

PENINGKATAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CUKUT UNDOM PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 10 METRO PUSAT

Riyana Jaya Sumantri^{1*}, Oktari Pradina Anggi², Ulfa Nurfitria Ardilla³, Kusno Setiadi⁴, Niki Tri Sakung⁵, Yuning Eka Rahma Wati⁶, Rahmawan Santoso⁷

¹Pendidikan Jasmani, Universitas Lampung

^{2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

⁴Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung

⁵Magister Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial, Universitas Lampung

⁶Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Lampung

⁷Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Universitas Sriwijaya

Alamat e-mail: ¹⁾riyan.jayasumantri@fkip.unila.ac.id*

²⁾oktaripradina@fkip.unila.ac.id, ³⁾ulfanurfitriaa@fkip.unila.ac.id,

⁴⁾kusno.setiadi@fkip.unila.ac.id, ⁵⁾nikisakung@gmail.com, ⁶⁾yuning.erwati@umala.ac.id,

⁷⁾rahmawan.santoso@fkip.unila.ac.id

Abstract

Traditional games play a very important role in the motor development of school students. Each child develops at a different pace and has characteristics that differ greatly from those of younger children. The purpose of this study was to determine the effect of the traditional game of egrang batok on the gross motor skills of fourth-grade elementary school students. This study was conducted at SDN 10 Metro Pusat. This study used a quasi-experimental method with a one-group pre-test and post-test design. There were 35 students, consisting of 17 in the control group and 18 in the experimental group. The experimental group's learning applied treatment in the form of the traditional egrang batok game. The data collection technique used was a motor skills instrument (shuttle run agility) for fourth-grade elementary school students. Based on hypothesis testing with an Independent Sample t-Test on shuttle run agility, $t_{count} 4.235 > t_{table} 1.692$. The conclusion of the study is that the traditional game of stilts can improve gross motor skills. The traditional egrang game can improve agility. Therefore, the traditional egrang game can be recommended as a traditional game that can be used to improve the gross motor skills of fourth-grade students at SDN 10 Metro Pusat.

Keywords: Traditional Games, Egrang Batok, Gross Motor Skills, Elementary School

Abstrak

Permainan tradisional memiliki posisi yang sangat penting bagi perkembangan motorik siswa sekolah. Pada tahap perkembangan setiap anak tidak sama dan sangat memiliki karakteristik berbeda dengan anak yang lebih muda. Tujuan penelitian ini guna mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap kemampuan

motorik kasar pada peserta didik SD kelas 4. Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Metro Pusat. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain One Group Pre-Test dan Post-Test Subjek yang digunakan sebanyak 35 peserta didik yang meliputi 17 kelompok kontrol dan 18 kelompok eksperimen, pembelajaran kelompok eksperimen menerapkan *treatment* berupa permainan tradisional egrang batok. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen kemampuan motorik (*kelincahan shuttle run*) peserta didik kelas 4 SD. Berdasarkan uji hipotesis dengan Independent Sample t-Test pada *kelincahan shuttle run* thitung 4,235 > ttabel 1,692. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yaitu bahwa permainan tradisional egrang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar. Permainan tradisional egrang dapat meningkatkan kelincahan. Maka permainan tradisional egrang dapat direkomendasikan sebagai permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar peserta didik kelas 4 SDN 10 Metro Pusat.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Egrang Batok, Motorik Kasar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Salah satu unsur terpenting dalam menilai kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan. Pembangunan nasional memiliki konsep tentang individu sebagai subjek yang dapat secara optimal mengembangkan potensi mereka sendiri (Effendi, 2021). Manusia memperoleh kecerdasan melalui pendidikan, yaitu kecerdasan intelektual atau kognitif dari otak kiri dan kecerdasan emosional, spiritual, sosial, serta kinestetik dari otak kanan, yang mencakup keterampilan motorik dan artistic (Rusmawati & Hartati, 2016). Setiap anak muda memiliki kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merujuk pada keterampilan afektif dan psikomotorik yang seringkali tidak diterapkan untuk mencapai tujuan tertentu (Hidayati & Watini, 2022). Anak muda mampu menggunakan kecerdasan kinestetik dan menggabungkan tubuh dan pikiran mereka secara bersamaan (Fitriana et al., 2021).

