

## Peningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Trompa Batok Kelapa di Paud Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma

Helen Soptyana <sup>1)</sup>; Ela Pebriani <sup>2)</sup>; Mimpira Haryono <sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1)</sup> [Helensoptiana@gmail.com](mailto:Helensoptiana@gmail.com); <sup>2)</sup> [ela\\_pebriani@yahoo.co.id](mailto:ela_pebriani@yahoo.co.id)

### ARTICLE HISTORY

Received [05 Juni 2022]  
Revised [20 Juni 2022]  
Accepted [13 Juli 2022]

### KEYWORDS

Gross Motor, Coconut Shell  
Trompa Media, Used  
Materials

This is an open access  
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
license



### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui permainan trompa batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar pada anak di paud Gentaralia di desa Talang Alai Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak kelompok B yang berjumlah 20 anak. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Jhon Elliot dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan kemampuan sosial emosional pada anak di Satuan PAUD Gentaralia pada siklus I pertemuan I sebesar 66,5% dan pada siklus II pertemuan II di dapat peningkatan sebesar 98%. Simpulan penelitian bahwa melalui media trompa batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak pada kelompok B di Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 98% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether the coconut shell trompa game could improve gross motor skills in children at Gentaralia preschool in Talang Alai village, Seluma district. Class Action Research (CAR) which is focused on classroom situations, or commonly known as classroom action research, the procedures used are in the form of cycles. The main subjects in this study were the children of group B, totaling 20 children. This Classroom Action Research uses the John Elliot model where each cycle consists of four main activities, namely planning, implementation, observation, and reflection which are carried out through two cycles, namely cycle I and cycle II, each cycle consisting of one meeting. Data collection techniques using the method of observation and documentation. Data analysis was carried out descriptively qualitative-quantitatively with the emphasis used to determine the improvement of the process expressed in a predicate, while quantitative data analysis was used to determine the increase in results using percentages. The results of increasing the emotional social ability of children in the Gentaralia PAUD Unit in the first cycle of the first meeting was 66.5% and in the second cycle of the second meeting an increase of 98% was found. The conclusion of this research is that coconut shell trompa media can improve gross motor skills of children in group B in Talang Kemang Village, Semidang Alas Maras District, Seluma Regency, it is proven that in cycle II there is a significant increase, the percentage of achievement is 98% with very good developing criteria (BSB)..

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang rentang usianya 0-6 tahun, anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses tumbuh dan berkembang disebut juga masa keemasan. baik buruknya anak tergantung orang tua yang mendidiknya dan lingkungan sekitar anak.

PAUD memegang peran yang sangat penting dan menentukan, bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya kerana merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktifitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya (Mulyasa,2014: 45).

Menurut Adriana (2013) Kualitas perkembangan anak ke depannya sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Undang-

Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0 – 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan.

Ada 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu nilai moral agama, fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Peneliti disini meneliti tentang motorik, motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan halus, peneliti melakukan penelitian tentang motorik kasar. Perkembangan motorik kasar merupakan perkembangan kontrol pergerakan tubuh yang mengintegrasikan beberapa komponen, yaitu aktivitas saraf pusat, saraf tepidan melibatkan otot-otot besar untuk perkembangan gerakan (lokomosi) dan postur (posisi tubuh). Perkembangan motorik kasar ini terjadi dimulai sejak dalam kandungan dan terus berkembang secara bertahap. Ropper dan Robert menyatakan bahwa rentang usia perkembangan motorik kasar sangatlah panjang yaitu usia 0-6 tahun, sehingga ketika direntang usia tersebut diberikan stimulus motorik akan berpengaruh pada perkembangan kognitif.

## LANDASAN TEORI

Menurut Seotjningsih (2002) perkembangan motorik kasar anak terjadi secara bertahap yang dimulai dari berguling, tengkurap, duduk, merangkak, berdiri, berjalan, sampai berlari.

Bagi anak usia dini sangat penting karena memiliki tujuan yakni memperkenalkan gerakan kasar, melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan pengelola, mengontrol gerakan dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani anak yang kuat dan terampil. Alat permainan tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, fisik motorik, maupun bahasa komunikasi anak.

Ahmad Susanto (2017) mengemukakan bahwa permainan tradisional mengajak anak-anak untuk belajar mengembangkan ide kreatif, belajar berusaha dalam mendapatkan sesuatu serta mengajarkan anak-anak memanfaatkan bahan-bahan disekitar mereka. Selain itu dengan mengenalkan permainan tradisional dengan anak-anak adalah tahapan awal dalam menumbuhkan spirit dalam diri anak-anak untuk mencintai dan mengenal budaya bangsa.

Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu. Ada banyak macam jenis permainan tradisional yaitu engklek, congklak, lompat lati, petak umpet, dan egrang. Disini peneliti memilih permainan tradisional egrang ada dua jenis macam egrang yaitu engrang bambu dan Eggrang Batok. Peneliti memilih egrang batok untuk mengembangkan motorik kasar pada anak.

