

Pengembangan Kemampuan Kemandirian Anak Melalui Permainan Egrang Batok di Kober Darussalam Samarang

Yan Yan Nurjani, Hani
STAI Al Musaddadiyah Garut
yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id
hani.2128@stai-musaddadiyah.ac.id

ARTICLE HISTORY

Submitted: 09-02-2025

Accepted: 17-09-2025

Published: 13-06-2026

Abstrak

Kemampuan kemandirian anak merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan anak dalam bersosialisasi dengan teman, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar. Perkembangan kemandirian ini akan membuat anak lebih percaya diri dalam menyampaikan pemikiran, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta membangun kemampuan sosial dan kognitifnya. Penelitian ini dimulai ketika penelitian observasi awal di Kober Darussalam menunjukkan bahwa keadaan anak-anak di kelompok A belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Media pembelajaran yang masih konvensional terutama dalam pengenalan permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kelompok A Kober Darussalam untuk mengembangkan kemandirian anak sebelum dan setelah tindakan menggunakan permainan egrang batok. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dan subjek penelitian adalah tiga belas anak dari kelompok A. Penelitian dilakukan dalam dua siklus berdasarkan indikator STPPA untuk kemampuan kemandirian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menggunakan media egrang batok secara keseluruhan dalam mengembangkan kemampuan kemandirian anak pada kelompok A Kober Darussalam dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Ini ditunjukkan oleh persentase keberhasilan anak di setiap siklus, yaitu 23% pada pra-siklus, 31% pada siklus I, dan 100% pada siklus II.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Kemandirian, Permainan Egrang Batok

Abstract

Children's ability to be independent is one of the basic skills that children really need in socializing with friends, both in the family, school and surrounding environment. This development of independence will make children more confident in expressing their thoughts, participating in class activities, and building their social and cognitive abilities. This research began when initial observation research in Kober Darussalam showed that the condition of the children in group A had not yet reached the expected level of success. Learning media is still conventional, especially in the introduction of traditional games. The aim of this research was to determine the ability of group A Kober Darussalam to develop children's independence before and after the action using shell stilts. This research used a type of classroom action research (PTK), and the research subjects were thirteen children from group A. The research was conducted in two cycles based on the STPPA indicator for independence abilities. The data collection techniques used were interviews, documentation and observation. The results of research using shell stilts as a whole in developing children's independent abilities in group A Kober Darussalam can develop children's abilities optimally. This is shown by the percentage of children's success in each cycle, namely 23% in the pre-cycle, 31% in cycle I, and 100% in cycle II.

Keywords: *Early Childhood, Independence, Egrang Batok Game*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.(Agus, 2018). pendidikan anak usia dini dianggap sebagai jenjang pendidikan dimana semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan secara utuh.(Pareira & Atal, 2019)

Pendidikan anak usia dini merupakan masa dasar anak, yang membentuk kepribadian anak dan perkembangannya di masa yang akan datang. Hal ini terdapat dalam Firman Allah SWT pada Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun. Dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl: 78). (Qur'an Kemenag, 2019)(Tulus Muthofa & Aisyah Amalia Putri, 2022)

Kemandirian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti mempunyai kemampuan mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Kemandirian dapat dipahami sebagai keadaan seseorang yang tidak bergantung kepada orang lain dalam mengambil keputusan dan menunjukkan sikap percaya diri. Menanamkan semangat kemandirian pada anak, memerlukan upaya serius dimulai dari rumah.(R. A. Nasution, 2017)

Pada observasi awal di Kober Darussalam, beberapa masalah muncul. Salah satunya adalah kurangnya partisipasi aktif dari beberapa anak saat pembelajaran berlangsung, Kurangnya kemampuan kemandirian pada beberapa anak serta antusiasme dalam suatu pembelajaran, yang tidak mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Hasil data menunjukkan bahwa 23% anak berkembang sesuai harapan, sedangkan 77% anak belum dan mulai berkembang. Sebagian besar anak belum menunjukkan rasa percaya diri dan kemandiriannya. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang masih konvensional dan metode pembelajarannya yang kurang efektif.

Dilihat dari latar belakang masalah yang terjadi di Kober Darussalam yaitu anak tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya kemandirian anak, serta kurangnya antusiasme dari anak, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu, tentang bagaimana kemampuan kemandirian anak kelompok A di Kober Darussalam Samrang, bagaimana penerapan permainan egrang batok pada anak kelompok A di Kober Darussalam Samarang dan bagaimana perkembangan kemampuan kemandirian anak kelompok A melalui permainan egrang batok di Kober Darussalam Samarang.