Keterampilan motorik adalah peristiwa yang mencakup semua pengendalian dan regulasi fungsi tubuh, baik secara fisiologis maupun psikologis, yang menghasilkan Gerakan (Kiram, 2019).

Perkembangan motorik meliputi keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus (Anggraini, 2018). Keterampilan motorik kasar adalah aktivitas atau gerakan yang didukung oleh otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh kematangan anak, seperti berjalan, berlari, dan melompat (Aisyah, 2007). Sementara itu, keterampilan motorik halus yang paling penting adalah kemampuan untuk memegang objek dengan presisi, yang diperlukan untuk menulis. Dari penjelasan di atas, kita dapat melihat betapa pentingnya keterampilan motorik halus anak-anak. Namun, dalam praktik sehari-hari, terdapat masalah dan perkembangan dalam keterampilan motorik halus anak berdasarkan pengamatan peneliti terhadap masalah yang terjadi pada kelompok anak-anak (Pura & Asnawati, 2019).

Di Indonesia, tahap perkembangan anak dibagi menjadi dua fase. Fase pertama adalah masa kanak-kanak tengah, dan fase kedua adalah masa kanak-kanak akhir. Anak usia tengah mencakup usia 6 hingga 9 tahun, sedangkan anak usia akhir mencakup usia 10 hingga 12 tahun

(Istiqomah & Suyadi, 2019). Berdasarkan penjelasan ini, terdapat perbedaan karena setiap anak memiliki tahap perkembangan yang berbeda dan memiliki karakteristik yang sangat berbeda dari anak-anak yang lebih muda. Pada usia ini, anak-anak menyukai bermain, banyak bergerak, menikmati melakukan aktivitas secara bersamaan, dan suka mempraktikkan hal-hal secara langsung. Untuk memastikan anak-anak mengembangkan keterampilan motorik yang baik, keterampilan motorik kasar mereka harus dikembangkan dengan memenuhi kebutuhan gerak mereka, seperti terlibat dalam berbagai aktivitas fisik melalui bermain. Oleh karena itu, kita harus memperhatikan perkembangan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan untuk bergerak melibatkan semua otot tubuh, sedangkan keterampilan motorik halus adalah gerakan yang memerlukan koordinasi yang cermat (Marsheilla Aguss et al., 2021).

Pengembangan keterampilan motorik kasar anak-anak dapat dilakukan

dengan memenuhi kebutuhan mereka melalui permainan seperti permainan tradisional, sementara keterampilan motorik halus dapat dikembangkan melalui menulis, memotong, dan sebagainya. Permainan tradisional adalah olahraga asli masyarakat Indonesia yang memiliki karakteristik budaya dan juga meningkatkan kebugaran fisik. Olahraga tradisional, atau sering disebut permainan tradisional, mudah diterima oleh masyarakat dan sangat populer sebagai kompetisi atau sekadar untuk bersenang-senang dan interaksi sosial, menumbuhkan rasa persaudaraan karena permainan ini dapat dimainkan bersama orang-orang di sekitar mereka (Kasyanto & Hakim, 2019:1).

Menurut Munawaroh (2017); Anggita, (2019); Fajarwati & Nugrahanta (2021) olahraga tradisional adalah aktivitas fisik yang menyerupai permainan dan diwariskan dari nenek moyang masyarakat Indonesia. Meskipun siswa cukup terbiasa memainkan berbagai permainan tradisional yang tersedia di masyarakat, banyak permainan tradisional kini hanya dikenal namanya. Harapannya, permainan tradisional akan

