

## **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN**

**Sitti Nurjannah<sup>1</sup>, Muhammad Yusri<sup>2</sup>, Abdulah Sinring<sup>3</sup> Herlina<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Universitas Negeri Makassar

[Sittinurjannah355@gmail.com](mailto:Sittinurjannah355@gmail.com), [m.yusri@unm.ac.id](mailto:m.yusri@unm.ac.id), [hjherlina1366gmail.com](mailto:hjherlina1366gmail.com).

### **ABSTRACT**

*The problem in this study is how to develop a storytelling method through picture media. This development research aims to (1) find out How the need for the development of storytelling methods in improving children's reading literacy understanding (2) Researchers aim to find out How the prototype of The Development Of A Egrang Traditional Play Model In Improving Gross Motoric Of Children Aged 3-4 Years Old (3) Researchers aim to find out How the validity and practicality Egrang Traditional Play Model In Improving Gross Motoric Of Children Aged 3-4 Years Old This type of research is development research with Addie model research design. The data collection techniques used in this research are questionnaires, interviews, observation and documentation. The subjects in this study consisted of 2 teachers and 11 children of KB Rumah Qurani Imam Muslim Maros The data analysis techniques used were qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results showed that (1) the description of the need for the development of Egrang Traditional Play Model In Improving Gross Motoric Of Children Aged 3-4 Years Old, (2) the design of the development of Egrang Traditional Play Model through image media is designed with a sequence of instrument preparation, namely: needs analysis, teacher response questionnaire, early childhood literacy level assessment, and (3) the level of validity and practicality of the development of Egrang Traditional Play Model the results of 3.38 with very valid criteria, and the practicality of the development of local cultural storytelling methods obtained the results of 89.45% with very valid criteria. While in effectiveness, the results obtained were 93.75% with the Highly Effective category. It can be concluded that the traditional game of stilts can improve the gross motor skills of children aged 3-4 years*

**Keywords:** *Traditional Stilt Games, Gross Motor Skill*

### **ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan metode bercerita melalui media gambar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengetahui Bagaimana kebutuhan pengembangan metode bercerita dalam meningkatkan pemahaman literasi baca anak (2) Peneliti bertujuan untuk mengetahui Bagaimana rancangan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun (3) Peneliti bertujuan untuk mengetahui Bagaimana validitas dan kepraktisan permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan dengan desain penelitian model Addie. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket, wawancara,

observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 2 guru dan 11 anak KB Rumah Qurani Imam Muslim Maros Tenik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) gambaran kebutuhan pengembangan permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, (2) rancangan pengembangan permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun dengan urutan penyusunan instrumen yaitu: analisis kebutuhan, angket respon guru, asesmen tingkat literasi anak usia dini, dan (3) tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan permainan egrang di peroleh hasil 3,38 dengan kriteria sangat valid, dan kepraktisan pengembangan metode bercerita budaya lokal diperoleh hasil 89,75% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan pada keefektifan diperoleh hasil 93,75% dengan kategori Sangat Efektif. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Egrang, Kemampuan Motorik Kasar anak

## **PENDAHULUAN**

Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Oleh karena itu, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain.

Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami apabila pertumbuhan dan perkembangan tersebut dirangsang secara optimal. Salah satu perkembangan anak yang membutuhkan stimulasi adalah aspek psikomotorik. Aspek ini yang paling nampak diantara aspek perkembangan yang lain karena sangat mempengaruhi perubahan fisik yang sangat cepat. Dikatakan berkaitan dengan fisik karena secara langsung perkembangan motorik sangat menentukan gerakan jasmani yang meliputi kegiatan urat dan pusat syaraf, serta otot yang terkoordinasi. (Darmiatun & Mayar, 2020).

Menurut Pramantik & Burhaein, (2019) Anak-anak harus lebih sering berinteraksi dengan lingkungan mereka melalui gerakan dasar seperti merangkak, berjalan, melompat, berlari. Aktivitas fisik ini berkaitan erat dengan kesehatan mental

dan kesejahteraan manusia. Individu yang aktif secara fisik, biasanya mengalami lebih sedikit stres, depresi, dan kecemasan (Chekroud et al., 2018). Manfaat yang sangat menjanjikan dari aktivitas fisik muncul dari penelitian yang dilakukan di lingkungan luar ruangan dengan peningkatan paparan terhadap alam (Fajrin & Sugito, 2022).

