

Peningkatan Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engrang Batok Kelapa

Nur Muliya Jaya¹, Hadi Machmud², La Hewi³

¹Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Indonesia, amandamulia23@gmail.com

²Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Indonesia, machmud657@gmail.com

³Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Indonesia, lahewih15@gmail.com

Email Korespondensi : lahewih15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak permainan *engrang batok kelapa* terhadap peningkatan keterampilan keseimbangan motorik kasar pada anak-anak di kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba, Desa Langea, Kecamatan Ranomeeto. Permainan ini dipilih karena dianggap dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan anak secara menyenangkan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus melibatkan tiga pertemuan, dan data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *engrang batok kelapa* secara signifikan meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak. Pada siklus I, tingkat penyelesaian mencapai 50%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 87,50%. Secara keseluruhan, lebih dari 80% peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dan diklasifikasikan sebagai Mahir dan Cakap dalam keterampilan keseimbangan motorik kasar. Hasil pra-aksi menunjukkan kemampuan keseimbangan motorik kasar hanya berkembang sebesar 18,75%, sementara pada siklus II, perkembangan keterampilan motorik kasar meningkat secara signifikan. Penelitian ini menyarankan agar pendidik memanfaatkan permainan *engrang batok kelapa* sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak-anak di tingkat pendidikan anak usia dini, serta dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif.

Kata Kunci: Keseimbangan, Motorik Kasar, Permainan, Engrang Batok Kelapa

ABSTRACT

This study aims to evaluate the impact of the *engrang batok kelapa* game on improving gross motor balance skills in children in group B1 at Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba, Desa Langea, Kecamatan Ranomeeto. This game was chosen because it is believed to improve children's coordination and balance in a fun way. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Each cycle involved three meetings, and data were collected through observation, documentation, and assessment sheets. The results show that the *engrang batok kelapa* game significantly improved the children's gross motor balance skills. In cycle I, the completion rate reached 50%, while in cycle II, it increased to 87.50%. Overall, more than 80% of participants showed significant progress and were classified as proficient in gross motor balance skills. The pre-action results showed that the gross motor balance ability only improved by 18.75%, while in cycle II, the improvement was significantly higher. This study suggests that educators should use the *engrang batok kelapa* game as an effective method to enhance gross motor balance skills in early childhood education, offering an alternative for enjoyable and educational learning.

Keywords: Balance, Gross Motor Skills, Game, Coconut Shell Balance Game

DOI	:	10.35905/anakta.v%vi%i.15199
Submit	:	9 October 2025
Diterima	:	30 November 2025
Terbit	:	17 Desember 2025
Copyright Notice	:	Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal. 

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merujuk pada dukungan yang diberikan kepada anak-anak dari lahir hingga usia enam tahun. Selama periode ini, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, sehingga memerlukan rangsangan yang tepat untuk memastikan hasil pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai bidang, termasuk penguasaan bahasa, keterampilan motorik fisik, kemampuan kognitif, kompetensi sosial-emosional, ekspresi artistik, dan pembentukan nilai-nilai agama dan moral. Orang tua dan guru harus mempromosikan aspek-aspek ini, karena peran mereka selama periode ini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan (Safitri, Anisaturrahmi, & Elfiadi, 2022).

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025 tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah menekankan pentingnya pendidikan anak usia dini. Peraturan ini menjelaskan bahwa PAUD berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan fisik serta spiritual anak dari lahir hingga usia enam tahun melalui stimulasi pendidikan. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan mereka untuk tingkat pendidikan selanjutnya (Permendikdasmen, 2025). PAUD dapat dikategorikan menjadi tiga pendekatan utama: formal, non-formal, dan informal. Masing-masing memiliki peraturan yang berbeda. PAUD formal dilaksanakan di taman kanak-kanak (TK), RA, atau lembaga sejenis; PAUD non-formal ditujukan untuk kelompok yang tidak memiliki akses ke pendidikan formal; dan PAUD informal berfokus pada pengembangan agama, moral, budaya, etika, dan kepribadian (Ariyanti, 2016).

Pendidikan anak usia dini mencakup enam area perkembangan kritis: nilai-nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik fisik, dan seni (Wasis, 2022). Keterampilan motorik memainkan peran kritis dalam pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Hurlock, dalam Khadijah & Amelia (2020), menyatakan bahwa keterampilan motorik merupakan peningkatan kontrol tubuh yang dihasilkan dari fungsi saraf yang terkoordinasi. Perkembangan motorik melibatkan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh, yang erat kaitannya dengan kematangan pusat motorik otak. Keterampilan motorik dapat dikategorikan menjadi dua jenis: keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik kasar melibatkan penggunaan kelompok otot besar untuk aktivitas seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menangkap (Kristiana, 2021). Perkembangan motorik kasar yang efektif berkontribusi pada kesehatan fisik anak, koordinasi, harga diri, disiplin, serta keterampilan sosial dan kognitif (Khomariah, Chandra, & Dewi, 2024).

Perkembangan motorik kasar anak terjadi secara bertahap, dengan gerakan dasar berkembang menjadi tindakan yang lebih kompleks seiring bertambahnya usia (Rahma, Yuliasrid, K, & Susanto, 2024). Kemampuan motorik kasar merujuk pada gerakan yang melibatkan kelompok otot besar atau sebagian besar tubuh anak (Silanindah, Muslihin, & Sianturi, 2022). Membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka sejak dini menawarkan banyak keuntungan. Intervensi ini dapat meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh, memperbaiki keseimbangan dan postur, serta merangsang fungsi kognitif (Adibah, 2024). Berbagai faktor mempengaruhi perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak, termasuk metode belajar mereka, karakteristik individu, dan kondisi lingkungan (Retno, 2022). Anak-anak memerlukan banyak kesempatan untuk bergerak, menjelajah, dan belajar melalui aktivitas interaktif. Permainan berfungsi sebagai sarana efektif untuk memfasilitasi pertumbuhan dan pembelajaran anak-anak karena sifatnya yang menarik. Olahraga tradisional memberikan manfaat signifikan dengan mengajarkan keterampilan fisik bersama nilai-nilai budaya dan sosial (Ningsih & Suryana, 2024).