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu, menjelaskan bagaimana kemampuan kemandirian anak di kelompok A di Kober Darussalam Samarang, menjelaskan mengenai penerapan permainan egrang batok pada kelompok A di Kober Darussalam Samarang dan menjelaskan mengenai perkembangan kemandirian anak melalui permainan egrang batok pada kelompok A di Kober Darussalam Samarang.

Penggunaan permainan tradisional egrang batok dapat mengembangkan kemampuan kemandirian anak, selain media yang menarik peneliti juga menerapkan metode yang menyenangkan melalui permainan. Terkait pada permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu di Kober Darussalam Samarang, maka perlu diadakannya proses perubahan dalam proses pemberian stimulasi untuk perkembangan kemandirian anak usia dini. Salah satu model dalam proses belajar baik secara kognitif maupun efektif yang telah dikenal dan diakui secara luas adalah belajar melalui permainan. Belajar melalui bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepekaan sosial, mengasah kecerdasan sosial, negosiasi menghadapi konflik dan lain sebagainya. (Zenith et al., 2020). Salah satu kegiatan yang diterapkan yaitu melalui permainan egrang batok untuk anak usia dini.

Pemilihan media dan kegiatan dalam proses pembelajaran adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan karena itu berpengaruh bagi hasil pembelajaran, begitupun bagi anak usia dini pemilihan media dan kegiatan yang dipilih harus menyenangkan karena itu sangat berpengaruh bagi perkembangan, nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, seni, bahasa, dan kognitif. (Kurnia, 2012)

Permainan tradisional merupakan permainan yang diturunkan dari nenek moyang dan dipengaruhi oleh situasi budaya tertentu. ketangkasan, peran dan bermain manipulatif adalah unsur-unsur penting dari permainan tradisional Permainan tradisional tidak hanya membantu anak-anak meningkatkan keterampilan fisik dan motorik mereka, tetapi juga dapat membantu mereka menanamkan rasa cinta kepada budaya Indonesia. Seluruh aspek perkembangan juga didukung oleh permainan tradisional ini. (Salanindah et al., 2022)

Permainan egrang batok merupakan salah satu jenis alat permainan tradisional yang dibuat dari batok kelapa yang membantu anak usia dini belajar keseimbangan, membantu anak-anak memperbaiki keterampilan motoriknya juga membantu meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh. (Samsul Mujtahidin, 2021)

Kelebihan menggunakan egrang batok sebagai media pembelajaran bahan alam adalah praktis, murah, dan mudah didapat karena batok kelapa mudah ditemukan.. Anak-anak dapat melatih kemampuan motorik kasar serta kemampuan kemandiriannya dengan bermain egrang batok. Karena berhubungan langsung dengan benda nyata dan memberikan pembelajaran yang konkret, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara spontan, dan dengan rasa senang, tanpa tujuan luar, melibatkan peran aktif anak, mempunyai hubungan bermakna secara sistematis dengan hal-hal diluar bermain (misalnya perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta mendorong anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. (Kurnia, 2012)

Berdasarkan penjelasan diatas maka perlu adanya pengembangan kemampuan kemandirian anak pada kelompok A di TK Darussalam yaitu dengan media pembelajaran permainan tradisional egrang batok sebagai solusi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kemandirian anak pada kelompok A di Kober Darussalam dari sebelum pemberian tindakan dengan menggunakan permainan egrang batok dan setelah pemberian tindakan dengan menggunakan permainan egrang batok.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru di dalam kelas tujuannya ialah untuk memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. (O'Collins & Farrugia, 2003)

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas A di Kober Darussalam Samarang, yang berjumlah dari 13 orang anak, yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Teknik pengumpulan adalah suatu proses yang paling penting dalam penelitian dan berfungsi untuk menentukan validitas dan kualitas hasil penelitian (Kuesioner, n.d.). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi atau pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap objek penelitian (Sugiyono,) tujuannya dalam penelitian ini ialah untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kemampuan kemandirian anak. Wawancara digunakan untuk memperkuat sumber penelitian dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data informasi yang dapat mendukung kevalidan.

