

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Motorik Kasar

2.1.1 Pengertian Motorik Kasar

Menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional (SN) PAUD motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non lokomotor, dan mengikuti aturan. Sedangkan Menurut Yuliansih dalam Adriana B.Baan dkk, Motorik merupakan gerak tubuh yang ditimbulkan oleh tindakan, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak (2020: 16).

Menurut Santrock dalam Uswatun H. M.Tangse dan Dimyanti (2022: 10) perkembangan motorik kasar merupakan kemampuan yang meliputi kegiatan otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari dan menggerakkan lengan.

Menurut Samsudin dalam (Fitriani & Fidiawati 2021: 99) motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerakan kasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Sedangkan Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini lebih menuntut kekuatan fisik dan keseimbangan. Kemampuan motorik kasar seorang anak paling tidak dapat dilihat melalui empat aspek, yaitu (a) berjalan atau *walking*, dengan indikator berjalan turun naik tangga dengan menggunakan kedua kaki, berjalan pada garis lurus, dan berdiri dengan satu kaki;

(b) berlari atau *running*, dengan indikator menunjukkan kekuatan dan kecepatan berlari, berbelok ke kanan-kiri tanpa kesulitan, dan mampu berhenti dengan mudah; (c) melompat atau *jumping*, dengan indikator mampu melompat ke depan, ke belakang, dan kesamping; (d) memanjat atau *climbing*, dengan indikator memanjat naik-turun tangga dan memanjat pepohonan.

Berdasarkan dari beberapa pengertian motorik kasar diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar adalah salah satu kecakapan atau keterampilan gerakan tubuh seseorang di saat menggunakan otot-otot besar menjadi suatu gerakan yang tepat dan cepat dalam beraktivitas misalnya seperti berjalan, berlari, melompat, bermain, dan lain-lain.

2.1.2 Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Sunardi & Sunaryo dalam Aida Farida (2016: 2167) motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlakukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya.

Perkembangan motorik kasar berarti perkembangan pengendalian gerakan yang kasar melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berlari, berjalan, melompat, meloncat, menangkap, melempar, dan sebagainya. Namun kegiatan ini merupakan sampel perilaku motorik kasar yang penting dikuasai anak-anak usia 5 tahun. Beberapa kegiatan tersebut antara lain :

a. Berjalan

Kebanyakan anak usia tiga tahun dapat berjalan seperti halnya orang dewasa. Mereka tidak lagi merangkak seperti di usia dua tahun, dan mereka telah

bisa berjalan tanpa perlu lagi mengamati kaki mereka atau menyeimbangkan dengan tangan mereka. Terkadang mereka jatuh dipermukaan, tapi hal tersebut tidak membuatnya terlalu sakit. Keseimbangan dalam usia tiga tahun sudah cukup baik, sehingga mereka bisa berjalan seperti orang dewasa.

Usia empat tahun merupakan usia penuh kegembiraan dan ekspansif bagi anak. Dalam usia ini mereka dapat mengontrol tubuh mereka dan bersenang-senang. Bagi anak usia empat tahun bisa berjalan dengan mantap dalam banyak cara, maju, mundur, kesamping, atau berjalan bersama. Mereka bisa berjalan mengitari garis melingkar untuk pertama kalinya, tanpa kehilangan keseimbangan.

b. Berlari

Anak usia lima tahun mengalami lonjakan yang tinggi, terutama dalam pertumbuhan kaki mereka. Mereka merupakan pelari yang lebih matang daripada anak usia empat tahun. Kecepatan dan kontrol mereka meningkat dan mereka jarang jatuh dipermukaan yang tidak rata seperti halnya anak usia empat tahun. Dalam usia lima tahun, banyak anak menyukai permainan yang menguji kemampuan mereka. Tak jarang, lomba lari dengan teman sebayangnya menjadi permainan yang menyenangkan bagi anak usia lima tahun, yang terkadang dilakukan berulang-ulang.

c. Melompat

Melompat merupakan tindakan menjauhi bumi dengan satu atau dua kaki dan mendarat dengan dua kaki. Kemampuan melompat mempunyai tiga bagian, yaitu : menjahi bumi, terbang, dan mendarat. Yang harus diperhatikan untuk kegiatan melompat sebaiknya dilakukan di tempat yang aman, tidak dekat dengan

benda-benda yang berbahaya seperti batu, bangunan, dan lainnya untuk meminimalisir hal yang tidak diinginkan.