Aspek psikomotorik terbagi dua yaitu motorik halus yang berpusat pada gerakan tangan dan motorik kasar yang berpusat pada kaki. Penting sekali fisik motorik kasar ini diberi stimulus sebab motorik kasar adalah salah satu aspek perkembangan yang dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan yang lain, ketika salah satu aspek perkembangan anak tidak terstimulasi dengan baik maka tentu akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak. Jadi anggapan tentang perkembangan fisikmotorik kasar akan berkembang secara otomatis seiring bertambahnya usia itu tentu keliru. Fisik motorik anak perlu diberi stimulus atau dibantu oleh para guru dan orang tua tentang bagaimana jenis latihan yang akan diberikan, apakah sesuai dengan tahapan usia anak dan bagaimana kegiatan permainan fisik motorik yang menyenangkan untuk anak.

Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Keterampilan ini merupakan keterampilan dalam menggunakan otot-otot besar yang mampu mengembangkan keterampilan gerak pada anak. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan menggunakan otot-otot besar untuk dapat melakukan gerakan dasar seperti berjalan, melompat dan berlari.

Menurut Sage (Monicha,2020) bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan seluruh gerakan anggota tubuh dan gerakan tungkai, seperti melompat, berenang, menembak. Sejalan dengan pendapat Magill,et.al masih dalam tulisan Monicha (2020) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah sebuah kemampuan motorik yang memerlukan penggunaan otot besar untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, dan lain-lain. Sedangkan Gallahue dan Nurwita (2019) motorik kasar adalah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, kemampuan lokomotor termasuk berlari, meloncat, melompat, mendorong, keterampilan manipulatif termasuk menarik dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunan tangan yang tinggi, menggelinging dengan ayunan rendah, dan komponen dari kemampuan motorik termasuk koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, kekuatan

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan sebagian maupun keseluruhan anggota tubuh yang meliputi komponen koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan dalam setiap gerakan lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

Kemampuan motorik kasar membutuhkan beberapa komponen, termasuk: kecepatan, kekuatan, ketekunan, ketangkasan, kemampuan

beradaptasi, koordinasi, dan keseimbangan. Lubis (2021). Perkembangan motorik kasar anak-anak yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki, khususnya dengan bermain egrang batok. Dengan menerapkan pedoman permainan ini dapat mendorong kemampuan motorik kasar anak-anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak (Rofi'ah & Rohman, 2023).

Saat menyuguhkan permainan pada anak, permainan yang diterapkan adalah permainan yang bisa merangsang kreativitas, kecerdasan, menyenangkan dan sederhana. Salah satu permainan yng dapat di terapkan adalah permainan tradisional. Di Indonesia tercatat lebih dari 785 permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah (Susilawati et al., 2021). Prestasi ini membuat Indonesia menjadi negara dengan banyak media pembelajaran melalui permainan. Tentu hal ini menjadi daya tarik bagi guru ataupun pendidik untuk terus melakukan inovasi pembelajaran (Loka, 2022). Tidak hanya itu, permainan tradisional juga akan memudahkan orang tua dalam memberikan pembelajaran pada anaknya ketika berada di rumah

Menurut Djames Danandjaja (Melinda.2017) permainan tradisonaal adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan dan diwarisi secara turun-temurun serta mempunyai banyak variasi. Azizah (2016) juga berpendapat bahwa permainan tradisional sudah dikenal sejak zaman dahulu dan tentu setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional memiliki ciri khas tersendiri terkait dengan keestetikaannya. Selain itu, permainan tradisional ini juga memiliki nilai edukasi yang sangat baik untuk menstimulasi perkembangan pada anak usia dini saat ini (Djuwita & Fakhri, 2019). Hal yang serupapun sejalan dengan Laturake (2020) bahwa permainan tradisional ini mampu

memberi peran dalam pembentukan karakter anak, seperti mandiri, kreatif, komunikatif, bertanggung jawab dan sebagainya. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak (Muzaki & Chadis, 2021).

salah satu permainan tradisional yang mampu mengembangkan motorik kasar anak adalah permainan egrang Menurut Okwita dan Siska (2019) permainan egrang sudah dikenal sebelum kemerdekaan 1945, bisa dilihat dari buku karangan Baoesastra Jawa karangan Poerwadarminta, buku tersebut diterbitkan pada 1939, beberapa tahun sebelum diproklamasikannya kemerdekaan kita. Di situ disebutkan kata Egrang-egrangan, diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan Egrang.

