

KEEFEKTIFAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATHOK KELAPA DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III TUBAN

Dwi Septi Trisna Wulandari^{1*}, Dwi Imam Efendi²

¹ Program Studi Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

^{1*}Email: wulan.dwi.septi.trisna@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan Motorik kasar pada anak adalah sebuah aktifitas yang menguarh seluruh potensi anak, dimana potensi itu berupa sikap dan karya, arahan mengarah pada kepribadian sesuai dengan cita-cita masa deppan anak. DapatKdipastikan keterampilan pengembangan motorik anak adalah salah satu dari bagian pendidikan. Ada beberapa jenis permainan, utamanyaFtradisional yang dapat mengembangkan ketrampilan aspekPerkembangan motorikk kasarXanak kecil salah satunya adalah permainan egrang batok. Beberapa manfaat dari permainan egrang bathok yaitu; 1. Meningkatkan keseimbangan, 2. Melatih ketahanan tangan dan kaki, 3. Melatih kelincahan ketetapan dan kecepatan gerak tubuh. Masih banyak lagi manfaat dari main egrang bathok yang mampu didapatkan oleh anak kecil padaysaa mainnt. Dalam artikel ini menggunakan jenis kuantitatif yang mana penelitian ini di gunakan untukGmengukur perilakuSpengetahuanNpendapat maupun sikap seseorang.

Kata Kunci: kuantitatif; egrang bathok, motorik kasar; permainan tradisional

PENDAHULUAN

Bermain menurut Mentoessori [1] menyatakan bahwa bermainn memberikkan kontribusi yang segnifikann terhadap perkembanganl lanak. Saat main, anakUakan imempelajari & menyerapp segala sesuatu yang terjadi di hlingkungan sekitarnya.

Ketika bermain anak tidak seta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkunganya. Main dalam perspektif ini menyedaikan ruangan bagi anak untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang lerlibat, beserta peran dan fungsi.

Adapun rumusan masalah pada artikel ini adalah 1. Bagaimana efektivitas permainan egrang batok kelapa terhadap motorik kasar anak? 2. Bagaimana kelayakan alat permainan tradisional egrang bathok kelapa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun?

Menurut Kurniati [2] hasil penelitian mengatakan pada permainan tradisional dapat menstimuluss anak mengembangkan kerjasama, membentuk anak adaptasi diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkoordinasikan anak mengontrolodiri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati aturan, serta menghargai orang lain.

Menurut Arya, [3] perkembangan motorik anak sangat di pengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan pusat atau otak. Sistem susunan syaraf pusat yang sangat berperan di kemampuan motoriki & koordinasi setiap gerak yang dilakukan. Selain berkaitan erat dengan fisik dan intelektual anak, kemampuan motorik berhubungan dengan aspek psikologis anak & diungkapkan oleh Petterson [3] kemampuan fisik motorik berkaitan erat dngan *self-image* anak memiliki kemampuan fisik yang lebih baik di bidang jasmani menyebabkan dia di hargai oleh teman-temannya.

Menurut Seafeldt dan Barbour [4], bermain merupakan suatu kegiatan yang refleks pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang & lingkungan termasuk didalamnya khayalan, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan dan seluruh badan .

Elizabeth B Hurlock [5] menyatakan bahwa perkembangan motorik didefinisikan sebagai perkembangan diri unsur kematangan pengendalian gerak tipu & otak sebagai pusat gerak. Gerak secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar & halus.

Menurut Suntrock[6] Perkembangan gerak motorik kasar usia 4 tahun anak-anak masih gemar jenis gerakan sederhana seperti

berjingkrak-jingkrak, melompat, dan berlari ke sana kemari, hanya demi kegiatan itu sendiri tapi mereka sudah berani mengambil resiko. Walaupun mereka sudah dapat memanjat tangga dengan 1 kaki pada tiap tiang anak tangga untuk beberapa lama, mereka baru saja mulai dapat turun dengan cara yang sama. Pada usia 5 tahun anak bahkan lebih berani mengambil risiko dibanding ketika mereka berusia 4 tahun. Mereka lebih yakin diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu objek berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orang tuanya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu proses kematangan motorik/gerak yang langsung melibatkan otot-otot besar untuk bergerak dan berproses dalam syarafnya sehingga menjadikan anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya. Selama proses perkembangan motorik anak selama rentan waktu 4-5 tahun pasca melahirkan anak anak tetap dapat mengendalikan gerak yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan gerakan bagian tubuh yang luas digunakan dalam berjalan melompat, berenang dan sebagainya [7].

