

PENGARUH PERMAINAN EGRANG BATOK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN

Raissa Nur Faridah¹⁾, Idat Muqodas²⁾, Gia Nikawanti³⁾

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta

raisafaridah@upi.edu

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini memainkan peran penting dalam membentuk dasar kemampuan fisik dan kognitif yang lebih kompleks di masa depan. Salah satu cara untuk merangsang perkembangan motorik kasar adalah melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan tubuh secara aktif, seperti bermain egrang batok. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh bermain egrang batok terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen non-equivalent control group design. Subjek penelitian siswa disalah satu TK di Kabupaten Purwakarta, sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen usia 4-5 tahun sebanyak 19 anak dikelas eksperimen dan 19 anak dikelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan dokumentasi. Data analisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji n-gain, uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar pada kelas eksperimen pada kriteria sedang dengan nilai n-gain 0,5 dan kelas kontrol pada kriteria rendah dengan nilai n-gain 0,3. Peneliti ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan bermain egrang batok terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: motorik kasar, permainan tradisional, egrang batok..

PENDAHULUAN

Pada anak usia dini, kemajuan dalam pengembangan motorik menunjukkan peningkatan keterampilan gerak yang lebih kompleks, seperti menggunakan egrang bathok kelapa yang melibatkan berbagai otot. Menurut Jean Piaget (Corbin B. Charles, 1980: 115), perkembangan motorik kasar pada anak sangat bergantung pada aspek-aspek kebugaran jasmani yang dimilikinya. Peningkatan motorik anak, sebagai bagian dari gerak kasar dan melibatkan kebugaran jasmani, dapat memajukan kemampuan fisik anak, terutama yang terkait dengan perkembangan kebugaran jasmani. Kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik jika aspek-aspek gerak dasar anak, seperti gerak lokomotor, non-lokomotor, dan gerak manipulatif, ditanamkan sejak usia dini (Depdiknas, 2008: 3). Pendidikan di TK memiliki peran penting dalam merangsang perkembangan anak dan mengembangkan berbagai aspek yang terkait dengan diri anak. Pertumbuhan pada periode ini memerlukan rangsangan untuk menerima informasi yang bermanfaat bagi anak dan untuk mengembangkan sikap sosial emosional. Sejalan dengan pertumbuhan otak, penting juga untuk memberikan perhatian serius pada pertumbuhan jasmani anak.

Menurut F, Oktaviani, et al., (2022) tahap perkembangan motorik dikenal sebagai fase pertumbuhan otot kasar karena otot-otot kasar adalah yang pertama kali mengalami perkembangan. Motorik kasar mengacu pada gerakan-gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar atau merangkum hampir seluruh bagian tubuh anak. Untuk mengukur perkembangan motorik anak, dapat dilihat dari jenis kegiatan belajar atau permainan yang mereka ikuti. Oleh karena itu, pengembangan motorik pada anak usia dini sangat terkait dengan aktivitas bermain sehari-hari mereka. Saat merencanakan aktivitas yang melibatkan aspek motorik, pendidik perlu menetapkan tujuan dari aktivitas tersebut dan gerakan apa yang diharapkan anak capai melalui partisipasinya.

Bermain memiliki peran fundamental dan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Melalui bermain, banyak aspek dalam diri anak dapat berkembang, seperti yang dijelaskan oleh Gilar, et al., (2018, hlm.1-2) pada dasarnya, anak-anak usia dini memiliki dorongan untuk selalu

aktif dalam bermain dan menghibur diri. Biasanya, dorongan ini diekspresikan melalui keterlibatan dalam berbagai jenis kegiatan bermain. Seiring berjalannya waktu, beragam jenis permainan telah berkembang. Sebagian besar anak usia dini saat ini cenderung terlibat dalam permainan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Keterbatasan pemahaman anak-anak terhadap permainan tradisional dapat

diatribusikan pada perubahan yang terus berlangsung dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang membuat pengetahuan mereka lebih cenderung terarah pada model permainan terkini atau permainan modern.