terus ada, tidak tergerus atau bahkan hilang oleh permainan modern (Adi et al., 2020). Selain menghibur, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan mengajarkan berbagai keterampilan, termasuk atletik, pengembangan kemampuan sosial, kognitif, dan sensorik, serta keterampilan motorik (Mujriah et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas, jelas bahwa permainan tradisional memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menentukan perkembangan motorik anak melalui olahraga tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh orang-orang di masa lalu sebelum permainan modern muncul. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan langsung dengan alam dan pemain, dengan aturan yang sangat sederhana. Permainan ini jarang dimainkan saat ini akibat pengaruh zaman dan kemajuan teknologi (Sutini, 2018). Seperti dijelaskan di atas, usia 6-12 tahun merupakan periode ketika kebutuhan motorik anak sangat penting, yang akan membawa perubahan pada keterampilan

motorik mereka di kemudian hari (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Permainan tradisional umumnya dimainkan oleh anak-anak muda dan menggunakan peralatan yang sangat sederhana, yang dapat dibuat sendiri atau secara berkelompok (Widya Agustin et al., 2021). Permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua kategori: yang memerlukan alat dan yang tidak. Permainan tradisional yang tidak memerlukan alat seringkali membutuhkan kemampuan berpikir dan bertindak yang tajam (Hasanah, 2016). Permainan tradisional umumnya melibatkan alat-alat sementara, seperti garis yang digambar di lantai atau tanah (Buahana & Suparno, 2022), batu, atau alat-alat lain yang mudah diakses dan dapat digunakan selama bermain serta ditinggalkan setelah permainan selesai (Darmawati & Widyasari, 2022).

Cukut undom adalah permainan tradisional yang berasal dari Lampung Barat. Permainan ini mirip dengan stilts dari cangkang kelapa. Setiap peserta harus berjalan menggunakan sepasang egrang dari batok kelapa yang dihubungkan dengan tali plastik. Istilah permainan dikenal sebagai permainan.

Pada dasarnya, permainan adalah aktivitas yang dilakukan oleh pemain di mana terdapat prosedur, metode, dan aturan yang disepakati oleh para pemain. Menurut para ahli, bermain memiliki manfaat yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Permainan egrang batok kelapa adalah salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan anak-anak untuk meningkatkan keseimbangan mereka. Kata egrang berarti alat yang digunakan untuk bermain egrang batok kelapa. Seperti namanya, permainan ini terbuat dari egrang batok kelapa yang dihubungkan dengan tali tipis. Fadillah (2018: 105-106) menjelaskan bahwa egrang batok adalah permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa. Permainan egrang ini dapat membantu melatih keseimbangan anak. Keterampilan motorik anak-anak dapat dikembangkan dan dikendalikan dengan bermain permainan egrang batok kelapa. Selain itu, dengan memperkuat otot-otot kaki, kaki, perut, lengan, dan tangan, permainan egrang batok kelapa meningkatkan fleksibilitas dan keseimbangan. Permainan egrang batok

tradisional memiliki keuntungan sebagai berikut, menurut Bangsawan (2019: 166): a) Melestarikan budaya olahraga tradisional negara; b) Mengembangkan berbagai fungsi tubuh; c) Meningkatkan sportivitas di antara pemain dan teman; d) Membina persahabatan yang baik dan kerja sama; dan e) Mengembangkan kemampuan menggunakan strategi dan teknik yang terlibat dalam permainan. Berdasarkan hal ini, terdapat beberapa manfaat bermain egrang batok bagi perkembangan anak-anak. Di antaranya adalah peningkatan keseimbangan dan keterampilan motorik, perkembangan sosial dan emosional, serta peningkatan kebahagiaan. Selain itu, anak-anak juga akan belajar tentang permainan tradisional di Indonesia, salah satunya adalah egrang batok. Saat bermain egrang batok, anak-anak harus berjalan di atas batok kelapa dengan luas permukaan sekitar 10 cm diameter, sehingga keseimbangan sangat penting dalam permainan ini. Semua aspek ini (somatosensori, visual, vestibular) akan mengenali dan mulai beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan yang terjadi pada tubuh anak.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih kekurangan keterampilan motorik, berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SDN 10 Metro Pusat. Dari 35 siswa yang mengikuti tes awal di SDN 10 Metro Pusat, sebagian besar masih kekurangan keterampilan berlari dan melompat. Oleh karena itu, pelatihan khusus diperlukan untuk meningkatkan kelincahan mereka. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Irawan et al, (2024) menemukan bahwa permainan egrang tradisional dapat meningkatkan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, koordinasi mata-tangan, dan koordinasi mata-kaki.

Studi serupa dilakukan oleh Nisah et al, (2022) yang menunjukkan bahwa egrang batok kelapa tradisional memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak. Berdasarkan nilai t, dapat dijelaskan bahwa nilai t yang dihitung adalah -7,392 dengan tingkat signifikansi 0,087. Karena tingkat signifikansi <0,05, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya terdapat pengaruh permainan egrang tradisional dari tempurung kelapa terhadap perkembangan keterampilan

motorik kasar anak-anak di kelompok B di Taman Kanak-Kanak Al-Khaira'at Kaleke. Berdasarkan beberapa studi sebelumnya, studi serupa akan dilakukan, yaitu peningkatan motorik kasar melalui permainan tradisional cukut edom pada siswa SDN 10 Metro Pusat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 6 Maret 2025 hingga 24 April 2025, dua kali seminggu pada hari Selasa dan Kamis. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental ini menggunakan desain One Group Pre-Test and Post-Test. Efek dari perlakuan dapat ditentukan dengan membandingkan hasil tes sebelum perlakuan diberikan dengan hasil tes setelah perlakuan diberikan.

O1 X O2

Gambar 1. Desain Penelitian

Penjelasan:

O1: Pretest (tes lari bolak-balik)
O2: Posttest (tes lari bolak-balik)
X: Perlakuan (egrang batok)

Menggunakan desain quasi-eksperimental, penelitian eksperimental kuantitatif dilakukan (Hastjarjo, 2019). Tiga puluh lima siswa kelas IV di SDN 10 Metro Pusat menjadi peserta penelitian;

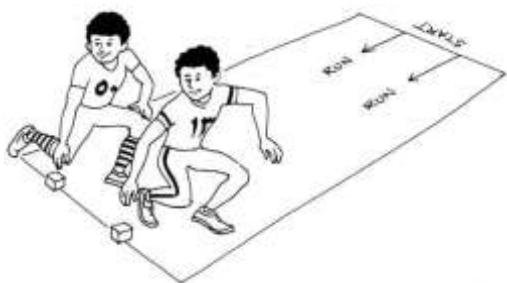
tujuh belas di kelas A sebagai kelompok kontrol, dan delapan belas di kelas B sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan tradisional egrang batok, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan khusus. Dilakukan dua tes: pra-tes dan pasca-tes. Uji Shuttle Run digunakan untuk mengukur keterampilan motorik kasar. Alat yang digunakan adalah uji gerakan dasar. Pretest diberikan sebelum kelas menerima terapi, dan posttest diberikan setelah permainan egrang batok (cukut undom) diberikan. Dengan menganalisis korelasi antara hasil tes dan keterampilan motorik kasar yang sebenarnya, validitas alat ukur dievaluasi.

Dalam penelitian ini, tes dilakukan dua kali, sebelum dan setelah perlakuan. Perbedaan antara tes pra dan pasca dianggap sebagai efek dari terapi. Hal ini diharapkan lebih akurat karena terdapat perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah terapi selama 16 pertemuan (tatap muka). Ke-16 pertemuan tersebut harus dilaksanakan dua kali seminggu, dengan frekuensi pengulangan yang baik sebanyak 5-6 kali per sesi latihan

atau 2-4 kali per minggu (Whisnu, 2022). Perawatan yang diberikan dalam studi ini berupa pelatihan. Uji *shuttle run* Krisnanthi (2019) dengan pengukuran keterampilan kelincahan sebagai berikut:

1. Tujuan untuk mengukur kelincahan seseorang dalam mengubah posisi dan/atau arah.
2. Peralatan
 - a. Stopwatch dan formulir penilaian
 - b. Lintasan lari datar dengan batas jarak 5meter dan lebar setiap lintasan 1,22 meter.
3. Prosedur
 - a. Pada perintah "siap," setiap atlet berdiri di belakang garis atau garis pertama di tengah lintasan.
 - b. Pada perintah "set," subjek uji mulai dalam posisi siap untuk berlari. Pada perintah "go," atlet segera berlari menuju garis kedua dan, setelah kedua kaki melintasi garis kedua, segera berbalik dan berlari kembali ke garis start.
 - c. Berlari dari garis start ke garis kedua dan kembali ke garis start dihitung sebagai satu putaran.
 - d. Lari dilakukan empat (4) kali bolak-balik, menempuh jarak total 40 meter.
 - e. Setelah melintasi garis finish, stopwatch dihentikan.

4. Evaluasi
5. Atlet berbalik setelah kedua kaki melintasi garis kedua atau garis start.



Gambar 2. Uji Lari Shuttle (Sumber: Krisnanthi, 2019)

Tabel 1. Norma Penilaian Shuttle Run

Klasifikasi	Laki-laki	Wanita
Baik Sekali	< 12.10	< 12.42
Baik	12.11 – 13.53	12.43 – 14.09
Sedang	13.54 – 14.96	14.10 – 15.74
Kurang	14.98 – 16.39	15.75 – 17.39
Kurang Sekali	> 16.40	> 17.40

(Sumber: Krisnanthi, 2019)

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik dengan bantuan SPSS versi 22. Data yang diperoleh dari penelitian ini diuji menggunakan uji t, yang membandingkan hasil pra-tes dengan hasil pasca-tes pada kelompok eksperimen. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian menunjukkan kemampuan motorik kasar siswa kelas 4 dalam hal kelincahan menggunakan lari shuttle di Sekolah Dasar SDN 10 Metro Pusat. Uji t digunakan untuk menguji data yang diperoleh dari hasil analisis. Data deskriptif dan hasil perhitungan uji t digunakan untuk menyajikan temuan penelitian. Kemampuan motorik kasar siswa kelas 4 di SDN 10 Metro Pusat terpengaruh oleh penelitian permainan tradisional. Data berikut diperoleh dari penelitian.

Tujuan uji t adalah untuk menguji hipotesis yang dimaksud, yaitu untuk menentukan sejauh mana variabel X (variabel independen) mempengaruhi variabel Y (variabel dependen). Uji t digunakan ketika sampel berpasangan atau terkait, seperti kemampuan motorik pada kelas sebelum dan setelah perlakuan, atau ketika membandingkan dua kelompok yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji t sampel independen digunakan. Untuk menentukan apakah data yang diamati atau data yang diambil dari populasi memiliki distribusi normal atau tidak, uji normalitas dilakukan sebelum

uji t. Uji normalitas berguna untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi teratur atau diambil dari populasi normal. Hasil tes pasca-tes di kedua kelas dianalisis untuk menentukan apakah penerapan permainan tradisional egrang batok memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada tes kelincahan lari shuttle untuk anak-anak kelas 4 di SDN 10 Metro Pusat.

Uji normalitas untuk kelincahan menggunakan lari shuttle menunjukkan $Sig. 0.766 > 0.05$ untuk kelas 4A dan $Sig. 0.228 > 0.05$ untuk kelas 4B, yang berarti data penelitian terdistribusi secara normal dan dapat dilanjutkan ke uji t. Hasil uji t untuk kecepatan lari 30 meter disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji t Kelincahan Shuttle Run

Run	Shuttle	Kel	N	Mean	T	d	Sig.
		as			f	(2 tail)	d)
A	1	1	53,23	4,2	3	0,0	
		7	29	35	3	01	

Kel	1	43,91
as	8	74
B		

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa $Sig. (dua ekor) 0,001 < 0,05$ berarti terdapat perbedaan rata-rata skor pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji t, nilai t-hitung $4.235 > t$ -tabel 1.692 , merujuk pada tabel kritis distribusi t dengan tingkat signifikansi 0.05 dan $df=33$, terdapat pengaruh hasil pasca-tes kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional egrang batok memiliki pengaruh terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas IV di SDN 10 Metro Pusat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji t untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada tiga keterampilan motorik kasar, t -hitung $> t$ -tabel, sehingga formulasi masalah yang telah dibuat terpecahkan, yaitu terdapat pengaruh dan peningkatan pada latihan permainan tradisional terhadap keterampilan motorik siswa di SDN 10 Metro Pusat. Metode latihan yang digunakan adalah permainan

tradisional egrang batok untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar dan kelincahan.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan cara sederhana dan umumnya dilakukan secara berkelompok atau bersama-sama (Irawan et al., 2024). Permainan tradisional adalah aktivitas yang telah dimainkan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan tertentu untuk bersenang-senang (Rahmadhana et al., 2017). Permainan tradisional menyenangkan dan memiliki nilai sosial yang tinggi (Sholikin et al., 2022).

Nilai sosial dapat diperoleh ketika anak-anak yang bermain permainan tradisional dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman-teman mereka saat bermain stilts. Hal ini dapat memberikan pengaruh positif pada keterampilan sosial anak-anak (Irawan et al., 2024). Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas fisik yang erat kaitannya dengan keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan yang melibatkan otot-otot besar. Keterampilan motorik kasar sangat penting bagi setiap

individu untuk dapat melaksanakan aktivitas sehari-hari secara optimal (Irawan et al., 2021). Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar adalah dengan bermain permainan tradisional.

Permainan tradisional egrang batok kelapa membutuhkan keseimbangan saat berjalan. Tanpa keseimbangan, pemain cenderung goyah dan mungkin jatuh saat berjalan. Permainan ini juga dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar seperti kemampuan berdiri di atas cangkang kelapa, berjalan dengan cangkang kelapa, dan bergerak lincah dengan cangkang kelapa (Nisah et al., 2022).

Ada banyak jenis permainan tradisional egrang batok, beberapa di antaranya dapat dimainkan secara individu dan beberapa secara berkelompok. Egrang batok adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara individu. Stilts dibagi menjadi dua jenis, yaitu egrang bambu dan egrang batok kelapa (Bustomi et al., 2021). Egrang bambu menggunakan bambu sebagai bahan utama pembuatannya, sedangkan egrang batok kelapa menggunakan tempurung kelapa sebagai bahan utama.

Egrang bambu dibuat dengan batang bambu yang disusun tegak lurus satu sama lain atau membentuk bentuk L (1 batang bambu vertikal dan 1 batang bambu horizontal). Batang bambu horizontal ditempatkan sekitar 30 cm dari bagian bawah batang bambu vertikal. Tongkat bambu dimainkan dengan cara memanjang ke atas batang bambu horizontal. Egrang batok adalah tongkat yang terbuat dari cangkang kelapa dengan tali yang diikat di tengahnya. egrang batok kelapa dimainkan dengan cara berjalan di atas cangkang kelapa sambil memegang tali.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang batok dari tempurung kelapa memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak. Nilai t yang dihitung sebesar -7.392 dengan tingkat signifikansi 0.087 dapat dijelaskan berdasarkan nilai t. Permainan stilts tempurung kelapa tradisional memiliki dampak pada perkembangan keterampilan motorik kasar anak-anak di Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Al-khairaat Kaleke karena tingkat signifikansi kurang dari 0.05 (Nisah et al., 2022). Kelincahan anak-anak, yang awalnya 14,29%,

meningkat menjadi 57,14% pada siklus I, dan meningkat menjadi 96,43% pada siklus II, dapat ditingkatkan melalui permainan egrang tradisional (Rinasari, 2013).

