

# Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 7-8 Tahun

Kornelina Goma Lewuk<sup>1\*</sup>, Hironimus Bao Wolo<sup>1</sup>, Yeremias Mamu Sare<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka

\*Corresponding Author: [dandecharny08@gmail.com](mailto:dandecharny08@gmail.com)

## Abstrak

Permainan tradisional egrang batok kelapa merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang memiliki nilai edukatif, khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Permainan ini menuntut keseimbangan dan kontrol tubuh yang baik, sehingga diyakini dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 7-8 tahun di SDK Riangwulu. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode pre-eksperimen, tipe *one group pre-test and post-test design*. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDK Riangwulu yang berjumlah 21 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan Balance Test, selanjutnya dianalisis menggunakan uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung = 4,544 lebih besar dari t tabel = 2,085 dengan derajat kebebasan (df) = 20, serta nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang mengindikasikan bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Implikasi dari temuan ini bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang menyenangkan sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal. Oleh karena itu, guru pendidikan dasar dapat menerapkan permainan tradisional dalam pembelajarannya.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional; Egrang Batok Kelapa; Motorik Kasar; Anak Usia 7-8 Tahun

Received: 6 Agu 2025; Revised: 19 Agu 2025; Accepted: 22 Agu 2025; Available Online: 27 Agu 2025

## 1. PENDAHULUAN

Suryana dalam (Khomaria et al., 2024) mendeskripsikan bahwa setiap anak dilahirkan dengan potensi kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu dengan adanya pengaruh lingkungan. Pada rentang usia 7-8 tahun, pertumbuhan anak dan meningkatnya kemampuan dalam berbagai aspek sudah sangat berkembang pesat. Mulai dari meningkatnya tinggi badan, berat badan, kemampuan fisik, hingga kemampuan sosialnya. Selain itu, usia 7-8 tahun sudah menginjak sekolah dasar dan semakin matang emosinya, bila dibandingkan saat dirinya masih balita.

Masitoh dalam (Juliyanti et al., 2023) mengungkapkan bahwa pendidikan Anak Usia 7-8 tahun pada hakikatnya adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik. Oleh karena itu, pendidikan anak usia 7-8 tahun perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Diantara beberapa aspek perkembangan tersebut salah satu perkembangan yang harus dikembangkan adalah perkembangan motorik. Pengembangan keterampilan motorik pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengaktualisasikan seluruh potensi anak berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Oleh karena itu pengembangan keterampilan motorik dapat diartikan sebagai bagian dari pendidikan diantaranya melalui pengalaman-pengalaman gerak, terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pengembangan keterampilan motorik menurut A. Suherman tidak hanya mengembangkan aspek anak saja akan tetapi memandang seluruh aspek anak sebagai subjek yang dididik melalui pemberian berbagai pengalaman gerak (Rinasari, 2013).

Perkembangan motorik dibedakan atas perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar, meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerakan motorik kasar merupakan bagian dari aktivitas yang mencakup keterampilan otot-otot besar. Gerakan ini lebih menuntut ke gerakan keseimbangan (Samsudin dalam Juliyanti et al., 2023).

Motorik kasar berkaitan dengan gerak, dimana gerakan yang dihasilkan membutuhkan koordinasi bagian tubuh, otot, dan saraf. Pengembangan motorik kasar bagi anak memiliki tujuan yakni memperkenalkan gerakan kasar dan halus, melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, dan meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat (Samsudin dalam Juliyanti et al., 2023).

Perkembangan motorik kasar pada anak usia 7-8 tahun memainkan peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka. Salah satu cara yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar adalah melalui bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang memberikan anak kebebasan untuk belajar dan menerima pengalaman baru. Permainan juga dapat diartikan suatu aktivitas yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Dalam permainan tersebut bisa menggunakan media atau alat permainan. Ismail dalam (Kaoci et al., 2021) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan berhitung. Jadi permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan berhitung.

