

Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)
Vol. 1, No. 3, Oktober 2025 Hlm: 82 – 94
E – ISSN : 3089- 9869

OPTIMALISASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN EGRANG BERBAHAN TEMPURUNG KELAPA

Ika Rahayu Ningsih[1]*, Wa Ode Heni Fitriani [2], Itsnain Alfajri Husain[3], Ode Yahyu Herliany Yusuf [4]

[1234] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sulawesi Tenggara

*Author Correspondence. Email: ikarahayuningsih89@gmail.com

Abstract : *This study aimed to improve children's gross motor skills through a coconut-shell stilts game. The research employed a classroom action research design based on the Kemmis and McTaggart model, comprising planning, action, observation, and reflection. The study was conducted over two cycles, with two meetings in each cycle, involving 16 kindergarten children in Group B. Data were collected through observations of teacher activities, children's learning activities, and assessments of gross motor development. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The findings revealed that the percentage of children achieving the Developing as Expected and Developing Very Well categories increased from 37.5% at baseline to 62.5% in Cycle I and 87.5% in Cycle II. Teacher activity increased from 72.73% to 90.91%, while children's learning activity increased from 70% to 90%. The results in Cycle II met the predetermined success criteria. These findings indicate that the coconut-shell stilts game can serve as an alternative learning activity to stimulate gross motor development in early childhood, particularly balance, movement coordination, and body control. However, two children remained in the Beginning to Develop category and required further stimulation tailored to their developmental needs. The implementation of this game should include appropriate teacher supervision, safe equipment, and a suitable play environment to ensure children's safety throughout the learning activities.*

Keywords: *Gross Motor Skills; Stilts Game; Coconut Shells; Early Childhood; Classroom Action Research.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan egrang berbahan tempurung kelapa. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan, dengan subjek sebanyak 16 anak kelompok B taman kanak-kanak. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas anak, dan penilaian perkembangan motorik kasar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik meningkat dari 37,5% pada kondisi awal menjadi 62,5% pada Siklus I dan 87,5% pada Siklus II. Aktivitas mengajar guru meningkat dari 72,73% menjadi 90,91%, sedangkan aktivitas belajar anak meningkat dari 70% menjadi 90%. Capaian pada Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, permainan egrang berbahan tempurung kelapa berpotensi menjadi alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia dini, khususnya keseimbangan, koordinasi gerak, dan pengendalian tubuh. Pelaksanaan permainan perlu disertai pendampingan guru dan penerapan prosedur keselamatan selama kegiatan berlangsung.

Kata Kunci: Motorik Kasar; Permainan Egrang; Tempurung Kelapa; Anak Usia Dini; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membangun landasan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan karakter anak. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani. Ariyanti (2016) menegaskan pentingnya pendidikan anak usia dini dalam mendukung tumbuh kembang anak melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara aktif, menyenangkan, dan bermakna agar seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu memperoleh stimulasi optimal adalah kemampuan motorik kasar. Kemampuan ini berkaitan dengan keterampilan mengendalikan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, dan mengubah arah gerakan. Perkembangan motorik kasar juga berhubungan dengan kemampuan anak mengoordinasikan gerakan tubuh secara terarah ketika melakukan aktivitas fisik. Stimulasi yang tepat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan keseimbangan tubuh. Dengan demikian, perkembangan motorik kasar perlu diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas fisik yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan individual anak.

Permainan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Melalui permainan, anak memperoleh kesempatan untuk bergerak, bereksplorasi, mencoba berbagai keterampilan, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Ariyanti (2016) menjelaskan pentingnya penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Aktivitas bermain yang dirancang secara terarah dapat membantu anak mengembangkan keterampilan fisik sekaligus membangun keberanian, kemandirian, dan kepercayaan diri. Oleh sebab itu, guru perlu memilih permainan yang menarik, aman, mudah diterapkan, dan mampu memberikan pengalaman gerak yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Permainan tradisional berbahan alam memiliki potensi untuk memperkaya kegiatan pembelajaran sekaligus memperkenalkan anak pada lingkungan dan budaya lokal. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan adalah egrang tempurung kelapa, yaitu permainan yang menggunakan dua belahan tempurung sebagai pijakan dan dilengkapi tali untuk membantu anak mengendalikan gerakan. Prolesari et al. (2014) mengkaji optimalisasi keterampilan motorik kasar melalui permainan egrang tempurung kelapa. Penelitian tersebut relevan sebagai landasan untuk mempertimbangkan permainan ini sebagai alternatif stimulasi motorik kasar dalam pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan

tempurung kelapa juga memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media permainan yang sederhana, ekonomis, dan dekat dengan lingkungan kehidupan anak.