Menurut Andrian dan Ehan (2017) permainan egrang adalah salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di nusantara. Selain menggunakan bambu, engrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa. Di jelaskan juga oleh Nada (2023) melalui website kompasiana bahwa permainan egrang merupakan permainan tradisional Indonesia yang sudah dimainkan oleh masyarakat zaman dulu dan belum diketahui secara pasti darimana asalnya. Pendapat ini dikuatkan oleh beberapa literatur yang sempat peneliti baca, ada yang mengatakan egrang berasal dari Jawa, ada juga yang mengatakan egrang berasal dari Sumatra.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan egrang adalah permainan tradisional yang telah menasioanal dan bisa jadi disetiap daerah memiliki nama yang berbeda sesuai suku dan adat setempat. Merujuk dari berbagai sumber, egrang telah beberap kali mengalami perubahan bentuk mulai dari menggunakan kayu, bambu, tempurung, kaleng susu, dan kini peneliti mencoba memodifikasi dengan menggunakan

mangkok *stainliss* menyesuaikan dengan obejak usia yang peneliti targetkan.

Adapun manfaatnya yaitu untuk menciptakan kegembiraan, kualitas kebugaran meningkat, kemampuan motorik meningkat dan bersosialisasi. Pernyataan tersebut diperkuat lagi bahwa permainan egrang bermanfaat untuk meningkatkan ketangkasan, keseimbangan dan ketekunan (Gulo et al., 2023).

Permainan Egrang bisa dimainkan secara individu atau kelompok. Di perdesaan Egrang dimainkan siang hari sepulang sekolah atau di saat menggembala ternak. Permainan Egrang lebih sering dipakai untuk bersantai. Hanya pada saat-saat tertentu Egrang digunakan untuk permainan perlombaan. Kunci utama bermain Egrang adalah menjaga keseimbangan badan. Tanpa bisa menjaga keseimbangan, si pemain akan sering jatuh.

Bentuk Egrang bisa pendek, bisa pula tinggi. Soal ukuran, biasanya sangat tergantung kepada tinggi badan si pemain. Yang pasti, bila orang bermain Egrang, maka posisi tubuhnya menjadi jauh lebih tinggi daripada tubuh yang sebenarnya. Persis seperti orang berdiri di tangga atau naik di atas meja (Taryana, 2022).

Pada umumnya pembelajaran di KB (Kelompok Bermain) untuk aspek perkembangan fisik/motoriknya lebih banyak di fokuskan pada perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan, padahal perkembangan motorik kasar anak usia dini juga memerlukan bimbingan dari guru. Jika perkembangan motorik kasar anak tidak terstimulasi dengan baik maka akan menimbulkan efek pada gerakannya misal keseimbangannya, kelincahannya, koordinasi gerakan mata dan tangan serta permainan fisik yang menggunakan aturan. Hal ini dapat dilihat jelas saat anak melakukan berbagai gerakan diwaktu bermain.

Fakta diatas dapat dibuktikan dari hasil obeservasi peneliti di Kelompok

Bermain Rumah Qur’ani Imam Muslim (KB RQIM) Di temukan dari 23 anak (usia 3-4 tahun) terdapat 8 anak yang mampu melakukan kegiatan jalan berjinjit dan berjalan di atas titian secara seimbang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 11 anak yang kurang mampu melakukan kegiatan tersebut secara seimbang atau masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB) dan 4 anak yang sama sekali belum mampu melakuakn gerakan fisik dengan aturan (BB).

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu guru KB RQIM yang mengatakan bahwa sewaktu kecil ia pernah menggunakan permainan egrang namun permainan tradisional egrang sama sekali belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di KB ini, sehingga hal inilah yang mendasari mengapa peneliti memilih judul “pengembangan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Penelitian pengembangan (R&D) ini menggunakan desain penelitian model Addie. Model ADDIE (*analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan. "ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*". Subjek dalam penelitian ini adalah 11 anak didik dan 2 orang guru.

Pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dulu diuji validitas dan reliabilitas. Validasi dilakukan dengan validasi ahli yang dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. HASIL PENELITIAN**

Secara garis besar, pada tahap ini akan dikemukakan mengenai gambaran hasil penelitian pengembangan permainan tradisional egrang untk mningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di bagi menjadi 3 bagian, yaitu;

**1. Gambaran Analisis Kebutuhan Pengembangan Metode bercerita budaya lokal pada anak usia 5-6 Tahun**

Gambaran awal kemampuan motoric kasar anak Kelompok Bermain Rumah Qur’ani Imam Muslim merupakan tahapan awal dan bagian dari tahapan dalam proses analisis kebutuhan. Analisis ini didapatkan melalui hasil observasi penilaian kemampuan motoric kasar anak usia dini oleh guru. Adapun penelitian ini berawal dari pendefinisian untuk mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan permainan egrang untk mningkatkan kemampuan motoric kasar pada anak :

**a. Analisis Anak Didik**

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Data Awal Kemampuan motoric kasar anak**

Indikator Nilai	Kategori				Total
	Nilai Rata-rata	BSB	BSH	MB BB	
	4	3	2	1	
Kekuatan	0	0	5	6	16
	1,45		28,5%		
Ketahanan	0	0	7	4	18
	1,63		32,1 %		
Keseimbangan	0	0	4	7	15
	1,36		26,7%		

**b. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah dengan melihat fakta dan situasi secara langsung di Kelompok Bermain Rumah Qur’ani Imam Muslim yang bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sesuai di harapkan. Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara dan pemberian angket pada guru. Berdasarkan hasil observasi awal, salah satu cara guru untuk meningkatkan kemampuan motoric ksasar pada anak yaitu dengan olahraga, lari, permainan edukatif dan beberapa permainan lainnya akan tetapi penggunaan media pada saat pembelajaran tidak menggunakan buku panduan, metode pembelajaran yang digunakan lebih menekankan pada olahraga terus menerus.

Kegiatan pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat anak kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran seperti itu, maka menjadikan anak kurang bersemangat dan kurang aktif dalam belajar selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, guru tidak menggunakan buku panduan media khususnya dalam peningkatan motoric kasar. Sehingga peneliti berniatif untuk mengembangkan model permainan tradisiona egrang yang di zaman sekarang banyak anak-anak tidak mengenalinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pengisian angket yang disebarkan secara langsung kepada guru-guru KB Rumah Qur’ani Imam Muslim yang dimana belum pernah menerapkan permainan tradisional egrang dan belum memiliki buku panduan. Oleh karena itu, diperlukan model permainan egrang yang berbeda dari sebelumnya sehingga lebih bervariasi yang merangsang stimulus motoric kasar anak dan buku panduan

yang dapat menunjang peningkatan kemampuan motoric kasa pada anak usia dini.

Adapun hasil rekapitulasi oleh guru dari analisis tingkat kebutuhan model permainan dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar pada anak usia dini, dapat dilihat pada tabel instrumen analisis tingkat kebutuhan pengembangan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar anak di bawah ini :

**Tabel 1.2 hasil Rekapitulasi instrument analisis tingkat kebutuhan guru terhadap model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar anak**

No	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1	Apakah anda Pernah menggunakan permainan egrang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motork kasar anak usia 3-4 tahun ?		100% (2 Orang)
2	Apakah anda pernah memahami penerapan permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar anak?		100% (2 Orang)
3	Apakah anda membutuhkan mode permainan	100%	(2

	tradisional egrang daam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun?	<b>Orang)</b>
<b>4</b>	Apakah model permainan tradisional egrang yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak?	<b>100% (2 Orang)</b>
<b>5</b>	Apakah pernah menggunakan buku panduan penggunaan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motoric kasar pada anak usia 3-4 tahun?	<b>100% (2 Orang)</b>
<b>6</b>	Apakah anda membutuhkan buku panduan dalam penggunaan model permainan tradisional egrang daam meningkatkan motoric kasar anak usia 3-4 tahun	<b>100% (2 Orang)</b>

