

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MENGGUNAKAN
MODEL *DEMONSTRATION*, METODE *DRILL*, DAN PERMAINAN TRADISIONAL
EGRANG BATOK KELAPA**

Hapipah¹, Maimunah²

Universitas Lambung Mangkurat^{1,2}

e-mail: hapipah2890@gmail.com, maimunah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan perkembangan motorik kasar anak, khususnya dalam melakukan gerak terkoordinasi. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas guru, menganalisis aktivitas anak, dan hasil perkembangan motorik kasar. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, setting penelitian pada anak kelompok B1 TK Islam Khadijah Plus Banjarmasin yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan data analisis secara deskriptif menggunakan tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas guru pada pertemuan 1 mendapat kategori "Baik" dan terus meningkat hingga pertemuan 4 mendapat kategori "Sangat Baik". (2) aktivitas anak pada pertemuan ke-1 mendapat kategori "Cukup Aktif" dengan persentase 47% dan terus meningkat hingga pertemuan 4 mendapat kategori "Sangat Aktif" dengan persentase 82%. (3) hasil perkembangan motorik kasar pada pertemuan 1 mendapat kategori "Mulai Berkembang" dengan persentase 48% dan terus meningkat hingga pertemuan 4 mendapat kategori "Berkembang Sangat Baik". Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *demonstration*, metode *drill*, dan permainan tradisional egrang batok kelapa dapat mengembangkan aktivitas dan hasil perkembangan motorik kasar dengan sangat baik dan seluruh anak aktif.

Kata Kunci: *Motorik Kasar, Demonstration, Drill*

ABSTRACT

This research is motivated by the low activity and development of children's gross motor skills, especially in performing coordinated movements. The purpose of this study is to describe teacher activities, analyze children's activities, and the results of gross motor development. This research method uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) which is carried out in 4 meetings, the research setting is in group B1 children of TK Islam Khadijah Plus Banjarmasin totaling 20 children. The data collection technique uses observation and descriptive data analysis using tables and graphs. The results of the study show that (1) teacher activity at meeting 1 gets the category "Good" and continues to increase until meeting 4 gets the category "Very Good". (2) child activity at meeting 1 gets the category "Quite Active" with a percentage of 47% and continues to increase until meeting 4 gets the category "Very Active" with a percentage of 82%. (3) the results of gross motor development at meeting 1 get the category "Starting to Develop" with a percentage of 48% and continues to increase until meeting 4 gets the category "Very Well Developed". Based on the research results, it can be concluded that the demonstration model, drill method, and traditional coconut shell stilt games can develop gross motor activity and development results very well and all children are active.

Keywords: *Gross Motor Skills, Demonstration, Drill*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya yang dilakukan untuk memberikan stimulasi dan rangsangan sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang bertujuan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap melanjutkan pendidikan berikutnya. Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi secara optimal, sehingga dapat membentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan tahap perkembangannya guna mempersiapkan anak dalam menghadapi pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021). Pengembangan motorik kasar pada anak usia dini bertujuan untuk mengenalkan berbagai jenis gerakan kasar, melatih keterampilan gerak, serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengatur, mengendalikan, dan mengordinasikan gerak tubuhnya. Adapun manfaatnya yaitu membantu anak dalam mengendalikan gerak tubuh secara lebih baik, meningkatkan koordinasi tubuh, serta membentuk keterampilan dan gaya hidup sehat yang dapat mendukung pertumbuhan fisik yang kuat dan terampil (Baan et al., 2020)

Gerak terkoordinasi sangat penting untuk dilaksanakan di PAUD karena melibatkan penggunaan otot-otot besar, menjaga keseimbangan tubuh, serta mengkoordinasikan gerakan antara mata-tangan-kaki. Kemampuan ini menjadi dasar utama berbagai aktivitas fisik seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Oleh karena itu, anak perlu diberikan kesempatan untuk melakukan berbagai jenis gerakan seperti lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif guna membentuk koordinasi tubuh secara menyeluruh. Apabila kemampuan ini tidak distimulasi dengan baik, dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan fisik, kesiapan belajar yang kurang optimal, gangguan dalam koordinasi dan keseimbangan tubuh, menurunnya rasa percaya diri serta kemandirian anak, bahkan berpotensi memicu masalah kesehatan fisik anak di masa depan (Wijayanti, 2020). Kelenturan adalah kemampuan seseorang untuk menggerakkan otot dan sendi secara optimal pada rentang gerak tertentu. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah arah gerakan tubuh tanpa kehilangan keseimbangan dan sadar akan posisi tubuhnya. Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi dan postur tubuh dengan sempurna dan cepat, baik saat posisi diam saat berdiri (keseimbangan statis) maupun saat bergerak (keseimbangan dinamis) (Zahra et al., 2023).