Permainan egrang tempurung kelapa melibatkan sejumlah keterampilan fisik yang saling berkaitan, terutama keseimbangan, koordinasi anggota tubuh, kekuatan otot, dan pengendalian gerakan. Ketika memainkan egrang, anak perlu mengatur posisi kaki, memegang tali, mempertahankan postur tubuh, serta mengoordinasikan langkah agar dapat bergerak secara stabil. Fitriani dan Fidiawati (2021) membahas upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Penelitian Achsan dan Inten (2024) juga mengangkat penggunaan permainan tradisional tersebut untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Kedua penelitian ini memperlihatkan relevansi egrang tempurung kelapa sebagai alternatif kegiatan bermain yang dapat dikaji dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini.

Meskipun memiliki potensi untuk mendukung perkembangan motorik kasar, penerapan permainan egrang tempurung kelapa perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dan keselamatan anak. Guru perlu memastikan bahwa tempurung tidak retak, tali terpasang kuat, permukaan pijakan tidak licin, dan area permainan bebas dari benda yang membahayakan. Kegiatan sebaiknya diawali dengan demonstrasi, latihan berdiri, dan latihan melangkah secara bertahap dengan pendampingan guru. Khomaria et al. (2024) membahas peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Hal tersebut menjadi dasar untuk mempertimbangkan penerapan permainan secara terencana, bertahap, dan berorientasi pada perkembangan serta keselamatan anak.

Selain egrang tempurung kelapa, pemanfaatan permainan tradisional dan media berbahan alam juga dapat memperkaya variasi stimulasi fisik dalam pembelajaran. Nia Arianti et al. (2024) mengkaji permainan susun gunung tempurung kelapa sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini. Sementara itu, Suwarni et al. (2024) membahas permainan tradisional sepit-sepitan sebagai media stimulasi motorik kasar. Kedua penelitian tersebut memberikan perspektif pendukung mengenai pemanfaatan permainan dalam kegiatan pembelajaran anak. Namun, karakteristik gerakan dan tuntutan keterampilan setiap permainan berbeda sehingga pemilihan aktivitas tetap perlu disesuaikan dengan indikator motorik yang hendak dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, optimalisasi kemampuan motorik kasar melalui permainan egrang berbahan tempurung kelapa penting dikaji sebagai alternatif pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas fisik, pengalaman bermain, dan pemanfaatan bahan alam. Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji bagaimana permainan tersebut dapat mendukung perkembangan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi gerak anak usia dini. Mengingat penelitian terdahulu telah membahas permainan egrang tempurung kelapa, kontribusi penelitian perlu ditegaskan melalui karakteristik kegiatan, indikator perkembangan yang diamati, tahapan pelaksanaan, serta hasil yang diperoleh dalam

konteks penelitian. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran motorik kasar yang kreatif, aman, dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan ini dipilih untuk mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan egrang berbahan tempurung kelapa. Pelaksanaan penelitian dirancang dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis dan reflektif untuk mengidentifikasi perkembangan kemampuan motorik kasar anak, mengevaluasi pelaksanaan tindakan, serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Model ini memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil pengamatan selama tindakan berlangsung (Juanda, 2016).