Menurut Adrini & Lestaningrum [8] kegiatan bermain memiliki tujuan agar anak dapat meluapkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman tidak enak atau traumatik dan harapan yang tidak terwujud melalui bermain dalam kenyataan sehingga tumbuh perasaan senang & lega.

Permainan egrang awalnya terkenal di daerah Jawa Barat enggrang sebenarnya sama jenisnya hanya saja alat yang di gunakan beberapa daerah ada yang menggunakan bambu ada yang menggunakan tempurung kelapa, akan tetapi pada anak usia dini lebih efektif dengan menggunakan tempurung kelapa. Selain aman di gunakan bahannya juga mudah untuk didapat. [9]

Bermain menurut Hurlock [10] aktivitas yang di kerjakan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa memikirkan hasil akhir. Jadi bermain dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari orang lain. Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling dasar saat berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Melalui bermain yang dia lakukan.

Permainan anak berhubungan erat dengan perkembangan intelektual sosial, emosional, dan kepribadian anak berdasarkan nilai-nilai dan

norma-norma yang berkembang di masyarakat [11].

Pengoptimalan hasil belajar anak dalam hal fisik motorik seperti melompat berlari menari bermain bola dan lain sebagainya di perlukan pendekatan bermain sambil belajar. Media sumber belajar yang di rancang atau di desain untuk kepentingan pencapaian tujuan pembelajaran juga sangat penting untuk tumbuh dan kembang anak.[12]

Permainan egrang bathok ini dapat dilakukan dengan individu maupun dengan kelompok. Bersama-sama membuat garis *start* dan garis *finish* yang telah ditentukan oleh para pemain.

- a. Para pemain bersiap-siap menuju garis *start* yang telah dibuat tadi,
- b. Kaki di letakan pada masing-masing bathok, dengan ibu jari dan jari telunjuk kaki menjepit tali. Sementara kedua tangan memegang tali yang telah diikatkan pada bathok,
- c. Para pemain berjalan bersama-sama diatas bathok.,
- d. Siapa yang sampai terlebih dahulu, maka dialah yang keluar sebagai pemenangnya. [13]

METODE PENELITIAN

Modifikasi produk egrang bathok kelapa yang akan di kembangkan ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Dimana produk modifikasi ini digunakan pada taman kanak-kanak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfa III Tuban dan untuk mengatasi permasalahan pada keterampilan motorik kasar anak di luar kelas. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan menggunakan metode pengembangan atau dalam istilah lain disebut dengan *Research and Development (R&D)*, yang dapat menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut dalam penerapannya [14].

Menurut Hildayani [15] Perkembangan motorik atau yang dikenal dengan *motor development* merupakan perubahan secara progresif dengan adanya kemampuan serta kontrol untuk bergerak melalui berbagai interaksi di antara faktor pengalaman atau latihan kematangan. Hal ini dapat diketahui dengan melihat gerakan atau perubahan yang anak lakukan. Perkembangan motorik anak usia dini pada umumnya terjadi perubahan fisik

maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhan. Perkembangan motorik sangat ditentukan oleh status kesehatan gizi dan pemberian stimulus aktivitas gerak yang sesuai dengan masa perkembangan anak.

Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall [14] ada 10 tahapan akan, kemudian langkah-langkah tersebut di modifikasi sesuai kebutuhan peneliti.

1. Pengumpulan informasi
 Pengumpulan data untuk kebutuhan analisis dilakukan dengan beberapa cara yaitu menganalisis data observasi, wawancara dan dokumentasi guna mengetahui pembelajaran dan keaktifan anak.
2. Pengembangan desain produk
 Produk ini dikembangkan dalam penelitian berupa alat permainan edukatif egrang bathok kelapa.
3. Validasi produk
 Validasi produk ini digunakan untuk menilai keefektifan produk sebelum digunakan di lapangan uji coba ini juga dilakukan secara internal. Hal ini digunakan untuk memastikan bahwa alat permainan edukatif sudah memenuhi syarat kevalidan
4. Revisi produk
 Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan hasil dari validasi ahli, produk diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan oleh dosen ahli.
5. Uji coba produk
 Setelah adanya validasi dan revisi produk uji coba produk juga dilakukan berupa penilaian dan penggunaan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kesulitan alat permainan egrang bathok yang dikembangkan oleh peneliti.

Makna populasi pecahan berawal dari objek dan subjek atas tersedianya kualitas dan karakteristik di tentukan oleh pengkaji sendiri berperan untuk meninjau dan kemudian ditarik kesimpulan [4] pada populasi dan sampel digunakan dalam penelitian ini seluruhnya anak TK BUSTANUL ATHFAL III TUBAN yang berjumlah 12 anak.