Model *demonstration* adalah model pembelajaran yang melibatkan kegiatan memperlihatkan, melakukan, dan menerangkan suatu proses. Strategi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui pengamatan langsung dan pendengaran, yang kemudian diikuti dengan meniru tindakan yang telah didemonstrasikan. Menurut Muhibin dalam Gunarti, model *demonstration* merupakan model mengajar yang dilakukan dengan memperagakan objek, peristiwa, prosedur, atau langkah-langkah suatu kegiatan, baik secara langsung maupun dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi (Rahmawati L, 2020). Metode drill adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pengulangan terus-menerus terhadap suatu kegiatan atau materi. Tujuannya adalah untuk menguatkan dan mengasah keterampilan hingga menjadi permanen, serta membentuk kebiasaan positif pada peserta didik. Dengan metode ini, individu dapat meningkatkan ketangkasan, akurasi, kecepatan, dan keterampilan mereka (Retnoningsih, 2020).

Egrang adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia. Menurut Siahaan (2019) egrang adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia, tidak hanya dibuat dari bambu, tetapi juga bisa dari batok kelapa. Egrang batok bermanfaat untuk melatih kekuatan otot tungkai, kaki, lengan, dan tangan, sekaligus meningkatkan keseimbangan serta kelenturan tubuh. Cara memainkannya, anak-anak berjalan di atas batok kelapa berdiameter sekitar 10 cm yang dilengkapi tali pengait untuk mengangkat pijakan kaki. Selain itu, anak-anak juga menggunakan kedua tangan mereka untuk memegang tali pengait sehingga tempurung yang digunakan untuk pijakan tidak bergeser, sehingga keseimbangan sangat dibutuhkan untuk bermain permainan ini (Nisah et al., 2022). Oleh karena itu, aspek keseimbangan sangat

dibutuhkan untuk memainkan permainan ini, sekaligus melatih koordinasi gerak pada tubuh mereka.

Supaya mendapatkan hasil yang maksimal, maka peneliti menyandingkan model dan metode pembelajaran tersebut dengan permainan tradisional egrang batok kelapa. Penelitian (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran guna memenuhi kebutuhan anak dan melestarikan tradisi budaya, seiring dengan berkembangnya zaman permainan tradisional mulai pudar dan dilupakan sebab keragaman dan keunikan daerah harus dimanfaatkan untuk mendorong kehidupan bangsa dan negara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Ciri utama metode penelitian ini adalah peneliti langsung terlibat ke lapangan, berperan sebagai pengamat, mengelompokkan pelaku, mengamati fenomena, mencatatnya dalam lembar observasi tanpa memanipulasi variabel. Landasan teori digunakan sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Penelitian kualitatif umumnya mencakup wawancara dan observasi, namun juga dapat meliputi studi kasus, survei, dan analisis historis dan dokumen (Wekke, 2019).

Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilaksanakan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Tujuannya, untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada saat proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini diawali dengan suatu masalah yang dikaji secara sistematis, hasil kajian yang didapatkan digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan yaitu pelaksanaan tindakan dilanjutkan dengan observasi dan evaluasi. Refleksi didapatkan dari hasil observasi dan evaluasi pada saat pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan selanjutnya (Saputra, et al., 2021).

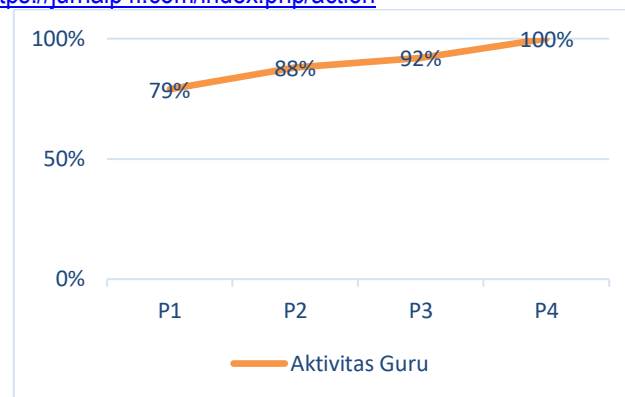
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model *demonstration*, metode *drill*, dan permainan tradisional egrang batok kelapa pada kelompok B TK Islam Khadijah Plus Banjarmasin yang dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Peningkatan aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Aktivitas Guru			
Pertemuan	Skor	Persentase	Kategori
1	19	79,16%	Baik
2	21	87,5%	Baik
3	22	91,67%	Baik
4	24	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa aktivitas guru di setiap pertemuannya meningkat secara signifikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru setiap pertemuannya. Adapun hasil kecenderungan pada aktivitas guru pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada gambar 1.