Badru Zaman dkk (2007) Permainan batok kelapa ini dikenal di berbagai wilayah di Nusantara. Permainan batok kelapa juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. Saat bermain batok kelapa, anak harus berjalan diatas batok kelapa yang memiliki luas permukaan dengan diameter sekitar kurang lebih 10 cm, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan untuk bermain permainan ini. Masa pandemi covid 19 ini, anak-anak lebih tepaku bermain dirumah dan anak-anak lebih suka bermain gejet. Kita sebagai orang tua harus memperhatikan anak jangan biarkan anak sering bermain gejet karna bisa mengakibatkan mata anak jadi rusak. Media dapat mempengaruhi perilaku manusia, kehidupan dan norma-norma, sehingga media merupakan faktor penting dalam membentuk cara berfikir, perilaku, dan norma manusia. Dan kita sebagai orang tua atau orang dewasa ada baiknya kita mengenalkan kepada anak alat permainan tradisional salah satunya egrang batok. Alat dan bahan egrang batok ini alat dan bahannya mudah dijangkau dan juga melatih perkembangan fisik motorik kasar anak. Kemudian Melalui permainan egrang batok anak dapat mengembangkan fisik motorik kasar.

Novan (2014) Permainan motorik kasar anak dapat melatih koordinasi otot kaki dalam beraktivitas seperti bermain trompa batok kelapa, memanjat, berlari, melompat, dan lain sebagainya. Kegiatan motorik kasar anak yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki yaitu dengan permainan trompa batok kelapa. Permainan ini dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Dengan menerapkan aturan-aturan permainan yang ada dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Kemampuan motorik kasar anak masih banyak yang belum berkembang dikarenakan keaktifan dan perhatian anak belum maksimal dalam mengikuti

proses pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh kemampuan motorik kasarnya yang belum lincah karena pembiasaan yang diterapkan juga kurang karena anak lebih sering bermain di kelas dan



lebih ke motorik halus anak. Selain itu media yang digunakan masih terbatas mengakibatkan anak mudah bosan sehingga mengakibatkan kelincahan dan kelenturan otot kaki tidak berfungsi dengan baik. Kemudian untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak agar dapat optimal maka diterapkan permainan yang menyenangkan untuk

merangsang otot-otot kasarnya. Bermain trompa batok kelapa ini tidak akan membuat bosan anak, karena media yang diterapkan sangat menyenangkan dan terbuat dari bahan alami. Media ini juga aman untuk digunakan bermain anak-anak. Selain itu, permainan ini sangat menyenangkan bagi anak.

## METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflection). Subjek penelitian ini adalah pada kelompok B berjumlah 20 orang peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Ngalm Purwanto (2020: 102)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil refleksi setelah tindakan pada siklus I dan II menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak melalui media trompa batok kepala dari bahan bekas sudah mengalami peningkatan dengan baik, terlihat 20 orang anak dari aspek yang diamati menunjukkan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II. Persentase keberhasilan secara keseluruhan yang diperoleh pada Siklus I Pertemuan ke I sebesar 66,5%. Dan terjadi peningkatan pada siklus II pertemuan II yaitu mencapai 98% sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% - 100%.

### Pembahasan

Penelitian tindakan dilakukan untuk meningkatkan motorik kasar pada anak melalui permainan trompa batok kelapa pada anak kelompok B di PAUD Gentaralia dari bahan bekas. Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui meningkat secara bertahap dan peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan masih dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 75% - 100%. Sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan anak meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan peningkatan persentase mencapai 98%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I pertemuan ke I persentase perolehan sebesar 66,5%% (kriteria BSH). Pada siklus yang ke II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I, persentase hasil pencapaian kemampuan pada Siklus II sebesar 98% (kriteria BSB). Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan motorik kasar anak melalui permainan trompa batok kelapa di Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, penelitian ini sejalan dengan kriteria penilaian yang diterapkan menurut (Acep Yoni, 2020).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui media trompa batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Gentaralia di Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus I persentase sebesar 66,5%. Pelaksanaan

tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian pada Siklus II sebesar 98% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Artinya mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75% - 100%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arukunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta :Rieneka Cipta.
- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bredenkamp, Musfiroh dkk. (199). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington : NAEYC.
- Depdiknas. (2003). *Bahan Sosialisasi Undang – Undang System pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Penerjemah: Meitasari Tjandra dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Montplalu dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta :Universitas Terbuka.
- Novan Ardy Wiyani. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media
- Sagala , Saiful. 2010. *Supervisi dalam Profesi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Soetjningsih, Ranuh. (2002). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC,2013.
- Sukanti, Rini, Endang. *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. FIK UNY: Journal Anak Usia Dini
- Sunardi dan Sunaryo. 2007. *Interverensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Depdiknas.
- Suwarsih, Madya. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP.
- Sujiono, Bambang, (2008). *Metode Pengembangan Fisik* . Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaviera. (2008). *Pengembangan Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Fak. Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.