*Sumber : Hasil Angket Tingkat kebutuhan Guru*

Dari Hasil rekapitulasi di atas bertujuan untuk melihat sejauh mana tingkat kebutuhan guru terhadap

pengembangan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan motoric kasar anak usia dini. Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel 4.5 diketahui bahwa pada pernyataan pertama dari jumlah guru keseluruhan adalah 2 guru memberikan pernyataan tidak Pernah menggunakan permainan egrang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motork kasar anak usia 3-4 tahun, pernyataan kedua dari ke 2 guru tidak pernah memahami langkah-langkah penerapan permainan egrang, pada pernyataan ketiga 2 guru membutuhkan pengembangan model permainan egrang . Pada pernyataan ke empat 2 orang guru menjawab pernyataan bahwa model permainan tradisional egrang yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran dalam eningkatkan motorik kasar anak. Selanjutnya pada pernyataan ke lima 2 orang guru tidak pernah menggunakan buku panduan penggunaan model permainan tradisional egrang dan terakhir pada pernyataan ke enam ke 2 guru membutuhkan buku panduan penerapa permainan tradisional egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

Berdasarkan hasil rekapitulasi maka dapat disimpulkan bahwa guru belum menggunakan permainan tradisional egrang sehingga guru membutuhkan mode permainan yang tepat, kreatif dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

## **2. Gambaran Rancangan Pengembangan Metode bercerita budaya lokal menggunakan Media gambar untuk meningkatkan kemampuan literasi baca anak usia dini.**

Rancangan pengembangan model permainan tradisional egrang yag dilakukan pada tahapan design atau perancangan. Kegiatan ini merupakan

kegiatan tahapan kedua dalam penelitian ini yang menghasilkan rancang model permainan tradisional egrang beserta buku panduan penggunaan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Rancangan permainan tradisional egrang tentunya didapatkan melalui hasil pemetaan kebutuhan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Pada tahapan design atau perancangan dalam penelitian ini juga dihasilkan rancangan instrumen yang digunakan selama proses pengambilan data penelitian dan pada pengembangan ini. Adapun instrumen yang dihasilkan pada tahapan ini meliputi (1) instrumen tingkat kebutuhan guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, (2) Instrumen angket respon guuru terhadap prototipe model permainan tradisioan egrang Dallam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun , (3) Instrumen kepraktisan model permainan tradisioan egrang Dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Pada dasarnya prototipe permainan egrang dirancang agar dapat mengembangkan keterampilan anak khususnya berkaitan dengan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini, namun selain itu penggunaan permainan egrang ini dapat memberikan manfaat lain, yakni menciptakan pengalaman pembelajaran anak dalam hal mengetahui permainan tradsional yang sebelumnya belum pernah di ketahui. Anak-anak cenderung lebih aktif dan bersemangat belajar jika memiliki permainan tradisional yang dapat dilihat secara langsung dan hal baru bagi anak-anak sehingga menarik perhatian anak-anak. Untuk lebih jelasnya berikut gambaran permainan egrang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. 3. Gambaran Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Metode bercerita budaya lokal menggunakan media gambar untuk

meningkatkan literasi baca Anak Usia 5-6 Tahun

### 1. Kevalidan

Hasil penilaian validator terhadap Instrumen penggunaan model permainan tradisional dalam meningkatkan kemmpauan motorik kasar anak usia 3-4 tahunn dan angket respon guru dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini:

**Tabel 1.3 Rekapitulasi Peniaian Validator**

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Keterangan
1	Analisis Tingkat Kebutuhan Pengembangan Model Permainan Tradisional egrang Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun	3,33	Sangat Valid
2	Buku Panduan Penggunaan Pengembangan Model Permainan Tradisional egrang Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun	3,23	Valid
3	Angket Respon Guru	3,38	Sangat valid
4	Evaluasi media pembelajaran Pengembangan Model	3,38	Sangat valid

Permainan Tradisional egrang Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun			
5	Penilaian Anak Didik	3.33	Sangat valid
Rata-rata tiap Aspek (Ai)		3,33	Sangat Valid

*Sumber: Hasil Analisis Data Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli PAUD*

### 1) Analisis Kepraktisan

Tingkat kepraktisan produk dari Pengembangan Model Permainan Tradisional egrang Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun, diukur menggunakan angket respon guru, untuk mengetahui sejauh mana permainan egrang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, analisis kepraktisan bertujuan untuk memperoleh masukan langsung dari guru terhadap perangkat pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, diperoleh hasil persentase sebesar 89,45%. dengan kriteria yang telah ditetapkan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Model Permainan Tradisional egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun masuk dalam kriteria sangat praktis dengan kategori sangat setuju yaitu pada rentang nilai  $85\% \leq RG < 100\%$ .