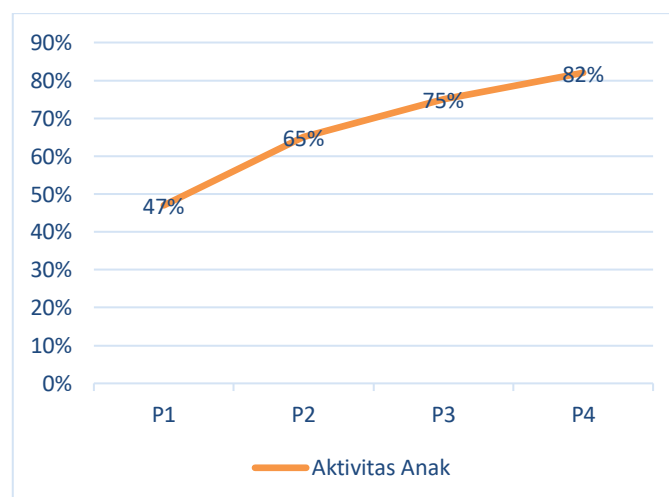
Gambar 1. Grafik Aktivitas Guru

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa di setiap pertemuan yang dilakukan mengalami peningkatan, pada pertemuan 1 mendapat skor 19 dengan persentase 79% kategori "Baik", pada pertemuan 2 mendapat skor 21 dengan persentase 88% kategori "Baik", pada pertemuan 3 mendapat skor 22 dengan persentase 92% kategori "Baik", dan pada pertemuan 4 mendapat skor 24 dengan persentase 100% kategori "Sangat Baik". Peningkatan yang terjadi merupakan perbaikan guru pada setiap pertemuannya dengan melihat kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran, sehingga dengan adanya perbaikan tersebut aktivitas guru mampu mencapai hasil yang diharapkan. Peningkatan aktivitas anak saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Hasil Aktivitas Anak

Pertemuan	Persentase	Kategori
1	47%	Cukup Aktif
2	65%	Aktif
3	75%	Aktif
4	82%	Sangat Aktif

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat bahwa aktivitas anak di setiap pertemuannya meningkat dengan keaktifan anak mengikuti pembelajaran setiap pertemuannya. Adapun gambar hasil kecenderungan aktivitas anak pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada gambar berikut.



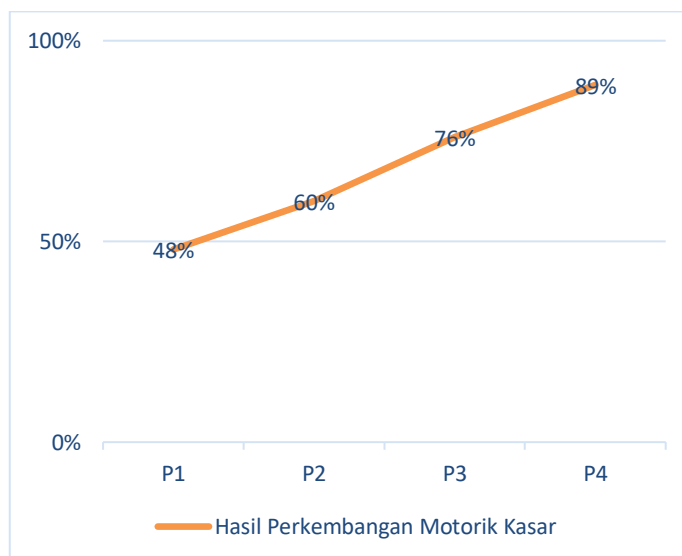
Gambar 2. Grafik Aktivitas Anak

Berdasarkan gambar 2, terlihat bahwa di setiap pertemuan yang dilakukan mengalami peningkatan, pada pertemuan 1 mendapat persentase 47% dengan kategori "Cukup Aktif", pada pertemuan 2 mendapat persentase 65% dengan kategori "Aktif", pada pertemuan 3 mendapat persentase 75% dengan kategori "Aktif", dan pada pertemuan 4 mendapat persentase 82% dengan kategori "Sangat Aktif". Peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuannya dengan melihat aktivitas anak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga aktivitas anak berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Peningkatan hasil perkembangan motorik kasar saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perkembangan Motorik Kasar