Salah satu jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai latihan keseimbangan pada anak usia 7-8 tahun adalah permainan tradisional egrang batok kelapa. Permainan tradisional egrang batok kelapa adalah salah satu permainan tradisional yang banyak memiliki nilai-nilai karakter yang cocok untuk dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dulunya merupakan salah satu jenis mainan yang anak-anak mainkan untuk mengisi waktu senggang (Khomaria et al., 2024). Melalui permainan ini disamping anak-anak akan belajar untuk melestarikan kebudayaannya, mereka juga akan dapat mengasah kemampuan motoriknya (keseimbangan).

Sulmarsono mengungkapkan bahwa egrang batok pada prinsipnya terbuat dari batok kelapa dan merupakan salah satu jenis permainan tradisional. Bagi anak usia 7-8 tahun permainan tradisional egrang ini, dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak. Tujuan dari permainan egrang batok kelapa ini, diantaranya memberikan kegembiraan kepada anak, mengasah kreativitas anak serta melatih perkembangan fisik motorik kasar anak. Selain itu, permainan egrang batok kelapa juga melatih semangat anak dan mengajarkan anak untuk dapat memanfaatkan bahan di sekitar (Khomaria et al., 2024).

Pada era digital seperti sekarang, media dapat mempengaruhi perilaku manusia, kehidupan dan norma-norma, sehingga media merupakan faktor penting dalam membentuk cara berfikir, perilaku, dan norma manusia. Dan sebagai orang tua atau orang dewasa ada baiknya mengenalkan kepada anak, alat permainan tradisional salah satunya egrang batok kelapa sehingga dapat menjaga kelestarian tradisi dan kearifan lokal. Alat dan bahan egrang batok ini mudah dijangkau dan juga melatih perkembangan fisik motorik kasar anak. Kemudian melalui permainan egrang batok, anak dapat mengembangkan fisik motorik kasar dalam hal ini yang berhubungan dengan keseimbangan. Permainan motorik kasar anak dapat melatih koordinasi otot kaki dalam beraktivitas seperti bermain egrang batok, memanjat, berlari, melompat, dan lain sebagainya. Kegiatan motorik kasar anak yang melatih koordinasi mata, tangan dan kaki yaitu dengan permainan egrang batok kelapa.

Meskipun perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia 7-8 tahun, kenyataannya keterampilan ini belum sepenuhnya berkembang secara optimal, khususnya pada aspek keseimbangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat mengerjakan tugas Mata Kuliah Permainan dan Olahraga Tradisional semester IV dengan dosen pengampu Ibu Astuti Cendrawati Ramli, M.Pd pada tanggal 27 Juni 2023 di SDK Riangwulu, peneliti menemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar yang memerlukan keseimbangan, seperti berdiri dengan satu kaki, menjinjit, atau melakukan gerakan seperti pesawat terbang saat pemanasan. Bahkan, anak-anak kerap mengalami ketidakseimbangan tubuh saat menendang bola atau melakukan aktivitas motorik lain yang melibatkan koordinasi otot dan kontrol tubuh. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan motorik kasar yang ideal dengan kondisi nyata di lapangan. Situasi tersebut diperparah oleh semakin kuatnya pengaruh modernisasi dan teknologi, yang menggeser minat anak-anak dari aktivitas fisik tradisional menuju permainan digital yang bersifat pasif. Kurangnya paparan terhadap permainan tradisional seperti egrang batok kelapa mengakibatkan anak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasarnya secara alami melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Tidak hanya itu masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari anak belum mampu melakukan keseimbangan gerakan saat pemanasan angkat satu kaki serta menjinjit dan membuat gerakan pesawat terbang. Tidak hanya itu dapat dilihat