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Bakti Pertiwi, Kabupaten Konawe Utara, pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar melalui permainan egrang tempurung kelapa. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, dengan guru berperan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan terhadap aktivitas anak. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti bersama guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media permainan egrang tempurung kelapa, mengatur lingkungan belajar, serta menyusun lembar observasi dan rubrik penilaian. Jumlah anak yang menjadi subjek penelitian perlu dicantumkan sesuai dengan data aktual penelitian.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui empat tahapan pada setiap siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, media permainan, serta indikator pengamatan yang meliputi keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi gerak anak. Pada tahap pelaksanaan, anak diperkenalkan dengan alat permainan, diberikan demonstrasi cara menggunakannya, kemudian berlatih berdiri dan berjalan menggunakan egrang tempurung kelapa dengan pendampingan guru. Pada tahap pengamatan, peneliti bersama guru mencatat aktivitas pembelajaran, keterlibatan anak, dan perkembangan kemampuan motorik kasar berdasarkan rubrik penilaian. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan perbaikan untuk pelaksanaan siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai. Aspek keselamatan anak diperhatikan selama kegiatan berlangsung melalui pemeriksaan alat dan pengawasan guru.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung terhadap aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan kemampuan motorik kasar selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak, lembar penilaian

perkembangan motorik kasar, serta rubrik penilaian yang menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setiap indikator perkembangan dinilai berdasarkan keterampilan yang ditampilkan anak ketika melakukan permainan egrang tempurung kelapa. Data observasi kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan skor rata-rata dan persentase ketercapaian. Penilaian dilakukan secara konsisten pada setiap pertemuan agar perubahan kemampuan motorik kasar anak dapat dibandingkan antara kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II.

Analisis data dilakukan dengan menghitung skor perkembangan individual berdasarkan jumlah skor yang diperoleh pada seluruh indikator dibagi dengan jumlah indikator yang dinilai. Skor rata-rata tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori BB, MB, BSH, dan BSB sesuai dengan rubrik penelitian. Persentase keberhasilan klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB dengan jumlah seluruh anak, kemudian dikalikan 100%. Sementara itu, keberhasilan aktivitas guru dan anak dihitung berdasarkan jumlah aspek yang terlaksana dibandingkan dengan seluruh aspek yang diamati, dikalikan 100%. Penelitian dinyatakan mencapai indikator keberhasilan apabila sekurang-kurangnya 75% anak mencapai kategori BSH atau BSB, aktivitas guru mencapai minimal 80%, dan keterlaksanaan proses pembelajaran mencapai minimal 80%. Hasil analisis setiap siklus digunakan sebagai dasar refleksi untuk menentukan keberhasilan tindakan dan kebutuhan perbaikan pembelajaran berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Anak

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum penerapan permainan egrang berbahan tempurung kelapa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dari 16 anak yang diamati, sebanyak 2 anak (12,5%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak (25%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 8 anak (50%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 2 anak (12,5%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Dengan demikian, anak yang telah mencapai kategori BSH dan BSB berjumlah 6 anak (37,5%).

Tabel 1. Kondisi Awal Kemampuan Motorik Kasar Anak

No.	Kategori perkembangan	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	12,5%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	25,0%
3	Mulai Berkembang (MB)	8	50,0%
4	Belum Berkembang (BB)	2	12,5%

Total	16	100%
Capaian BSH + BSB	6	37,5%

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar anak masih berada pada kategori MB, yaitu sebanyak 8 anak (50%). Sementara itu, anak yang telah mencapai kategori BSH dan BSB baru berjumlah 6 anak (37,5%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk melatih keseimbangan, koordinasi gerak, kekuatan otot, dan pengendalian tubuh. Oleh karena itu, permainan egrang berbahan tempurung kelapa diterapkan sebagai alternatif kegiatan bermain yang memungkinkan anak belajar melalui praktik langsung dan pengulangan gerakan.

2. Hasil Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Guru memperkenalkan alat permainan, menjelaskan cara penggunaannya, memberikan demonstrasi, dan mendampingi anak selama mencoba permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi indikator keberhasilan proses yang ditetapkan, yaitu minimal 80%.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor terlaksana	Skor maksimal	Persentase	Keterangan
1	Aktivitas mengajar guru	8	11	72,73%	Belum mencapai target
2	Aktivitas belajar anak	7	10	70,00%	Belum mencapai target

Persentase aktivitas guru diperoleh dari 8/11 x 100%=72,73%, sedangkan aktivitas anak diperoleh dari 7/10 x 100=70%). Kedua hasil tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan proses sebesar 80%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih perlu diperbaiki, terutama dalam hal kejelasan instruksi, keteraturan demonstrasi, pendampingan selama praktik, serta pelibatan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil evaluasi kemampuan motorik kasar pada akhir Siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi awal. Rincian capaian anak disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus I