Beberapa anak menjadi pelompat yang handal di usia tiga tahun, namun beberapa anak tidak dapat melakukannya, yang sebaiknya tidak boleh dipaksakan. Anak usia tiga tahun mempunyai kaki yang semakin panjang dan sudah terkoordinasi. Jika mereka tidak terlalu berat (kegemukan), kebanyakan sudah dapat melompat dengan beberapa dorongan dan latihan. Anak usia empat tahun jauh lebih terampil melompat. Pada usia ini kebanyakan anak bisa melakukan berbagai lompatan, seperti melewati benda yang ada di sekitarnya. Pada usia lima tahun, anak bisa melompat lebih tinggi dan jauh jika mereka telah berlatih.

d. Meloncat

Meloncat merupakan keterampilan “melambung” motorik kasar dimana seseorang anak melompat menjauhi lantai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang sama. Apabila melompat menggunakan dua kaki secara bersamaan, maka meloncat menggunakan kaki yang bergantian saat menjauhi bumi dan mendarat.

Dalam kegiatan meloncat, anak membutuhkan kemampuan menyeimbangkan sebelum mereka dapat melakukannya dengan baik. Mereka juga membutuhkan kaki yang panjang dan kuat untuk melompat pertama kalinya. Hal ini artinya, tidak semua anak-anak bisa melakukan kegiatan meloncat dalam usia tiga tahun, dan mungkin sampai 3,5 tahun. Kenyataannya, meloncat bagi kebanyakan anak belum berkembang dengan baik sebelum mereka memasuki usia empat tahun.

e. Mendaki atau memanjat

Mendaki melibatkan penggunaan lengan dan kaki. Banyak anak usia tiga dan empat tahun suka mendaki berbagai benda seperti : tangga, tiang, pohon, perosotan, dan sebagainya. Untuk mendaki atau memanjat, dibutuhkan keberanian, kekuatan, serta koordinasi yang baik untuk memanjat dengan sukses .

f. Melempar, menangkap, dan menendang bola

1) Melempar

Melempar dan menangkap merupakan dua kemampuan motorik kasar tubuh bagian atas yang penting. Melempar muncul terlebih dahulu, sebelum anak bisa menangkap, seperti mengayun keatas, mengayun kebawah, melempar dari samping, baik dilakukan oleh satu tangan ataupun dua tangan.

2) Menangkap

Karena menangkap bola lebih sulit daripada melempar, maka hal ini berkembang belakangan setelah anak mampu melempar dengan baik. Menangkap terlihat sulit bagi anak karena selain harus mempunyai kematangan tubuh bagian atas, anak-anak juga membutuhkan koordinasi mata dan tangan untuk melacak bola yang dilemparkan dan menangkapnya dengan tangan mereka.

3) Menendang

Selain melempar dan menangkap bola, kegiatannya lainnya yang berhubungan dengan “bola” adalah menendang bola. Pada awalnya,

menendang sebuah bola dengan tungkai dan kaki tidak mudah kelihatannya. Hal ini karena anak-anak membutuhkan kemampuan dalam menyeimbangkan dan koordinasi mata dengan kaki untuk menendang bola.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik adalah suatu perubahan keterampilan seseorang dalam perkembangan pengendalian otot besar.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Sudjiono dalam Aida Farida (2016:2168) menyatakan bahwa sistem merupakan faktor utama dalam efektifitas penggunaan gerak anak usia dini antara lain:

a. **Kematangan**

Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut.

b. **Gizi**

Anak yang mendapatkan asupan gizi yang baik, maka secara kondisi fisik anak juga akan memiliki kondisi yang baik, sehingga dapat bergerak dan beraktifitas secara aktif dalam menggunakan anggota tubuhnya.

c. **Obesitas (kelebihan berat badan)**

Ada banyak faktor yang dapat memicu obesitas, salah satunya adalah factor keturunan. Jika anak malas bergerak maka lemak akan tertimbun dan membuat tubuh menjadi gemuk. anak yang mengalami

obesitas umumnya memiliki rasa percaya diri yang rendah. Cara terbaik adalah dengan mengatur pola makan anak dan raji olahraga.

d. Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin akan tampak dalam berbagai kegiatan pada usia 2-5 tahun, umumnya anak perempuan lebih pada keterampilan keseimbangan tubuh seperti lompat tali sedangkan pada anak laki-laki lebih pada keterampilan melempar, menangkap, menendang, setelah usia 5 tahun kemampuan gerak anak laki-laki dan perempuan saling menyusul.