juga dari anak yang kurang kuat menahan beban tubuh ketika menekukan kaki dengan tangan direntangkan dan juga anak sering jatuh ketika menendang bola dalam permainan bola kaki. Padahal, permainan tradisional egrang batok kelapa tidak hanya sarat nilai budaya, tetapi juga memiliki potensi edukatif yang besar, khususnya dalam melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot tubuh. Kegiatan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang murah, mudah diterapkan, dan relevan dengan konteks lokal. Ironisnya, nilai-nilai positif dari permainan ini mulai terlupakan dan tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam lingkungan pendidikan dasar. Kegiatan permainan egrang batok kelapa yang digunakan dalam peningkatan motorik kasar pada anak diharapkan bisa menarik perhatian anak kerana permainan egrang batok kelapa merupakan permainan yang memerlukan gerakan dengan koordinasi mata, tangan dan kaki. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dan terukur untuk mengkaji efektivitas permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, khususnya aspek keseimbangan, sebagai bentuk solusi atas rendahnya kemampuan motorik kasar siswa. Penelitian ini menjadi penting dan mendesak untuk dilakukan sebagai langkah awal dalam merevitalisasi permainan tradisional sebagai bagian dari strategi pendidikan jasmani berbasis budaya lokal yang mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen, dimana suatu hal dapat diteliti adanya pengaruh atau tidak dalam penelitian tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Pada penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen yaitu *pretest* (O1) dan setelah eksperimen yaitu *posttest* (O2).

*One group pre-test-posttest* menurut (Arikunto, 2013) adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan barulah diberi tes akhir (*posttest*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.



### Keterangan:

O1= Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X= Perlakuan yang diberikan

O2 = Nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

Ruang lingkup penelitian ini adalah dengan memfokuskan penelitian tentang pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 7-8 tahun di SDK Riangwulu Desa Boru Kedang. Cakupan variabel pokok yaitu, permainan tradisional egrang batok kelapa (X) sebagai variabel bebas (*independen*) dan kemampuan motorik kasar (Y) sebagai variabel terikat (*dependen*). Adapun menurut pernyataan (Ningsih & Sari, 2018) bahwa variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan terjadinya sebab perubahan variabel terikat (*dependen*) atau variabel Y. Sedangkan variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel X atau variabel *independen*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDK Riangwulu yang berjumlah 21 siswa. Putrawan menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan data yang dijadikan sebagai titik fokus dalam satu cakupan dan rentang waktu tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti (Winarno, 2013). Pada penelitian ini, teknik penentuan sampel menggunakan teknik total sampling. Menurut pernyataan Sugiyono bahwa total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana sampel yang diambil berjumlah sama dengan populasi (Septian, 2022).

Teknik pengumpulan data menggunakan pengukuran *Blance Test* sehingga instrumennya berupa tes keseimbangan. Berikut dipaparkan tabel nilai dan norma tes keseimbangan:

Tabel 1. Instrumen Nilai Tes Keseimbangan

Skor	Putra (detik)	Kriteria	Putri (detik)
5	>50	Sempurna	>30

Skor	Putra (detik)	Kriteria	Putri (detik)
4	41-50	Baik sekali	23-30
3	31-40	Baik	16-22
2	20-30	Cukup	15-Oct
1	<20	Kurang	<10

Sumber: (Pasaribu, 2020)

Lebih lanjut, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *t* guna melihat hasil eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest one group design*. Namun terlebih dahulu dilakukan uji normalitas (Pasaribu, 2020).

$$t = \frac{\bar{X}^2 - \bar{X}^1}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$t_{test}$  = Nilai *t*

$\bar{X}^2$  = rata-rata waktu keseimbangan *post-test*

$\bar{X}^1$  = rata-rata waktu keseimbangan *pre-test*

SD = Standar deviasi perbedaan

n = Jumlah populasi

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Hasil *Pretest* Motorik Kasar Siswa Putra dan Putri Usia 7-8 Tahun SDK Riangwulu