No.	Kategori perkembangan	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	25,00%

2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	37,50%
3	Mulai Berkembang (MB)	5	31,25%
4	Belum Berkembang (BB)	1	6,25%
Total		16	100%
Capaian BSH + BSB		10	62,50%

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 10 anak (62,5%) telah mencapai kategori BSH dan BSB, sedangkan 6 anak (37,5%) masih berada pada kategori MB dan BB. Dibandingkan dengan kondisi awal sebesar 37,5%, capaian keberhasilan meningkat sebesar 25 poin persentase. Meskipun demikian, hasil Siklus I belum mencapai target keberhasilan klasikal minimal 75%. Oleh sebab itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi.

3. Hasil Tindakan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan memperhatikan kelemahan yang ditemukan pada Siklus I. Perbaikan meliputi penyampaian tujuan pembelajaran yang lebih jelas, instruksi yang sistematis, demonstrasi penggunaan alat, dan pendampingan yang lebih intensif. Anak juga diberi kesempatan mengulangi gerakan agar dapat menyesuaikan posisi tubuh, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan gerakan secara bertahap.

Hasil observasi aktivitas guru dan anak pada Siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor terlaksana	Skor maksimal	Persentase	Keterangan
1	Aktivitas mengajar guru	10	11	90,91%	Mencapai target
2	Aktivitas belajar anak	9	10	90,00%	Mencapai target

Tabel 4 menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 90,91% dan aktivitas anak mencapai 90%. Kedua hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan proses pembelajaran sebesar 80%. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II berlangsung lebih baik dibandingkan Siklus I, baik dari aspek keterlaksanaan kegiatan guru maupun partisipasi anak dalam permainan.

Hasil evaluasi kemampuan motorik kasar anak pada akhir Siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Siklus II

No.	Kategori perkembangan	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	50,00%
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	37,50%
3	Mulai Berkembang (MB)	2	12,50%
4	Belum Berkembang (BB)	0	0,00%

Total	16	100%
Capaian BSH + BSB	14	87,50%

Berdasarkan Tabel 5, sebanyak 14 anak (87,5%) telah mencapai kategori BSH dan BSB, sedangkan 2 anak (12,5%) masih berada pada kategori MB. Tidak terdapat anak pada kategori BB. Dengan demikian, capaian keberhasilan klasikal telah melampaui target minimal 75%. Hasil ini menjadi dasar penghentian tindakan pada Siklus II. Dua anak yang masih berada pada kategori MB tetap membutuhkan stimulasi dan pendampingan lanjutan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.

4. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Untuk memperjelas perkembangan kemampuan motorik kasar anak, hasil observasi awal, Siklus I, dan Siklus II dibandingkan berdasarkan distribusi kategori perkembangan serta persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB.

Tabel 6. Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Setiap Tahap Penelitian

Kategori perkembangan	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
BSB	2 (12,50%)	4 (25,00%)	8 (50,00%)
BSH	4 (25,00%)	6 (37,50%)	6 (37,50%)
MB	8 (50,00%)	5 (31,25%)	2 (12,50%)
BB	2 (12,50%)	1 (6,25%)	0 (0,00%)
Total anak	16 (100%)	16 (100%)	16 (100%)
Capaian BSH + BSB	6 (37,50%)	10 (62,50%)	14 (87,50%)
Status keberhasilan klasikal	Belum tercapai	Belum tercapai	Tercapai

Tabel 6 memperlihatkan pola peningkatan capaian kemampuan motorik kasar anak pada setiap tahap penelitian. Persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 37,5% pada kondisi awal menjadi 62,5% pada Siklus I, kemudian mencapai 87,5% pada Siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan dari kondisi awal hingga akhir Siklus II mencapai 50 poin persentase. Pada saat yang sama, jumlah anak pada kategori MB menurun dari 8 menjadi 2 anak, sedangkan kategori BB menurun dari 2 anak menjadi tidak ada.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan egrang berbahan tempurung kelapa diikuti oleh peningkatan capaian kemampuan motorik kasar anak selama proses tindakan. Namun, hasil ini perlu dipahami sesuai dengan desain penelitian tindakan kelas, yaitu sebagai perubahan yang terjadi selama penerapan tindakan pada kelompok yang diteliti, bukan sebagai bukti bahwa permainan tersebut menjadi satu-satunya faktor yang memengaruhi perkembangan anak.