e. Latihan

Untuk mengembangkan keterampilan motorik anak perlu dilakukan latihan dan bimbingan dari orang tua dan guru.

f. Motivasi

Dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan motorik kasar serta menyediakan berbagai sarana yang dibutuhkan anak.

g. Pengalaman

Pengalaman gerak merupakan dasar bagi pengalaman berikutnya. Pemberian pelatihan dan pengalaman yang membangkitkan rasa senang pada anak.

h. Urutan Perkembangan

Proses perkembangan fisik manusia berlangsung berurutan, dari gerakan yang belum terarah kepada yang lebih terarah kemudian sampai

mampu menggabungkan gerakan yang berlawanan dengan koordinasi gerakan yang baik.

Berdasarkan pada faktor yang telah dijelaskan di atas, maka kita dapat membaginya ke dalam dua bagian besar yang menjadi faktor perkembangan motorik kasar anak yaitu faktor internal yang berarti merupakan bagian dari dalam diri anak seperti kematangan, gizi, jenis kelamin dan urutan perkembangan. Selanjutnya faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri anak seperti obesitas, latihan, motivasi dan pengalaman. Setiap faktor ini harus dimaksimalkan agar perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik

2.1.4 Fungsi Perkembangan Motorik Kasar pada Anak

Fungsi perkembangan motorik kasar pada anak depdiknas dalam (Erlinda, 2014:29) yaitu sebagai berikut:

1. Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan
2. Memacu pertumbuhan pengembangan fisik/ motorik, rohani, dan kesehatan anak.
3. Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak
4. Melatih keterampilan/ ketangkasan gerak dan berpikir anak
5. Meningkatkan perkembangan emosional anak
6. Meningkatkan perkembangan sosial anak
7. Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi

2.1.5 Hakikat Permainan dan Bermain

2.1.6 Pengertian Permainan dan Bermain

Menurut Parten dalam Farhurohman Oman (2017: 28)

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada anak ketahui dan yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Bermain merupakan satu fenomena perilaku yang alami bagi manusia, terlepas dari unsur usia, jenis kelamin, dan ras orang pada umumnya senang dan suka bermain.

Menurut Hurlock (1978) Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

2.1.7 Manfaat Permainan

Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna dalam kehidupan sosial anak-anak. Meyke S.T dalam novi, menjelaskan manfaat n dalam berbagai aspek perkembangan dasar anak-anak, yaitu :

a. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Fisik

Apabila anak-anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan tubuh, maka anak-anak menjadi sehat dan otot-otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat.

b. Manfaat Bermain Untuk Aspek Fisik

Pada usia satu tahun, anak senang memainkan pensil untuk membuat coretan-coretan yang secara tidak langsung melakukan gerakan-gerakan motorik halus untuk menulis. Sementara aspek motorik kasar, misalnya anak berlari bermain bola, kemudian menendang dan menangkap.

c. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Sosial

Seiring bertambahnya usia, seorang anak harus bisa bergaul dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Dengan teman sebayanya, anak akan belajar berbagi “hak milik” dengan menggunakan mainan secara bergantian. Selain itu anak belajar memecahkan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.

d. Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Emosi

Secara alamiah, bermain adalah kebutuhan yang mendasar bagi anak dan kegiatan ini pasti sangat disukai oleh anak. Dengan bermain, seorang anak dapat melepaskan “ketegangan” yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan bermain anak juga dapat menyalurkan tekanan, dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Hal tersebut akan membuat anak merasa legah dan rileks.

2.1.8 Tahapan Dan Perkembangan Bermain

Ada enam tahapan perkembangan pada anak menurut Parten dan Rogers dalam Farhurohman Oman (2017: 33) yaitu :

a. *Unoccupied* atau tidak menetap.

Anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain.

Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.

b. *Onlooker* atau penonton/pengamat.

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetapi anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain. Setelah mengamati anak biasanya dapat mengubah cara bermainnya.

c. *Solitary independent play*/bermain sendiri.

Tahap ini anak sudah mulai bermain, tetapi bermain sendiri dengan mainannya, terkadang anak berbicara dengan temannya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

d. *Parallel Activity*/Kegiatan Paralel.

Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di dekat anak yang lain. Pada tahap ini anak juga tidak mempengaruhi anak lain dalam bermain dengan permainannya.

e. *Associative Play*/Bermain dengan teman.

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Dalam bermain anak sudah mulai saling mengingatkan satu sama lain. Terjadi tukar menukar mainan atau anak mengikuti anak lain. Meskipun anak dalam kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai tujuan bersama.

f. *Cooperative or organized supplementary play/kerjasama dalam bermain* atau dengan aturan

kerjasama dalam bermain atau dengan aturan. Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak bekerjasama dengan anak lain untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk permainan drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain.

Aturan bermain egrang batok kelapa:

- Menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu dengan cara melakukan hompimpa
- Meletakkan kaki kanan di atas egrang batok kelapa
- Memegang kedua tali yang berada di egrang batok kelapa
- Meletakkan kaki kanan di atas egrang batok kelapa
- Lalu kaki kiri melangkah terlebih dahulu sambil mengangkat tali bagian kiri
- Lakukan kegiatan hingga kegiatan selesai.

2.1.9 Langkah Pembuatan Media Egrang Batok Kelapa

Adapun langkah-langkah pembuatan egrang batok kelapa yaitu:

1. Siapkan alat dan bahan berupa batok kelapa, amplas, kuas, cat tembok/kayu, pisau.
2. Amplas terlebih dahulu batok kelapa agar permukaannya halus
3. Belah menjadi dua bagian batok kelapa lalu amplas kembali bekas potongan batok agar aman untuk anak
4. Beri cat warna sesuai keinginan
5. Keringkan dibawah sinar matahari agar warna tidak lengket saat anak memainkannya
6. Beri tali dan kaitkan dengan batok kelapa agar bisa digunakan
7. Egrang batok kelapa siap untuk dimainkan.

2.2 Hakikat Permainan Egrang Batok Kelapa

2.2.1 Pengertian Egrang Batok Kelapa

Menurut Fitriani & L. Fidiawati (2021) Egrang Batok Kelapa merupakan permainan dari Provinsi Sulawesi Selatan yang dimainkan oleh suku Bugis. *Majjeka* merupakan sebutan untuk permainan ini bagi Suku Bagi dari kata *jeka* yang artinya *jalan*. Bagi anak pedesaan dahulu kala sebutan Egrang Batok tidak begitu asing dengan permainan sederhana tersebut bahkan sangat mahir memainkannya. Egrang Batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Dan alat permainan egrang ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas anak.

Menurut M. Fadillah dalam (Mutia S. Devi 2018) egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa, alat permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus,serta melatih konsentrasi dan kreativitas.Selain egrang batok, terdapat pula egrang dari bambu. Namun egrang ini bentuknya berbeda dan digunakan pada anak yang usianya sudah lebih besar atau setingkat anak sekolah dasar. Di samping itu, cara bermainnya pun jauh lebih sulit dan membutuhkan tenaga, serta pendapat lain menurut Sri Mulyani, egrang batok kelapa terbuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberitali pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan. Dan permainan ini juga menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas egrang batok kelapa.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian egrang batok kelapa di atas maka dapat disimpulkan bahwapernmainan egrang batok kelapa merupakan salah satu permainan tradisional yang menggunakan batok kelapa yang dilubangi di tengahnya untuk memasukkan tali. Permainan tradisional egrang batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Permainan tradisional egrang batok kelapa akan digunakan pada penelitian ini, karena permainan egrang batok kelapa lebih gampang di bandingkan dengan egrang bambu namun keduanya membutuhkan konsentrasi. Dan permainan egrang adalah jenis permainan tradisional yang turun temurun dari nenekmoyang dengan buatan alami yaitu dari tempurung kelapa yang mudah

dimainkan bersama-sama atau individu dan dapat dilombakan. Selain itu permainan tradisional egrang batok kelapa ini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

2.2.2 Cara Bermain Permainan Egrang Batok Kelapa

Sebelum kita mengenalkan suatu permainan kepada peserta didik, peneliti perlu untuk menentukan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain egrang batok kelapa sehingga permainannya akan lebih terarah dan terlaksana, dan anak bisa bermain egrang dengan baik.

Adapun langkah-langkah permainan egrang batok kelapa menurut Sri Mulyani dalam (Mutia S. Devi 2018) yaitu :

- a) Pertama-tama kaki tinggal diletakkan di atas masing-masing tempurung.
- b) Lalu kaki satu diangkat, sementara kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain di tanah seperti layaknya berjalan.
- c) Kedua tangan menarik erat tali batok agar dapat menempel kuat pada telapak kaki.
- d) Dalam permainan ini menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas batok.
- e) Anak yang paling cepat berjalan dengan batok kelapa dan tidak pernah jatuh dianggap sebagai pemenangnya.

2.3 Kajian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Tabel kajian relevan

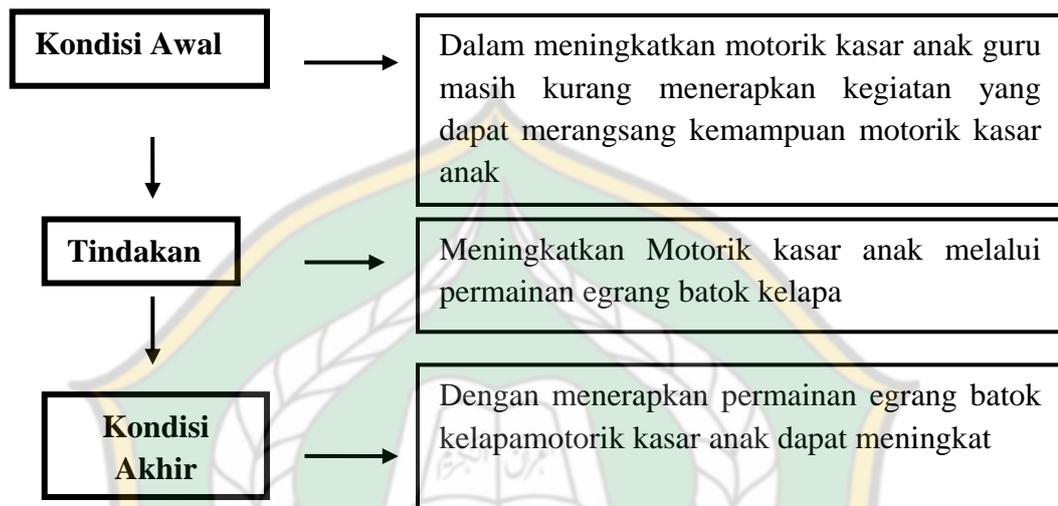
No	Penelitian Relevan	Perbedaan	Persamaan
1	Muh H. Agun, Kurnia P. Utami, & Nungki M. Yuliadarwati dengan Judul “Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Sebagai Latihan Keseimbangan Dinamis Pada Anak”	Perbedaan penelitian Muh H. Agun, Kurnia P. Utami, & Nungki M. Yuliadarwati dengan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi penelitian	Persamaan penelitian Muh H. Agun, Kurnia P. Utami, & Nungki M. Yuliadarwati dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa
2	Mutia S. Devi dengan judul penelitian “Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun”	Perbedaan penelitian Mutia S. Devi dengan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian yang berbeda	Persamaan penelitian Mutia S. Devi dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa
3	Yulia Slamet dengan judul penelitian “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Pada Anak Usia Dini”	Perbedaan penelitian Yulia Slamet dengan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi penelitian yang berbeda	Persamaan penelitian Yulia Slamet dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa
4	Maulidah R., Mohammad A., & Yorita F.L. dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA An-Nur Tunjungtirto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang”	Perbedaan penelitian Maulidah R., Mohammad A., & Yorita F.L. dengan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi penelitian yang berbeda	Persamaan penelitian Maulidah R., Mohammad A., & Yorita F.L. dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa
5	Fitriani & Liza F. dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa”	Perbedaan penelitian Fitriani & Liza F. L. dengan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi penelitian yang berbeda	Persamaan penelitian Fitriani & Liza F. dengan penelitian ini adalah sama-sama ingin meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan egrang batok kelapa

2.4 Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi awal, guru sudah pernah menerapkan permainan egrang abtok kelapa, namun sekarang sudah tidak dikembangkan lagi. Salah satu masalah dalam perkembangan anak yang masih belum berkembang secara optimal di TK Bintang Timur Desa Duriasi Kabupaten Konawe adalah keterampilan motorik kasar anak. Oleh karena itu, Untuk

meningkatkan motorik kasar anak tersebut dapat di tingkatkan melalui permainan egrang batok kelapa. Adapun bagan kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1 Bagan Kerangka Pikir



2.5 Hipotesisi Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan egrang batok kelapa dapat Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Bintang Timur Desa Duriaasi Kabupaten Konawe.