### 2) Analisis Keefektifan

Setelah menerapkan Model Permainan Tradisional egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. selanjutnya Analisis keefektifan yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan Model Permainan Tradisional egrang dapat dilihat pada Hasil dari evaluasi dan kemampuan motorik kasar

lembar evaluasi angket respon guru dan anak didik .

#### a) Analisis Lembar evaluasi media Angket respon guru

Setelah melakukan penilaian akhir pada pengembangan Model Permainan Tradisional egrang, selanjutnya dilakukan analisis tingkat keefektifan berdasarkan angket respon guru yang telah diisi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Model Permainan Tradisional egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun Hasil dari tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.4 Hasil Evaluasi penggunaan Model Permainan Tradisional egrang dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun**

No	Pertanyaan	Jawaban		Total	Persen
		1	2		
1.	Setelah menggunakan Model Permainan Tradisional egrang apa jawaban anda tentang model tersebut dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun?	4	4	1,00	100%
2.	Permainan Tradisional egrang apa jawaban anda tentang model tersebut dalam mengembangkan kekuatan motorik kasar anak usia 3-4 tahun ?	4	3	3,50	7,5%
3.	Permainan Tradisional egrang apa jawaban anda	4	4	1,00	100%

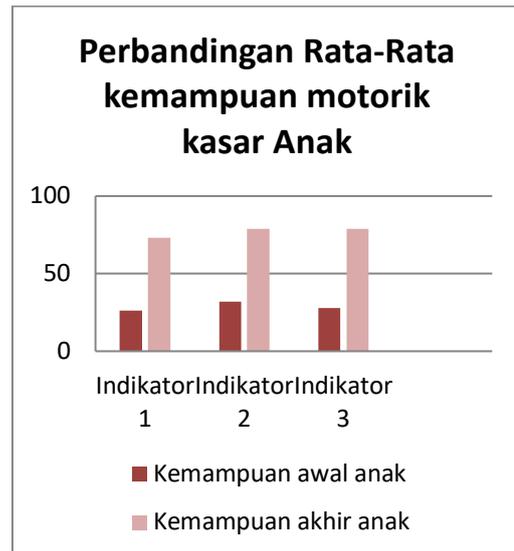
tentang model tersebut dalam mengembangkan ketahanan motorik kasar anak usia 3-4?				
4	permainan Tradisional egrang apa jawaban anda tentang model tersebut dalam mengembangkan keseimbangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun?	4	3	1,00 87,5%
<b>esentasi Akumulasi</b>				
				93,75%

*Sumber : Instrumen keefektivan Angket Respon Guru (ARG)*

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.14 Diatas, maka total nilai rata-rata pada analisis efektifitas pengembangan Model Permainan Tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun sebesar 93,75%. dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dari pengembangan Model Permainan Tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun diperoleh nilai 93,75% dengan kategori Sangat Efektif yaitu pada rentang  $85\% \leq 100\%$ .

b) Analisis Data hasil Kemampuan motoeik kasar

Analisis kemampuan akhir anak pada aspek kemampuan motorik kasar diuraikan pada tabel berikut:



Berdasarkan data pada grafik 4.3 diatas diketahui bahwa hasil pengamatan terjadi perbandingan hasil kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah menerapkan model permainan tradisional egrang untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Dimana hasil penelitian menunjukkan pada indikator 1 dari presentase 28,5,% meningkat menjadi 73%. untuk indikator 2 dari presentase 32,1% meningkat menjadi 79,7%. Kemudian untuk indikator 3 dari presentase 26,7% meningkat menjadi 79,7%.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Kebutuhan Penggunaan Pengembangan Model Permainan Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun

Pembahasan tentang gambaran kebutuhan penggunaan Pengembangan Model Permainan Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun. berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa kurang bervariasinya permainan egrang yang digunakan dalam pembelajaran sehingga anak usia 3-4 tahun belum memenuhi karakteristik menggunakan permainan egrang,

sehingga perlu untuk di kembangkan kembali dengan cara yang baru dan belum pernah di terapkan sebelumnya seperti dengan menggunakan permainan tradisional egrang dari mangkok besi yang tak jarang di gunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, Hal ini didukung oleh Andi Arifad (2023) Latihan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional, mengungkapkan bahwa motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Fajar Menyingsing Kabupaten Gowa setelah dilatih menggunakan permainan tradisional ternyata mengalami peningkatan lebih baik dari sebelumnya.