Beberapa peneliti telah menjelaskan bahwa melalui permainan egrang bathok kelapa pada anak kelompok B TK KARTIKA IV-15 yang dilakukan oleh Amini (2019) menemukan bahwa pada keterampilan motorik kasar yang diterapkan oleh peneliti yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan egrang bathok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Adapun penelitian lain yaitu menurut Sella, R. A. S., Muslihin, H. Y., & Sianturi, R. (2022) menemukan bahwa menggunakan permainan tradisional egrang batok ini, dapat menguatkan otot-otot besar anak dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi sebagai alat bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah egrang batok. Permainan tradisional egrang batok dapat memajukan keterampilan anak dalam menjaga keseimbangan tubuh, melompat, berlari, berdiri menggunakan satu kaki, dan berjalan sesuai garis. Meskipun sudah terdapat upaya untuk meningkatkan kemampuan ini melalui aktivitas senam atau kegiatan olahraga, tampaknya kegiatan tersebut belum memberikan rangsangan yang memadai bagi anak-anak dalam mengembangkan kemampuan menyeimbangkan tubuh. Oleh karena itu, penggunaan egrang batok sebagai peralatan bermain dianggap sebagai solusi untuk mengatasi hambatan ini dan meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Egrang batok dipilih karena merupakan aktivitas yang relatif mudah dilakukan oleh anak-anak, yang dapat membantu memperkuat kemampuan motorik kasar anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa dengan menerapkan metode eksperimen pada kelompok usia 4-5 tahun.

KAJIAN TEORI

Perkembangan motorik kasar menurut Ismoko (2019) berpendapat bahwa kemajuan dalam hal kemampuan motorik adalah hasil dari perubahan dalam hal pergerakan yang terjadi sejak awal masa pertumbuhan. Pada tahap ini, penekanan lebih diberikan pada kualitas gerakan. Kemampuan motorik kasar adalah bentuk gerakan yang melibatkan penggunaan otot-otot besar selama masa pertumbuhan. Beberapa contoh gerakan ini termasuk posisi tengkurap, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan. Proses ini sangat dipengaruhi oleh fungsi sistem saraf dan otot tubuh. Hakiki, N., & Khotimah, K., (2020) mengembangkan kemampuan motorik pada anak merupakan aspek yang memiliki tingkat penting yang sangat tinggi, karena keberhasilan dalam mengembangkan kemampuan ini menjadi dasar bagi perkembangan dalam berbagai aspek lainnya. Untuk mencapai tujuan ini, langkah-langkah yang dapat diambil adalah memberikan rangsangan kepada anak. Rangsangan ini dianggap memiliki potensi untuk memicu tanggapan yang positif, berfungsi sebagai latihan motorik pada tahap pertumbuhan dan perkembangan anak yang sedang berlangsung dengan cepat.

Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang diwariskan melalui generasi dan dipengaruhi oleh latar belakang budaya tertentu. Tiap wilayah di Indonesia memiliki permainan khas yang unik. Jenis permainan tradisional bisa mencakup tantangan keterampilan, peran bermain, dan aktivitas manipulatif. Selain melatih kemampuan fisik dan motorik anak-anak, permainan tradisional juga memiliki peran penting dalam menanamkan cinta pada budaya Indonesia kepada mereka. Keterlibatan dalam permainan tradisional ini juga mendukung perkembangan menyeluruh pada anak-anak (R., A., Silanindah et al., 2022). Lebih dari sekadar melatih keterampilan fisik dan motorik anak, permainan tradisional juga memiliki peran dalam mengajarkan nilai-nilai cinta terhadap budaya Indonesia kepada generasi muda. Selain itu, melalui keterlibatan dalam permainan tradisional, anak-

anak dapat merangsang perkembangan keseluruhan aspek perkembangan mereka. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang berasal dari daerah-daerah tertentu dan umumnya mencerminkan ciri khas budaya serta membawa makna filosofis dan pendekatan yang mendalam. Permainan-permainan ini sering kali menekankan nilai-nilai seperti kerjasama dan kekompakan, yang merupakan ciri khas dari budaya tradisional, seperti gotong royong dan musyawarah. Salah satu contoh permainan tradisional adalah egrang, yang memiliki variasi termasuk egrang dari bambu dan egrang batok. Egrang batok, khususnya, dibuat dengan menggunakan tempurung kelapa yang dipadukan dengan tali plastik atau dadung. Aturan permainannya relatif sederhana, di mana kaki ditempatkan di atas tempurung kelapa, satu kaki diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah, meniru gerakan berjalan. Istilah "egrang batok kelapa" secara harfiah merujuk pada alat yang digunakan untuk bermain egrang-egrangan. Permainan ini menggunakan bahan dasar tempurung kelapa yang

dipadukan dengan tali tambang halus. Egrang batok kelapa dapat dimainkan secara individu atau dalam bentuk permainan berkelompok. Erlina Wardiani, E. W. (2018)

Mulyani (2018) mendeskripsikan egrang batok kelapa sebagai suatu bentuk permainan tradisional yang terbuat dari tempurung kelapa. Tempurung kelapa ini memiliki lubang di tengahnya dan dilengkapi dengan tali plastik atau dadung yang melewati tengah tempurung untuk tujuan permainan. Cara bermainnya relatif sederhana, yaitu dengan meletakkan kaki pada masing-masing tempurung, kemudian mengangkat salah satu kaki sambil kaki yang lain tetap berada di atas tempurung lain di tanah, menyerupai langkah berjalan.

