

ABSTRAK

Baldataun Toybah, 2023. Penggunaan media permainan Egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Mambaul ulum Tebul Timur Kecamatan Pengantenan Kabupaten Pamekasan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah, Institute Agama Islam Negeri (IAIN), Pembimbing: Rasidi M.Pd.I

Kata kunci: media permainan Egrang coconut, motorik kasar anak

Media permainan yang diterapkan dan dimainkan oleh anak usia dini yang masih fokus pada aspek motorik halus anak, aspek kognitif dan aspek-aspek lainnya. Sedangkan, permainan yang menunjang perkembangan motorik kasar anak masih minim yang mengakibatkan perkembangan motorik kasar anak tidak terlalu cepat berkembang dengan baik.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) dengan guru sebagai peneliti, yaitu guru memiliki peran utama baik dalam perencanaan maupun dalam pelaksanaan PTK dengan tujuan memecahkan masalah tentang penggunaan media permainan Egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak di TK Mambaul Ulum Tebul Timur Pengantenan Pamekasan. Desain dan prosedur penelitian memiliki beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan perenungan (refleksi). Sumber data di peroleh dari kepala sekolah dan guru pendidik serta anak didik, dengan prosedur pengumpulan data menggunakan instrument diantaranya, lembar observasi, tes dan dokumentasi. Menggunakan analisis data dengan observasi serta data tes yang sudah didapatkan dan menggunakan indicator keberhasilan dengan nilai yang meningkat secara signifikan setiap siklusnya.

Pada tindakan siklus I masih terdapat kendala yang menyebabkan peningkatan motorik kasar anak melalui media permainan Egrang *coconut* belum memenuhi kriteria nilai minimal, sehingga diperlukan adanya perbaikan tindakan pada tindakan siklus II yaitu peneliti harus lebih ekspresif dan bersikap kreatif dalam menjelaskan materi dalam sebuah permainan Egrang *coconut*, selain itu mengkondisikan anak sebelum proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, mengatur barisan anak dan mengatur waktu yang dibutuhkan untuk proses kegiatan belajar mengajar dimulai. setelah terjadi perbaikan tindakan maka presentase peningkatan motorik kasar anak sudah naik secara signifikan. Berdasarkan pembahasan diatas hasil proses kegiatan belajar mengajar di TK Mambaul Ulum Tebul Timur dikatakan meningkat dengan baik.

Fokus penelitian diantaranya, 1 Penggunaan media permainan egrang *coconut* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar secara optimal dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan. Cara memainkan media permainan egrang, diantaranya yaitu: a. Guru awalnya memberikan contoh cara memainkan egrang *coconut*. b. Anak usia dini bersiap di garis strat, kedua kaki diletakkan pada masing-masing egrang *coconut*, dengan ibu jari dan telunjuk pada jari kaki menjepit tali. Serta tangan yang memegang erat tali. c. Anak usia dini mulai berjalan menggunakan egrang *coconut*.d. Dan yang pertama melewati

garis yang sudah ditentukan menjadi pemenangnya.2. peningkatan motorik kasar anak dengan menggunakan media permainan Egrang *coconut* di TK Mambaul Ulum. Yang menerapkan tentang pentingnya dalam meningkatkan motorik anak usia dini melalui kegiatan senam serta peran motorik dalam mengembangkan fisiologis anak, motorik dalam kemampuan social emosional, serta motorik dalam kemampuan untuk kognitif anak. 3. Kelebihan dan kekurangan media egrang *coconut* dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini di TK Mambaul Ulum. diantaranya: a. Kelebihan diantara yaitu: 1) Melatih kekuatan tangan dan kaki, 2) Melatih kelenturan, kelincahan, kecepatan, serta ketepatan, 3) Meningkatkan koordinasi kaki, tangan dan mata, dan 4) Meningkatkan keseimbangan tubuh anak. b. Kekurangan diantaranya yaitu 1) pada Anak yaitu dalam menaiki dan berjalan menggunakan media permainan egrang *coconut* masih belum seimbang sehingga membuat anak mudah terjatuh, 2) pada media yaitu pada saat Koordinasi kekuatan kaki dan kedua tangan masih kurang sehingga menyebabkan anak tidak bebas dan leluasa dalam bergerak.

Hasil peningkatan motorik kasar anak melalui media permainan Egrang *coconut* dapat dilihat dari hasil siklus I yang dinilai rata-rata mencapai 46%, sedangkan nilai rata-rata siklus II yaitu 76%. Jelas bahwa peningkatan motorik kasar anak berhasil dengan adanya penggunaan media permainan Egrang *coconut*.