Semua data yang diperoleh dalam penelitian ini, selanjutnya akan dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti guna membandingkan dengan capaian kemandirian anak sebelumnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Kober Darussalam Desa Parakan Kecamatan Samarang Kabupaten Garut. Ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan proses penelitian dimulai dari pembuatan perencanaan dengan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran harian, penyediaan alat media pembelajaran, metode pembelajaran, dan instrument penilaian, pelaksanaan penelitian yaitu pengaplikasian media egrang batok dalam pembelajaran, selanjutnya peneliti mengobservasi saat pelaksanaan penelitian, dan melakukan refleksi untuk mengevaluasi dan mengolah hasil penelitian. Ada dua siklus dengan dua pertemuan setiap minggu. Setelah melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kemandirian anak di Kober Darussalam dengan menggunakan permainan egrang batok, berikut ini adalah ringkasan seluruh hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok A di Kober Darussalam dengan menggunakan media permainan egrang batok. (Salanindah et al., 2022)

Adapun cara bermain egrang batok adalah sebagai berikut:

1. Meletakkan kaki di atas batok kelapa
2. Kemudian kaki satu diangkat dan kaki lainnya tetap bertumpu pada batok lain seperti layaknya berjalan
3. Kedua tangan menarik erat tali agar batok dapat menempel kuat pada kedua telapak kaki.

Permainan ini menguji kekuatan dan kecepatan anak-anak saat berjalan diatas egrang. Anak yang berjalan dengan batok kelapa paling cepat dan tidak pernah jatuh dianggap sebagai pemenangnya. (Samsul Mujtahidin, 2021)

Kemandirian anak usia dini dapat diukur melalui bagaimana anak bertingkah laku secara fisik maupun perilaku sosial emosionalnya. Karakter mandiri seorang anak tidak hanya dapat dibentuk dari lingkungan keluarga, namun di lingkungan sekolah serta di lingkungan sekitar anak. (Sari & Rasyidah, 2020)



Tabel 1.1
Hasil Perkembangan Kemampuan Kemandirian Anak Kelompok A
Pada Setiap Siklus

No	Skala Penilaian	Jumlah Data Persentase				
		Pra Siklus	Siklus 1 Pert 1	Siklus 1 Pert 2	Siklus 2 Pert 1	Siklus 2 Pert 2
1.	BB	23%	15%	0%	0%	0%
2.	MB	54%	62%	69%	31%	0%
3.	BSH	23%	23%	31%	54%	54%
4.	BSB	0%	0%	0%	15%	46%

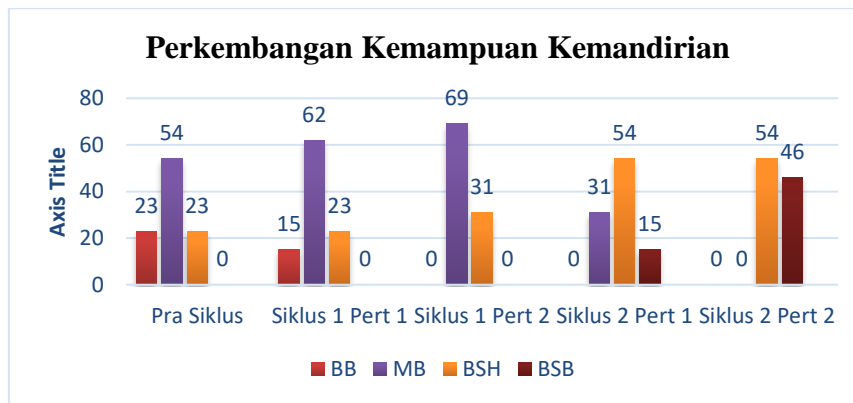


Diagram Hasil Perkembangan Kemampuan kemandirian Anak Pada Setiap Siklus

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa data yang menunjukkan hasil observasi awal pertemuan sebelum diberi tindakan yaitu rata-rata keberhasilan anak kelompok A Kober Darussalam dalam tingkat kemampuan kemandirian tergolong rendah dengan persentase keberhasilan 23% atau tergolong 3 anak yang berkembang sesuai harapan(BSH), 23% atau tergolong 3 orang anak yang belum berkembang(BB), dan 54% atau tergolong 7 orang anak yang mulai berkembang(MB). Tingkat kemampuan kemandirian anak masih rendah, kemudian peneliti menerapkan dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok untuk mengembangkan kemampuan kemandirian anak di Kober Darussalam. Pada siklus ke 1 dan siklus ke 2 kemampuan kemandirian anak meningkat sangat baik dengan mendapatkan hasil persentase 100% anak berkembang sangat baik.

Hasil observasi selama siklus I menunjukkan peningkatan dalam kemampuan kemandirian jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan pra-siklus. Meskipun hasil pada pertemuan pertama belum memenuhi target, hal ini disebabkan anak mengalami proses penyesuaian.