Permainan egrang batok merupakan suatu aktivitas dimana seorang anak bermain dengan menggunakan potongan batok kelapa yang telah dipotong menjadi dua bagian. Pada bagian tengah atas batok kelapa tersebut, terdapat lubang yang digunakan untuk mengaitkan sebuah tali, sedangkan bagian bawahnya dilengkapi dengan selebar papan atau triplek agar kekokohnya terjaga dan tidak mudah rusak. Dalam permainan ini, seorang anak berdiri di atas batok kelapa dan memegang tali yang terikat pada lubang di atas batok tersebut. Dengan gerakan berjalan ke depan, anak mengangkat tali dan kakinya secara bersamaan. Selama melangkah, kakinya tidak boleh menyentuh permukaan tanah. Permainan egrang seperti ini bermanfaat untuk melatih kemampuan keseimbangan dan ketekunan dalam perkembangan anak. Mujhtahidin, S., & Rachman, S., A., (2022)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dengan jenis non equivalent control group design. Dalam penelitian quasi eksperimen ini, terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kontrol dengan teknik yang digunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi.

Lembar observasi memuat pernyataan dengan indikator menurut Aghnaita, A. (2017) dengan perkembangan motorik kasar yang harus dicapai pada anak usia 4-5 tahun meliputi: (1) Anak mampu berdiri dengan sempurna, dan berdiri dengan satu kaki., (2) Anak mampu seimbang dalam berjalan., (3) Anak mampu berjalan lurus sesuai dengan garis (4) Anak mampu melompat dengan satu kaki dan dua kaki (1-5 lompatan)., (5) Anak mampu berlari dengan cepat dan sempurna. Data hasil lembar observasi yang akan dianalisis secara deskriptif, sementara data perkembangan motorik kasar dianalisis dengan menghitung uji normalitas, homogenitas, dan uji-t pada saat *pre-test*, *post-test* dan *n-gain* kelas eksperimen dan kontrol. Pengujian statistik ini menggunakan *software SPSS* versi 26.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada temuan ini peneliti akan menjelaskan pelaksanaan yang telah dilakukan penelitian yaitu pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan pemberian perlakuan dengan bermain egrang batok yang disesuaikan dengan materi kegiatan sekolah, bermain egrang batok yang digunakan adalah berupa media yang terbuat dari batok kelapa yang diberikan tali oleh rapia. Sedangkan pembelajaran dikelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa menggunakan pemberian perlakuan.

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol, selanjutnya dilaksanakan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Dan diakhiri oleh pelaksanaan pemberian *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol.

1. Hasil analisis data sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)

Tabel 1. Uji Normalitas Data Pre-test

Kelas Sig. (P value) α Keterangan

Eksperimen 0,200 0,05 Normal

Kontrol 0,200 0,05 Normal

Berdasarkan tabel 1. bahwa penelitian ini, hasil uji normalitas untuk data nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05. Dapat diartikan bahwa nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut adalah menunjukkan berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Data Pre-test

Kelas Sig. (P value) α Keterangan

Eksperimen 0,891 0,05 Homogen

Kontrol 0,891 0,05 Homogen

Berdasarkan tabel 2. bahwa hasil uji homogenitas untuk data nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol ini adalah nilai signifikansin sebesar 0,891 yang lebih besar dari 0,05. Dapat diartikan bahwa nilai *pre-test* pada kedua kelas tersebut adalah homogen.

Tabel 3. Uji T Test Independent Pre-test**Sig. (P value) α Keterangan**

0,722 0,05 Tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa hasil tes uji perkembangan motorik kasar awal (pre test) pada anak kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,722 yang lebih besar dari 0,05. Dari analisis diatas maka dapat diambil kesimpulan untuk data *pre-test* ini adalah tidak ada perbedaan terhadap nilai *pre-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Hasil analisis data sebelum diberikan perlakuan (*post-test*)**Tabel 4. Uji Normalitas Data Pre-test****Kelas Sig. (P value) α Keterangan**

Eksperimen 0,200 0,05 Normal

Kontrol 0,134 0,05 Normal

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa hasil uji normalitas untuk dara nilai post-test pada kelas eksperimen adalah nilai signifikansi sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,134 yang artinya pada kedua kelas tersebut memiliki hasil nilai yang lebih besar dari 0,05. Dapat diartikan bahwa nilai post-test dari kelas eksperimen dan kontrol tersebut adalah menunjukkan beristribusi normal.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Pre-test**Kelas Sig. (P value) α Keterangan**