No	Nama Siswa	<i>Balance Test</i> (detik)			Hasil Tes Terbaik	Nilai Akhir	Kriteria
		1	2	3			
1	MKL (Pa)	2.39	9.42	8.79	9.42	1	Kurang
2	JNL (Pa)	3.63	1.92	5.16	5.16	1	Kurang
3	AJSU (Pa)	31.25	19.23	26.42	31.25	3	Baik
4	ATT (Pi)	1.52	5.12	3.76	5.12	1	Kurang
5	AAK (Pi)	4.47	10.29	10.16	10.29	2	Cukup
6	BGW (Pi)	16.03	7.59	12.2	16.03	3	Baik
7	BMN (Pi)	3.33	2.92	4.15	4.15	1	Kurang
8	DD (Pa)	29.42	50.03	42.63	50.03	5	Sempurna
9	DMB (Pa)	9.63	14.09	11.53	14.09	1	Kurang
10	DSM (Pa)	38.88	22.69	9.16	38.88	3	Baik
11	FSS (Pa)	25.16	20.96	19.18	25.16	2	Cukup
12	MVIT (Pi)	9.97	16.32	11.39	16.32	3	Baik
13	MRL (Pa)	30.6	41.53	36.63	41.53	4	Baik Sekali
14	OLP (Pi)	3.63	10.05	7.81	10.05	2	Cukup
15	LYR (Pa)	28.12	22.42	31.24	31.24	3	Baik
16	SNI (Pa)	24.56	19.79	22.48	24.56	2	Cukup
17	TRM (Pi)	11.66	10.63	17.1	17.1	3	Baik
18	WJPL (Pa)	39.28	42.5	30.3	42.5	4	Baik Sekali
19	YSR (Pi)	11.1	8.6	7.37	11.1	2	Cukup
20	YTW (Pi)	20.16	23.15	9.87	23.15	4	Baik Sekali
21	YDW (Pi)	17.92	15.1	17.27	17.92	3	Baik

**Tabel 3.** Hasil *Posttest* Motorik Kasar Siswa Putra dan Putri Usia 7-8 Tahun SDK Riangwulu

No	Nama Siswa	<i>Balance Test</i>			Hasil Tes Terbaik	Nilai Akhir	Kriteria
		(detik)					
		1	2	3			
1	MKL (Pa)	24.12	27.96	20.10	27.96	2	Cukup
2	JNL (Pa)	27.42	41.01	30.20	41.01	4	Baik Sekali
3	AJSU (Pa)	16.72	37.59	30.64	37.59	3	Baik
4	ATT (Pi)	20.11	19.72	25.63	25.63	2	Cukup
5	AAK (Pi)	10.24	13.15	13.24	13.24	2	Cukup
6	BGW (Pi)	19.21	20.96	17.53	20.96	4	Cukup
7	BMN (Pi)	16.42	13.69	16.20	16.42	3	Baik
8	DD (Pa)	43.92	54.60	50.69	54.60	5	Sempurna
9	DMB (Pa)	10.12	17.10	19.37	19.37	1	Kurang
10	DSM (Pa)	37.15	30.64	45.24	45.24	4	Baik Sekali
11	FSS (Pa)	31.69	19.35	23.92	31.69	3	Baik
12	MVIT (Pi)	21.16	15.63	21.93	21.93	3	Baik
13	MRL (Pa)	17.64	45.52	40.13	45.52	4	Cukup
14	OLP (Pi)	17.84	8.20	15.64	17.84	3	Baik
15	RYL (Pa)	33.96	29.60	19.86	33.96	3	Baik
16	SNI (Pa)	27.42	31.88	20.72	31.88	3	Baik
17	TRM (Pi)	9.12	16.42	23.64	23.64	4	Baik Sekali
18	JPL (Pa)	31.69	19.35	23.92	31.69	3	Baik
19	YSR (Pi)	10.29	16.67	11.10	16.67	3	Baik
20	YTW (Pi)	30.64	24.21	19.42	30.64	5	Sempurna
21	YDW (Pi)	23.19	15.64	20.69	23.19	4	Baik Sekali

**Tabel 4.** Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Pretest	Posttest
1	Kurang	5	1
2	Cukup	5	3
3	Baik	7	8
4	Baik Sekali	3	7
5	Sempurna	1	2