Tabel 7. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Guru dan Anak

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas mengajar guru	72,73%	90,91%	18,18 poin persentase
Aktivitas belajar anak	70,00%	90,00%	20,00 poin persentase
Indikator keberhasilan proses	80%	80%	—

Berdasarkan Tabel 7, aktivitas mengajar guru meningkat sebesar 18,18 poin persentase, sedangkan aktivitas belajar anak meningkat sebesar 20 poin persentase. Keduanya mencapai indikator keberhasilan proses sebesar 80% pada Siklus II. Perbaikan dalam pengelolaan kegiatan, pemberian instruksi, demonstrasi, dan pendampingan memberikan kondisi pembelajaran yang lebih mendukung keterlibatan anak dalam praktik permainan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah penerapan permainan egrang berbahan tempurung kelapa. Peningkatan terlihat pada bertambahnya jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB, berkurangnya jumlah anak pada kategori MB dan BB, serta meningkatnya keterlaksanaan aktivitas guru dan anak. Pada akhir Siklus II, capaian klasikal mencapai 87,5%, sehingga indikator keberhasilan minimal 75% terpenuhi. Temuan ini mendukung penggunaan permainan berbasis aktivitas fisik sebagai salah satu alternatif stimulasi motorik kasar pada anak usia dini, dengan tetap memperhatikan keamanan alat, pengawasan guru, dan kebutuhan individual anak.

PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Egrang Tempurung Kelapa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan secara bertahap setelah penerapan permainan egrang berbahan tempurung kelapa. Persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB meningkat dari 37,5% pada kondisi awal menjadi 62,5% pada Siklus I dan 87,5% pada Siklus II. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 50 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan yang memberikan pengalaman gerak secara langsung berpotensi mendukung perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Namun, karena penelitian ini menggunakan PTK tanpa kelompok pembanding, hasilnya lebih tepat diinterpretasikan sebagai peningkatan yang terjadi selama tindakan, bukan bukti kausal yang berlaku untuk semua anak.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sofiyani (2024) mengenai modifikasi permainan egrang batok pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian tersebut melaporkan peningkatan keterampilan motorik kasar dari 61,67% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Kesamaan pola peningkatan menunjukkan bahwa latihan egrang yang dilaksanakan secara bertahap dan disertai perbaikan

pembelajaran dapat menjadi alternatif stimulasi motorik kasar. Meskipun demikian, persentase dari kedua penelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung sebagai ukuran efektivitas karena karakteristik peserta, instrumen, dan prosedur penilaian dapat berbeda.

2. Permainan sebagai Sarana Stimulasi Keseimbangan dan Koordinasi Gerak

Permainan egrang tempurung kelapa menuntut anak mempertahankan posisi tubuh, mengatur langkah, memegang tali, dan mengoordinasikan gerakan tangan serta kaki. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih keseimbangan dinamis dan pengendalian postur ketika bergerak. Penelitian Ningsih dan Suryana (2024) tentang pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melaporkan adanya perbedaan peningkatan kemampuan motorik kasar antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok kontrol. Temuan tersebut mendukung relevansi permainan egrang sebagai media stimulasi gerak, sedangkan penelitian ini menambahkan bukti deskriptif berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas selama dua siklus.

Dukungan tambahan ditemukan dalam penelitian Yuliandra et al. (2023), yang mengkaji permainan ladder untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini, serta Ningrum et al. (2023), yang meneliti permainan halang rintang. Kedua artikel tersebut menempatkan aktivitas gerak terstruktur sebagai alternatif stimulasi kemampuan motorik kasar. Permainan egrang memiliki karakteristik yang berbeda karena anak harus mengendalikan pijakan yang tidak langsung menyentuh tanah. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan latihan secara bertahap, dimulai dari pengenalan alat dan posisi berdiri hingga berjalan dengan pengawasan. Kegiatan tidak semata-mata diarahkan pada kecepatan menyelesaikan permainan, tetapi juga pada ketepatan gerak, kestabilan tubuh, dan keselamatan anak.