Tabel 1 Skala likert untuk instrumen

No	Data Kualitatif	Skor
1	Berkembang Sangat Baik	4
2	Berkembang Sesuai Harapan	3
3	Mulai Berkembang	2
4	Belum Berkembang	1

Tabel 2 Prosentase Kelayakan

Skor penilaian	Rentang skor	Kategori
4	75%-100%	Sangat Layak
3	55%-75%	Layak
2	40%-55%	Cukup layak
1	0%-30%	Kurang layak

Pedoman konversi data digunakan untuk menentukan kelayakan produk pengembangan permainan tradisional egrang bathok kelapa untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Kelayakan produk minimal yang ditetapkan pada penelitian ini adalah kategori baik. Berarti apabila ahli materi dan ahli media memperoleh nilai minimal rata-rata baik. Maka produk permainan tradisional egrang bathok kelapa yang dikembangkan dinyatakan layak.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
1	Media	3,3	78%	Layak
2	Materi	7,1	71%	Sangat Layak
Jumlah Skor Rata-Rata			11	
Preasentase Kevalidan			74,5%	
Kategori Validasi Media			Layak	

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Skor Penilaian	Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
1	Validator 1	34	3,4	68%	Layak
2	Validator 2	44	4,4	88%	Sangat Layak
Jumlah Skor Rata-Rata			3,9		
Presentase Kevalidan			78%		
Kategori Validasi Media			Sangat Layak		

Tabel 5. Hasil Analisis Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Skor Penilaian	Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
1	Validator 1	33	3,3	66%	Layak
2	Validator 2	38	3,8	76%	Sangat Layak
Jumlah Skor Rata-Rata			7,1		
Presentase Kevalidan			71%		
Kategori Validasi Media			Layak		

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian kuantitatif kali ini yang peneliti lakukan yaitu akibat main tradisional egrang bathok kelapa terhadap ketrampilan motorik kasar pada anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Tuban. Pada kegiatan bermain guru kurang memahami tentang pentingnya keterampilan motorik kasar pada anak kecil di mana guru kurang memperhatikan pentingnya kemajuan ketrampilan motorik kasar pada anak usia dini untuk keseimbangan selanjutnya tujuan keterampilan motori kasar pada anak guna melatih keseimbangan kekuatan kaki kelincahan dan gerak mata. Perlu diketahui bahwa keterampilan motorik kasar ini sangat utama untuk hidupan selanjutnya dimana keterampilan motorik kasar ini melibatkan otot kasar anak seperti ketika anak berjalan, lari, memanjat dan lain sebagainya.

Dan dengan adanya penelitian permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap perkembangan motorik kasar pada anak kelompok bermain diharapkan ini diharapkan memiliki manfaat bagi anak dan juga bagi guru gimana bagi guru bisa menambahkan kualitas sumber daya lembaga sendiri, kemudian bisa menambah wawasan guru tentang pentingnya keterampilan motorik kasar melalui permainan-permainan tradisional dan juga guru dapat mengenalkan banyaknya permainan tradisional kepada anak usia dini. Selanjutnya manfaat bagi anak adalah anak dapat mencapai keahlian nyata dari permainan tradisional egrang batok kelapa dapat meningkatkan kecakapan motorik kasarnya, dan permainan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yus, A. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. Medan: Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI.
- [2] Efendi, D. I. (2015). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. 12-13. (online)
- [3] Efendi, D. I., & Ekayati, I. A. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Bentenga Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Unirow Tuban, 28-29.
- [4] Mulyani, N. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.
- [5] Fatmawati, F. A. (2020:6-7). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Gersik: Caremedia Communication.
- [6] Rudianto, A. (2016). Perkembangan Motorik Kasar dan motorik halus anak usia dini. Lampung: Darussalam Perss Lampung.
- [7] Sukanti, E. R. (2018). Perkembangan Motorik (1 ed.). Yogyakarta: UNY Perss.
- [8] Adrini, P. P., & Lestaningrum, A. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- [9] Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- [10] Mulyani, N. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Diva Press.

- [11] Saputra, A. E., & K, D. S. (2012). Websaite Pusat Data Permainan Tradisional. SMATI, 2.
- [12] Zaman, B., & Hermawan, A. H. (2020). Media dan Sumber Belajar Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- [13] Supiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. Jakarta Timur: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan.
- [14] Sugiyono, P. D. (2017: 298). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabet Bandung.
- [15] Sari, L. P. (2020). Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. Early Childhood Education, 3-4.