Langkah selanjutnya untuk membuktikan pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 7-8 tahun di SDK Riangwulu Desa Boru Kedang, maka perlu dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS 27.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.182	21	0.067	0.908	21	0.051
Posttest	0.198	21	0.031	0.915	21	0.07

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji tes *normality* Shapiro-Wilk di atas diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,051 dan nilai signifikansi *posttest* 0,070, maka diperoleh nilai signifikansi >0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data variabel dalam penelitian terdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dan hasilnya dapat ditampilkan sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji hipotesis

Paired Samples Test		Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	Posttest - Pretest	0.762	0.768	0.168	0.412	1.112	4.544	20	0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa  $t$  hitung = 4.544 dan  $t$  tabel dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 20, maka  $t$  hitung >  $t$  tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan nilai sig.(2-tailed) = 0.000 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tentunya permainan egrang batok kelapa, yang telah menjadi bagian integral dari budaya tradisional Indonesia, memerlukan keseimbangan dan kontrol tubuh yang baik. Permainan ini berpotensi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terutama dalam aspek keseimbangan. Aspek keseimbangan tersebut seperti berdiri dengan satu kaki, mengangkat tangan ke samping, dan menjaga keseimbangan tubuh bahkan dengan mata tertutup, sehingga anak-anak dapat mengembangkan kontrol tubuh yang lebih baik dan lebih percaya diri.

Permainan egrang batok kelapa menurut Achroni dalam (Fitri, 2023) merupakan salah satu permainan tradisional. Permainan ini juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, lengan dan tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan. Lebih lanjut dalam sebuah permainan tradisional selain meningkatkan motorik kasar anak tetapi juga melibatkan motorik halus anak itu sendiri. Motorik halus menurut Euis Kurniati dalam (Fitri, 2023) seperti kemampuan anak dalam mengembangkannya potensi yang dimilikinya, membina hubungan yang baik dengan sesama teman, serta mampu mengekspresikan emosi dengan tetap menjaga dan menghargai budaya lokal.

Merujuk pada hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan egrang batok kelapa sangat berpengaruh bagi peningkatan perkembangan motorik kasar anak. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Pamela et al., 2024) yang memiliki hasil bahwa permainan egrang batok kelapa dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di PAUD Ayuni Tembung. Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jumawan et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional egrang batok sebagai media stimulasi perkembangan fisik motorik anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Ponorogo dapat meningkatkan konsentrasi, koordinasi mata, tangan dan kaki. Selain itu juga dapat meningkatkan kelincahan, kecepatan dan ketepatan dalam bermain. Tema penelitian sejenis juga dilakukan oleh (Awalunisah et al., 2022) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap perkembangan motorik kasar anak di Kelompok B TK Al-Khairaat Kaleke. Hasil penelitian dari (Salanindah et al., 2022) juga membuktikan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional egrang batok dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun kelas B-1 dan B-2 Kober Saluyu Desa Sukakarta Kec.Kertajati Kab.Majalengka. Peningkatan hasil motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa juga telah terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kinansih, 2022). Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah diadakan tindakan. Pada tindakan prasiklus diperoleh rata-rata presentase 35,71%, siklus I 64,58 % dan siklus II diperoleh rata-rata presentase 90,17%. Sehingga secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan motorik kasar. Ini dapat dilihat dari tindakan prasiklus, siklus I dan siklus II.

Dengan demikian permainan tradisional egrang batok kelapa memiliki beragam manfaat yang dapat meningkatkan motorik kasar maupun motorik halus anak. Dalam konteks aspek motorik kasar, penelitian yang dilakukan peneliti sendiri telah membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional egrang batok kelapa mampu meningkatkan aspek motorik kasar anak usia 7-8 tahun di SDK Riangwulu. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, disimpulkan bahwa hipotesis alterntif ( $H_a$ ) yang dikemukakan dalam penelitian ini diterima kebenarannya. antara tes awal dan tes akhir mempunyai hasil yang berbeda. Dengan arti kata terdapat

peningkatan antar tes awal dan tes akhir.