Eksperimen 0,718 0,05 Homogen

Kontrol 0,718 0,05 Homogen

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas skor *post-test* perkembangan motorik kasar anak memiliki nilai signifikansi 0,718 lebih besar dari $\alpha = 0,05$ yang artinya skor *post test* perkembangan motorik kasar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. **Tabel 6.**

Uji T Test Independent Pre-test**Sig. (P value) α Keterangan**

0,000 0,05 Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 6. Menunjukkan bahwa hasil uji beda T *Independent Sample Test* dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai p *value* sebesar 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,005$. Karena $< 0,05$

maka dengan demikian H_0 ditolak H_1 diterima. Dari analisis diatas maka dapat diambil kesimpulan untuk data uji beda T *Independent Sample Test* pada nilai *post-test* ini adalah terdapat perbedaan terhadap nilai *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Efektivitas bermain egrang batok terhadap perkembangan motorik kasar anak**1) Hasil analisis data N-gain****Tabel 7. Hasil Uji N-gain**

Kelas	Mean pre test	Mean post test	N-gain score	Perkembangan
Eksperimen	9,9	14,9	20 0,5	Sedang
Kontrol	9,8	13,5	20 0,3	Rendah

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa hasil uji n-gain dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan bermain egrang batok dengan nilai n-gain score 0,5 yang artinya berada di kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan memiliki nilai n-gain score sebesar 0,3 yang artinya berada pada kategori rendah.

2) Hasil uji statistik n-gain kelas eksperimen dan kontrol**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas N-gain**

Kelas	Mean pre test	Mean post test	N	Sig.	Keterangan
Eksperimen	9,9	14,9	19	0,128	Normal
Kontrol	9,8	13,5	19	0,140	Normal

Berdasarkan tabel 8. menunjukkan bahwa hasil uji normalitas n-gain pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,128 dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,140. Maka dapat disimpulkan pada kedua kelas tersebut memiliki hasil data berdistribusi normal. **Tabel 9. Hasil Uji Normalitas N-gain**

Kelas	Mean pre-test	Mean post-test	N	Sig.	Keterangan
Eksperimen	9,9	9,9	19	0,002	Tidak Homogen
Kontrol	9,8	9,8	19	0,002	Tidak Homogen

Berdasarkan tabel 9. menunjukkan bahwa pada penelitian ini, hasil uji homogenitas n-gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi yang sama yaitu sebesar 0,002. Artinya

pada nilai signifikan tersebut dapat diartikan bahwa nilai pre-test dan pos-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil data tidak homogen.

Pada uji homogenitas nilai n-gain diatas menunjukkan data tidak homogen, maka selanjutnya dilakukannya uji *Mann Whitney U* untuk mengetahui terjadinya perbedaan *pre-test* dan *pos-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah hasil perhitungan uji *Mann Whitney U* : **Tabel 10.**

Hasil Uji Mann Whitney U

P value α Keterangan

0,033 0,05 Terdapat perbedaan

Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney U* dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai p value sebesar 0,033 lebih kecil dari $\alpha = 0,005$. Karena $< 0,05$ maka dengan demikian H_0 ditolak H_1 diterima. Dari analisis diatas maka dapat diambil kesimpulan untuk data uji *mann whitney u* ini adalah terdapat perbedaan terhadap nilai *pre-test - post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, jika terdapat perbedaan yang signifikan maka terdapat pengaruh perkembangan motorik kasar anak melalui bermain egrang batok.

Kemampuan awal (pre-test) pada kelas eksperimen memiliki hasil yang sama sehingga tidak ada perbedaan, yaitu pada kelompok eksperimen, 68% berada dalam kategori perkembangan masih berkembang (MB) dan 31% berkembang sesuai harapan (BSH), dengan skor rata-rata mencapai 9,9. Di sisi lain, kelompok kontrol juga menunjukkan hasil yang serupa, yakni 68% dalam kategori perkembangan masih berkembang (MB) dan 31% berkembang sesuai harapan (BSH), dengan skor rata-rata 9,8. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kelas eksperimen memiliki skor yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Namun, temuan tersebut tidak menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kemajuan motorik kasar anak. Rata-rata nilai dari kedua kelompok hanya dijadikan sebagai patokan untuk mengamati perkembangan motorik kasar anak setelah menerima perlakuan. Pada temuan sebelum diberikan perlakuan terhadap perkembangan motorik anak masih kurang stimulus atau berkembang. Seperti yang dikemukakan oleh Khadijah (2020), perkembangan motorik kasar anak memerlukan dukungan dari pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini. Dukungan ini mencakup cara-cara untuk memberikan bantuan, metode yang tepat dalam memberikan bantuan, jenis latihan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak, serta kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan bagi anak.