Permainan tradisional Egrang merupakan permainan yang sangat membutuhkan kemampuan motorik yang baik, seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, daya tahan, keseimbangan, dan kelentukan agar mampu mengendalikan tubuh secara dinamis maupun cepat, serta daya tahan dalam menahan keseimbangan, maka dari itu permainan Egrang harus dikenalkan kepada anak (Taryana, 2022) Menurut Andrian dan Ehan (2017) permainan egrang adalah salah satu permainan tradisional yang sangat populer, permainan ini dikenal di berbagai wilayah di nusantara. Selain menggunakan bambu, engrang dapat pula dibuat menggunakan batok kelapa.

Kemudian analisis kebutuhan Pengembangan model permainan tradisional egrang Dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Dalam hal ini didapatkan hasil dari analisis instrumen tingkat kebutuhan yang menunjukkan adanya kebutuhan yang sangat tinggi oleh guru pada Pengembangan permainan tradisional egrang yang lebih inovatif dan bervariasi.

Pengembangan model permainan tradisional egrang memebrikan pembelajaran dengan kebutuhan yang tinggi tersebut menghasilkan produk yaitu ermainan egrang yang terbuat dari

mangkok besi yang cocok dimainkan dengan katersristik anak usia 3-4 tahun dan panduan penggunaan yang dapat digunakan oleh guru sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran penggunaan permainan tradisional egrang yang dapat menunjang meningkatnya kemampuan motorik kasar anak. berdasarkan hasil rekapitulasi instrumen kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan model permainan yang tepat dan inovatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## **2. Gambaran Rancangan Pengembangan Model Permainan Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun**

Adapun gambaran rancangan pengembangan yang dilakukan dalam meningkatkan kemamuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun, dilajukan dengan beberapa tahap yaitu dengan merumuskan analisis kebutuhan, menyusun rancangan Pengembangan Model Permainan Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun, menyusun rancangan buku panduan dan merancang produk. (Gulo et al., 2023) Adapun manfaatnya yaitu untuk menciptakan kegembiraan, kualitas kebugaran meningkat, kemampuan motorik meningkat dan bersosialisasi. Pernyataan tersebut diperkuat lagi bahwa permainan egrang bermanfaat untuk meningkatkan ketangkasan, keseimbangan dan ketekunan

## **3. Gambaran Tingkat Kevalidan dan Kepraktisan Model Permainan Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun.**

Pada uji kevalidan yang telah dilakukan memperoleh hasil 3,33 dengan kategori Sangat Valid (SV).

Setelah dilakukan tahap uji coba, selanjutnya yakni melakukan uji kepraktisan dan keefektifan. Pada tahap analisis kepraktisan, Pada tahap analisis kepraktisan diperoleh presentase analisis kepraktisan angket respon guru (ARG) yang memperoleh hasil 89,45% dengan kategori sangat setuju (S).

#### **4. Gambaran Tingkat Keefektifan Model Permainan Tradisional Egrang Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 3-4 tahun**

Pada tahap analisis keefektifan yang dilakukan berdasarkan pada analisis kemampuan anak. dari hasil rekapitulasi data tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa gambaran kemampuan motorik kasar anak di KB Rumah Qur'an Imam Muslim mengalami peningkatan, hal tersebut diperoleh dari data rata-rata anak telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (3) dan tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori kurang (1)

Dari hasil rekapitulasi data tersebut maka dapat dinyatakan bahwa gambaran kemampuan akhir pengembangan literasi baca anak terjadi peningkatan, hal tersebut dilihat bahwa rata-rata anak telah berada pada kategori Sangat Baik (4) dan Berkembang sesuai harapan (BSH) serta tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori Kurang (1). Selain itu, dilakukan pula analisis keefektifan dengan menggunakan angket respon guru (ARG) dimana memperoleh hasil 93,75 dengan kategori Sangat Efektif (SE) untuk digunakan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model permainan tradisional egrang mengalami peningkatan dan sangat efektif.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan serta dihubungkan dengan rumusan masalah penelitian ini maka dapat disimpulkan yaitu:

1. Hasil kebutuhan model permainan tradisional egrang dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat membangun semangat yang tinggi pada anak untuk meningkatkan motorik kasar anak. Dengan adanya pengembangan permainan tradisional ini, dapat menambah pengetahuan guru dalam memberikan pembelajaran/permainan yang inovatif dan kreatif, menyenangkan bagi anak didik sehingga mendukung meningkatnya aspek perkembangan pada anak khususnya pada motorik kasar anak
2. Adapun gambaran rancangan pengembangan yang dilakukan dalam model permainan tradisional pada anak usia 3-4 tahun, maka peneliti mengembangkan dan memodifikasi permainan egrang dengan melakukan beberapa tahap yaitu menyusun rancangan pengembangan model permainan tradisional egrang dari mangkok besi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun dan menyusun rancangan buku panduan penggunaan permainan egrang
3. dilakukan memperoleh hasil 3,38 dengan kategori Sangat Valid (SV). Setelah dilakukan tahap uji coba, selanjutnya yakni melakukan uji kepraktisan dan keefektifan. Pada tahap analisis kepraktisan diperoleh presentase analisis kepraktisan angket respon guru (ARG) yang memperoleh hasil 89,45% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pada tahap analisis keefektifan yang dilakukan berdasarkan angket respon guru terhadap evaluasi permainan yang memperoleh hasil

93,75% dan pada analisis kemampuan akhir anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andrian, I. L., & Ehan. (2017). Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra. *Jassi Anakku*, 18(2), 29–34. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/9691>
- Azizah, I (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Minggronggot Nganjuk. *Jurnal dinamika Penelitian*, 16,(2), hlm. 279-208
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Chekroud, S. R., Gueorguieva, R., Zheutlin, A. B., Paulus, M., Krumholz, H. M., Krystal, J. H., & Chekroud, A. M. (2018). Association between physical exercise and mental health in 1·2 million individuals in the USA between 2011 and 2015: a cross-sectional study. *The Lancet Psychiatry*, 5(9), 739–746. [https://doi.org/10.1016/S2215-0366\(18\)30227-X](https://doi.org/10.1016/S2215-0366(18)30227-X)
- Darmiatun, S., & Mayar, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kolase dengan Menggunakan Bahan Bekas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Djuwita, W. & Fakhri, M. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Mengemssbangkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Pada PAUD Di Kota Mataram. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 87–102.
- <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/2441>
- Fajrin, A. L., & Sugito, S. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Anak di Masa Pandemi Covid-19: Pembelajaran Daring dan Luring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6890–6898. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2043>
- Gulo, R. K., Putri, R. J. A., Sitepu, P. P., Tarigan, P. U., Praninci, Gea, P. F., Siregar, P. P., Silaban, P. A., Girsang, P. P., & Pardede, P. B. (2023). Studi Analisis Permainan Tradisional Egrang Terhadap Kebugaran Jasmani untuk Siswa SD Negeri Desa Doulu Kecamatan Berastagi. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 11 No. 2, 208–216.
- Laturake, I. H. (2020). *Pengembngn Model Permainan Tradisional Tari Saureka Reka Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Loka, N. (2022). 2013 Curriculum Adaptation During Pandemic in Kindergarten Institutions in Ogan Ilir District, South Sumatera. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 29–34. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/41811>
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional untuk Siswa SD di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah*, 1 No. 2, 165–171. <https://jubaedah.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/32>
- Melinda. (2017). *Eksistensi Permainan Tradisional di Sekolah Dasar*. Bachelor thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto. <https://repository.ump.ac.id/3525/>
- Muzaki. A. dan Chadis. C. (2021). Permainan Tradisional Di Kelurahan

Meruyung Kecamatan Limo Kota Depok.  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/8620>

Masyarakat).  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor/article/view/32912/14315>

Nada. H (2023). Menelusuri Jejak Warisan Budaya, Egrang dalam Perspektif Sejarah Permainan Tradisional Indonesia.

<https://www.kompasiana.com/hanumnadaf/654f9337110fce6dbf543bb2/menelusuri-jejak-warisan-budaya-egrang-dalam-perspektif-sejarah-permainan-tradisional-indonesia>

Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD AIZA Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2).  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/285>.

Okwita. A dan Siska Permata Sari. (2019) "Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam." *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 4, no. 1 (2019): 19–33.

Rofi'ah, D., & Rohman, T. (2023). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(14), 240–255.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8173395>

Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanah, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30.  
<http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/NERS/article/view/129>

Taryana. A dan Zulham.2022. Pengembangan Egrang untuk Anak Usia Dini 10-12 Tahun: *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi*