



Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok

Darojatir Rofi'ah¹, Taufiqur Rohman²

^{1,2}Pascasarjana PGMI UIN Salatiga

Received: 26 Juni 2023

Revised: 1 Juli 2023

Accepted: 7 Juli 2023

Abstract

This study plans to decide if playing shell braces can foster gross coordinated movements of youngsters in bunch B at Kindergarten Hikmah Tazkia Salatiga. This exploration is a homeroom activity research completed in two cycles, each cycle comprising of four phases, specifically arranging, carrying out, noticing, and reflecting. The subjects of this study were bunch B kids at Kindergarten Hikmah Tazkia, adding up to 13 youngsters including 7 understudies and 6 female understudies. Information assortment procedures incorporate tests, perceptions, and documentation. The outcomes demonstrated the way that playing on braces can foster youngsters' gross coordinated movements in bunch B at Kindergarten Hikmah Tazkia Salatiga. The level of progress in cycle 1 was 8 kids whose advancement had not yet evolved (BB) and 5 youngsters who were beginning to create (MB) their improvement with an accomplishment of class level of 38.46%. Cycle II got information from 11 youngsters who accomplished improvement as per assumptions (BSH) and 2 kids accomplished excellent turn of events (BSB) with a class rate consequence of 100 percent. In light of the consequences of these information it tends to be seen that the gross coordinated abilities of youngsters in bunch B TK Hikmah Tazkia Salatiga experienced advancement through playing shell braces. The consequences of the level of accomplishment from cycle 1 to cycle II have made progress marks of $\geq 85\%$ of the all out number of youngsters, specifically accomplishing a normal of 100 percent so that class activity research is halted in this subsequent cycle.

Keywords: *Gross Motor, Games, Shell Stilts*

(*) Corresponding Author: rdarojatir@gmail.com

How to Cite: Rofi'ah, D, & Rohman, T. (2023). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8173395>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pekerjaan yang disadari dan diatur untuk menjadikan suasana belajar dan pengalaman pendidikan sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan, ketenangan, karakter, pengetahuan, orang terhormat, dan kemampuan dunia lain yang diperlukan tanpa orang lain, masyarakat, negara dan negara. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Sekolah Negeri Pasal 1 Ayat 1). Sekolah merupakan kebutuhan dan sesuatu yang penting sepanjang kehidupan sehari-hari.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu kegiatan pendidikan yang dipusatkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui penyelenggaraan pembinaan pendidikan untuk membantu perkembangan dan peningkatan jasmani dan rohani agar anak siap mengikuti pendidikan lebih lanjut (Pasal 1 ayat 14 PP. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan paling penting untuk anak-anak berusia empat hingga enam tahun. Pelatihan ini merupakan peningkatan sebagai persiapan dan kesiapan yang matang sebelum sekolah dasar dan dewasa. Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting sebagai perancah antara lingkungan keluarga dan lingkungan daerah setempat. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bekerja dengan pengembangan dan kemajuan aspek perkembangan secara menyeluruh (semua bagian dari peningkatan).

Anderson, dalam (Cristianti, 2011) menyatakan: pendidikan anak usia dini menekankan kemajuan karakter dan semua bagian dari aspek perkembangan anak usia dini. Anak-anak dilatih kebebasan dan diberi kesempatan untuk menyelidiki. Dengan demikian, pelatihan anak usia dini perlu memberikan latihan yang berbeda yang dapat mendorong berbagai bagian perbaikan yang meliputi mental, bahasa, sosial, dekat dengan rumah, fisik dan mesin.

Masa usia dini penting bagi individu yang berkembang dan tumbuh lebih cepat dan secara umum. Anak usia dini adalah anak dalam rentang usia 0-6 tahun (Ryan et al., 2013). Usia ini juga disebut masa *golden age*. Sifat peningkatan anak usia dini itu masih tergantung oleh perasaan yang mereka dapatkan sejak awal (Syafri et al., 2018). Memberikan stimulus kepada anak usia dini sangat penting mengingat bahwa 80% perkembangan mental diciptakan pada anak sejak awal.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani sehingga anak-anak memiliki kesiapan untuk masuk pendidikan lebih lanjut (Asmawati, 2014).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Imam Ghazali mengatakan bahwa seorang anak tergantung kepada orangtua dan anak didiknya (M. Fadillah, 2016). Sejak awal hati seorang anak itu bersih, tidak tercemar, tidak tercemar, mirip dengan permata yang berharga. Jika anak memiliki kebiasaan positif, anak akan menjadi hebat. Sebaliknya, jika seorang anak menerima pelajaran dan kebiasaan buruk, dia akan menjadi buruk juga.

Fisik dalam bahasa dapat diartikan sebagai tubuh. Sementara itu, motorik dicirikan sebagai penggerak. Perubahan yang terjadi pada tubuh/fisik seseorang dapat mempengaruhi kemampuan perkembangan tubuhnya. Dengan demikian, perbaikan fisik-motorik remaja dapat diartikan sebagai penyesuaian bentuk tubuh anak usia dini yang mempengaruhi kemampuan perkembangannya. (Asmawati, 2014).

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Kemampuan terkoordinasi kasar anak usia dini adalah perkembangan yang terjadi karena kemampuan untuk mengontrol otot-otot besar, seperti merayap, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan membungkuk. Sedangkan gerakan terkoordinasi yang baik untuk anak adalah merencanakan perkembangan tubuh termasuk mata dan tangan agar dapat melakukan latihan yang berhubungan dengan perkembangan tangan, seperti menggenggam, memegang, merobek, memotong, melipat, mewarnai, menggambar, menyusun, menumpuk mainan, dan lain-lain. Kemajuan motorik sebenarnya adalah kontrol perkembangan aktual melalui latihan yang

berhubungan dengan saraf dan otot yang dapat disusun (Patiung et al., 2019). Bagian-bagian dari peningkatan aktual motorik adalah dasar untuk kemajuan peningkatan dari perspektif yang berbeda. Kemajuan ini tercipta seiring dengan perkembangan otot dan saraf dalam tubuh, yang ditandai dengan dominasi kemampuan terkoordinasi. Kemampuan motorik kasar adalah perkembangan yang mencakup otot-otot besar. Kemampuan motorik kasar membutuhkan beberapa komponen, termasuk: kecepatan, kekuatan, ketekunan, ketangkasan, kemampuan beradaptasi, koordinasi, dan keseimbangan. (Chadijah et al., 2013).

Masa anak usia dini semakin mudah memahami semuanya melalui media. Media dapat mempengaruhi cara manusia dalam berperilaku, hidup dan standar, sehingga media merupakan sosok penting yang membentuk cara pandang, perilaku dan standar manusia. (Anitah & Akhyar, 2017) . Melalui permainan egrang batok anak-anak dapat menumbuhkan kemampuan motorik kasar yang sebenarnya. Permainan motorik kasar anak-anak dapat mempersiapkan koordinasi otot kaki dalam latihan seperti bermain egrang batok, memanjat, berlari, melompat, dll.

Pengembangan motorik kasar anak-anak yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki, khususnya dengan bermain egrang batok. Permainan ini dapat memperkuat otot kasar anak-anak. Dengan menerapkan pedoman permainan ini dapat mendorong kemampuan motorik kasar anak-anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Bermain adalah suatu gerakan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa memikirkan hasilnya, dilakukan dengan sengaja tanpa tekanan dari orang lain (Sriwidaningsih & Friskawati, 2022). ACEI dan NAYCE menegaskan dalam garis-garis pedomannya bahwa bermain memberdayakan anak-anak untuk mengeksplor dunia mereka, menciptakan pemahaman sosial, membantu anak-anak mencurahkan isi pikiran dan perasaan mereka, memberikan kesempatan untuk mengatasi masalah, menciptakan keterampilan bahasa dan kemahiran, serta menciptakan pemahaman atau gagasan.

Bermain adalah kegiatan yang bagus untuk semua orang. Bermain akan memenuhi kebutuhan motorik, mental, bahasa, sosial emosional, nilai agama dan moral. Lingkungan dan keluarga, dalam hal ini orang tua dan pendidik, harus memfasilitasi kebutuhan anak-anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak-anak. (Altenmüller, 2003).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rakimahwati, 2018) menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan origami dapat meningkatkan motorik halus anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Cllaudia et al., 2018) menunjukkan bahwa dengan teknik kolase menggunakan bahan kertas origami dapat meningkatkan motorik halus anak. penelitian mengenai pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat membantu pertumbuhan fisik pada anak, meningkatkan keseimbangan tubuh anak (Asmuddin et al., 2022).

Konsekuensi dari eksplorasi yang diarahkan oleh Ismiati pada tahun 2018 menunjukkan bahwa di TK Hikmah Tazkia Salatiga kelompok B menunjukkan bahwa sebenarnya kapasitas motorik kasar anak-anak masih rendah. Dari 13 siswa, ada beberapa anak yang tidak bisa memanjat, memantul, atau berdiri dengan satu kaki. Selain itu, siswa TK Hikmah Tazkia sangat membutuhkan pengarahan dalam membuat egrang batok untuk anak-anak. Kondisi ini

disebabkan oleh gerakan kaki yang belum terkoordinasi dengan baik karena kebiasaan yang diterapkan juga kurang imajinatif. Demikian juga dengan media yang digunakan masih terbatas, menyebabkan anak cepat lelah, menyebabkan kelincuhan dan kelenturan otot kaki tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk melatih kemampuan motorik kasar anak-anak agar optimal, perlu diterapkan permainan menyenangkan untuk memperkuat otot kasar mereka (Rozana, 2019). Bermain egrang batok tidak akan menguras tenaga anak, karena media yang diaplikasikan sangat menyenangkan dan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan alami. Media ini juga baik untuk digunakan anak-anak usia dini. Selain itu, permainan ini sangat menyenangkan bagi anak-anak.

Dari paparan diatas maka penulis membuat judul, **“Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Egrang Batok”**.

METHODS

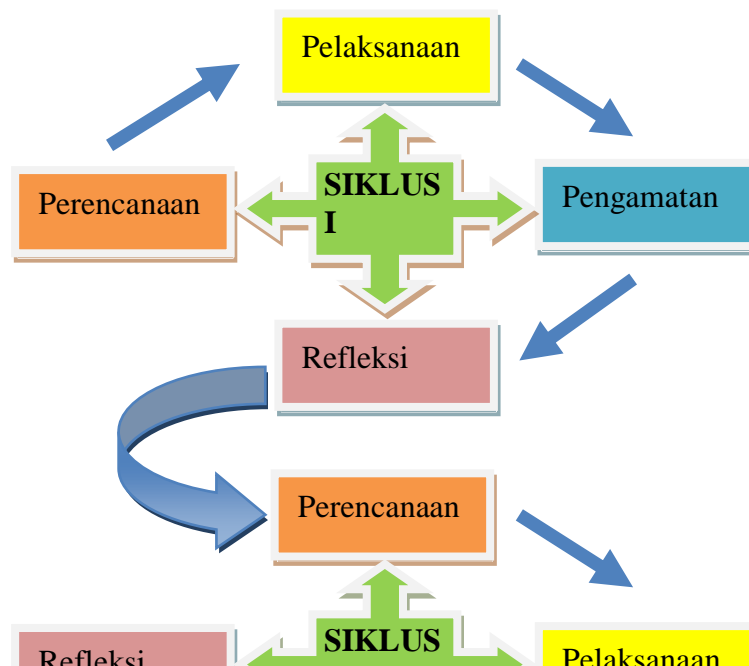
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini, analisis memberikan pertimbangan yang cermat terhadap siklus dan hasil kegiatan, dengan tujuan agar diperoleh data yang tepat tentang efek perlakuan yang dilakukan. Sederhananya, penelitian aktivitas adalah penelitian percobaan yang diulang-ulang dan melalui beberapa siklus.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk melihat latihan-latihan yang sengaja direncanakan dan terjadi di kelas untuk peningkatan kualitas di kemudian hari. Eksplorasi Kegiatan Kelas adalah penelitian yang diarahkan oleh pendidik di ruang belajar mereka sendiri. Jadi penelitian kegiatan wali kelas akan menjadi penelitian yang diarahkan di kelas untuk bekerja pada sifat siswa mulai sekarang.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Hikmah Tazkia yang terletak di Jln Raya Bumirejo No. 7B, Tegalrejo, Argomulyo, Kota Salatiga, Wilayah Jawa Tengah untuk tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 13 orang anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan.

Terdapat 4 tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu penyusunan, kegiatan, persepsi, dan refleksi. Kemmis dan M.C Taggart dalam (Sumadayo, 2013:41).

Untuk lebih jelasnya tahapan dalam tindakan kelas yang dijabarkan Kemmis dan M.C Taggart sebagai berikut :



Gambar 1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

Pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tahap Perencanaan

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan memanfaatkan permainan egrang batok sebagai peningkatan motorik kasar anak-anak. Menyiapkan lembar penilaian kemampuan anak dimana lembar tersebut akan digunakan sebagai pedoman untuk penelitian lebih lanjut. Selanjutnya, pelaksanaan observasi lapangan. Tahap Pelaksanaan, pada tahap ini merupakan pelaksanaan latihan, khususnya pelaksanaan permainan egrang batok sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada tahap penyusunan. Tahap Pengamatan, pada tahap ini semua kegiatan siswa dalam siklus gerak diperhatikan, direkam dan disurvei, kemudian di evaluasi untuk dijadikan kritik. Tahap Refleksi adalah untuk memutuskan pencapaian dan hasil dari target eksplorasi, tahap refleksi meliputi: Mencatat konsekuensi dari persepsi dan pelaksanaan pembelajaran, penilaian hasil pengamatan, pemeriksaan hasil belajar, memperbaiki kekurangan pada siklus utama untuk pengembangan pada siklus berikutnya. Strategi Pengumpulan Informasi Ujian adalah metode untuk membuat evaluasi sebagai tugas yang harus diselesaikan oleh seorang anak atau sekelompok anak untuk memberikan nilai tentang perilaku atau prestasi anak yang kemudian dapat diukur dengan kualitas yang dicapai oleh anak-anak lain atau prinsip-prinsip yang ditentukan sebelumnya. .

Tes ini digunakan sebagai garis besar untuk menentukan tingkat kemampuan motorik kasar anak-anak. Anak-anak diberi tugas untuk menyelesaikan aturan permainan yang ditetapkan dan kemudian analisis mengamati latihan anak tersebut. Persepsi atau persepsi adalah cara atau pendekatan untuk menunjukkan informasi dengan menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati dari latihan-latihan yang maju (Raco, 2018). Persepsi ini digunakan untuk memperhatikan kegiatan anak-anak dan pendidik selama interaksi. Dokumentasi adalah mencari informasi tentang hal-hal atau faktor-faktor seperti catatan, catatan, buku, risalah rapat, rencana, dll (Sugiyono, 2010). Teknik ini digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Raco, 2018). Instrumen pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

Lembar Observasi Anak dan Guru, Lembar observasi anak digunakan untuk memantau setiap perkembangan motorik kasar anak dalam bermain egrang batok. Sedangkan lembar observasi guru digunakan untuk memantau penguasaan guru dalam penerapan media tersebut.

Lembar Penilaian Anak, lembar penilaian siswa digunakan untuk menilai hasil dari latihan yang telah dilakukan sehingga pendidik dapat mengetahui tingkat peningkatan mesin kasar anak berikutnya. Pengumpulan data adalah kegiatan mencari dan mengumpulkan informasi yang diperoleh dari hasil

penelitian dengan cara menyusun informasi ke dalam klasifikasi, menggambarkannya ke dalam poin-poin tertentu, mendesain, memasukkannya ke dalam desain, memilih mana yang penting dan mana yang harus diperbaiki dan diakhiri sehingga mereka dapat melakukannya secara mandiri (Raco, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Data yang telah terkumpul dibagi menjadi dua kelompok, yaitu data kuantitatif yang berupa data angka dan data kualitatif yang dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan simbol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian adalah suatu kegiatan untuk memperkirakan pengukuran dari hasil belajar anak-anak. Penilaian pembelajaran di PAUD menggunakan pendekatan penilaian yang autentik. Penilaian yang autentik adalah penilaian pengalaman dan hasil yang berkembang untuk mengukur tingkat kemampuan perilaku, informasi, dan kemampuan dalam terang realitas yang tak terbantahkan. Penilaian diselesaikan dengan cara yang teratur, dapat diukur, didukung dan lengkap yang menggabungkan pengembangan dan peningkatan yang telah dicapai oleh anak-anak selama jangka waktu tertentu. Dengan demikian, penilaian di PAUD tidak menggunakan KKM tetapi menggunakan pedoman penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penilaian yang diberikan untuk latihan anak-anak adalah simbol bintang. Kemudian gambar tersebut diubah menjadi informasi matematis (angka) atau kuantitatif secara singkat, kemudian akan diolah menjadi bahasa subyektif dengan keadaan yang menyertainya:

Tabel 4.1

Ketentuan Pemberian Nilai Kegiatan Anak			
Simbol bintang	Skor/nilai	Kategori	Kriteria/ketentuan
☆	1	Belum Berkembang (BB)	Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
☆☆	2	Mulai Berkembang (MB)	Apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
☆☆☆	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan

			atau dicontohkan oleh guru;
☆☆☆☆	4	Berkembang Secara Baik (BSB)	Apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Sebelum peneliti melakukan tindakan, peneliti akan memaparkan kondisi awal pembelajaran di kelas B TK Hikmah Tazkia Salatiga Tahun 2018/2019. Peneliti melakukan observasi mengenai kemampuan motorik kasar anak di kelas B TK Hikmah Tazkia Salatiga Tahun 2018/2019 pada tanggal 18 April 2019. Peneliti mencari fakta dan data melalui diskusi dan pengamatan langsung terhadap anak.

Berdasarkan hasil diskusi dan pengamatan, peneliti mengambil langkah untuk mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok. Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus I pada Senin, 22 April 2019.

Selama ini di TK Hikmah Tazkia belum pernah menggunakan media egrang batok sebagai media permainan anak-anak. Guru mengembangkan motorik kasar anak melalui gerakan-gerakan sederhana sehingga anak tidak tertarik dan anak mudah bosan. Melalui permainan egrang batok ini, diharapkan dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak kelas B di TK Hikmah Tazkia Salatiga Tahun 2018/2019.

Siklus 1

Pada siklus 1 Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Senin, 22 April 2019 di TK Hikmah Tazkia Salatiga khususnya kelas B. Pada kesempatan tersebut peneliti berdiskusi dengan guru TK Hikmah Tazkia tentang kegiatan yang akan dilakukan pada siklus 1. Hal-hal yang didiskusikan antara lain: Peneliti menyamakan persepsi dengan guru mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti membuat lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian yaitu egrang batok. Adapun tema yang digunakan yaitu Tanaman dengan subtema Buah. Peneliti mengkomunikasikan aturan main dalam kegiatan penelitian ini dengan guru.

Pelaksanaan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2019 di kelas B TK Hikmah Tazkia Salatiga. Berikut ini penjelasan kegiatan penelitian pada hari pertama:

Kegiatan awal (08.00-08.30) Peneliti mengkondisikan seluruh anak berbaris di halaman sekolah. Peneliti memimpin penerapan SOP Pembukaan di halaman sekolah. Peneliti menunjuk perwakilan anak maju untuk memimpin ikrar syahadat, doa pagi hari, doa mau belajar, doa pembuka hati, doa untuk kedua orang tua, doa kebaikan dunia dan akhirat, Al Fatihah dan dilanjutkan hafalan 3 surat pendek. Peneliti memimpin senam diikuti seluruh siswa. Peneliti mengarahkan anak masuk ke kelas masing-masing.

Kegiatan Pembukaan (08.30-09.00) Peneliti menerapkan SOP pembukaan di kelas. Peneliti memimpin doa bersama di kelas. Peneliti menjelaskan tentang tema hari ini yaitu tema tanaman dengan subtema buah. Peneliti menjelaskan tentang macam-macam buah. Peneliti menunjukkan media yang akan digunakan dan menjelaskan tentang cara main serta menyepakati aturan main yang akan dilakukan.

Kegiatan inti (09.00-10.00) Peneliti mengkondisikan anak di halaman sekolah. Peneliti membagi 2 kelompok yaitu kelompok perempuan dan kelompok laki-laki. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 egrang batok. Mereka akan berlomba untuk lebih dulu sampai finish. Guru memberikan motivasi kepada anak agar anak lebih bersemangat. Selama kegiatan berlangsung, guru dan peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan. Setelah selesai kegiatan, ternyata tim laki-laki adalah pemenangnya. Peneliti memberikan reward kepada pemenang berupa pujian dan tepuk tangan agar anak merasa senang.

Istirahat (10.00 – 10.30) Cuci tangan, membaca doa sebelum makan, makan bersama, doa setelah makan dan anak-anak dipersilahkan bermain bebas.

Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00) Peneliti menanyakan perasaannya selama hari ini. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan. Menginformasikan kegiatan untuk besok. Berdoa, mengucapkan salam, dan pulang. Peneliti mengevaluasi anak dari kegiatan sehari.

Dalam proses pembelajaran tersebut, peneliti melakukan observasi guru kelas dan anak-anaknya. Pemaparan tersebut merupakan proses pembelajaran pada Siklus I sebagaimana yang telah direncanakan.

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini segala aktivitas guru dan anak didik dalam proses kegiatan diamati, dicatat dan dinilai. Pengamatan ini meliputi beberapa indikator yang telah ditentukan peneliti, yaitu berbicara secara santun, keberanian anak tampil di depan teman dan guru, kemandirian anak dalam bermain egrang batok, dan keaktifan anak dalam berdiskusi.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap proses pembelajaran kegiatan permainan egrang batok. Analisis ini dilakukan oleh peneliti dengan cara mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti melihat kekurangan-kekurangan yang ada.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa : a) Sebagian anak tertarik, antusias, semangat dengan media yang digunakan oleh peneliti. b) Ada beberapa anak yang belum mau bermain egrang batok. c) Ada sebagian anak yang takut untuk memainkan egrang batok. d) Terbatasnya media sehingga anak harus bergantian dalam menggunakannya. e) Sudah ada perkembangan motorik kasar anak dengan permainan egrang batok akan tetapi hasil tersebut belum maksimal,

oleh karena itu peneliti perlu memperbaiki proses pembelajaran dalam siklus II. Dari hasil analisis tersebut, peneliti merasa bahwa hasil penelitian belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti membuat perencanaan untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran dalam siklus II.

Hasil Perkembangan Siklus I

Berdasarkan data siklus I, maka diketahui persentase pencapaian tiap anak belum mencapai indikator keberhasilan 85%. Ada 5 anak yang mulai berkembang (MB), dan 8 anak yang masih tetap belum berkembang (BB). Dapat dikatakan bahwa hasil belajar anak belum maksimal dan masih perlu adanya perbaikan. Pada siklus I ini pencapaian rata-rata kelas sebesar 38,46%.

Siklus II

Perencanaan kegiatan permainan egrang batok pada siklus I sudah cukup baik namun belum mencapai indikator keberhasilan 85%. Menindaklanjuti hal tersebut, maka peneliti melaksanakan tindakan siklus II pada Selasa, 23 April 2019. Hal-hal yang akan dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai berikut: Peneliti memaksimalkan tindakan yang lebih interaktif dan lebih kreatif lagi, yaitu dengan membuat aturan permainan egrang batok secara zigzag. Peneliti juga memberikan motivasi kepada anak terlebih dahulu sehingga anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan. Tema yang digunakan tetap tanaman dengan subtema buah. Peneliti memberikan reward bagi anak yang dapat menyelesaikan rintangan dengan baik.

Pelaksanaan Sebagaimana perencanaan, pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 23 April 2019. Berikut ini penjelasan kegiatan pada siklus II:

- a) Kegiatan awal (08.00-08.30) Peneliti mengkondisikan seluruh anak berbaris di halaman sekolah. Peneliti memimpin penerapan SOP Pembukaan di halaman sekolah. Peneliti menunjuk perwakilan anak maju untuk memimpin ikrar syahadat, doa pagi hari, doa mau belajar, doa pembuka hati, doa untuk kedua orang tua, doa kebaikan dunia dan akhirat, Al Fatihah dan dilanjutkan hafalan 3 surat pendek. Peneliti memimpin senam diikuti seluruh siswa. Peneliti mengarahkan anak masuk ke kelas masing-masing.
- b) Pembukaan (08.30-09.00) Peneliti menerapkan SOP pembukaan di kelas. Peneliti memimpin doa bersama di kelas. Peneliti mengajak anak berdiskusi tentang egrang batok. Peneliti mengajak anak berdiskusi tentang permainan egrang batok yang telah dilakukan pada hari sebelumnya
- c) Kegiatan inti (09.00-10.00) Peneliti mengkondisikan anak di halaman sekolah. Peneliti menyiapkan ban yang digunakan sebagai sarana pembatas untuk melakukan zig zag. Guru memberikan motivasi kepada anak agar anak lebih bersemangat. Selama kegiatan berlangsung, guru dan peneliti mengamati dan mendokumentasikan kegiatan. Peneliti memberikan reward kepada anak yang berhasil menyelesaikan rintangan berupa tos dan tepuk tangan agar anak merasa senang.
- d) Istirahat (10.00 – 10.30) Cuci tangan, membaca doa sebelum makan, makan bersama, doa setelah makan dan anak-anak dipersilahkan bermain bebas.

- e) Kegiatan Penutup (10.30 – 11.00) Peneliti menanyakan perasaan anak selama hari ini. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan. Berdoa, mengucapkan salam, dan pulang. Peneliti mengevaluasi anak dari kegiatan sehari.

Pemaparan tersebut merupakan proses pembelajaran pada Siklus II sebagaimana yang telah direncanakan.

Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini segala aktivitas guru dan anak didik dalam proses kegiatan diamati, dicatat dan dinilai. Pengamatan ini meliputi beberapa indikator yang telah ditentukan peneliti, yaitu berbicara secara santun, keberanian anak tampil di depan teman dan guru, kemandirian anak dalam bermain egrang batok, dan keaktifan anak dalam berdiskusi.

Dalam pelaksanaan siklus II ini anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Masalah yang ada dalam siklus I dapat teratasi pada siklus II ini. Penelitian dihentikan sampai siklus II karena hamper seluruh anak tertarik dan antusias bermain egrang batok. Hasil belajar anak sudah menunjukkan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 85% pencapaian tingkat perkembangan anak.

Dapat disimpulkan bahwa permainan egrang batok dapat mengembangkan motorik kasar anak pada kelompok B TK Hikmah Tazkia Salatiga. Menilik informasi dari siklus II perkembangan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok, terdapat 11 anak yang mencapai berkembang sesuai harapan (BSH), dan ada 2 anak yang mencapai peningkatan berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan motorik kasar anak-anak kelompok B mengalami peningkatan. Pada siklus II rata-rata pencapaian kelas adalah 100 persen, karena pada kemajuan yang dialami dapat dikatakan besar.

PEMBAHASAN

Setiap anak memiliki kebutuhan untuk bermain, karena dengan bermain kemampuan anak dapat dieksplorasi dan dikembangkan. Dengan bermain, anak akan merasa lebih gembira dan bahagia. Dikaitkan dengan perspektif motorik bahwa bermain merupakan suatu tindakan yang dapat merangsang perkembangan motorik anak, karena pada saat bermain anak akan menggunakan sebagian atau setiap anggota tubuhnya untuk bergerak, sehingga otot-otot tubuhnya akan lebih matang (Rohmah, 2016). Hal yang sama juga diutarakan oleh (Sopiyati, 2021) bahwa bermain adalah suatu tindakan yang dilakukan terlepas dari instrumennya, yang juga dapat memberikan kebahagiaan dan menumbuhkan daya kreativitas anak. Hasil pemeriksaan (Anggraini et al., 2018) menunjukkan cara bermain dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Hal ini karena dengan bermain anak-anak dilatih untuk mengendalikan tubuhnya sendiri, menggenggam benda-benda di sekitarnya, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

Gerakan motorik kasar adalah kapasitas untuk bergerak dengan memasukkan beberapa atau pelengkap pada umumnya. Motorik kasar adalah peningkatan kemampuan anak, yang dapat dipersiapkan dengan melakukan pengembangan aspek-aspek yang bertujuan untuk menumbuhkan gerakan yang terkoordinasi. Anak-anak memiliki atribut yang luar biasa, terutama pada otot yang mulai

terbentuk. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini, dimana bermain akan mempersiapkan perkembangan otak mereka. Bermain egrang batok akan mempersiapkan dan selanjutnya mengembangkan kegesitan, ketangkasan, kekuatan, keseimbangan dan kecepatan (Baan et al., 2020). Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak dahulu kala. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa (Amania et al., 2021). Seperti yang diungkapkan oleh (Pahendra et al., 2021) bahwa bermain egrang batok dapat menumbuhkan koordinasi gerak kasar anak dengan melakukan latihan memantul. Memantul dapat melibatkan satu atau dua kaki untuk mendarat, tetapi melompat dengan dua kaki lebih baik untuk mencegah cedera. Pada saat mendarat, dua tangan memainkan peran penting untuk menyesuaikan tubuh. Bermain egrang batok dapat digunakan untuk melatih gerakan motorik kasar dan menumbuhkan kemampuan bergerak.

Permainan egrang sudah dimainkan sejak jaman pendahulu kita, dimana cara bermainnya adalah dengan berjalan atau melompat menggunakan satu kaki (Hassani et al., 2022). Dalam permainan ini akan mempersiapkan anak menjadi lebih cekatan dan solid karena dibutuhkan kekuatan saat memantul (Safitri et al., 2018). Putaran egrang diakhiri dengan melompat-lompat menggunakan salah satu kaki pada contoh yang telah digambar di lantai. Permainan ini harus dimungkinkan secara eksklusif atau dalam pertemuan. Permainan egrang batok dapat melatih gerakan anak yang terkoordinasi secara kasar. Permainan egrang batok masih banyak dimainkan oleh anak kota karena permainannya tergolong sederhana. Egrang batok adalah permainan yang menggunakan limbah batok kelapa (Tanto & Sufyana, 2020). Tempurung (tempurung/bagian dalam batok kelapa) memiliki banyak keunggulan. Selain digunakan sebagai alat pengayaan, juga dapat dimanfaatkan sebagai arang yang sering digunakan untuk makan sate.

Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi siswa, yaitu meningkatkan kreativitas dan mengasah wawasan. Devana (2016) menyatakan bahwa permainan egrang batok memiliki beberapa keunggulan antara lain: 1) memiliki kemampuan untuk mempersiapkan kemampuan yang sebenarnya dilihat dari cara memainkannya dengan melompat-lompat mulai dari satu kotak kemudian ke kotak berikutnya, sehingga akan membantu dalam penguatan kaki. otot, 2) dapat melatih kemampuan anak untuk bekerjasama dengan teman, 3) Menunjukkan kebersamaan, 4) menumbuhkan daya imajinasi anak. Game ini juga mendorong anak-anak untuk menggunakan benda-benda di sekitar mereka, seperti pecahan ubin, ubin, dan tongkat kayu untuk menggambar ubin di lantai (Muis, 2017). Selanjutnya, permainan egrang batok konvensional dalam perkembangan lebih lanjut motorik kasar anak usia dini dapat mendorong imajinasi dan melatih perkembangan dan kemajuan motorik kasar anak usia dini, dimana hal ini sangat berharga bagi kehidupan mereka (Rozana, 2019). Hasil ini mendukung konsekuensi dari berbagai penyelidikan yang menyatakan bahwa kemampuan koordinasi kasar anak-anak telah berkembang setelah maju dengan menerapkan permainan egrang batok (Adprijadi, 2017). Hal yang sama juga disampaikan oleh (Nissa et al., 2019) dan (Desvarosa, 2016) bahwa bermain egrang batok dapat meningkatkan kemampuan mental siswa. Melalui permainan tradisional, diyakini bahwa mereka benar-benar ingin membentuk kepribadian anak (Fajrin, 2018).

Maju dengan memainkan permainan egrang batok dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk merangsang perkembangan anak (Munawaroh, 2017).

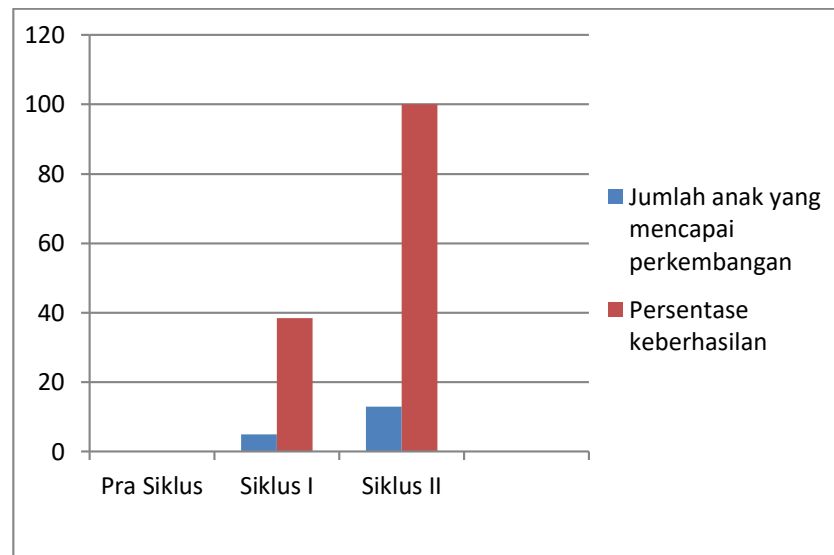
Pada dasarnya, permainan tradisional memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan permainan saat ini. Memainkan permainan tradisional setara dengan menjaga budaya Indonesia (Burstiando, 2015). Pakar pendidikan Indonesia sependapat bahwa permainan tradisional harus dihidupkan kembali dan diperkenalkan kembali ke zaman sekarang. Hal ini karena permainan tradisional dinilai lebih cocok untuk membina keterampilan anak dibandingkan dengan permainan saat ini yang kebanyakan mengandalkan teknologi dan perangkat (Zheng, 2017). Permainan ini dilakukan dengan tujuan agar motorik kasar anak lebih berkembang. Peningkatan motorik kasar anak usia dini mencakup koordinasi otot-otot pelengkap (Muis, 2017). Selanjutnya, penerapan permainan tradisional egrang batok sebagai cara untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini dipandang sangat tepat.

Hasil penelitian pada siklus I, II, dapat menunjukkan bagaimana gerakan motorik kasar anak dapat diciptakan melalui permainan egrang batok. Melalui permainan egrang batok ini juga dapat melatih siswa untuk melatih sosial emosionalnya karena harus tenang berbaris saat ingin bermain, selain itu siswa dapat saling mendukung untuk menyelesaikan permainan, dan dengan permainan ini siswa lebih bersemangat untuk belajar. Dapat dikatakan bahwa bermain egrang batok dapat merampingkan kemampuan koordinasi kasar anak-anak. Konsekuensi persepsi pada setiap pertemuan menunjukkan peningkatan yang sangat besar dari keadaan yang mendasari sebelum pertandingan hingga permainan selesai pada pertemuan berikutnya.

Adapun pengolahan data dari penilaian pra siklus sampai siklus II didapatkan hasil persentase pencapaian perkembangan motorik kasar anak sebagai berikut:

Tabel 4.8

Data Jumlah Anak yang Mencapai Perkembangan		
Ke giatan	Jumlah anak yang mencapai perkembangan	Persentase keberhasilan
Pra Siklus	0 anak	0 %
Sik lus I	5 anak	38,46 %
Sik lus II	13 anak	100 %



Dari informasi tersebut dapat diduga bahwa motorik kasar anak-anak di kelompok B TK Hikmah Tazkia Salatiga mengalami kemajuan melalui permainan egrang batok. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan pola awal sebesar 0%, kemudian pada siklus pertama bernilai 38,46% dan pada siklus kedua kemajuan anak mencapai 100 persen. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok di grup B Hikmah Tazkia dinyatakan berhasil.

KESIMPULAN

Melihat dari hasil kajian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B TK Hikmah Tazkia Salatiga pada Tahun Pelajaran 2018/2019. Motorik kasar mengalami peningkatan seperti yang tergambar dalam Permendikbud RI No.137 Tahun 2014, khususnya anak usia dini yaitu dapat melakukan gerakan tubuh yang terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kegesitan, mengkoordinasikan gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam meniru tari atau aerobatik, bermain permainan fisik dengan pedoman, cakap menggunakan tangan kanan dan kiri, serta melakukan latihan kebersihan diri. Hal ini dapat ditunjukkan dari konsekuensi tingkat ketercapaian kelas, khususnya pra siklus 0%, siklus I 38,46%, dan siklus II 100 persen. Selisih peningkatan nilai dari pra siklus ke siklus I sebesar 38,46% dan selisih dari siklus I ke siklus II sebesar 61,54%. Dengan meningkatnya tingkat pencapaian kelas, pengembangan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok di kelompok B TK Hikmah Tazkia dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi, A. (2017). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek pada anak kelompok B. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>
- Altenmüller, E. (2003). Focal dystonia: Advances in brain imaging and

- understanding of fine motor control in musicians. In *Hand Clinics* (Vol. 19, Issue 3, pp. 523–538). W.B. Saunders. [https://doi.org/10.1016/S0749-0712\(03\)00043-X](https://doi.org/10.1016/S0749-0712(03)00043-X)
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 237–251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Anitah, S. W., & Akhyar, M. (2017). The Relevance of Pictures As Media In Thematic Learning Book With Pluralism Values In Indonesia. *International Journal of Law, Government and Communication*, 2(6), 1–8. www.ijlge.com
- Asmawati, L. (2014). Ruang Lingkup Pengelolaan Kegiatan di Lembaga PAUD. *Modul 1 Ruang Lingkup Pengelolaan Kegiatan Di Lembaga PAUD*, 1(4407), 1.2-1.54. <http://repository.ut.ac.id/4719/1/PAUD4407-M1.pdf>
- Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak – Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429–3438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068>
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14–21.
- Burstiando, R. (2015). MEMBENTUK GERAK DASAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73.
- Chadijah, S., Marwati, M., & Lukmanulhakim, L. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Cllaudia, E. S., Wdiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>
- Cristianti, M. (2011). Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Pendekatan Proyek. *Dinamika Pendidikan*.
- Desvarosa, E. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna. *Jurnal Handayani*, 6(1), 110.
- Fajrin, O. A. (2018). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 75. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i1.291.000-000>
- Hassani, F., Shahrbanian, S., Shahidi, S. H., & Sheikh, M. (2022). Playing games can improve physical performance in children with autism. *International Journal of Developmental Disabilities*, 68(2), 219–226. <https://doi.org/10.1080/20473869.2020.1752995>

- M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Muis, D. U. (2017). *MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DI PAUD NURUL ISLAM BUMI WARAS BANDAR LAMPUNG*. 1–14.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nissa, A. K., Agustini, F., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Permainan Tradisional Engklek terhadap Keaktifan Belajar PPKn Siswa Kelas III SD Negeri 1 Karangmulyo Kendal. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i1.350>
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025–2036. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>
- Patiung, D., Ismawati, I., Herawati, H., & Ramadani, S. (2019). Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9223>
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Rakimahwati, S. H. N. A. L. (2018). Pengaruh kirigami Terhadap kemampuan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi*, 2(1), 102–110.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Rozana, S. (2019). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Di PAUD Al-Ashry Kel. Pekan Selesai Kec. Selesai - Langkat. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, 12(2), 132–142. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/723>
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). Motor Skills and Executive Function Contribute to Early Achievement in East Asia and the Pacific. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sopiyati. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Melompat Dengan Menggunakan Media Tali Karet Gelang Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Dahlia Desa Sambirejo Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(6), 73–80.
- Sriwidaningsih, R., & Friskawati, G. F. (2022). Motion and sound games model for improving cognition of early childhood. *Cakrawala Pendidikan*, 41(3),

779–792. <https://doi.org/10.21831/cp.v4i13.47844>

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Syafril, S., Susanti, R., Fiah, R. El, Rahayu, T., Pahrudin, A., Erlina, N., & Ishak, N. M. (2018). Four Ways of Fine Motor Skills Development in Early Childhood. *ResearchGate*, 2018, 1–15. https://www.researchgate.net/publication/328954650_Four_Ways_of_Fine_Motor_Skills_Development_in_Early_Childhood

Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>