Bertolak dari hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa dapat meningkatkan motorik kasar anak. Selain itu, berdasarkan hasil observasi selama penelitian di SDK Riangwulu ditemukan sejumlah manfaat permainan egrang batok kelapa yang sejalan dengan manfaat yang dikemukakan oleh A Hasna M dalam (Rinasari, 2013) bahwa ternyata permainan egrang batok kelapa mampu menumbuhkan kreativitas, melatih insting dan ketepatan, meningkatkan ketahanan fisik maupun mental, melatih sportivitas, memupuk tingkat sosialisasi dalam pergaulan dan menjaga kelestarian tradisi.

Oleh sebab itu, dalam kontes yang luas penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran khususnya Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menjadi hal yang urgen. Artinya lewat penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran, aspek motorik kasar dan aspek motorik halus siswa dapat dipupuk dan dikembangkan sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang unggul. Dengan demikian peran Guru PJOK dalam mendesain pembelajaran berbasis permainan tradisional sangat diharapkan. Hal ini penting karena salah satu unsur untuk membangun motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK adalah unsur rekreatif.

### 3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 7-8 tahun di SDK Riangwulu, Desa Boru Kedang. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji-t, di mana diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 4,544, yang lebih besar dari  $t$  tabel sebesar 2,085 dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 20, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan egrang batok kelapa. Dengan demikian, permainan tradisional egrang batok kelapa dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan motorik kasar, khususnya dalam aspek keseimbangan tubuh. Permainan ini tidak hanya bermanfaat secara fisik, tetapi juga turut melestarikan nilai-nilai budaya lokal yang mulai ditinggalkan. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol (kontrol eksperimen) agar hasil yang diperoleh lebih kuat secara validitas. Selain itu, pengukuran keterampilan motorik kasar dapat diperluas tidak hanya pada aspek keseimbangan, tetapi juga mencakup aspek koordinasi, kekuatan otot, dan ketangkasan, agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang dampak permainan tradisional terhadap perkembangan fisik anak.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awalunisah, S., 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, 68-77.
- Fitri, N. I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engrang Batok di Taman Kanak-Kanak Kasih Ibu Desa Kembang Sari Baru Kecamatan Maro Sebo Ulu Kabupaten Batang Hari. In *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thatha Saifuddin Jambi*.
- 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*, 187.
- Jumawan, Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2024). Stimulasi Perkembangan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok. *Jurnal Mentari*, 4(1), 21-29. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=oFbzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengetahuan+tradisional&ots=yEh9VwmTmQ&sig=aB5e778H6ZjUXdwcqQ93COIYg7w>.
- Kaoci, W., Taib, B., & Mufidatul Ummah, D. (2021). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Melalui

- Permainan Tradisional “Jalan Tempurung.” *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini P-ISSN*. 2407-1064, 11.
- Khomaria. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. In *Journal of Education Research*.
- Khomaria, L., Dwi, R., Chadra, A., Dewi, E. O., Guru, P., Anak, P., Dini, U., PGRI, U., Jember, A., Kunci, K., Kemampuan, :, Motorik, F., Kelapa, E. B., & Dini, A. U. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa. In *Journal of Education Research*.
- Kinansih, A. R. (2022). Efektivitas Permainan Egrang Batok Kelapa Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Curup. 21-22.
- Pamela, R. S., Daulay, N., & Pulungan, E. N. (2024). Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Ayuni Tembung. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(3), 713-723.
- Pasaribu, A. M. N. (2020). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten.
- Rinasari, E. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. In *Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Salanindah, R. A., 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(4), 2452-2458.
- Septian, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V SDN 1 Walay Kecamatan Abuki Kabupaten Konawe.
- Winarno, M. E. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Vol. 2). Universitas Negeri Malang (UM Press).