3. Peran Perbaikan Pembelajaran pada Siklus II

Peningkatan kemampuan motorik kasar tidak terlepas dari evaluasi dan perbaikan pembelajaran yang dilakukan setelah Siklus I. Pada siklus tersebut, aktivitas mengajar guru baru mencapai 72%, sedangkan aktivitas belajar anak mencapai 70%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penyampaian tujuan dan materi pembelajaran belum optimal serta kegiatan tanya jawab belum terlaksana dengan baik. Pada Siklus II, perbaikan dilakukan melalui penjelasan yang lebih terstruktur, demonstrasi penggunaan alat, dan pendampingan ketika anak berlatih. Hasilnya, aktivitas guru meningkat menjadi 90,91% dan aktivitas anak menjadi 90%. Perubahan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan tindakan perlu dilihat tidak hanya dari hasil perkembangan anak, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran yang mendukung keterlibatan mereka.

Temuan ini relevan dengan penelitian Suhartini dan Jarwoko (2018) mengenai permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Penelitian tersebut melaporkan peningkatan hasil dari 47% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Kesamaan pola tersebut menguatkan pentingnya refleksi dan perbaikan tindakan dalam penelitian kelas. Dalam konteks penelitian ini, pengulangan kegiatan dan pendampingan memungkinkan anak memperoleh

kesempatan latihan tambahan. Namun, peningkatan aktivitas guru dan anak secara bersamaan belum cukup untuk menyimpulkan bahwa salah satunya secara langsung menyebabkan peningkatan kemampuan motorik kasar.

4. Keterkaitan dengan Penelitian Permainan Tradisional Lain

Hasil penelitian juga dapat dipahami dalam konteks pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran fisik. Suwarni et al. (2024) melaporkan bahwa permainan tradisional sepit-sepitan dapat menstimulasi keseimbangan, kelincahan, dan ketangkasan anak usia dini. Sementara itu, Erwanda dan Sutapa (2023) mengembangkan media permainan gobak sodor untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Kedua penelitian memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat dirancang menjadi aktivitas pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif. Permainan egrang tempurung kelapa memiliki kontribusi yang lebih spesifik dalam memberikan pengalaman mengendalikan pijakan dan menjaga keseimbangan ketika melangkah.

Dukungan lainnya ditemukan dalam penelitian Darmawati dan Widyasari (2022) tentang permainan tradisional engklek serta penelitian Fitriyani et al. (2024) mengenai media permainan engklek. Kedua penelitian tersebut membahas potensi aktivitas permainan tradisional dalam mendukung perkembangan motorik anak, terutama melalui gerakan melompat, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan anggota tubuh. Selain itu, Candra et al. (2023) menekankan peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini. Secara bersama-sama, penelitian terdahulu tersebut memberikan landasan bahwa aktivitas fisik yang dirancang sesuai kebutuhan perkembangan dapat menjadi bagian penting dalam pembelajaran anak usia dini.

5. Implikasi dan Keterbatasan Penelitian

Peningkatan dari 37,5% pada kondisi awal menjadi 87,5% pada akhir Siklus II memberikan implikasi praktis bagi guru pendidikan anak usia dini untuk mempertimbangkan permainan egrang tempurung kelapa sebagai salah satu alternatif kegiatan stimulasi motorik kasar. Permainan ini dapat memanfaatkan bahan yang relatif mudah diperoleh dan dikembangkan sesuai kondisi lingkungan. Guru tetap perlu memperhatikan keamanan bahan, kekuatan tali, kestabilan pijakan, permukaan area bermain, serta kemampuan setiap anak. Pendampingan juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan individual agar anak yang belum mencapai kategori BSH tetap memperoleh kesempatan berlatih secara aman dan bertahap.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena melibatkan 16 anak dalam satu kelompok dan dilaksanakan selama dua siklus tanpa kelompok pembanding. Selain itu, indikator keberhasilan menggunakan kategori perkembangan dan observasi kelas, sehingga hasilnya belum dapat menjelaskan besarnya pengaruh permainan secara terpisah dari faktor lain, seperti pendampingan guru, pengulangan latihan, dan pengalaman anak sebelumnya. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan kelompok yang lebih beragam, menggunakan instrumen penilaian yang teruji, serta mengamati indikator keseimbangan, koordinasi, kekuatan, dan kelincahan secara lebih terperinci. Dengan

demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar awal bagi pengembangan penelitian lanjutan mengenai pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa permainan egrang berbahan tempurung kelapa dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Peningkatan terlihat dari persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dari 37,5% pada kondisi awal menjadi 62,5% pada Siklus I dan 87,5% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 50 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Aktivitas mengajar guru juga meningkat dari 72,73% menjadi 90,91%, sedangkan aktivitas belajar anak meningkat dari 70% menjadi 90%. Capaian pada Siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan klasikal minimal 75% dan indikator keberhasilan proses minimal 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan egrang berbahan tempurung kelapa, disertai instruksi yang jelas, demonstrasi, latihan berulang, dan pendampingan guru, berpotensi mendukung perkembangan keseimbangan, koordinasi gerak, serta pengendalian tubuh anak. Meskipun demikian, dua anak masih berada pada kategori MB sehingga memerlukan stimulasi lanjutan sesuai kebutuhan perkembangannya. Penerapan permainan ini perlu memperhatikan keamanan alat, kondisi lingkungan bermain, dan pengawasan guru agar kegiatan berlangsung aman serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Achsan, R. J. F., & Inten, D. N. (2024). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD, 4(2), 145–150. https://doi.org/10.29313/jrpgp.v4i2.5135

Arianti, N. K. N., Anadhi, I. M. G., & Sindu Putra, I. B. K. (2024). Implementasi permainan susun gunung tempurung kelapa dalam menstimulasi motorik kasar anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 13(1), 26–34. https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.311

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 50–58. https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943

Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & CS, A. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 2538–2546. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4506

Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6827–6836. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487

Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan media permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 3323–3334. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562

Fitriani, & Fidiawati, L. (2021). Upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2(2), 98–107. https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.1073

Fitriyani, K., Fakhira, N., Sholeh, F. H., & Fidrayani. (2024). Pengaruh media permainan engklek pada perkembangan motorik anak usia dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 25992–26002. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16337

Khomaria, L., Chadra, R. D. A., & Dewi, E. O. (2024). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Journal of Education Research, 5(4), 4315–4322. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1524

Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2024). Pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Kartika 1-63 Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 15845–15856. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14632

Ningrum, M. A., Niya, L. D. C., & Hamidah, M. (2023). Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan halang rintang pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(5), 5133–5142. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4868

Prolesari, P., Madyawati, L., & Pujiastuti, F. (2014). Optimalisasi ketrampilan motorik kasar melalui permainan egrang tempurung kelapa. Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, 6(13), 21–25. https://journal.unimma.ac.id/edukasi/id/article/view/664

Rahayu, S. Y., & Anggraini, V. (2024). Pengaruh permainan sensory path terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Uswatun Hasanah Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 29977–29984. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19194

Sofiyani, D. (2024). Modifikasi permainan egrang batok untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar bermain egrang anak usia 5–6 tahun Kurikulum Merdeka Belajar di PAUD Kuntum Mekar Cijantung Jakarta Timur. Jurnal Peneliti dan Praktisi PAUD, 3(2), 9–17. https://doi.org/10.21009/JP2PAUD.032.02

Suhartini, & Jarwoko. (2018). Meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional lompat tali pada usia 5–6 tahun di PAUD Tunas Mekar Plus tahun pelajaran 2017/2018. Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 1(2), 55–68. https://doi.org/10.24903/jw.v1i2.183

Suwarni, N. W., Anadhi, I. M. G., & Sindu Putra, I. B. K. (2024). Permainan tradisional sepit-sepitan sebagai media stimulasi motorik kasar anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak, 13(1), 44–52. https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.309

Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan motorik kasar anak usia dini ditinjau dengan model permainan ladder. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 4190–4198. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391