nyaman.

- b. Membuat lubang di tengah masing-masing tempurung kelapa, pada bagian yang tidak terlalu keras. Untuk membuat lubang, dapat digunakan paku atau pisau tajam.
- c. Masukkan kedua ujung tali atau dadung pada masing-masing lubang, lalu diberi pengait di bawah lubang sehingga tali terkait dengan kuat. Untuk pengait dapat digunakan potongan kayu atau bambu pendek. Pengait diikat menggunakan ujung tali di bawah lubang pada tempurung kelapa. Sementara itu, panjang tali yang digunakan sekitar 2 meter. Jika menghendaki, tali dapat di potong menjadi dua. Kemudian masing-masing ujungnya diikatkan pada pengait di bawah lubang dan ujung tali yang lain diikatkan pada pegangan yang dapat dibuat dari kayu atau bambu. Untuk mempercantik egrang dapat dicat atau dilukis sesuai dengan selera.
- d. Egrang tempurung kelapa siap digunakan.

## **5. Prosedur Permainan Egrang Tempurung Kelapa**

Dharmamulya (2008: 35) mengungkapkan, jenis-jenis permainan tradisional ditampilkan sesuai dengan kategorisasi menurut permainan yaitu bermain dan bernyanyi dan atau dialog. Bermain dan olah pikir, bermain dengan adu ketangkasan. Permainan tradisional egrang tempurung kelapa merupakan permainan tradisional yang dikenal sejak dulu dan sudah dimainkan oleh masyarakat, permainan ini sama dengan egrang bambu.



Dalam permainan egrang tempurung kelapa memiliki langkah-langkah permainan egrang tempurung kelapa, antara lain:

- a. Menyiapkan egrang tempurung kelapa
- b. Membagi anak menjadi beberapa kelompok sesuai jumlah maksimal
- c. Anak yang telah dibagi kelompok maju bergiliran dan setiap permainan diawali dengan kelompok yang dibagi terlebih dahulu atau kelompok satu
- d. Tiga orang anak mengambil egrang tempurung kelapa, dan kemudian berdiri sejajar sambil kaki diletakkan diatas tempurung kelapa disertai kedua tangan memegang tali sebagai kendali dan siap memainkan egrang tempurung kelapa.
- e. Memberi aba-aba, pada hitungan ketiga semua peserta mulai berjalan. Siapa yang tercepat dan lebih dahulu sampai pada garis finish maka dialah pemenangnya.

Sesungguhnya awal dari permainan ini bertujuan untuk mengadu tempurung masing-masing pemain, yang diawali mufakat/musyawarah, setelah itu mereka akan berdiri berhadapan. Bila telah siap, pemain lain yang belum mendapat giliran memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Setelah mendengar aba-aba kedua pemain mengadu tempurung yang mereka naiki. Pemain yang menjatuhkan lawan main dinyatakan sebagai pemenangnya, (Madyawati:2015).

Permainan egrang tempurung kelapa biasanya dimainkan secara individu namun dalam kelompok dijadikan perlombaan yang membuat

anak untuk bersatu dan mengembangkan motorik kasarnya dengan lebih baik melalui aktivitas fisik yang menyenangkan.

#### **E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Suatu penelitian yang akan dibuat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian yang hampir sama. Ada beberapa penelitian, diantaranya yaitu:

- a. Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Keseimbangan Anak Usia Dini. Penelitian ini dilakukan oleh Anita Faradilla Rahim (2015) mahasiswi jurusan program studi fisioterapi S1 Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini dilakukan di Kompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pabelan, Sukoharjo, Surakarta dengan subyek 30 siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh pemberian permainan tradisional egrang tempurung kelapa terhadap kesseimbangan anak.
- b. Pengaruh Permaiann Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak. Penelitian ini dilakukan oleh Laely dan Yudi (2015) dosen jurusan pendidikan anak usia dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penelitian ini dilakukan di BA Aisyiyah Kalinegoro, Mertoyudan, Magelang dengan subyek 15 siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan perubahan peningkatan kecerdasan kinestetik anak. Permainan egrang tempurung kelapa Kegiatan efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di BA Aisyiyah Kalinegoro, Mertoyudan, Magelang.

c. Pengaruh Permainan Go Around Terhadap Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak. Penelitian ini dilakukan oleh Septantia Eta Anggraeni mahasiswi jurusan pendidikan anak usia dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penelitian ini dilakukan di Kelompok B Bustanul Athfal Aisyiyah Tempuran, Magelang dengan subyek 15 siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan motorik kasar anak di Kelompok B Bustanul Athfal Aisyiyah Tempuran, Magelang.

Dari ketiga hasil penelitian terdahulu tersebut, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu peningkatan motorik kasar oleh Septantia (2016) serta permainan tradisional egrang tempurung kelapa oleh Laely dan Yudi (2015). Akan tetapi dari kedua penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti. Oleh karena itu penelitian yang berjudul "Efektivitas Permainan Egrang Tempurung Kelapa Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar" dapat dilakukan karena masalah yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian yang sebelumnya.

#### **E. Efektivitas Permainan Egrang Tempurung Kelapa Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar**

Menurut Sujiono (2005:1.13) pengembangan motorik kasar anak memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki. Kegiatan motorik kasar anak lebih luas dan bebas di luar ruangan, karena anak lebih bebas menggerakkan seluruh tubuhnya. Keterampilan motorik kasar sangat penting untuk diajarkan. Berbagai

keterampilan motorik kasar yang dicapai anak tentu sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Misalnya, anak dibiasakan untuk terampil berlari atau memanjat jika ia sudah besar akan menjadi lebih suka berolahraga.

Kemampuan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan latihan atau pengalaman selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan atau pergerakan yang dilakukan (Hidayani, dkk, 2008:8.4).

Kegiatan fisik yang berhubungan erat dengan upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar dan sering dilakukan oleh anak usia prasekolah seperti berguling, melompat, meluncur, berputar, berjalan, dan berlari dipercaya dapat menjadi sarana dalam merangsang sistem kepekaan dan sensorik bagi anak usia dini. Kegiatan tersebut melibatkan emosi dan fisik setiap anak. Setiap kegiatan yang dilakukan mengandung nilai yang penting bagi aspek perkembangan dasar anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan dapat menjadi sarana pemecahan masalah yang dihadapi anak (Khasanah, dkk, 2015:5).

Sesuai dengan tujuan Pendidikan di Taman Kanak-kanak yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, maka yang harus dilakukan di Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan jasmani anak. Pengembangan jasmani ini menitikberatkan pada latihan gerak yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak akan menguasai gerakan-gerakan dasar yang diperlukan pada perkembangan dirinya. Mereka harus dilatih

menggerakkan otot-ototnya secara baik agar lebih tangkas dalam gerakan-gerakannya (Asanwi, 2010:5).

Usia taman kanak-kanak telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang sehingga memungkinkan mereka melakukan berbagai jenis keterampilan. Semakin usia mereka bertambah, maka perbandingan antar bagian tubuh akan berubah. Penyediaan peralatan bermain diluar ruangan menjadi alat stimulasi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Lingkungan luar yang nyaman dan menyenangkan sangat penting untuk anak supaya dalam mempelajari berbagai keterampilan fisik motorik anak merasa riang dan penuh semangat untuk mengikuti kegiatan.

Dunia anak pada usia dini adalah dunia bermain. Pendidik sebaiknya memberi kesempatan pada anak untuk bermain yang dapat melatih penguasaan keterampilan motorik kasarnya dengan suasana yang menyenangkan. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak, salah satunya dengan permainan tradisional yaitu egrang tempurung kelapa. Dalam permainan egrang tempurung kelapa ini memiliki gerakan yang dapat meningkatkan fisik motorik anak. Melalui permainan egrang tempurung kelapa anak akan terlatih koordinasi antara otot tangan dan kaki, serta menjaga keseimbangan tubuh agar tetap berada pada posisi diatas tempurung kelapa. Untuk anak yang fisik motorik kasarnya masih rendah biasanya anak enggan untuk melakukan kegiatan ini karena belum mempunya penguasaan keterampilan fisik motorik, maka anak merasa takut terjatuh saat meletakkan kaki diatas tempurung dan

berjalan menggunakan egrang. Dengan mengajak anak untuk bermain di luar ruangan sehingga akan memberikan semangat yang berbeda dari biasanya serta anak akan tertarik dan merasa senang. Adanya ketertarikan dan anak merasa senang dengan permainan egrang tempurung kelapa ini, keterampilan motorik kasar anak akan terlatih dan meningkat.

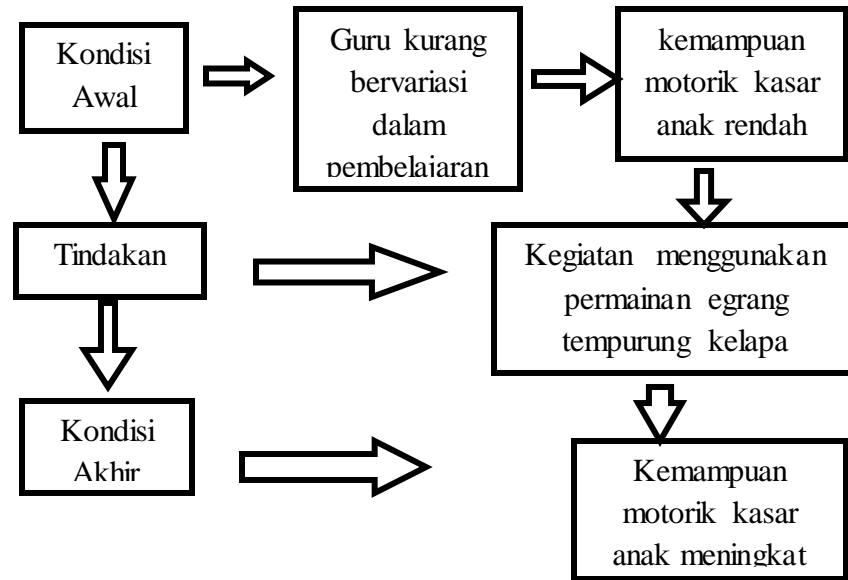
#### **F. Kerangka Berfikir**

Berawal dari beberapa observasi yang peneliti lakukan di Kelompok Bermain Kuncup Melati Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang dijumpai beberapa anak dengan motorik kasar yang rendah. Hal ini terbukti ketika guru mengajak anak-anak beraktivitas seperti melompat dengan berhitung, melompat dengan satu kaki, merangkak untuk memasuki kelas, berjalan berjinjit, belum mampu melakukan berbagai permainan fisik misalnya bermain bakiyak. Keterampilan motorik kasar sangat penting untuk anak usia dini karena mendukung perkembangan anak dibidang lainnya.

Rendahnya motorik kasar anak disebabkan anak kurang berminat untuk melakukan kegiatan fisik, mereka lebih suka bermain pasif. Beragam teknik permainan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak salah satunya dengan bermain egrang tempurung kelapa.

Peneliti memprediksi setelah diberi perlakuan melalui permainan egrang tempurung kelapa, keterampilan motorik kasar anak yang semula rendah dapat meningkat. Permainan egrang tempurung kelapa dapat meningkatkan motorik kasar pada anak.

Merujuk pada uraian tersebut, apabila divisualisasikan dalam sebuah gambar sebagai berikut:



Gambar 2  
Kerangka berpikir

## G. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan dalam penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul, Arikunto (2005: 52). Dikatakan jawaban sementara karena jawaban-jawaban yang diberikan berdasarkan teori, belum didasarkan fakta-fakta yang ada. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu : “Permainan egrang tempurung kelapa efektif Untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar”.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan ( Sugiyono : 2010). Menurut Arikunto (2008) metode penelitian adalah suatu dasar dalam penellitian yang sangat penting karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya.

Secara umum, penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sukmadinata 2011). Metode penelitian ini memudahkan peneliti dalam memilih variabel penelitian dan instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data secara matang. Menentukan samel dan teknik analisis data yang dikehendaki untuk memberikan gambaran atas penelitian yang dilakukan.

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipasif bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah (Madya, 2006: 51-52).



## **B. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah individu -individu yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian, subyek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Arikunto (2006: 360). Ciri-ciri subyek penelitian tentang rendahnya motorik kasar anak berdasarkan informasi dan pengamatan peneliti antara lain belum mampu membungkukkan badan, belum bisa meliukkan badan, belum bisa menirukan berbagai gerakan.

Dalam penelitian ini adalah 2 siswa di Kelompok Bermain Kuncup Melati Margoyoso, Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang keterampilan motorik kasarnya masih rendah.

## **C. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain Kuncup Melati Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang dengan pertimbangan memanfaatkan masa *golden age* anak untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak disekolah tersebut.

### **2. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester II tahun pelajaran 2018/2019.

## **D. Variabel Penelitian**

Arikunto (2006: 356) mengemukakan bahwa variabel penelitian dapat dibedakan menjadi tiga yaitu :

1. Variabel *Input*

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *input* adalah siswa Kelompok Bermain Kuncup Melati berjumlah 2 anak yang keterampilan motorik kasarnya masih rendah.

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini yaitu kegiatan egrang tempurung kelapa.

3. Variabel *Output*

Variabel *output* dalam penelitian ini adalah meningkatnya motorik kasar anak setelah diberikan kegiatan permainan egrang tempurung kelapa.

## **E. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

1. Keterampilan Motorik Kasar Anak

Keterampilan motorik kasar adalah perkembangan unsur kematangan otot dan pengendalian gerak tubuh berupa membungkukkan badan, meliukkan badan, menirukan gerakan binatang, menirukan gerakan pohon tertiuip angin, menirukan gerakan pesawat terbang, berjalan di atas papan titian, berjalan maju dan mundur, berdiri dengan satu kaki, memanjat, berayun, dan melompat ke berbagai arah.

2. Permainan Egrang Tempurung Kelapa

Permainan egrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional yang terbuat dari tempurung kelapa dibelah menjadi dua bagian lalu diberi lubang disetiap tempurungnya dan dikaitan dengan tali.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Cara-cara yang dilakukan oleh peneliti yang dipergunakan untuk memperoleh data-data empiris yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan. Alat yang digunakan untuk memperoleh data disebut instrumen pengumpulan data.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengetahui keterampilan motorik kasar anak menggunakan metode observasi, sesuai dengan indikator yang telah ada.

### **1. Metode Observasi**

Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian, dengan menggunakan lembar observasi yang merupakan panduan dalam melakukan penilaian terhadap indikator-indikator dari aspek yang diamati. Bentuk lembar observasi dimaksud adalah bentuk daftar dengan daftar *checklist* pada kategori pilihan. Menurut Eisler (dalam Kemendiknas, 2010:36) metode observasi merupakan metode pengamatan yang dilakukan secara langsung dan secara alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Peneliti melakukan observasi terhadap keterampilan motorik kasar subyek penelitian sebelum diberi tindakan, selama pemberian tindakan dan setelah selesai diberikannya tindakan berupa permainan egrang tempurung kelapa.

Untuk mendapatkan hasil data yang akurat peneliti mengumpulkan data dengan mitra sama guru kelas. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Observasi awal

Peneliti mengobservasi di Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang. Di lembaga tersebut terdapat dua kelompok belajar yang terdiri dari 17 anak didik yang berusia 2-3 (kelompok A) dan 3-4 (kelompok B). Dari hasil observasi yang peneliti lakukan mendapat dua (2) anak didik kelompok B yang memiliki keterampilan motorik kasar rendah.

b. Observasi pada saat pelaksanaan

Observasi pada pelaksanaan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas pembelajaran dan implementasi keterampilan motorik kasar. Observasi langsung karena didasarkan keterlibatan peneliti untuk mengamati sekaligus terlibat dalam kegiatan. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi sistematis dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengamatan. Hasil observasi digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di setiap siklusnya. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian keterampilan motorik kasar pada anak sebagai akibat tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Observasi dilakukan dari pra siklus sampai siklus ke 3 untuk membandingkan hasil pengamatan peneliti dengan data yang diperoleh. Peneliti bertindak sebagai pengamat dan pelaksanaannya

dibantu oleh guru kelas. Dari ke 2 subyek tersebut diberikan perlakuan dalam kegiatan dengan permainan egrang tempurung kelapa, yang diberikan dari siklus 1 sampai siklus ke 3, sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat pencapaian keterampilan motorik kasar pada subyek.

c. Observasi setelah tindakan

Peneliti mendapatkan hasil data akurat setelah melihat hasil observasi sebelum dan pada saat tindakan dengan diberikan tindakan melalui kegiatan permainan egrang tempurung kelapa. Dari hasil siklus 1 dengan siklus 3 peneliti dapat mengetahui hasil akhir motorik kasar.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengamatan secara langsung mengenai fenomena-fenomena dan gejala psikis maupun psikologi dengan pencatatan untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

Pihak yang diobservasi adalah peserta didik di kelompok bermain kuncup melati Desa Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang yang memiliki keterampilan motorik kasar rendah.

## **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Lembar Observasi**

Berdasar kurikulum PAUD Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar tahun 2010, bahwa tujuan penilaian pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini adalah untuk mengetahui dan menindaklanjuti pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai peserta didik selama mengikuti pendidikan di lembaga pendidikan anak usia dini. Salah satu instrumen penilaian yang dapat digunakan di pendidikan anaka usia dini adalah lembar observasi.

Dalam metode observasi ini dilengkapi dengan format atau blangko observasi yang berisikan indikator tentang keterampilan motorik kasar anak. Menurut Arikunto (2006:229) format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

Penilaian pada pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merancang menu pembelajaran yang dibutuhkan sesuai tahapan perkembangan anak. Penilaian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kondisi atau kemampuan anak. Dalam hal ini peneliti menilai berupa rubrik penilaian (data terlampir). Indikator-indikator disusun dalam lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan egrang tempurung kelapa. Berikut ini adalah indikator dan sub indikator keterampilan motorik kasar :

Tabel 1  
Kisi-kisi Pedoman Observasi  
Perkembangan Motorik Kasar Anak

Indikator
1. Membungkukkan badan
2. Meliukkan badan
3. Menirukan gerakan binatang
4. Menirukan gerakan pohon tertiuup angin
5. Menirukan gerakan pesawat terbang
6. Berdiri dengan tumit di atas satu kaki
7. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan
8. Berjalan maju
9. Berjalan mundur
10. Berjalan berjinjit
11. Naik turun tangga
12. Meniti di atas papan titian yang cukup lebar
13. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm
14. Memanjat
15. Berdiri dengan satu kaki

- a. Skor 1 : Keterampilan Motorik Kasar Belum Berkembang
- b. Skor 2 : Keterampilan Motorik Kasar Mulai Berkembang
- c. Skor 3 : Keterampilan Motorik Kasar Berkembang Sesuai Harapan

#### H. Validitas Data

Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas diperlukan data yang valid. Untuk mengukur validitas data perlu pemeriksaan data. Teknik yang digunakan yaitu teknis *triangulasi*. Triangulasi menurut Moloeng (2006:330) yaitu teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Dari sumber tersebut peneliti mengemukakan bahwa membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat

dicapai dengan jalan membandingkan data hasil observasi awal atau pra tindakan, ketika pelaksanaan penelitian dengan hasil wawancara.

### **I. Teknis Analisis Data**

Menurut Bogen dan Biklen dalam Moloeng, (2010) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan apa yang penting yang dapat dipelajari, serta memutuskan hasil cerita untuk diceritakan kepada orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis noyang bertujuan pada proses penggalian makna. Penjelasan dan penempatan data pada konteksnya masing-masing uraian data berupa kalimat bukan angka. egrang tempurung kelapa. Apabila pencapaian perkembangan motorik kasar anak setelah tindakan diberikannya kegiatan permaiam egrang tempurung kelapa lebih baik daripada pencapaian perkembangan sebelum tindakan, maka diperoleh peningkatan.

Surachmat (dalam Juhanah, 2017) menggunakan rumus prosentase perubahan yaitu:

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

Keterangan :

1. P : Proporsi atau perbandingan antara jumlah sampel dengan kemampuan yang dicapai oleh anak dalam prosentase
2. F : Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek



### 3. N : Skor maksimal

Data yang diperoleh melalui observasi dianalisis dengan mean (rata-rata) untuk menentukan kriteria kelebihan dan kelemahan tindakan. Melalui kegiatan refleksi, setiap aspek atau indikator dicermati, sehingga diperoleh kesimpulan untuk perbaikan siklus selanjutnya. Data yang diperoleh melalui lembar observasi setiap pertemuan dalam setiap siklus dikumpulkan lalu dipresentase berapa siswa yang berhasil.

#### **J. Indikator Keberhasilan**

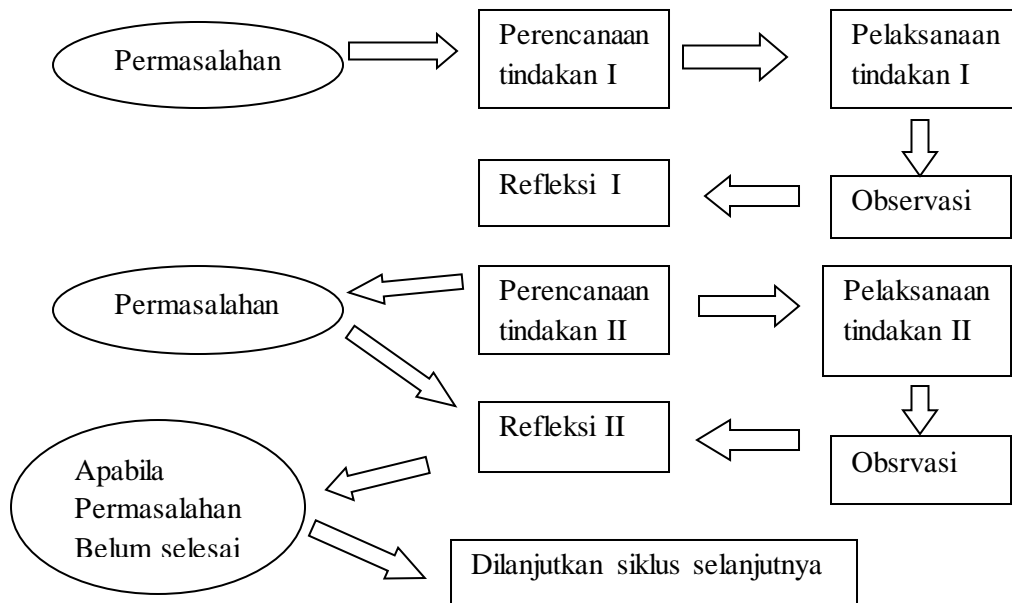
Evektifitas penggunaan permainan egrang tempurung kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B Kelompok Bermain Kuncup Melati Desa Margoyoso Kecamatan Salaman Kabupaten Magelang dengan indikator subyek lebih mampu dalam: membungkukkan badan, meliukkan badan, menirukan gerakan pesawat terbang, menirukan gerakan binatang, menirukan pohon tertiuip angin.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah terjadinya perubahan pencapaian keterampilan motorik kasar pada anak menggunakan permainan egrang tempurung kelapa. Menurut Mulyasa (2002:99) keberhasilan kelas untuk aspek kognitif dapat dilihat dari hasil tes jika hasil belajar siswa mencapai 65% secara individu dan 85% secara klasikal. Berdasarkan pendapat tersebut peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak evektif dengan permainan egrang tempurung kelapa dikatakan berhasil apabila peneliti dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang lebih baik sebesar lebih dari 65% dari keterampilan motorikkasar pada anak semula

## K. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 (tiga) siklus, yang dijadwalkan selama 2 x 45 menit tiap pertemuan. Penelitian ini dijadwalkan selama 6 (enam) kali pertemuan. Dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 (empat) elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan penelitian ini ditampilkan dalam bagan berikut ini:

Model bagan dari Kemmis dan Taggart (Miftahul,2015:49).



Gambar 3  
Prosedur Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart model siklus ini memiliki empat tahap (Arikunto, 2007:16) yaitu:

1. Perencanaan tindakan / *Planning*
2. Pelaksanaan tindakan / *Acting*

3. Observasi / *Observing*

4. Analisis dan refleksi / *Reflecting*

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dari kondisi awal subyek yang diketahui dari hasil observasi peneliti berupa pengamatan terhadap hasil pengukuran keterampilan motorik subyek. Dari hal ini dilanjutkan dengan penerapan permainan egrang tempurung kelapa siklus demi siklus.

Tabel 2  
Materi kegiatan egrang tempurung kelapa

<b>Pertemuan</b>	<b>Materi</b>
Pertama	Berdiri di atas tempurung kelapa
Kedua	Berjalan lurus menggunakan egrang tempurung kelapa
Ketiga	Berjalan maju dan mundur menggunakan egrang tempurung kelapa
Ke empat	Berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa
Ke lima	Berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa
Ke enam	Berjalan estafet menggunakan egrang tempurung kelapa

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

**Tindakan Siklus I**

**a. Tahap Perencanaan**

- 1) Menyiapkan data subjek penelitian
- 2) Mengalokasikan waktu kegiatan pembelajaran selama 2x45menit

- 3) Menyusun lembar observasi yang disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen penelitian
- 4) Menyiapkan alat, bahan, media, dan sumber belajar
- 5) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 6) Menyusun Rencana Tindakan

Rencana penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga siklus jika pada siklus pertama tingkat keberhasilannya belum tercapai. Yang masing-masing siklus dilaksanakan beberapa kali tindakan. Rencana kegiatan disusun berdasarkan indikator motorik kasar, antara lain :

- Membungkukkan badan
- Meliukkan badan
- Menirukan gerakan binatang
- Menirukan gerakan pohon tertiuip angin
- Menirukan gerakan pesawat terbang
- Berdiri dengan tumit di atas satu kaki
- Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan
- Berjalan maju
- Berjalan mundur
- Berjalan berjinjit
- Naik-turun tangga
- Meniti di atas papan yang cukup lebar
- Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm

- Memanjat
- Berdiri dengan satu kaki

### **1. Pertemuan Pertama**

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan cara menaiki egrang tempurung kelapa. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan antara lain adalah :

- a) Peneliti menjelaskan tentang permainan egrang tempurung kelapa kepada siswa.
- b) Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan cara bermain egrang tempurung kelapa.
- c) Peneliti meberikan contoh cara menaiki egrang tempurung kelapa.
- d) Peserta didik mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan guru peneliti.
- e) Peneliti meminta satu anak untuk mempraktekkan apa yang telah diajarkan.

### **2. Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua, siswa diberikan cara berjalan lurus menggunakan egrang tempurung kelapa. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan antara lain adalah :

- a) Peneliti menjelaskan tentang permainan egrang tempurung kelapa kepada siswa.

- b) Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan cara bermain egrang tempurung kelapa.
- c) Peneliti memberikan contoh cara berjalan lurus menggunakan egrang tempurung kelapa.
- d) Peserta didik mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan guru peneliti.
- e) Peneliti meminta satu anak untuk mempraktekkan apa yang telah diajarkan.

Tabel 3  
Matrik Tindakan Siklus I

Tahapan	Rencana Kegiatan	Peran Peneliti	Peran Subyek	Hasil
<b>Pendahuluan</b>	Mengadakan pendekatan	Menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangkitkan semangat	Menerima penelitian dengan senang	Belum tercipta hubungan baik dengan subyek karena subyek malu untuk bermain
<b>Pemanasan</b>	Bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan	Menjelaskan cara bermain egrang tempurung kelapa	Memperhatikan dan memahami yang disampaikan peneliti	Subyek kurang memahami cara bermain egrang tempurung kelapa
<b>Tindakan</b>	1. Berdiri diatas egrang tempurung kelapa  2. Berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa	Memberi contoh berdiri diatas egrang tempurung kelapa  Memberi contoh cara berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa	Memperhatikan cara berdiri di atas tempurung  Melihat contoh cara berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa	Memperhatikan dan mencoba menirukan berdiri diatas tempurung kelapa  Memperhatikan dan menirukan cara berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa
<b>Penutup</b>	Mengakhiri pertemuan	Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan	Mengemukakan pengalaman tentang kegiatan yang telah dilaksanakan	Motorik kasar anak belum meningkat

## Tindakan Siklus II

### 1. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan cara berjalan maju mundur menggunakan egrang tempurung kelapa. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan antara lain adalah :

- a. Peneliti menjelaskan tentang permainan egrang tempurung kelapa kepada siswa.
- b. Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan cara bermain egrang tempurung kelapa.
- c. Peneliti memberikan contoh cara berjalan maju mundur menggunakan egrang tempurung kelapa.
- d. Peserta didik mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan guru peneliti.
- e. Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain egrang tempurung kelapa.

## **2. Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan kedua, siswa diberikan cara berjalan berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan antara lain adalah :

- a. Peneliti menjelaskan tentang permainan egrang tempurung kelapa kepada siswa.
- b. Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan cara bermain egrang tempurung kelapa.
- c. Peneliti memberikan contoh cara berjalan berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa.
- d. Peserta didik mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan guru peneliti.

- e. Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain egrang tempurung kelapa.

Tabel 4  
Matrik Tindakan Siklus II

Tahapan	Rencana Kegiatan	Peran Peneliti	Peran Subyek	Hasil
<b>Pendahuluan</b>	Mengadakan pendekatan untuk membangun semangat dan antusiasme subyek	Memandu subyek untuk menyanyi bersama	Ikut berpartisipasi dalam menyanyi dengan peneliti	Mulai tercipta hubungan baik, semangat dan antusiasme subyek mulai terbangun
<b>Pemanasan</b>	Bercakap-cakap tentang permainan egrang tempurung kelapa	Menjelaskan bagaimana cara bermain egrang tempurung kelapa	Memperhatikan dan memahami yang disampaikan peneliti	Subyek mulai memahami cara bermain egrang tempurung kelapa
<b>Tindakan</b>	1. Berdiri diatas egrang tempurung kelapa  2. Berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa  3. Berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa  4. Berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa	Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berdiri diatas egrang tempurung kelapa  Memberi kesempatan kepada anak untuk berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa  Memberi contoh berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa  Memberi contoh berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa	Menirukan berdiri diatas egrang tempurung kelapa  Menirukan cara berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa  Berusaha menirukan gerakan berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa  Memperhatikan dan menirukan gerakan berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa	Mulai bisa menirukan berdiri diatas egrang tempurung kelapa  Mulai bisa berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa  Menirukan gerakan berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa  Memperhatikan dan berusaha menirukan gerakan berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa
<b>Penutup</b>	Mengakhiri pertemuan	Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan	Menceitakan pengalaman tentang kegiatan yang telah dilakukan	Keterampilan motorik kasar masih perlu ditingkatkan

### Tindakan Siklus III

#### 1. Pertemuan Pertama



Pada pertemuan pertama, siswa diberikan cara berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan antara lain adalah :

- a. Peneliti menyiapkan jalan berbentuk zig-zag sebagai jalan untuk dilewati siswa dengan menggunakan egrang tempurung kelapa.
- b. Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan aturan bermain menggunakan egrang tempurung kelapa.
- c. Peneliti memberikan contoh cara berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa.
- d. Peserta didik mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan guru peneliti.
- e. Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain egrang tempurung kelapa.

## **2. Pertemuan Kedua**

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan cara bermain estafet bendera menggunakan egrang tempurung kelapa. Kegiatan atau aktivitas yang dilakukan antara lain adalah :

- a. Peneliti menyiapkan bendera dan keranjang untuk tempat bendera.
- b. Sebelum melakukan kegiatan peneliti memberikan aturan bermain menggunakan egrang tempurung kelapa.
- c. Peneliti memberikan contoh cara bermain estafet bendera kepada siswa.
- d. Peserta didik mengikuti setiap gerakan yang dicontohkan guru peneliti.

- e. Peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain egrang tempurung kelapa.

Tabel 5  
Matrik Tindakan Siklus III

Tahapan	Rencana Kegiatan	Peran Peneliti	Peran Subyek	Hasil
<b>Pendahuluan</b>	Mengadakan pendekatan untuk membangun semangat dan antusiasme subyek	Memandu subyek untuk menyanyi bersama	Ikut berpartisipasi dalam menyanyi dengan peneliti	Tercipta hubungan baik, semangat dan antusiasme subyek mulai terbangun
<b>Pemanasan</b>	Bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan	Menjelaskan cara bermain egrang tempurung kelapa	Memperhatikan dan memahami yang disampaikan peneliti	Subyek sudah memahami cara bermain egrang tempurung kelapa
<b>Tindakan</b>	<p>1. Berdiri diatas egrang tempurung kelapa</p> <p>2. Berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>3. Berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>4. Berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa</p>	<p>Mengamati anak berdiri di atas tempurung kelapa</p> <p>Mengamati anak berdiri di atas tempurung kelapa</p> <p>Memberikan kesempatan anak berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>Memberi kesempatan anak berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa</p>	<p>Berdiri di atas tempurung kelapa</p> <p>Berjalan lurus menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>Menirukan berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>Menirukan berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa</p>	<p>Anak mampu berdiri diatas egrang tempurung kelapa</p> <p>Anak mampu berjalan lurus kedepan menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>Anak bisa berjalan ke berbagai arah menggunakan egrang tempurung kelapa</p> <p>Anak bisa berjalan zig-zag menggunakan egrang tempurung kelapa</p>
<b>Penutup</b>	Mengakhiri pertemuan	Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan	Selesai menerima kegiatan	Keterampilan motorik kasar anak meningkat sesuai dengan indikator motorik kasar anak

## b. Tahap Pelaksanaan

Langkah kedua yaitu pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan kegiatan dalam penelitian tindakan kelas ini akan diuraikan sebagai berikut :

1) Kegiatan Pembukaan

- a) Mengawali kegiatan dengan salam dan berdoa bersama
- b) Menyanyikan beberapa lagu sesuai tema untuk membangun konsentrasi dan antusiasme anak, misalnya:

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti mengenalkan media permainan berupa egrang tempurung kelapa dengan memperlihatkan egrang tempurung kelapa pada subyek
- b) Peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana cara bermain egrang tempurung kelapa kepada subyek, mulai dari cara meletakkan kaki di atas egrang, berdiri di atas egrang kemudian berjalan menggunakan egrang tempurung kelapa
- c) Peneliti meminta subyek melakukan permainan egrang tempurung kelapa sesuai yang telah dicontohkan satu per satu. Peneliti meminta subyek untuk meletakkan kakinya di atas egrang tempurung kelapa

- d) Peneliti meminta subyek mencoba berjalan menggunakan egrang tempurung kelapa
- e) Setelah kedua subyek selesai mendapat giliran, peneliti memberikan pembahasan ulang mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui apakah subyek dapat melakukan permainan egrang tempurung kelapa dengan baik. Peneliti mengobservasi jalannya penelitian berkolaborasi dengan guru kelas.

### 3) Kegiatan Penutup

- a. Peneliti melakukan *recalling* untuk membahas dan mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan
- b. Menyanyi beberapa lagu anak-anak sesuai tema
- c. Pesan sebelum pulang
- d. Berdoa dan salam penutup

### c. Tahap Observasi atau Pengamatan

Observasi dilakukan untuk perubahan praktek profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi itu berorientasi ke masa yang akan datang, memberikan dasar bagi refleksi sekarang, lebih-lebih

ketika siklus atau putaran terkait masih berlangsung. Observasi yang cermat diperlukan karena tindakan selalu akan dibatasi oleh kendala realitas, dan semua kendala itu belum pernah dapat dilihat dengan jelas pada waktu yang lalu. Rencana observasi harus fleksibel dan terbuka untuk mencatat hal-hal yang tak terduga (Madya, 2007:62-63).

Didalam penelitian ini observasi berfungsi untuk mendokumentasikan peningkatan keterampilan motorik kasar beserta prosesnya, observasi ini dilakukan saat pra tindakan dan saat tindakan berlangsung.

#### **d. Tahap Refleksi**

Langkah keempat yaitu refleksi. Menurut Madya (2007:63) Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategi.

Tahap refleksi dalam penelitian ini, peneliti bersama guru kelas melakukan identifikasi tentang peningkatan keterampilan motorik kasar, apakah sudah mencapai target yang diharapkan, maka perlunya mencari kelemahan-kelemahan tindakan yang telah dilaksanakan dan mencari solusi untuk perbaikan tindakan selanjutnya.

Adapun gambar egrang tempurung kelapa adalah sebagai berikut:



Gambar 3  
Gambar Egrang Tempurung Kelapa

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Kesimpulan Teori**

- a. Permainan egrang tempurung kelapa adalah permainan tradisional yang terbuat dari tempurung kelapa yang dibelah menjadi dua bagian dan dipadu dengan tali atau dadung yang dikaitkan pada tempurung kelapa.
- b. Keterampilan motorik kasar pada anak adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh berupa kemampuan membungkukkan badan, meliukkan badan, menirukan gerakan binatang, menirukan gerakan pohon tertiuip angin, menirukan gerakan pesawat terbang, melompat, makin pandai meloncat, melakukan gerakan bermacam-macam latihan senam, berdiri dengan tumit di atas satu kaki, berlari sambil membawa sesuatu yang ringan berjalan ke berbagai arah berjalan maju, berjalan mundur, berjalan berjinjit, Naik-turun tangga, meniti di atas papan yang cukup lebar, dan melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm.
- c. Permainan egrang tempurung kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu dengan permainan egrang tempurung kelapa kemampuan otot anak akan terlatih karena permainan ini menggunakan kekuatan seluruh anggota tubuh untuk memainkannya,

semangat anak dalam bermain lebih besar karena terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Keterampilan Motorik Kasar Anak dapat ditingkatkan melalui permainan egrang tempurung kelapa. Hal ini terbukti dengan:

- a. Subyek 1 : mengalami perubahan keterampilan motorik kasar dari siklus I 48,88% menjadi 88,88% pada akhir siklus III
- b. Subyek 1 : mengalami perubahan keterampilan motorik kasar dari siklus I 51,11% menjadi 95,55% pada akhir siklus III

## B. Saran

### 1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah sebagai penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui kegiatan permainan egrang tempurung kelapa. Mendukung perkembangan anak dengan menambah fasilitas dan media belajar bagi siswa, khususnya untuk kegiatan permainan egrang tempurung kelapa yang mudah didapat, mudah dibuat dan mampu menyenangkan anak.

### 2. Bagi Pendidik Anak Usia Dini

Hendaknya pendidik Anak Usia Dini lebih kreatif mengembangkan kegiatan yang bervariasi dalam melaksanakan sehingga lebih menarik minat anak. Dengan demikian diharapkan



perkembangan anak dalam keterampilan motorik kasar lebih efektif dengan permainan egrang tempurung kelapa.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanyalah sebagian kecil dari upaya meningkatkan keterampilan anak, karenanya peneliti lain yang hendak mengkaji permasalahan yang sama sebaiknya melakukan penelitian yang berbeda, lebih variatif dan mendalam sebagai upaya peningkatan keterampilan motorik pada anak dengan menggunakan kegiatan egrang tempurung kelapa yang lebih variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). Permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET
- Anita Faradilla Rahim.2015. "Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Keseimbangan Anak" (online), (diakses 8 Pebruari 2017).
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta PT Bumi Aksara.
- Artikel Keterlambatan Berjalan pada Anak, Penyebab dan Penanganannya <https://bola.kompas.com/read/2012/08/06/16285422/keterlambatan.berjalan.pada.anak.penyebab.dan.penanganannya> (diakses 3 April 2018)
- Asnawi, 2010. *Pengembangan Fisik Motorik*. Makalah. Yogyakarta:FIP UNY.
- Azis, Rifqi. 2016. " *Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa*" (online), <https://konselor-profesional.blogspot.co.id/2016/12/permainan-tradisional-egrang-bathok.html> (diakses 25 Pebruari 2018).
- Badu, Ruslin. 2012. *Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif*. Bandung: NQS KPAD
- Cahyono N. 2011. "Permainan Egrang Bathok Kelapa" (online), (<http://permainan-tradisional-tradisional.blogspot.com/2011/03/permainan-egrang-bathok-kelapa.html>, diakses tanggal 2 Maret 2018).
- Catharine M. Sambo.2016. aktivitas fisik pada anak, *American Heart Association* (Ikatan Dokter Anak Indonesia)
- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Nomor 58 Tahun 2009* tentang Standar Pendidikan Anak Usia dini.
- Dr Narulita Dewi 06 Agustus, 2012. *Children Grow Up Clinic* "Keterlambatan Berjalan pada Anak, Penyebab dan Penanganannya". Kompas.com
- Elizabeth B. Hurlock 1978. *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diktat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Hildayani, Rini, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Huda, Miftahul. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, Elizabeth B. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*. Jakarta : Erlangga.
- Indoseian Pediatric Society. Committed in Improving The Health of Indonesian Children. (2016) Aktivitas Fisik Pada Anak.
- Khasanah, Ismatul, Prasetyo, Agung, Rakhmawati, Ellya. 2010. *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal penelitian PAUDIA. Vol 1 No. 1
- Laely, Khusnul, D. (2015). *Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak*. *Jurnal Empowerment*, 1-10.
- Madyawati, Lilis. 2002. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Group.
- Moeslichatoen : R. 2007. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Mubarok, A. Husna. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Jakarta. Andi Publisher
- Mulyasa. 2002. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J.W. 2002. *Life Span Development (5<sup>th</sup> ed) : Perkembangan Masa Hidup jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Shofie. 2011. "Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa" (online), <http://phopshop.blogspot.com/2011/05/permainan-tradisional-eggrang-batok.html> , (diakses 6 Pebruari 2018)
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang dkk. 2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Wardhani, IGAK. dan Wihardit, Kuswaya. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.