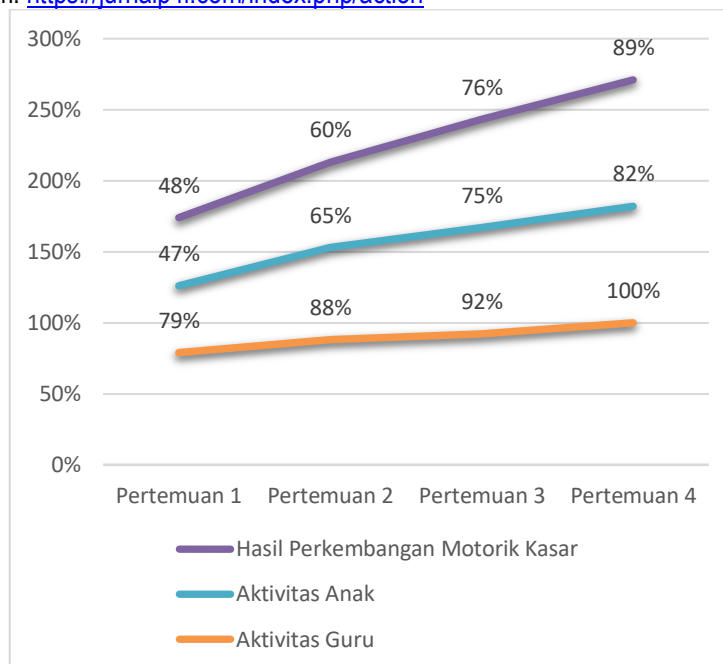
Pertemuan	Persentase	Kategori
1	48%	Mulai Berkembang
2	60%	Mulai Berkembang
3	77%	Berkembang Sesuai Harapan
4	89%	Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil perkembangan motorik kasar disetiap pertemuannya meningkat dengan anak yang antusias mengikuti kegiatan bermain dan belajar. Adapun gambar hasil kecenderungan perkembangan motorik kasar pada setiap pertemuannya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Perkembangan Motorik Kasar

Berdasarkan gambar 3, terlihat bahwa setiap pertemuannya mengalami peningkatan, pada pertemuan 1 mendapat persentase 48% dengan kategori "Mulai Berkembang", pada pertemuan 2 mendapat persentase 60% dengan kategori "Mulai Berkembang", pada pertemuan 3 mendapat persentase 76% dengan kategori "Berkembang Sesuai Harapan", dan pada pertemuan 4 mendapat persentase 89% dengan kategori "Berkembang Sangat Baik". Peningkatan yang terjadi dengan melihat anak bermain egrang batok kelapa untuk mengembangkan gerak terkoordinasi pada motorik kasarnya dikatakan berhasil karena anak sangat antusias dan kegiatan melatih gerak terkoordinasinya berhasil meningkat. Adapun hasil kecenderungan pada aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan motorik kasar secara lengkap dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Kecenderungan Aktivitas Guru, Anak, dan Hasil Perkembangan Motorik Kasar

Dari gambar 4, pada aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan motorik kasar dari pertemuan 1 sampai 4 mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Oleh karena itu, terbukti bahwa adanya hubungan antara ketiga aspek tersebut, semakin baik aktivitas guru dalam mengajar maka aktivitas anak juga akan baik dan perkembangan motorik kasar akan meningkatkan gerak terkoordinasi anak.

Pembahasan

Guru memiliki peran penting dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, serta mampu mengarahkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam menyampaikan pengetahuan (kognitif), sikap dan nilai (afektif), dan keterampilan (psikomotor) kepada peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas guru dalam menyampaikan sebuah materi pada proses pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu fisik (kondisi kesehatan fisik, dan fungsi indrawi dan psikis (suasana kejiwaan guru, kompetensi pedagogis, kepribadian sosial, dan profesional dari seorang guru) (Festiawan, 2020). Mengeksplorasi strategi pendidikan yang mencakup berbagai konteks pendidikan sangat penting untuk memberikan wawasan para guru dan pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran motorik, perkembangan anak dan kesehatan. Keterampilan motorik dapat dikembangkan menggunakan praktik aktivitas fisik terstruktur yang diarahkan guru dan sangat terorganisir dengan melibatkan bermain dan guru berinteraksi dengan anak selama pembelajaran (Abusleme-Allimant et al., 2023).

