

ETNOPEDAGOGI EGRANG BATOK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR

Rudy Juli Saputra¹, Solehuddin²

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

¹ PGPAUD FKIP Universitas Almuslim

¹rudyjuli@upi.edu, rudyjuli1987@gmail.com ²msolehuddin@upi.edu

ABSTRACT

This article aims to examine the ethnopedagogy of coconut shell stilts as a traditional game-based learning model in elementary education. The background of this study is based on the decreasing physical play experience of children, the dominance of passive, gadget-based activities, and the suboptimal use of traditional games in Physical Education, Sports, and Health learning in elementary schools. In fact, traditional games have pedagogical potential in developing motor skills, creativity, collaboration, character, and cultural identity of students. Coconut shell stilts were chosen because they are simple, inexpensive, based on natural materials, and contain the values of balance, courage, cooperation, sportsmanship, and love for local culture. This article uses a descriptive qualitative method with a conceptual study approach through literature review and analysis of learning model designs. Data were reviewed from literature on ethnopedagogy, traditional games, physical education, children's motor development, project-based learning, and character education. The results of the study indicate that coconut shell stilts can be developed into a one-semester learning model through the stages of cultural exploration, tool making, basic movement training, game variation development, class festivals, and authentic assessment. This model can develop gross motor skills, creativity, mutual cooperation, responsibility, sportsmanship, courage, and pride in local culture. Thus, stilt-based ethnopedagogy can be a contextual, affordable, inclusive, and meaningful learning alternative in elementary education.

Keywords: *ethnopedagogy, coconut stilts, traditional games, elementary education, gross motor skills, character*

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji etnopedagogi egrang batok sebagai model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pendidikan dasar. Latar belakang kajian ini berangkat dari semakin berkurangnya pengalaman bermain fisik anak, dominasi aktivitas pasif berbasis gawai, serta belum optimalnya pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah dasar. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi pedagogis dalam mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, kolaborasi, karakter, dan identitas budaya peserta didik. Egrang batok dipilih karena merupakan permainan sederhana, murah, berbasis bahan alam, serta mengandung nilai keseimbangan, keberanian, kerja sama, sportivitas, dan kecintaan terhadap budaya lokal. Artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian konseptual melalui studi pustaka dan analisis rancangan model pembelajaran. Data dikaji dari literatur tentang etnopedagogi, permainan tradisional, pendidikan jasmani, perkembangan motorik anak, pembelajaran berbasis proyek, dan

pendidikan karakter. Hasil kajian menunjukkan bahwa egrang batok dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran satu semester melalui tahapan eksplorasi budaya, pembuatan alat, latihan gerak dasar, pengembangan variasi permainan, festival kelas, dan penilaian autentik. Model ini dapat mengembangkan motorik kasar, kreativitas, gotong royong, tanggung jawab, sportivitas, keberanian, serta kebanggaan terhadap budaya lokal. Dengan demikian, etnopedagogi egrang batok dapat menjadi alternatif pembelajaran kontekstual, murah, inklusif, dan bermakna dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci: etnopedagogi, egrang_batok, permainan_tradisional, Pendidikan_dasar, motorik_kasar, karakter.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar dasar fondasi penting dalam membentuk perkembangan anak secara utuh (Bili et al., 2023). Pada jenjang ini, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga perlu memperoleh pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir, bergerak, berkreasi, bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai nilai-nilai budaya (Hanief et al., 2015). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar seharusnya dirancang secara holistik agar mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sosial, dan kultural peserta didik.

Salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran strategis dalam pengembangan peserta didik secara menyeluruh adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Mulyana et al., 2024). Melalui PJOK, siswa memperoleh pengalaman gerak yang dapat melatih keterampilan motorik, kebugaran jasmani, keberanian, kedisiplinan, sportivitas, kerja sama, dan pengendalian diri (Toli-toli et al., 2024). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah

dasar, aktivitas PJOK sering kali lebih menekankan pada penguasaan teknik olahraga modern, sementara permainan tradisional yang mengandung nilai budaya lokal belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar (Bagiasa, 2023).

Kondisi tersebut menjadi persoalan penting karena anak-anak masa kini semakin akrab dengan aktivitas pasif dan penggunaan gawai (Aspar et al., 2020). Berkurangnya aktivitas bermain di luar ruang dapat berdampak pada terbatasnya kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, kekuatan otot, dan keberanian (Indriyani et al., 2021). Di sisi lain, melemahnya praktik permainan tradisional juga dapat menghambat proses pewarisan budaya lokal dari generasi sebelumnya kepada generasi muda (Triardhana et al., 2025). Permainan tradisional yang dahulu menjadi bagian dari kehidupan sosial anak perlahan tergeser oleh permainan digital yang cenderung individual dan minim aktivitas fisik (Sonjaya et al., 2021).

Urgensi pengembangan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan dasar terletak pada dua kepentingan utama. Dari sisi perkembangan anak, permainan tradisional memberikan ruang bagi aktivitas fisik yang menyenangkan, alami, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik anak. Kedua, dari sisi kebudayaan, permainan tradisional merupakan wahana pewarisan nilai-nilai lokal, seperti gotong royong, sportivitas, kesabaran, keberanian, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya memiliki fungsi rekreatif, tetapi juga mengandung fungsi edukatif, sosial, dan kultural.

Salah satu permainan tradisional yang relevan dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan dasar adalah egrang batok (Samsul Mujtahidin, 2021). Egrang batok merupakan permainan yang menggunakan dua tempurung kelapa sebagai pijakan dan dua tali sebagai pegangan (Andrian & Ehan, 2017). Anak berdiri di atas tempurung kelapa, menarik tali dengan kedua tangan, lalu berjalan dengan mengangkat pijakan secara bergantian (Jumawan et al., 2024). Permainan ini menuntut keseimbangan tubuh, koordinasi tangan dan kaki, konsentrasi, keberanian, serta ketekunan. Selain itu, egrang batok juga menghadirkan unsur etno karena memanfaatkan bahan alam, mencerminkan kreativitas masyarakat, dan mengandung nilai-nilai sosial budaya (Ivo et al., 2024).

Kebaharuan artikel ini terletak pada upaya merumuskan egrang batok bukan hanya sebagai permainan fisik, melainkan sebagai model pembelajaran etnopedagogi yang dapat diterapkan secara sistematis dalam pendidikan dasar. Selama ini, permainan tradisional sering kali digunakan secara insidental, misalnya hanya pada kegiatan lomba, peringatan hari tertentu, atau aktivitas rekreatif. Artikel ini menawarkan rancangan yang lebih terstruktur melalui model pembelajaran satu semester, mulai dari eksplorasi budaya, pembuatan alat, latihan gerak dasar, penciptaan variasi permainan, festival kelas, hingga penilaian autentik.

Pendekatan yang digunakan dalam artikel ini adalah etnopedagogi (Istiningsih & Dharma, 2025). Etnopedagogi memandang kearifan lokal, praktik budaya, cerita rakyat, bahasa, permainan tradisional, nilai sosial, dan simbol budaya sebagai sumber belajar yang dapat diintegrasikan ke dalam pendidikan formal (Claudia Marpaung et al., 2023). Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi kurikuler, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan identitas budaya, kepedulian sosial, dan karakter peserta didik (Olyssia et al., 2024). Dalam konteks egrang batok, etnopedagogi memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung yang menghubungkan tubuh, budaya, lingkungan, dan kehidupan sosial (Rahmawati et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan utama dalam artikel ini adalah bagaimana etnopedagogi egrang batok dapat dikembangkan sebagai model pembelajaran pendidikan dasar yang mampu mengintegrasikan keterampilan motorik, kreativitas, karakter, dan nilai budaya lokal. Secara lebih khusus, artikel ini mengkaji: pertama, rasional penerapan egrang batok sebagai permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan dasar; kedua, rancangan model pembelajaran egrang batok berbasis etnopedagogi; dan ketiga, kontribusi model tersebut terhadap pengembangan motorik, kreativitas, karakter, serta identitas budaya siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan kajian konseptual (Fadli, 2021). Metode ini digunakan karena artikel tidak diarahkan untuk menguji efektivitas model melalui eksperimen lapangan, melainkan untuk merumuskan konsep dan rancangan pembelajaran etnopedagogi berbasis permainan tradisional egrang batok dalam konteks pendidikan dasar (Nofri, 2022).

Sumber data dalam kajian ini berupa literatur ilmiah yang relevan dengan etnopedagogi, permainan tradisional, pembelajaran PJOK, perkembangan motorik anak, pendidikan karakter, pembelajaran berbasis proyek, dan penilaian autentik (Fitrianingtyas et al., 2023; Sujarno, 2013). Literatur

tersebut digunakan sebagai dasar untuk membangun argumentasi teoretis dan menyusun rancangan model pembelajaran. Selain itu, kajian juga didasarkan pada analisis terhadap karakteristik permainan egrang batok, nilai budaya yang terkandung di dalamnya, potensi integrasinya dalam pembelajaran, serta kemungkinan penerapannya di sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi Pustaka (Darmalaksana, 2020). Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis, seperti artikel jurnal, hasil penelitian, buku, dan dokumen akademik yang relevan (Susanto et al., 2025). Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif melalui tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu memilih informasi yang sesuai dengan fokus kajian. Kedua, kategorisasi, yaitu mengelompokkan informasi ke dalam tema-tema utama, seperti etnopedagogi, motorik kasar, kreativitas, karakter, permainan tradisional, dan asesmen autentik. Ketiga, sintesis konseptual, yaitu menyusun keterkaitan antarkonsep untuk menghasilkan rancangan model pembelajaran egrang batok (Car et al., 2023).

Analisis dilakukan dengan menempatkan egrang batok sebagai praktik budaya sekaligus media pedagogis. Artinya, egrang batok tidak hanya dipahami sebagai permainan tradisional, tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat

mengembangkan dimensi jasmani, sosial, emosional, kreatif, dan kultural siswa. Dengan pendekatan tersebut, artikel ini berupaya menghasilkan model pembelajaran yang bersifat konseptual, aplikatif, dan relevan bagi guru sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Egrang Batok sebagai Media Etnopedagogi

Egrang batok merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar sebagai media etnopedagogi dalam pendidikan dasar (Jumawan et al., 2024). Permainan ini menggunakan tempurung kelapa sebagai pijakan dan tali sebagai alat bantu untuk berjalan. Kesederhanaan alat yang digunakan menunjukkan bahwa masyarakat tradisional memiliki kreativitas dalam memanfaatkan bahan alam di lingkungan sekitar menjadi sarana rekreasi, olahraga, dan pembelajaran (Hapipah & Maimunah, 2025).

Dalam perspektif etnopedagogi, egrang batok mengandung nilai budaya yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran (Rizkiyani et al., 2023) (PERTIWI, 2017). Nilai tersebut antara lain gotong royong, keberanian, kesabaran, sportivitas, tanggung jawab, kepedulian, dan kebanggaan terhadap budaya lokal (Yani & Risqiani, 2023). Nilai gotong royong tampak ketika siswa bekerja sama dalam membuat alat, membantu teman yang kesulitan, dan saling memberi dukungan ketika latihan. Nilai keberanian muncul ketika siswa

mencoba berdiri dan berjalan di atas batok. Nilai kesabaran berkembang ketika siswa mengalami kegagalan, jatuh, atau belum mampu menjaga keseimbangan. Nilai sportivitas terlihat ketika siswa mengikuti permainan atau lomba persahabatan.

Egrang batok juga dapat memperkuat hubungan antara sekolah dan budaya masyarakat. Anak-anak dapat diajak menggali cerita dari orang tua atau masyarakat mengenai pengalaman bermain tradisional pada masa lalu. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup karena melibatkan memori budaya, pengalaman keluarga, dan praktik sosial masyarakat. Sekolah tidak hanya menjadi tempat transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi ruang pelestarian budaya lokal.

Pengembangan Motorik Kasar melalui Egrang Batok

Salah satu aspek utama yang dapat dikembangkan melalui egrang batok adalah keterampilan motorik kasar (Hapipah & Maimunah, 2025). Ketika memainkan egrang batok, siswa harus mampu mengendalikan keseimbangan tubuh, mengatur posisi kaki, menarik tali dengan tangan, menjaga pandangan, serta mengatur ritme langkah. Aktivitas ini melibatkan koordinasi antara mata, tangan, kaki, dan postur tubuh.

Latihan egrang batok dapat dilakukan secara bertahap. Pada tahap awal, siswa belajar mengenal alat, memahami cara penggunaan, dan mempraktikkan cara naik serta turun

dari batok. Setelah itu, siswa berlatih berdiri stabil selama beberapa detik. Tahap berikutnya adalah berjalan lurus dalam jarak pendek, berjalan zig-zag, berbalik arah, berhenti pada tanda tertentu, hingga mengikuti permainan estafet atau permainan beregu. Tahapan ini penting agar pembelajaran berlangsung aman, bertahap, dan sesuai dengan kemampuan siswa.

Pengembangan motorik melalui egrang batok tidak hanya berorientasi pada kecepatan atau keberhasilan berjalan jauh, tetapi juga pada proses perkembangan siswa. Indikator perkembangan dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan menjaga keseimbangan, koordinasi gerak, kelancaran langkah, keberanian mencoba, serta berkurangnya kesalahan gerak. Oleh karena itu, egrang batok dapat menjadi media yang efektif untuk menstimulasi motorik kasar siswa sekolah dasar.

Selain motorik kasar, proses pembuatan egrang batok juga melibatkan motorik halus. Siswa perlu mengukur panjang tali, menggambar motif, mengikat simpul, menyesuaikan ukuran alat, dan menghias tempurung kelapa. Aktivitas tersebut mengembangkan ketelitian, koordinasi tangan, kreativitas visual, dan tanggung jawab terhadap produk yang dibuat.

Egrang Batok sebagai Pembelajaran Berbasis Proyek

Egrang batok dapat dikembangkan sebagai pembelajaran berbasis

proyek karena siswa tidak hanya memainkan alat, tetapi juga terlibat dalam proses merancang, membuat, menguji, memperbaiki, menghias, dan mempresentasikan hasil karya (Wardhani, 2020). Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, memecahkan masalah, bekerja sama, dan menghasilkan produk.

Proyek egrang batok dapat dimulai dari kegiatan eksplorasi budaya. Guru mengajak siswa mendiskusikan permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh orang tua atau masyarakat sekitar. Siswa dapat diminta melakukan wawancara sederhana dengan keluarga tentang permainan masa kecil. Kegiatan ini membantu siswa memahami bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat.

Tahap berikutnya adalah desain dan pembuatan alat. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyiapkan tempurung kelapa, mengukur tali, membuat sketsa desain, membersihkan batok, mengamplas permukaan, memasang tali, menguji simpul, serta memastikan alat aman digunakan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator, pengarah keselamatan, dan pemberi umpan balik. Guru juga perlu membantu bagian-bagian yang berisiko, seperti pelubangan tempurung kelapa, agar proses pembelajaran tetap aman.

Setelah alat selesai, siswa dapat menghias batok dengan motif lokal

sederhana. Kegiatan ini membuka ruang integrasi dengan pembelajaran seni budaya. Siswa dapat menggunakan warna, simbol, atau pola tertentu yang merepresentasikan lingkungan dan identitas budaya mereka. Dengan demikian, egrang batok tidak hanya menjadi alat permainan, tetapi juga menjadi karya kreatif yang memiliki nilai estetis.

Model ETNO MOTORIK dalam Pembelajaran Egrang Batok

Berdasarkan hasil kajian, pembelajaran egrang batok dapat dikembangkan melalui model ETNO MOTORIK (Sugara & -, 2022). Model ini terdiri atas lima komponen utama, yaitu eksplorasi etno, nyipta alat, olah gerak, maknai nilai, dan tampilkan karya.

Pertama, eksplorasi etno. Pada tahap ini, siswa diajak mengenal permainan tradisional, bahan alam, cerita keluarga, dan nilai budaya yang terkandung dalam egrang batok. Guru dapat menggunakan cerita, gambar, video pendek, demonstrasi, atau wawancara sederhana dengan orang tua. Tujuan tahap ini adalah membangun kesadaran budaya dan rasa ingin tahu siswa.

Kedua, nyipta alat. Pada tahap ini, siswa membuat egrang batok secara berkelompok. Mereka belajar memilih bahan, mengukur tali, merancang bentuk, memperhatikan keamanan, dan menghias alat. Tahap ini mengembangkan kreativitas, tanggung jawab, ketelitian, musyawarah, dan kerja sama.

Ketiga, olah gerak. Pada tahap ini, siswa mempraktikkan gerakan dasar menggunakan egrang batok. Latihan dilakukan secara bertahap, mulai dari berdiri, berjalan lurus, berjalan zig-zag, berbalik arah, hingga mengikuti permainan beregu. Tahap ini berfokus pada pengembangan motorik kasar, koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan keberanian.

Keempat, maknai nilai. Pada tahap ini, siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar. Guru dapat mengajak siswa mendiskusikan pengalaman ketika gagal, cara membantu teman, perasaan ketika berhasil, dan nilai-nilai yang diperoleh dari permainan. Tahap ini penting untuk menghubungkan aktivitas fisik dengan pembentukan karakter.

Kelima, tampilkan karya. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan alat yang dibuat, mendemonstrasikan permainan, mengikuti festival kelas, dan melakukan lomba persahabatan. Kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri, apresiasi budaya, sportivitas, dan kebanggaan terhadap hasil kerja kelompok.

Model ETNO MOTORIK menunjukkan bahwa egrang batok dapat menjadi pembelajaran yang utuh. Siswa tidak hanya bergerak, tetapi juga meneliti budaya, membuat produk, bekerja sama, berefleksi, dan menampilkan karya. Inilah kekuatan etnopedagogi dalam pembelajaran pendidikan dasar.

Rancangan Pembelajaran Satu Semester

Pembelajaran egrang batok dapat dirancang untuk satu semester dengan 16 kali pertemuan. Rancangan ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah. Pada pertemuan pertama, guru melakukan orientasi melalui diskusi tentang permainan masa kecil keluarga dan tes awal keseimbangan. Pertemuan kedua digunakan untuk mengenalkan ragam permainan tradisional Indonesia. Pertemuan ketiga berfokus pada pengenalan egrang batok, fungsi alat, cara bermain, serta prosedur keselamatan.

Pertemuan keempat sampai kedelapan diarahkan pada proyek pembuatan alat. Siswa mendesain alat, menyiapkan bahan, membersihkan batok, mengamplas, memasang tali, menguji fungsi, memperbaiki simpul, dan menghias batok dengan motif lokal. Tahap ini mengembangkan kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan ketelitian.

Pertemuan kesembilan sampai kedua belas berfokus pada latihan gerak. Siswa berlatih naik dan turun dari egrang, berdiri stabil, berjalan lurus, berjalan zig-zag, berbalik arah, berhenti pada tanda tertentu, dan melakukan permainan beregu. Guru melakukan observasi perkembangan motorik dan memberikan umpan balik sesuai kemampuan siswa.

Pertemuan ketiga belas dan keempat belas digunakan untuk menciptakan variasi aturan permainan serta simulasi festival. Siswa merancang aturan yang aman, adil, menyenangkan, dan memungkinkan

semua anggota kelompok berpartisipasi. Pertemuan kelima belas dilaksanakan sebagai festival egrang batok yang berisi pameran alat, demonstrasi, dan lomba persahabatan. Pertemuan keenam belas digunakan untuk refleksi, penulisan jurnal pengalaman, dan diskusi keberlanjutan permainan tradisional di sekolah maupun di rumah.

Rancangan satu semester ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dikembangkan secara sistematis dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai kegiatan tambahan. Dengan pengelolaan yang baik, egrang batok dapat menjadi media pembelajaran lintas aspek yang menghubungkan jasmani, budaya, kreativitas, sosial, dan karakter.

Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Egrang Batok

Penilaian dalam pembelajaran egrang batok perlu dilakukan secara autentik dan berkelanjutan (Laely, 2015). Asesmen diagnostik digunakan untuk mengetahui pengalaman awal siswa terhadap permainan tradisional dan kemampuan awal keseimbangannya. Asesmen formatif dilakukan selama proses pembelajaran, seperti saat siswa membuat alat, berlatih gerak, memperbaiki kesalahan, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah. Asesmen sumatif dilakukan melalui festival egrang batok, unjuk kerja motorik, pameran produk, portofolio, dan refleksi individu.

Aspek penilaian dapat mencakup motorik kasar, produk, kreativitas, karakter, dan pemahaman etno (Khusnul laely, 2015). Motorik kasar dinilai dari keseimbangan, koordinasi, postur, langkah, dan kelincahan. Produk dinilai dari keamanan alat, fungsi, simpul, ukuran, dan kerapian. Kreativitas dinilai dari motif hias, variasi aturan permainan, dan solusi terhadap masalah. Karakter dinilai dari gotong royong, tanggung jawab, sportivitas, empati, dan keberanian. Pemahaman etno dinilai dari kemampuan siswa menjelaskan nilai budaya, bahan lokal, dan manfaat pelestarian permainan tradisional.

Prinsip utama dalam penilaian adalah perkembangan. Siswa tidak hanya dinilai berdasarkan kemampuan paling cepat atau paling mahir, tetapi juga berdasarkan proses belajar, keberanian mencoba, peningkatan kemampuan, kerja sama, dan kesadaran terhadap nilai budaya. Dengan demikian, penilaian menjadi bagian integral dari pembelajaran.

Integrasi Pembelajaran Lintas Bidang

Egrang batok memiliki potensi untuk diintegrasikan dengan berbagai bidang pembelajaran di sekolah dasar (Agustina et al., 2024). Dalam PJOK, siswa mengembangkan keterampilan gerak, keseimbangan, koordinasi, dan kebugaran. Dalam IPAS, siswa dapat mempelajari kelapa sebagai sumber daya alam, pemanfaatan bahan lokal, dan pengurangan limbah (Yoanda & Ismet, 2022). Dalam matematika, siswa belajar mengukur panjang tali,

jarak lintasan, waktu tempuh, dan pola gerak. Dalam seni, siswa menghias batok dengan motif lokal. Dalam Bahasa Indonesia, siswa menulis prosedur pembuatan alat, laporan kegiatan, dan refleksi pengalaman. Dalam pendidikan karakter, siswa belajar gotong royong, tanggung jawab, keberanian, sportivitas, dan kepedulian.

Integrasi lintas bidang tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa tidak hanya mempelajari permainan sebagai aktivitas fisik, tetapi juga memahami keterkaitan antara tubuh, budaya, lingkungan, pengetahuan, dan kehidupan sosial. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan dasar yang menempatkan pengalaman konkret sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan karakter anak.

D. Kesimpulan

Etnopedagogi egrang batok merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan untuk pendidikan dasar karena mampu mengintegrasikan pengembangan motorik, kreativitas, karakter, kolaborasi, dan identitas budaya siswa. Egrang batok tidak hanya berfungsi sebagai permainan jasmani, tetapi juga sebagai media pembelajaran budaya yang mengandung nilai gotong royong, keberanian, kesabaran, sportivitas, tanggung jawab, dan kebanggaan terhadap kearifan lokal.

Model pembelajaran egrang batok dapat dikembangkan melalui tahapan eksplorasi budaya, pembuatan alat,

latihan gerak, penciptaan variasi permainan, festival kelas, dan refleksi. Model ETNO MOTORIK yang terdiri atas eksplorasi etno, nyipta alat, olah gerak, maknai nilai, dan tampilkan karya dapat menjadi kerangka implementasi pembelajaran yang sistematis dan aplikatif. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar bergerak, tetapi juga belajar memahami budaya, bekerja sama, berkreasi, menyelesaikan masalah, dan merefleksikan nilai-nilai kehidupan.

Artikel ini merekomendasikan agar guru sekolah dasar, khususnya guru PJOK, memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar yang kontekstual, murah, inklusif, dan dekat dengan kehidupan anak. Sekolah juga perlu melibatkan orang tua, tokoh masyarakat, dan komunitas budaya sebagai narasumber agar pembelajaran etnopedagogi menjadi lebih hidup. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan melalui penelitian tindakan kelas, eksperimen, atau pengembangan model untuk menguji efektivitas egrang batok terhadap peningkatan motorik kasar, kreativitas, sikap sosial, dan pemahaman budaya siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L., Yeni Widiyawati, & Indri Nurwahidah. (2024). Validitas Modul Ajar IPA Terintegrasi dengan Permainan "Egrang Batok Kelapa" Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 18(2).

<https://doi.org/10.24905/cakrawala.v18i2.434>

Andrian, I. L., & Ehan. (2017). Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra. *JASSI/ ANAKKU: Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 18(2).

Aspar, M., Mulyanto, T. Y., Mahardika, G. P., & ... (2020). A ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAWAI/GADGET TERHADAP AKTIVITAS OLAHRAGA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Speed (Sport*

Bagiasa, I. K. (2023). Penerapan olahraga tradisional Makepung untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 3(1). <https://doi.org/10.54284/jopi.v3i1.242>

Bili, K. D., Arnyana, I. B. P., & Dantes, N. (2023). Kebijakan Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2527>

Car, A., Trisuchon, J., Ayaragarnchanakul, E., Creutzig, F., Javaid, A., Puttanapong, N., Tirachini, A., Irawan, M. Z., Belgiawan, P. F., Tarigan, A. K. M., Wijanarko, F., Henao, A., Marshall, W. E., Chalermpong, S., Kato, H., Thaithatkul, P., Ratanawaraha, A., Fillone, A., Hoang-Tung, N., ... Chalermpong, S. (2023). KEABSAHAN DATA

-
- | | |
|---|--|
| <p>KUALITATIF. <i>International Journal of Technology</i>, 47(1).</p> <p>Claudia Marpaung, Syarifah, & Hidayat. (2023). PENGARUH PENDEKATAN ETNOPEDAGOGI DAN KARAKTER INTEGRITAS TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR. <i>ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar</i>, 7(2).
 https://doi.org/10.30651/else.v7i2.20823</p> <p>Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. <i>Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung</i>.</p> <p>Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. <i>HUMANIKA</i>, 21(1).
 https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075</p> <p>Fitrianingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di PAUD. <i>Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i>, 7(5).
 https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4970</p> <p>Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. <i>Jurnal Sportif</i>, 1(1).</p> <p>Hapipah, H., & Maimunah, M. (2025). MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK</p> | <p>KASAR MENGGUNAKAN MODEL DEMONSTRATION, METODE DRILL, DAN PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK KELAPA. <i>ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah</i>, 5(3).
 https://doi.org/10.51878/action.v5i3.6248</p> <p>Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha</i>, 9(3).
 https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164</p> <p>Istiningsih, G., & Dharma, D. S. A. (2025). Analisis Kesulitan dan Implementasi Etnopedagogi dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)</i>, 5(1).
 https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.818</p> <p>Ivo, L., Miranda, D., & Lukmanulhakim, L. (2024). Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa untuk Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Menjalin Hilir Kecamatan Menjalin. <i>Jurnal Edukasi</i>, 2(4).
 https://doi.org/10.60132/edu.v2i4.353</p> <p>Jumawan, Wulandari, R. S., & Lestari, E. (2024). Stimulasi Perkembangan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok. <i>Jurnal Mentari</i>, 4(1).</p> <p>Khusnul laely, D. yudi. (2015). Pengaruh permainan egrang</p> |
|---|--|
-

- tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Empowerment*, 3(1).
- Laely, K. dan D. yudi. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Jurnal Empowerment*, 3(1).
- Mulyana, A., An-Nazwa, F., Amanatin, I., Afifah, L. D. A., Handayani, S. R., Zikri, S. A., & Wati, T. A. (2024). Mengapa Olahraga Penting? Peran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3). <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1158>
- Nofri, S. (2022). Pengertian Metode Penelitian Eksperimen. *Jurnal Maqasiduna: Ilmu Humaniora, Pendidikan & Ilmu Sosial*, 2(1).
- Olyssia, O., Widodob, W., & Istiq'farohc, N. (2024). Tradisi Haul Mbah Supondriyo Desa Sepande Sebagai Sumber Belajar Keberagaman Budaya Berbasis Etnopedagogi di Sekolah Dasar. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(2).
- PERTIWI, S. A. (2017). PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBK) OLEH GURU DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN ADIMULYO. *Theory and Practice of Education*.
- Rahmawati, Y., Indiarasih, M., & ... (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi Pada Pelestarian Aksara Sunda. ... : *Sekolah Tinggi Agama*
- Rizkiyani, N., Sarifah, I., & Utomo, E. (2023). Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Media Komik Digital Bangun Datar berbasis Etnopedagogi. *Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo*, 1(17).
- Samsul Mujtahidin, S. A. R. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Terhadap Keseimbangan. *Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1). <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Sugara, U., & -, S. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888>
- Sujarno. (2013). Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak. In *Balai Pelestarian Nilai Kebudayaan Yogyakarta: Yogyakarta* (Number 1).
- Susanto, C. P., Soehaditama, J. P., Soekirman, A., Suhendra, A., Valentin, D. A., & Sismiati. (2025). Konsep penelitian kualitatif : tinjauan pustaka, studi kasus, pendekatan etnografi, informan, in-Depth Interview dan focus

- group discussion. *Jurnal Inovasi Manajemen, Kewirausahaan, Bisnis Dan Digital*, 2(3047–1184).
- Toli-toli, K., Pendidikan, I., Tadulako, U., Tengah, S., Hatta, J. S., Km, N., Mantikulore, K., & Palu, K. (2024). Perbandingan Minat Siswa Terhadap Olahraga Modern dan Olahraga Tradisional di Kabupaten Toli-Toli. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3).
- Triardhana, Y., Hafidz, A., Wijaya, A., Nurkholis, & Nur Ahmad Arief. (2025). PENINGKATAN PEMAHAMAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI KAMPUNG OLAHRAGA DESA BAKUNG TEMENGGUNGAN KECAMATAN BALONGBENDO KABUPATEN SIDOARJO. *Laksana Olahraga*, 2(02). <https://doi.org/10.26740/laksanaolahraga.v2i02.64374>
- Wardhani, M. C. K. (2020). Pengaruh Penggunaan Egrang Batok Kelapa Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengurangan Pada Siswa Kelas 1 SD K Sang Timur Yogyakarta. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, UNiversitas Sanata Dharma, Yogyakarta*.
- Yani, S., & Risqiani, D. A. (2023). INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT RIAU. *Hawa: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.69745/hawajppm.v1i2.31>
- Yoanda, F., & Ismet, S. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Sumbang Kurenah di Taman Kanak-kanak Genius Kids II Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3(2). <https://doi.org/10.37216/aura.v3i2.699>