Dan kemampuan akhir (post-test) terlihat perbedaan dalam perkembangan motorik kasar antara kelas eksperimen dan kontrol. Di kelompok eksperimen, 63% anak-anak menunjukkan perkembangan sesuai harapan (BSH) dan 36% berkembang sangat baik (BSB), dengan skor rata-rata 14,9. Sementara di kelompok kontrol, hasilnya adalah 5% mulai berkembang (MB), 65% berkembang sesuai harapan (BSH), dan 25% berkembang sangat baik (BSB), dengan skor rata-rata 14,9. Dukungan untuk hal ini juga muncul dari hasil uji statistik *Mann Whitney U* yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam nilai pre-test dan post-test antara kedua kelompok. Hasil ini menggambarkan bahwa partisipasi dalam permainan egrang batok mampu mendorong perkembangan motorik kasar anak-anak.

Penelitian sebelumnya oleh Annisa, A., & Syakura A. (2019) menyarankan bahwa anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menghibur agar mereka merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Di lingkungan sekolah, saat ini hanya tersedia beberapa permainan luar ruangan seperti ayunan, yang juga jarang dimanfaatkan oleh guru karena waktu istirahat yang terbatas. Untuk memperkaya variasi kegiatan bermain, salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah melalui pengenalan permainan tradisional egrang batok, yang dapat membantu dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak. Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki tingkat popularitas yang tinggi. Permainan ini dikenal luas di berbagai wilayah di Indonesia. Selain menggunakan bambu, egrang juga bisa dibuat dengan menggunakan bagian keras dari batok kelapa. Penggunaan batok kelapa dalam permainan egrang ini juga memiliki manfaat tambahan, yaitu meningkatkan kekuatan otot-otot tungkai, kaki, lengan, dan tangan. Oleh karena itu, permainan egrang dengan batok kelapa tidak hanya melibatkan aspek kesenangan, tetapi juga dapat berperan dalam melatih keseimbangan dan fleksibilitas tubuh.

KESIMPULAN

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan metode bermain egrang batok memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang luas, baik dalam konteks pendidikan secara umum maupun bagi para praktisi yang berfokus pada pendidikan anak usia dini. Khususnya, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi guru-guru yang ingin mengembangkan aspek motorik kasar pada anak-anak.

Penelitian ini menegaskan bahwa memberikan perlakuan bermain egrang batok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar pada anak-anak yang berusia 4-5 tahun. Dengan demikian, simpulan yang telah dijelaskan di atas mengungkapkan bahwa hasil penelitian ini membawa implikasi penting dalam bidang pendidikan dan untuk penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234
- AMALIA, R., & Subandji, M. A. (2020). *UPAYA MENINGKATKAN MOTORIK KASAR DENGAN PERMAINAN EGRANG BATOK KELAPA KELOMPOK A DI BA AISYIYAH DALEMAN 1 KEC. TULUNG KAB. KLATEN TAHUN PELAJARAN 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).
- Amalina, S. N., & Haida, R. N. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Batatampurungan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin. *JEA*.
- Amini, A. (2018). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN EGRANG BATHOK KELAPA PADA ANAK KELOMPOK B TK KARTIKA IV-15. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(1), 18-27.
- Annisa, A., & Syakura, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Baintingan Terhadap Motorik Kasar Anak Di TK Harapan Masa Banjarmasin. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 4(2), 33-46.
- Devi, M. S. (2020). *Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- ERLINA WARDIANI, E. W. (2018). *PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA AMPENAN TAHUN AJARAN 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22-31.
- Khadijah, M. A., & Amelia, N. (2020). *Perkembangan fisik motorik anak usia dini: teori dan praktik*. Prenada media.
- Mujtahidin, S., & Rachman, S. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Keseimbangan Anak Kelompok A Di RA Hidayatul Ihsan NW Tebaban. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 130-135.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nisah, S. A., Suwika, I. P., & Rahmatia, S. (2022). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK DI KELOMPOK B TK AL-KHAIRAAT KALEKE. *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, 2(2), 68-77.
- Oktaviani, F., Muqodas, I., & Wulandari, H. (2022, February). Peran Orang Tua Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus*

Purwakarta (Vol. 1, No. 1, pp. 111-117).

Sella, R. A. S., Muslih, H. Y., & Sianturi, R. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2452-2458.