Pada siklus II anak mengalami peningkatan berturut-turut untuk setiap pertemuannya bahkan capaian pada setiap pertemuan di siklus II telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada siklus II ini anak sudah lebih paham dengan apa yang harus anak lakukan, sehingga anak menjadi antusias untuk mengikuti kegiatan yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas anak pada kelompok A Kober Darussalam telah mencapai tingkat capaian perkembangan yang diharapkan terlihat dari hasil belajar setiap siklusnya semakin meningkat diantara siklus 1 dan siklus 2. Begitu juga persentasi anak yang berhasil di setiap siklusnya dapat dilihat bahwa persentase keberhasilan pada pra siklus ialah sebesar 23%, pada siklus I meningkat menjadi 31% dan pada siklus II meningkat menjadi 100% dari 13 anak pada kelompok A Kober Darussalam.

Berdasarkan diagram menunjukkan bahwa kelompok A di Kober Darussalam mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan egrang batok dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kemandirian di Kober Darussalam Desa Parakan Kecamatan Samarang Kabupaten Garut.

Secara keseluruhan proses pembelajaran selama tindakan penelitian mendapatkan respon baik dan positif dari anak kelompok A di Kober Darussalam anak-anak menunjukkan minatnya dalam pembelajaran serta antusias dalam berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya kesesuaian hasil dengan teori kemandirian Erikson yang menyatakan bahwa “Kemandirian merupakan upaya untuk melepaskan diri dari orang tua dengan tujuan untuk menemukan diri sendiri melalui proses pencarian identitas ego, khususnya berkembang menuju individu yang stabil dan mandiri (Sari & Rasyidah, 2020).

Selain itu hasil penelitian ini berkesinambungan dengan teori kemandirian Luther yang menyatakan bahwa “Kemandirian pada dasarnya berasal dari rasa kemandirian (*self-ability*) atau kesadaran seseorang akan kemampuan mereka untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul dari diri mereka sendiri (ind&anak).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi pada pengembangan kemampuan kemandirian pada kelompok A di Kober Darussalam belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan dikarenakan ada beberapa faktor diantaranya metode pembelajaran yang masih konvensional saat pembelajaran Serta media pembelajaran yang kurang Variatif sehingga anak mudah bosan ketika proses pembelajaran berlangsung Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Ash-Shidiq

Penggunaan permainan egrang batok yang diterapkan di Kober Darussalam untuk mengembangkan kemampuan kemandirian anak langkah pertama yang peneliti lakukan ialah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan lembar penelitian dan observasi, mempersiapkan alat yang dibutuhkan, merancang proses pembelajaran, serta lembar evaluasi.

Hasil penelitian menggunakan permainan egrang batok secara keseluruhan dalam mengembangkan kemampuan kemandirian anak pada kelompok A di Kober Darussalam dapat berkembang secara optimal. Ini ditunjukkan oleh persentase keberhasilan anak di setiap siklus, yaitu 23% pada pra-siklus, 31% pada siklus I, dan 100% pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Agus, Z. (2018). Konsep Pendidikan Islam Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 3(1), 39–56. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v3i1.24>
- Kuesioner, W. D. A. N. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 77–86.
- O’Collins, G., & Farrugia, M. (2003). Catholicism: The Story of Catholic Christianity. *Catholicism: The Story of Catholic Christianity*, VI(1), 1–424. <https://doi.org/10.1093/0199259941.001.0001>
- Pareira, M. I. R., & Atal, N. H. (2019). Peningkatan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–42. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i1.5371>
- Qur’an Kemenag. (2019). *Qur’an, Kemenag. 2019. Al-Qur’an Dan Terjemahan Edisi Penyempurnaan*.
- Salanindah, R. amelia, Muslihin, H. Y., & Sianturi, R. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Samsul Mujtahidin, S. A. R. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Keseimbangan. *Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 130–135.
- Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2020). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45–57. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.441>
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue March).
- Tulus Muthofa, & Aisyah Amalia Putri. (2022). Konsep Pendidikan Insan Kamil Dalam Perspektif QS. An-Nahl Ayat 78. *Qolamuna : Jurnal Studi Islam*, 8(1), 46–57. <https://doi.org/10.55120/qolamuna.v8i1.657>
- Zenith, D., Hanim, Z., & Sjamsir, H. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Pengembangan Keterampilan Gerakmanipulatif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Arsamuda Desa LOA Raya. *Cendekia (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(2), 143–160.