Menurut (Zahriani et al., 2021) bahwa aktivitas guru yang menggunakan cara, metode dan media pembelajaran yang bervariasi pada setiap proses pembelajarannya, membuat anak termotivasi untuk belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendapat ini sejalan dengan (Ramadina & Cinantya, 2022) bahwa guru yang profesional adalah guru yang dapat menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Anak usia dini memiliki cara yang berbeda untuk mempelajari suatu hal yang memiliki perbedaan dengan orang dewasa. Mereka belajar melalui bermain dengan

perasaan senang tanpa adanya paksaan serta memiliki pola yang mampu menciptakan perkembangan yang baik bagi anak guna menjadikan fondasi awal bagi dirinya di masa yang akan datang (Wahyuni & Azizah, 2020).

Aktivitas anak merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh anak, baik secara fisik maupun mental, yang bertujuan untuk mendukung proses tumbuh kembang mereka secara menyeluruh. Aktivitas ini mencakup berbagai aspek, seperti bermain, bergerak, berinteraksi sosial, serta melakukan kegiatan yang melatih keterampilan motorik halus dan kasar. Aktivitas anak bersifat spontan, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka. Melalui aktivitas tersebut, anak belajar mengenali lingkungan, mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir, serta membangun hubungan sosial dengan orang lain. Oleh karena itu, aktivitas anak memiliki peran penting dalam menunjang perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan fisik sejak usia dini. Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar, dengan mengutamakan kekuatan fisik dan keseimbangan. Motorik kasar berkaitan dengan gerakan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh, otot, dan syaraf. Keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*), meliputi keterampilan otot-otot besar lengan, kaki, dan batang tubuh, seperti berjalan dan melompat (Tursina et al., 2022).

Menurut beberapa penelitian internasional menunjukkan bahwa anak laki-laki cenderung mengalami peningkatan keterampilan motorik kasar, khususnya pada aspek *object control* (seperti melempar, menangkap, dan menendang bola), lebih cepat dibandingkan anak perempuan pada usia prasekolah. Keunggulan ini meningkat seiring bertambahnya usia (SMD usia 3 tahun = 0,27; usia 6 tahun = 0,81). Temuan serupa juga disampaikan oleh Chu & Hsieh (2024) yang melaporkan bahwa anak laki-laki usia 5 hingga 6 tahun unggul dalam keterampilan bola, sementara perbedaan tidak signifikan pada keterampilan lokomotor. Selain itu, Kokštejn et al. (2017) mengungkapkan bahwa perbedaan gender dalam keterampilan menangkap dan melempar mulai tampak jelas pada usia 6 tahun.

Penerapan model *demonstration* dalam pembelajaran motorik kasar memberi fondasi penting bagi anak untuk memahami gerakan dasar seperti menjaga keseimbangan dan koordinasi mata, tangan, dan kaki. Dalam bermain egrang batok kelapa, guru mencontohkan secara bertahap bagaimana cara memainkan permainannya dengan memegang tali dengan kencang lalu letakkan kaki di atas tempurung kelapa dan melangkahkan kaki satu per satu secara benar sebelum anak mencoba sendiri. Setelah demonstrasi, metode *drill* digunakan untuk membiasakan gerakan tersebut melalui latihan berulang, mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan bermain egrang batok kelapa secara latihan berulang. Selanjutnya, permainan tradisional egrang batok kelapa melibatkan penggunaan alat sederhana berupa batok kelapa dan tali yang menuntut keseimbangan, kekuatan otot kaki, dan ketangkasan untuk meningkatkan aspek motorik kasar anak.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dapat memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Fatimah, 2021) yang menyatakan bahwa menggunakan model *demonstration* dapat mengembangkan motorik kasar anak. Selain itu juga, penelitian yang dilakukan oleh (Asyari & Arisanty, 2022) menyatakan bahwa menggunakan metode *drill* dapat mengembangkan motorik kasar anak. Kemudian dengan dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan (Devi, 2020; Fauzianti & Inten, 2021; Juliyanti et al., 2023; Masruroh, 2018) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dapat mengembangkan motorik kasar anak terhadap gerak terkoordinasi.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki strategi yang efektif dalam kegiatan pembelajaran dengan menyiapkan model, metode dan media yang beragam dan menarik untuk dapat menstimulasi tumbuh kembang anak. Serta mendapatkan pengalaman baru dan menyenangkan untuk anak. Salah satunya dengan menggunakan model *demonstration*,