Engrang batok kelapa berfungsi sebagai aktivitas efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak. Anak-anak menjaga keseimbangan di atas tempurung kelapa yang dilengkapi dengan lubang dan tali, bergerak dengan bergantian mengangkat kaki mereka. Latihan ini meningkatkan kekuatan lengan dan kaki, keseimbangan, fleksibilitas tubuh, dan ketekunan (Mujtahidin & Rachman, 2022). Aktivitas ini memerlukan keseimbangan tubuh yang signifikan, yang sangat penting bagi anak-anak kecil karena dampaknya yang besar pada aktivitas sehari-hari mereka. Anak-anak harus mengulangi latihan ini berulang kali, karena mereka tidak dapat langsung menguasai gerakan baru. Mereka memerlukan waktu dan bantuan untuk belajar menstabilkan tubuh mereka dan mengaktifkan kelompok otot yang lebih besar (Robiah, 2022). Tujuan utama permainan ini adalah untuk mempromosikan perkembangan fisik dan sosial anak-anak, khususnya dengan meningkatkan keseimbangan dan koordinasi, memperkuat otot, memperhalus keterampilan sosial, serta meningkatkan fokus dan ketangkasan (Suhariyanti, Priyadi, Alhadi, & Racmatia, 2024). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas engrang batok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada masa kanak-kanak. Siti Yuliani (2023) menunjukkan bahwa permainan engrang batok kelapa secara signifikan mempengaruhi keseimbangan motorik kasar anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Mutia Siska Devi (2020) menemukan hasil serupa dan menekankan bahwa permainan ini dapat sekaligus meningkatkan keterampilan fisik, sosial-emosional, dan bahasa anak-anak. Rizqi Hasan (2021) mencatat bahwa tongkat tempurung kelapa memfasilitasi keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional dan meningkatkan kecerdasan kinestetik mereka.

Penilaian awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba di Desa Langgea, Kabupaten Ranomeeto, pada 30 September 2024, menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar anak-anak, terutama di kelompok B1, masih kurang. Anak-anak mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, mengatur kekuatan dan kecepatan, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki. Hal ini terlihat selama senam dan permainan sederhana, di mana beberapa anak menunjukkan kekakuan dalam gerakan mereka. Anak-anak kurang pengetahuan tentang permainan cangkang kelapa, dan kurangnya bahan pembelajaran memperparah kesulitan tersebut. Data evaluasi guru menunjukkan bahwa 4 dari 16 siswa masuk ke dalam kelompok Belum Muncul (BM), 7 diklasifikasikan sebagai Mulai Muncul (MM), dan 5 dikategorikan sebagai Mahir (C).

Mengingat tantangan ini, penting untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak, terutama keseimbangan tubuh, melalui aktivitas yang menarik, aman, dan sesuai dengan perkembangan. Permainan cangkang kelapa dianggap sebagai solusi efektif karena kesederhanaannya, kemudahan pelaksanaannya, manfaat lingkungan, dan kontribusinya terhadap berbagai bentuk perkembangan.

2. Metode Penelitian

Studi Tindakan Kelas adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan secara bertahap dalam siklus-siklus yang saling berulang, yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dan meningkatkan proses belajar mengajar secara berkelanjutan. Dalam konteks penelitian ini, CAR digunakan untuk mengevaluasi efektivitas permainan *engrang batok kelapa* dalam meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar pada anak-anak.

a. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua siklus yang masing-masing terdiri dari tiga sesi. Setiap siklus berisi langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, dimulai dengan perencanaan, diikuti dengan implementasi atau pelaksanaan kegiatan, pengamatan terhadap hasil dari tindakan yang dilakukan, dan diakhiri dengan refleksi untuk menganalisis hasil dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Siklus ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dan tindakan yang diambil dapat diperbaiki dan ditingkatkan dari satu siklus ke siklus berikutnya.

b. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan 16 anak berusia 5 hingga 6 tahun dari kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Pemilihan kelompok B1 didasarkan pada kemampuan anak-anak untuk memahami instruksi guru dan mengekspresikan pemahaman mereka, meskipun beberapa anak menunjukkan keterampilan keseimbangan motorik yang kurang memadai. Hal ini penting karena hanya dengan memahami instruksi guru, anak-anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan yang dirancang, yaitu permainan *engrang batok kelapa*, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka.

c. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara langsung dari aktivitas anak-anak selama permainan, serta memberikan gambaran tentang kemajuan keterampilan keseimbangan motorik kasar yang dicapai setelah setiap siklus.

d. Kesesuaian Metode

Metode Studi Tindakan Kelas (CAR) sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung mengimplementasikan permainan *engrang batok kelapa* sebagai intervensi, serta memberikan kesempatan untuk menganalisis hasilnya dalam dua siklus yang berbeda. Dengan begitu, peneliti dapat mengetahui perubahan yang terjadi pada

keterampilan motorik kasar anak-anak setelah penerapan permainan, serta melakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus berikutnya.

e. Kesimpulan

Secara keseluruhan, metode yang digunakan dalam penelitian ini sudah sangat sesuai dengan tujuannya, yaitu untuk meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak melalui permainan tradisional yang menyenangkan. Dengan menggunakan Studi Tindakan Kelas (CAR), peneliti dapat memastikan bahwa hasil yang diperoleh berasal dari tindakan yang terstruktur dan bisa diperbaiki untuk siklus berikutnya.

Tabel 1. Lembar Penilaian Anak Hasil Kegiatan Bermain Engrang Batok Kelapa

Indikator	Deskripsi	Kriteria Skor			
		BM	MM	C	M
		*	**	***	****
Jati diri	Anak mampu bermain engrang batok kelapa dengan mengendalikan pergerakan tangan dan kaki untuk melangkah maju dan mundur				
anak usia 5-6 tahun	Anak mampu berjalan lurus menggunakan engrang batok kelapa				
	Anak mampu menyeimbangkan tubuh saat berjalan zig-zag menggunakan engrang batok kelapa				

Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi di lokasi penelitian, dokumentasi, dan penilaian setiap indikator yang terkait dengan komponen observasi. Para peneliti menggunakan penilaian berikut:

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kemampuan Anak

Aspek Penilaian	Keterangan	Nilai Konvensi
* BM (Belum Muncul)	Apabila anak tidak dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan anak belum menampakkan kemampuannya serta selalu dibimbing oleh guru	0,01-1,49
** MM (Mulai Muncul)	Apabila anak dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan mampu menunjukkan kemampuannya namun lebih banyak dibimbing oleh gurunya.	1,50-2,49
*** C (Cakap)	Apabila anak dapat memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan mampu menunjukkan kemampuannya, namun terkadang masih membutuhkan bantuan dari gurunya.	2,50-3,49
**** M (Mahir)	Apabila anak mampu menunjukkan kemampuannya sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan tanpa bantuan guru.	3,50-4,00

Metode analisis data mencakup metode deskriptif yang dirancang untuk memberikan evaluasi menyeluruh terhadap kemampuan keseimbangan motorik kasar anak-anak. Rumus untuk menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan

F = Jumlah anak yang mendapat nilai tuntas

N = Jumlah seluruh anak

Peneliti menggunakan standar kelengkapan pembelajaran yang diadaptasi dari Arikunto (2013) sebagaimana dirujuk dalam Hewi (2020) untuk menilai keterampilan motorik kasar anak-anak. Studi ini menilai pencapaian pembelajaran anak-anak dengan menganalisis persentase keseluruhan yang mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yang ditetapkan. Berbagai metode tersedia bagi anak-anak untuk mencapai kesuksesan:

Tabel 3. Indikator Keberhasilan

Skor	Kategori
21%-40%	Rendah Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Anak
41%-60%	Sedang Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Anak
61%-80%	Tinggi Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Anak
81%-100%	Sangat Tinggi Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Anak

Penelitian ini menggunakan indikator proses dan hasil untuk menilai kesuksesan. Indikator proses dianggap terpenuhi jika aktivitas pembelajaran yang direncanakan mencapai minimal 80% penyelesaian. Indikator hasil dianggap terpenuhi jika minimal 80% siswa mencapai kriteria C dan M.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

3.1 Kegiatan Pra-Tindakan

Peneliti melakukan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak-anak, dan tabel berikut menampilkan temuan:

Tabel 4. Hasil Penilaian Anak Didik pada Pra Tindakan

Indikator	Deskripsi	Kriteria Skor (%)			
		BM *	MM **	C ***	M ****
Jati diri anak usia 5-6 tahun	Anak mampu bermain engrang batok kelapa dengan mengendalikan pergerakan tangan dan kaki untuk melangkah maju dan mundur (A1)	37,50	43,75	18,75	-
	Anak mampu berjalan lurus menggunakan engrang batok kelapa (A2)	25	56,25	18,75	-
	Anak mampu menyeimbangkan tubuh saat berjalan zig-zag menggunakan engrang batok kelapa (A3)	50	43,75	6,25	-

Perhitungan dalam Tabel 4 menunjukkan bahwa 16 anak dalam kelompok B1 yang mengikuti kegiatan pra-tindakan berupa permainan engrang batok kelapa tidak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan keseimbangan motorik kasar. Pada indikator pertama, terkait

kemampuan mengendalikan tali engrang batok kelapa untuk pengendalian kaki saat berjalan, 6 anak (37,50%) masuk ke kategori Belum Muncul (BM), 7 anak (43,75%) diklasifikasikan sebagai Mulai Muncul (MM), dan 3 anak (18,75%) dikategorikan sebagai Cakap (C). Pada indikator kedua, yang menilai kemampuan berjalan maju dan mundur dengan engrang batok kelapa, 4 anak (25%) masuk ke dalam kategori Belum Muncul (BM), 9 anak (56,25%) diklasifikasikan sebagai Mulai Muncul (MM), dan 3 anak (18,75%) dikategorikan sebagai Cakap (C). Dalam penilaian indikator ketiga, yang melibatkan kemampuan menjaga keseimbangan di atas engrang batok kelapa, 8 anak (50%) masuk ke dalam kategori Belum Muncul (BM), 7 anak (43,75%) diklasifikasikan sebagai Mulai Muncul (MM), dan hanya 1 anak (6,25%) dikategorikan sebagai Cakap (C). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahap Mulai Muncul, sehingga memerlukan latihan tambahan dengan engrang batok kelapa untuk meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar mereka.

Berdasarkan alasan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara tradisional tidak ada peningkatan dalam keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak. Sebagian besar siswa gagal memenuhi target pencapaian yang tercantum dalam indikator keberhasilan pra-tindakan. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan bantuan langsung dan panduan yang jelas dan konsisten dalam aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak, seperti permainan engrang batok kelapa. Untuk mengidentifikasi siswa yang memerlukan pengembangan lebih lanjut dalam keterampilan keseimbangan motorik kasar, terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Jumlah Siswa yang Tuntas dan Tidak Tuntas pada Pra-Tindakan

Kegiatan	Jumlah Anak	Tuntas		Tidak Tuntas	
		n	%	n	%
Pra-Siklus	16	3	18,75	13	81,25

Kondisi awal peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar anak di kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba menunjukkan keterampilan keseimbangan motorik kasar yang dikategorikan sebagai Mulai Muncul (MM).

Tabel 6. Perolehan Nilai Pra Tindakan secara Klasikal

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Mahir (M)	0	0%
Cakap (C)	3	18,75%
Mulai Muncul (MM)	7	43,75%
Belum Muncul (BM)	6	37,50%
Jumlah	16	100%

Berdasarkan perhitungan yang disajikan dalam tabel di atas, tampaknya keseimbangan motorik kasar anak-anak tidak mengalami peningkatan secara konvensional. Sebelum intervensi, tiga anak mencapai peringkat bintang (***) atau kriteria Cakap (C), mewakili 18,75% dari total populasi. Tujuh siswa memenuhi peringkat bintang (**) atau kriteria Mulai Muncul (MM), mewakili 43,75% dari total populasi. Enam anak menerima peringkat bintang (*) atau kriteria Belum Muncul (BM), mewakili 37,50%.

Penulis melaksanakan dua siklus, masing-masing terdiri dari beberapa tahap: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi, berdasarkan hasil analisis studi ini. Peneliti menerapkan aktivitas permainan engrang batok kelapa pada siklus I dan II untuk memfasilitasi perkembangan keterampilan keseimbangan motorik kasar pada anak-anak.

3.2 Kegiatan Siklus I

Permainan engrang batok kelapa dilaksanakan pada setiap tiga pertemuan yang membentuk Siklus I. Pertemuan pertama, kedua, dan ketiga merupakan Siklus I.

Tabel 7. Rekapitan Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru dan Belajar Anak Siklus I

Aktivitas	Jumlah Aspek	Aspek Tuntas		Aspek Tidak Tuntas	
		n	%	n	%
Mengajar Guru	16	12	75	4	25
Belajar Anak	16	11	68,75	5	31,25

Tabel 7 menunjukkan bahwa aktivitas pengajaran guru pada Siklus I, yang terdiri dari tiga sesi, mencapai 12 dari 16 komponen proses pembelajaran, mewakili 75% dari total. Empat aspek tambahan tidak terpenuhi, mewakili 25% dari total keseluruhan. Aktivitas pengajaran yang dilakukan guru pada Siklus I tidak memenuhi standar yang ditetapkan, dengan kriteria keberhasilan minimum ditetapkan pada 80%. Selama Siklus I, anak-anak mengikuti tiga pertemuan untuk tujuan pendidikan. Hanya 11 dari 16 karakteristik proses pembelajaran yang terpenuhi, mewakili 68,75% kepatuhan. Lima aspek tambahan tidak terpenuhi, mewakili 31,25%. Hasil aktivitas pembelajaran anak-anak dalam Siklus I tidak optimal. Keberhasilan didefinisikan sebagai setidaknya 80% siswa memenuhi standar yang ditetapkan untuk aktivitas pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Penilaian Anak Didik pada Siklus I

Deskripsi	Kriteria Skor (%)											
	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
	BM *	MM **	C ***	M ****	BM *	MM **	C ***	M ****	BM *	MM **	C ***	M ****
A1	25	56,25	18,75	-	18,75	50	31,25	-	-	50	31,25	18,75
A2	18,75	50	31,25	-	12,50	43,75	43,75	-	-	31,25	43,75	25
A3	43,75	50	6,25	-	25	56,25	18,75	-	18,75	50	25	6,25

Pertemuan awal pada Siklus I menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki saat melangkah maju dan mundur selama bermain dengan engrang batok kelapa. 25% anak-anak tetap berada dalam kategori Belum Muncul (BM), 56,25% diklasifikasikan dalam kategori Mulai Muncul (MM), dan 18,75% diidentifikasi sebagai Cakap (M). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak mulai dapat mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki mereka untuk bermain; namun, mereka sering memerlukan bimbingan dari guru. Indikator kedua menunjukkan variasi dalam kemampuan berjalan lurus menggunakan engrang batok kelapa. 18,75% individu diklasifikasikan dalam kategori BM, 50% dalam kategori MM, dan 31,25% dalam kategori C. Indikator ketiga menunjukkan kapasitas yang terus rendah dalam menjaga keseimbangan tubuh saat berjalan zig-zag menggunakan engrang batok kelapa. Di kategori BM, 43,75% anak berhasil, sementara 50% di kategori MM dan hanya 6,25% di kategori C mencapai hasil yang sama. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak memerlukan bantuan guru untuk mencapai keseimbangan selama aktivitas bermain.

Kemajuan diamati di ketiga area selama pertemuan kedua Siklus I. Pada tanda awal, kemampuan mengelola tangan dan kaki diamati sebagai berikut: 18,75% anak-anak

diklasifikasikan dalam kategori BM, 50% dalam kategori MM, dan 31,25% dalam kategori C. Uji kedua, yang melibatkan berjalan di atas tempurung kelapa, menunjukkan bahwa 12,5% peserta berada di kelompok BM, sementara 43,75% berada di kelompok MM dan C. Secara bersamaan, terkait indikator ketiga berjalan zig-zag sambil menjaga keseimbangan, 25% anak-anak tetap berada dalam kategori BM, 56,25% diklasifikasikan dalam kategori MM, dan 18,75% masuk ke dalam kategori C. Temuan ini menunjukkan peningkatan keterampilan siswa. Populasi anak-anak dalam kelompok BM telah berkurang, sementara populasi dalam kelompok C meningkat. Namun, beberapa siswa masih memerlukan bantuan dari instruktur.

Hasil dari pertemuan ketiga siklus I menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Pada indikator pertama, kelompok BM tidak memiliki anak, sementara kelompok MM terdiri dari 50%, kelompok C mencakup 31,25%, dan kelompok Mahir (M) sebesar 18,75%. Indikator kedua juga meningkat, dengan 0% anak-anak di BM, 31,25% di MM, 43,75% di C, dan 25% sudah di M. Indikator ketiga menilai kemampuan berjalan dalam pola zig-zag sambil menjaga keseimbangan. Hasil menunjukkan bahwa 18,75% peserta tetap berada dalam kategori BM, 50% dalam kategori MM, 25% dalam kategori C, dan 6,25% dalam kategori M. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu menggunakan engrang batok kelapa secara efektif, meskipun beberapa memerlukan bantuan. Anak-anak menunjukkan perbaikan pada setiap pertemuan, dan tampaknya ada peningkatan jumlah peserta dalam kelompok C dan M.

Peningkatan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak melalui permainan engrang batok kelapa di kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba, Desa Langgea, Kecamatan Ranomeeto, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara, terlihat jelas pada grafik yang menggambarkan peningkatan setelah intervensi. Data setelah intervensi disajikan di bawah ini.

Tabel 9. Peningkatan Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Siklus I secara Klasikal

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Mahir (M)	3	18,75%
Cakap (C)	5	31,25%
Mulai Muncul (MM)	8	50%
Belum Muncul (BM)	0	0%
Jumlah	16	100%

Skor anak-anak menunjukkan bahwa permainan engrang batok kelapa efektif 50% dalam meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar di kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba. Peringkatnya adalah empat bintang (****) yang menunjukkan Mahir (M) dan tiga bintang (***) yang menunjukkan Cakap (C). Jika siswa mencapai tingkat keberhasilan 80% sementara tindakan pada siklus I hanya menghasilkan tingkat keberhasilan 50%, maka penelitian tindakan ini belum selesai dan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya, siklus II.

3.3 Kegiatan Siklus II

Berdasarkan pengamatan, evaluasi, dan refleksi dari kegiatan Siklus I, sangat penting untuk meningkatkan kegiatan Siklus II melalui persiapan yang lebih baik untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi pada Siklus I.

Tabel 10. Rekapitan Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru dan Belajar Anak Siklus II

Aktivitas	Jumlah Aspek	Aspek Tuntas		Aspek Tidak Tuntas	
		n	%	n	%
Mengajar Guru	16	16	100	-	-
Belajar Anak	16	15	93,75	1	6,25

Analisis aktivitas pengajaran guru pada Siklus II, yang terdiri dari tiga sesi, menunjukkan bahwa semua 16 aspek proses pembelajaran yang dievaluasi terpenuhi, mencapai persentase 100%. Pada Siklus II, aktivitas pengajaran guru sepenuhnya berhasil, mencapai tingkat kinerja 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Siklus II berhasil. Selama Siklus II, anak-anak berpartisipasi dalam tiga sesi yang berfokus pada aktivitas pembelajaran. Dari 16 item yang dievaluasi selama proses pembelajaran, 15 di antaranya tercapai dengan sukses, menghasilkan persentase 93,75%, sementara 1 item tidak tercapai, sebesar 6,25%. Aktivitas pembelajaran untuk anak-anak pada Siklus II berhasil, karena mencapai kriteria minimum 80% dari hasil pembelajaran yang diharapkan.

Tabel 11. Hasil Penilaian Anak Didik pada Siklus II

Deskripsi	Kriteria Skor (%)											
	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
	BM *	MM **	C ***	M ****	BM *	MM **	C ***	M ****	BM *	MM **	C ***	M ****
A1	-	31,25	43,72	25	-	18,75	43,75	37,50	-	12,50	37,50	50
A2	-	25	43,75	31,25	-	12,50	43,75	43,75	-	6,25	43,75	50
A3	12,50	37,50	31,25	18,75	-	25	43,75	31,25	-	18,75	37,50	43,75

Pertemuan awal Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak untuk bermain engrang batok kelapa, yang ditunjukkan melalui manipulasi tangan dan kaki untuk bergerak maju dan mundur, menunjukkan kemajuan yang signifikan. Pada tahap ini, tidak ada anak yang diklasifikasikan dalam kelompok Belum Muncul (BM). Sebaliknya, 31,25% anak-anak tetap berada dalam kelompok “Mulai Muncul” (MM). Hal ini disebabkan oleh kendali yang belum memadai terhadap tali, yang mengakibatkan gerakan tangan dan kaki yang tidak stabil. 43,75% anak-anak diklasifikasikan dalam kelompok “Cakap” (C), menunjukkan bahwa mereka dapat melakukan tugas secara mandiri sebagian besar waktu, namun masih memerlukan bantuan sesekali dari guru. 25% anak-anak dikategorikan Mahir (M), menunjukkan kemampuan mereka untuk bermain secara mandiri dan membantu teman sebaya. Dalam tes berjalan lurus, 25% anak-anak dikategorikan dalam kelompok MM, 43,75% dalam kelompok C, dan 31,25% dalam kelompok M. Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka. Sebaliknya, dalam penilaian keseimbangan saat berjalan dalam pola zig-zag, 12,50% anak-anak diklasifikasikan sebagai BM, 37,50% sebagai MM, 31,25% sebagai C, dan 18,75% sebagai M. Sebagian besar siswa memerlukan bantuan guru untuk menjaga keseimbangan.

Selama pertemuan kedua siklus II, keterampilan anak-anak meningkat di semua indikator. Tidak ada anak yang diklasifikasikan dalam kategori BM di area mana pun, menunjukkan bahwa semua anak telah menguasai keterampilan bermain dengan engrang batok kelapa. Dalam hal indikator mobilitas maju dan mundur, 18,75% anak-anak tetap berada dalam kategori MM,

43,75% diklasifikasikan dalam kategori C, dan 37,50% telah maju ke kategori M. 12,50% anak-anak ditempatkan dalam kelompok MM, 43,75% dalam kelompok C, dan 43,75% dalam kelompok M. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak anak dapat berjalan secara mandiri tanpa bantuan guru. Pada indikator berjalan zig-zag, 25% anak tetap berada dalam kelompok MM, 43,75% berada dalam kelompok C, dan 31,25% berada dalam kelompok M. Hasil menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami peningkatan dalam kemampuan mengontrol gerakan tubuh selama bermain, sementara yang lain memerlukan bantuan tambahan.

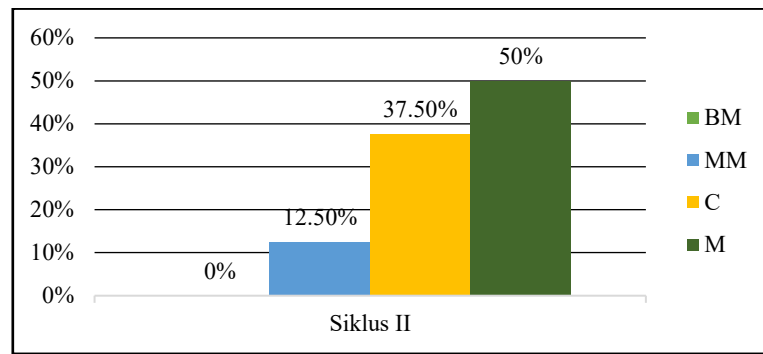
Pada pertemuan ketiga siklus II, terlihat bahwa anak-anak mengalami peningkatan keterampilan. Tidak ada anak yang berada dalam kategori BM untuk indikator mengontrol gerakan tangan dan kaki saat berjalan maju dan mundur. Hanya 12,5% yang tetap berada dalam kategori MM, 37,5% diklasifikasikan dalam kategori C, dan 50% telah maju ke kategori M. Dalam tes berjalan lurus, 6,25% anak-anak tetap berada dalam kategori MM, 43,75% diklasifikasikan dalam kelompok C, dan 50% telah maju ke kategori M. Hal ini menunjukkan bahwa 50% anak-anak mampu melakukan aktivitas ini secara mandiri, tanpa bantuan guru. Dalam tes berjalan zig-zag, 18,75% anak tetap berada dalam kelompok MM, 37,50% berada dalam kelompok C, dan 43,75% beralih ke kelompok M. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat mempertahankan keseimbangan dengan baik, dengan beberapa di antaranya mampu membantu teman sebayanya selama aktivitas bermain.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak pada fase II siklus. Indikasi melebihi 80% pada siklus II, sehingga penelitian diakhiri pada tahap tersebut. Aktivitas pada siklus II menunjukkan bahwa skor rata-rata anak-anak mencapai level bintang (****) atau Mahir (M). Tabel di bawah ini menyajikan hasil analisis keberhasilan klasik:

Tabel 12. Peningkatan Kemampuan Keseimbangan Motorik Kasar Siklus II secara Klasikal

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
Mahir (M)	8	50%
Cakap (C)	6	37,50%
Mulai Muncul (MM)	2	12,50%
Belum Muncul (BM)	0	0%
Jumlah	16	100%

Data yang disajikan dalam tabel menunjukkan bahwa permainan engrang batok kelapa memfasilitasi peningkatan kemampuan keseimbangan motorik kasar pada anak-anak di kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba selama evaluasi siklus II. Delapan anak, mewakili 50%, menerima peringkat bintang (****) atau Mahir (M). Selain itu, enam anak menerima peringkat bintang (***) atau Cakap (C), mewakili 37,50% dari total. Selanjutnya, 12,50% anak menerima peringkat bintang (**) atau Mulai Muncul (MM). Selain itu, tidak ada anak yang menerima peringkat bintang (*) atau Belum Muncul (BM). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80% siswa berhasil menyelesaikan aktivitas dan mencapai indikator kinerja. Lihat grafik di bawah ini untuk informasi tambahan:



Gambar 1. Diagram Analisis Hasil Peningkatan Keseimbangan Motorik Kasar Anak

Skor anak-anak menunjukkan bahwa permainan engrang batok kelapa dapat meningkatkan keseimbangan motorik kasar pada kelompok B1 di TK Kuncup Sorumba. Skor klasik pada Siklus II menunjukkan fenomena ini. 87,50% anak-anak yang menerima skor bintang (****) atau Mahir (M), serta skor bintang (***) atau Cakap (C), berhasil mencapai kesuksesan

Pembahasan

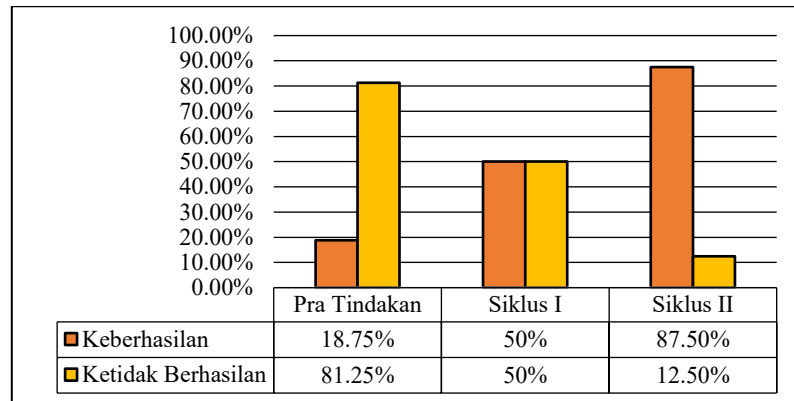
Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Permainan engrang batok kelapa dan LKA secara konsisten berkontribusi pada pengalaman pendidikan di setiap pertemuan. Kolaborator menggunakan lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Struktur setiap pertemuan terdiri dari tiga komponen: pengenalan, pembahasan utama, dan kesimpulan. Sebelum intervensi, analisis data menunjukkan bahwa 3 anak, mewakili 18,75%, dikategorikan dalam kelompok Cakap (C). Setelah siklus I, kelompok Cakap (C) terdiri dari 5 anak, sementara kategori Mahir (M) mencakup 3 anak. Ini mewakili proporsi klasik 50%. Namun, hasil ini tidak memenuhi metrik kinerja yang required; oleh karena itu, siklus II diperlukan. Pada siklus II, kelompok Cakap (C) terdiri dari 6 anak, sementara kelompok Mahir (M) mencakup 8 anak. Skor, ketika dihitung menggunakan metode konvensional, adalah 87,50%. Dua anak, mewakili 12,50%, dikategorikan dalam kategori Mulai Berkembang (MM). Hal ini disebabkan oleh karakteristik psikososial seperti motivasi dan konsentrasi. Nisa & Sujarwo, (2021) menegaskan bahwa motivasi secara signifikan mempengaruhi kesuksesan pencapaian tujuan, dengan tingkat motivasi yang lebih tinggi berkorelasi dengan kemungkinan sukses yang lebih besar dalam belajar.

Anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun mampu fokus pada instruksi yang diberikan oleh guru selama kegiatan kelas (Yuliati, Munajat, & Elnawati, 2022). Anak-anak dalam kelompok Mahir dan Terampil menunjukkan pembelajaran yang efektif dengan menyerap informasi yang diberikan.

Hal ini sejalan dengan pandangan Thorndike yang diuraikan dalam Hamruni, Syaddad, Zakiah, & Putri, (2021), yang menyatakan bahwa perilaku semua organisme hidup mewakili hubungan antara stimulus dan respons. Membangun hubungan yang kuat antara stimulus dan respons memerlukan kemampuan untuk mengidentifikasi respons yang benar melalui trial and error. Stimulus yang lebih kuat memicu respons yang lebih kuat. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan jumlah tes berkorelasi dengan probabilitas kesalahan yang lebih tinggi, sekaligus meningkatkan kemungkinan penyelesaian masalah. Hukum Pembelajaran Thorndike, yang dikenal sebagai Hukum Penggunaan, mendukung konsep ini. Melakukan atau mengulangi perilaku yang tepat sangat penting, karena hal ini meningkatkan retensi dan ketahanan dalam

memori jangka panjang. Metode paling efektif bagi anak-anak untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka adalah melalui aktivitas yang menekankan pengulangan dan latihan.

Studi ini menyimpulkan setelah mencapai hasil yang memenuhi standar kinerja 80%. Grafik yang disajikan menggambarkan kerangka kerja tradisional untuk menganalisis keberhasilan, yang mencakup pra-tindakan, implementasi siklus I, dan implementasi siklus II:



Gambar 2. Diagram Analisis Keberhasilan Tindakan

Peneliti menyimpulkan bahwa sebelum siklus tindakan diterapkan dalam studi ini, kemampuan keseimbangan motorik kasar anak-anak masih kurang, yang tercermin dalam tingkat keberhasilan keseluruhan yang hanya 18,75%. Setelah implementasi permainan engrang batok kelapa pada Siklus I, tingkat keberhasilan meningkat menjadi 50%. Hasil dari Siklus I tidak memenuhi ambang batas keberhasilan 80% yang telah ditentukan. Upaya untuk meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak dilanjutkan ke Siklus II. Setelah implementasi Siklus II, keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak meningkat menjadi 87,50%, melampaui target keberhasilan 80%.

Studi di atas menunjukkan bahwa aktivitas engrang batok kelapa dapat meningkatkan keseimbangan motorik kasar pada anak usia 5 hingga 6 tahun. Beberapa temuan sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Mutia Siska Devi (2020), yang menunjukkan peningkatan keterampilan motorik kasar, koordinasi mata, tangan, dan kaki, serta peningkatan keseimbangan pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan engrang batok kelapa. Penelitian Rizqi Amalia, (2020) menunjukkan bahwa praktik ini memfasilitasi peningkatan keterampilan motorik kasar di kalangan remaja di kelompok A di BA Aisyiyah Daleman. Penelitian juga dilakukan oleh Muhammad Nur Hasan (2021) menunjukkan bahwa penggunaan tongkat tempurung kelapa dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan engrang batok kelapa dapat meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak-anak. Latihan ini akan meningkatkan motivasi dan kesenangan anak-anak sambil juga berkontribusi pada perkembangan fisik mereka. Penelitian menunjukkan bahwa berbagai jenis permainan, termasuk aktivitas tradisional seperti engrang batok kelapa, dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak.

Temuan studi ini, bersama dengan hasil serupa dari penelitian lain, menunjukkan bahwa permainan tempurung kelapa merupakan pendekatan efektif untuk meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak-anak. Aktivitas ini meningkatkan keseimbangan anak-anak, koordinasi antara keterampilan visual dan motorik, serta kekuatan otot. Permainan ini meningkatkan keterlibatan dalam aktivitas, menumbuhkan kesabaran pada anak-anak saat menunggu giliran, dan mempromosikan konsentrasi selama bermain. Engrang batok kelapa memfasilitasi interaksi

sosial di antara anak-anak dan memberikan kesempatan untuk pembelajaran berbasis pengalaman. Engrang batok kelapa secara efektif meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar anak-anak.

Elisabeth B. Hurlock (1998) mendefinisikan kemampuan motorik kasar sebagai kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh melalui proses koordinasi yang melibatkan sistem saraf, otot, otak, dan sumsum tulang belakang (Damayanti, Pusari, & Kusumaningtyas, 2021). Hal ini sejalan dengan Peraturan Nomor 10 Tahun 2025 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Indonesia mengenai Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Tujuan bahan pendidikan anak usia dini adalah untuk menunjukkan kreativitas dan proses kognitif yang fleksibel melalui aktivitas dan/atau kreasi sederhana yang sesuai dengan perkembangan keterampilan kognitif, emosional, serta motorik halus dan kasar (Permendikdasmen, 2025).

Teori dan tolak ukur pencapaian saat ini menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan keseimbangan motorik kasar ketika mereka dapat mengoordinasikan tangan dan kaki, berjalan lurus, dan menjaga stabilitas tubuh saat menavigasi lintasan zig-zag menggunakan engrang batok kelapa. Permainan ini memfasilitasi pengembangan keterampilan esensial pada anak-anak, termasuk berpikir kritis, komunikasi, dan interaksi sosial. Praktik ini telah meningkatkan keseimbangan motorik kasar anak-anak dengan mengajarkan mereka pengendalian tangan dan kaki, berjalan lurus, dan menjaga keseimbangan.

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engrang batok kelapa secara signifikan meningkatkan keterampilan keseimbangan motorik kasar pada anak-anak di kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Kuncup Sorumba, Desa Langgea, Kabupaten Ranomeeto. Temuan studi menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat penyelesaian, dari 50% pada siklus I menjadi 87,50% pada siklus II. Permainan ini meningkatkan koordinasi tangan-mata, keseimbangan tubuh, dan koordinasi kaki-mata anak-anak sambil sekaligus mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial-emosional melalui aktivitas yang mempromosikan kesabaran, fokus, dan kolaborasi. Engrang batok kelapa merupakan metode efektif untuk pembelajaran anak usia dini, karena meningkatkan keterampilan motorik kasar dan berkontribusi pada berbagai domain perkembangan. Oleh karena itu, disarankan agar anak-anak muda secara rutin terlibat dalam permainan ini, pendidik menggunakannya sebagai metode pengajaran alternatif, lembaga pendidikan menyediakan sumber daya pendukung yang memadai, dan peneliti masa depan melanjutkan penyelidikan di bidang ini untuk meningkatkan hasil.

DAFTAR REFERENSI

- Adibah, A. (2024). Merayap Melewati Terowongan. Retrieved December 11, 2024, from <https://aluswahtuban.or.id/2024/06/16/opini/artikel/manfaat-mengasah-motorik-kasar-pada-anak-sejak-dini-pentingnya-perkembangan-fisik-untuk-masa-depan-mereka/>
- Amalia, R. (2020). *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar dengan Permainan Engrang Batok Kelapa Kelompok A di BA Aisyiyah Daleman 1 Kec. Tulung Kab. Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020*. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Damayanti, A., Pusari, R. W., & Kusumaningtyas, N. (2021). Status Gizi Anak Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia 1-2 Tahun. *PAUDIA*, 10(1).

<https://doi.org/10.26877/paudia.v10i1.8252>

- Devi, M. S. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Engrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kamis Riau*.
- Hamruni, Syaddad, I. A., Zakiah, & Putri, D. I. I. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya* (N. Saidah, Ed.). Jl. Marsda Adi Sucipto Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Hasan, M. N. (2021). Pemanfaatan Egrang Batok Kelapa Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Dan Menumbuhkan Minat Terhadap Permainan Tradisional. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2).
- Hewi, L. (2020). Perkembangan Permainan Dadu Literasi untuk Perkembangan Sosial Emosional Di Tk Al-Aqsho Konawe Selatan. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1).
- Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun. Jakarta 13220: Kencana.
- Khomariah, L., Chandra, R. D. A., & Dewi, E. O. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. *Journal of Education Research*, 5(4).
- Kristiana, M. (2021). Implementasi Kegiatan Senam Irama Dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Muslimat Nu 167 Abu Bakar Bancangan Sambit Ponorogo. *Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, (Thesis).
- Mujtahidin, S., & Rachman, S. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Keseimbangan Anak Kelompok A di RA Hidayatul Ihsan NW Teaban. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3).
- Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-63 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15845–15856.
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2021). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>
- Permendikdasmen. (2025a). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Jdih.Kemdikdasmen.Go.Ig*. Retrieved from
- Permendikdasmen. (2025b). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2025 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Jdih.Kemendikdasmen.Go.Id*. Retrieved from
- Rahma, P. A. A., Yuliasitrid, D., K, N. A., & Susanto, I. H. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2).
- Retno, A. (2022). *Efektivitas Permainan Egrang Batok Kelapa Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Curup* (Institut Agama Islam Negeri Curup). Institut Agama Islam Negeri Curup. Retrieved from <https://e-theses.iaincurup.ac.id/2666/1/Fulltext.pdf>
- Robiah, S. (2022). *Upaya Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Titian: Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B Ra Permata Ilmu*

Cikadut-Bandung. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

- Safitri, I., Anisaturrahmi, & Elfiadi. (2022). Meningkatkan Konsep Bilangan Melalui Media Flipchart Bergambar Pada Anak Kelompok A Di TK IT Humaira Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Silanindah, R. A., Muslihin, 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*, 4(4).
- Suhariyanti, M., Priyadi, M. S., Alhadi, I. A., & Racmatia, M. (2024). Peran Permainan Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.22437/csp.v13i1.33677>
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2).
- Yuliati, Y., Munajat, A., & Elnawati. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia Dini Melalui Media Video Pembelajaran. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 3(2).