Model pembelajaran yang menarik dan disukai siswa diperlukan untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di kelas guna meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa (Mujriah et al., 2022). Karena melibatkan aktivitas fisik seperti berlari dan melompat, permainan tradisional sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa (Wahyuni et al., 2020). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang kelapa memiliki efek positif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar. Permainan egrang tradisional dapat meningkatkan aspek-

aspek yang diperlukan dalam keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan, kekuatan, kelincahan, ketepatan, dan koordinasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengaruh permainan egrang batok tradisional terhadap keterampilan motorik kasar, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar. Permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan kelincahan. Oleh karena itu, permainan egrang tradisional dapat direkomendasikan sebagai permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Aisyah, S. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, D. R. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Mengenalkan Anggota Tubuh Pada Anak Usia Prasekolah Dengan Autistik* (Vol. 1, Issue 1). Pendidikan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i1.4>
- Bangsawan, I. P. R. (2019). Direktori Permainan Tradisional. In *Sumatra Selatan: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata*.
- Buahana, B. N., & Suparno, S. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Benteng Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Prasekolah. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 507–512.

- https://doi.org/10.47709/educendi
kia.v2i03.1912 Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A.
(2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Bustomi, D., Azhari, A., & Rifai, A. (2021). Olahraga Tradisional Dalam Meningkatkan Kelincahan Siswa. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(2), 137–141.
<https://doi.org/10.37742/jmpo.v2i2.44>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Effendi, M. (2021). Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Citra Lembaga di Lembaga Pendidikan Islam. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 39–51.
<https://doi.org/10.21154/sajiem.v2i1.40>
- Fadillah, M. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fitriana, A. A., Azizah, E. N., & Tanto, O. D. (2021). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 147.
<https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.504>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1), 25–34.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hidayati, T., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A melalui kegiatan Menari di TK Anak Bangsa Rawajati Pancoran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 657–661. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.479>
- Irawan, F. A., Setiawati, A. S., Permana, D. F. W., Aditya, L., Rahesti, N., & Ghassani, D. S. (2024). Slingshot Accuracy in Traditional Games: What is The Ideal Grip in Shooting? Precisión del tirachinas en juegos tradicionales: Cuál es el agarre ideal al disparar? *Retos*, 54, 554–560.
- Irawan, F. A., Sutaryono, P., W., D. F., Long-Ren, C., & Yuwono. (2021). Locomotor Skills: Traditional Games in the Fundamental of Physical Activities. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8215>
- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia sekolah dasar dalam proses pembelajaran (studi kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168.
- Kasyanto, & Hakim, A. A. (2019). Survei Perkembangan Olahaga Tradisional di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 6.
- Kiram, P. H. Y. (2019). *Belajar keterampilan motorik*. Prenada Media.
- Krisnanthi, N. (2019). *Konstruksi Baterai Tes Kondisi Fisik Dan Teknik Dasar Pada Cabang Olahraga Karate*.
- Marsheilla Aguss, R., Bagus Fahrizqi, E., & Fadil Abid Abiyyu, F. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56. <https://doi.org/10.46244/penjaskerek.v8i1.1368>

- Mujriah, S., Sukoco, P., osa, R., F., S., E., & Setiawan, E. (2022). Traditional Sport Model To Improve Fundamental Movement Skills And Social Attitudes Of Students During Covid-19. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3), 309–315. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.3.02>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nisah, 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(2), 68–77.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.13>
- Rahmadhana, I. A., Satriawan, R., & Sumantri, R. J. (2017). Pemanfaatan Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Olahraga Dan Permainan Tradisional Di Kota Semarang. *FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Rinasari, E. (2013). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulonprogo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusmawati, I., & Hartati, S. C. Y. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak

- Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Sdn Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 435–440.
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77.
<https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Wahyuni, I. W., Muazimah, a, & M. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional “Tarik Upih. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
- <https://doi.org/10.23887/paud.v8i1.124307>
- Whisnu, C. A. P. (2022). *Pengaruh Latihan Circuit Training Terhadap Daya Tahan Aerobik Pada Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola Sma Negeri 1 Kabupaten Ketapang* [(Doctoral dissertation,]. IKIP PGRI Pontianak.
- Widya Agustin, N., Susandi, A., & Habibi Muhammad, D. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 33–44.
<https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.552>