metode *drill* dan permainan tradisional egrang batok kelapa. Penerapan model ini, memudahkan anak untuk memahami terkait materi yang diajarkan, anak akan belajar dan mengetahui tentang permainan budaya yang merupakan hal baru bagi anak. Selain itu, penerapan model, metode dan media ini juga dapat meningkatkan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan aktivitas dan kemampuan motorik kasar menggunakan model *demonstration*, metode *drill*, dan permainan tradisional egrang batok kelapa pada kelompok B1 TK Islam Khadijah Plus Banjarmasin, pada aktivitas guru berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria "Sangat Baik", pada aktivitas anak berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria "Sangat Aktif", dan hasil perkembangan motorik kasar berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria "Berkembang Sangat Baik (BSB)". Sehingga saran yang dapat diberikan kepada guru, kepala sekolah, dan peneliti selanjutnya semoga penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada gerak terkoordinasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusleme-Allimant, R., Hurtado-Almonacid, J., Reyes-Amigo, T., Yáñez-Sepúlveda, R., Cortés-Roco, G., Arroyo-Jofré, P., & Páez-Herrera, J. (2023). Effects of structured and unstructured physical activity on gross motor skills in preschool students to promote sustainability in the physical education classroom. *Sustainability*, 15(13), 10167.
- Asyari, M. G., & Arisanty, D. (2022). Implementation Of The Combination Of Explicit Instruction Model, Drill Method And Media Bowling In Development Motor Rough At Group A Kindergarten. *E-CHIEF Journal*, 2(1), 21-28.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14-21.
- Devi, M. S. (2020). Penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. (Skripsi, *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*).
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis permainan tradisional cakkikak untuk mengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 6(6), 6594-6601.
- Fatimah, S. (2021). Mengembangkan Aspek Fisik Motorik Halus dalam Melatih Koordinasi Mata dan Tangan Serta Jari Jemari menggunakan Model *Demonstration* dan Metode Pemberian Tugas pada Kelompok B RA Yanabi Banjarmasin. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Fauzianti, R. J., & Inten, D. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRP GP)*, 4(2), 145–150.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17.
- Juliyanti, J., Tohir, A., Anggraini, H., & Qomario, Q. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Padma Mandiri Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3), 187–192.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Masruroh. (2018). *Hubungan Antara Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa*
- Copyright (c) 2025 ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah

- Dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Taman Indria 2 Genteng Kabupaten Banyuwangi.* (Skripsi, Universitas Jember).
- Nisah, S. A., Suwika, I. P., & Rahmatia, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B Tk Al-Khairaat Kaleke. *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*, 2(2), 68-77.
- Rahmawati, L. (2022). *Pengembangan Aktivitas dan Kemampuan Seni Melukis menggunakan Kombinasi Model Demonstration dan Outdoor Learning pada Anak Kelompok B TK Rosiana Banjarmasin.* (Skripsi, Universitas Lambung Mangkurat)
- Ramadina, N., & Cinantya, C. (2022). Mengembangkan aktivitas dan motorik halus anak kelompok a dalam membuat garis sesuai pola melalui model coklat di tk aba 1 pagatan. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(1), 20-32.
- Retnoningsih, E. (2020). Model Pembelajaran Metode Driil. *OSF*. 1–14.
- Saputra, N., Zanthi, L. S., Gradini, E., Jahring, Rifan, A., & Arifin, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Siahaan, H. (2013). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui metode bermain egrang batok kelapa di RA-Alhidayah Medan* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sitorus, A. S., Rahmadhani, S., Rambe, A. O., Herdini, H., & Robiatul, L. (2023). Bermain Aktif dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Binayatul. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak dan Parenting*, 3(1), 12-19.
- Tursina, A., Mahriza, R., & Ramaida, A. (2022). Tarian Ranup Lampuan: Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 69-78.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku.
- Wijayanti, L. (2020). Pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan permainan tradisional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 655–663.
- Zahra, H. F., Nazhira, F., Faradhillah, K. R., & Sirada, A. (2023). Hubungan Antara Keseimbangan Dan Kelincahan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Fisioterapi Muhammadiyah*, 2(2), 38-45.
- Zahriani, N., Wahyuni, N. S. W., Siregar, D. K., & Pane, A. I. S. (2021). Upaya Kepala Sekolah Dalam Peningkatkan Kinerja Guru Dan Partisipasi Orangtua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–109.