

## **Pengaruh Permainan Egrang Batok Kelapa Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota**

**Glori Sonnya Simanungkalit, Uranus Zamili, Rotua Samosir**  
**Pendidikan Kristen Anak Usia Dini Institut Agama Kristen Negeri Tarutung.**  
**Email:**[glorisimanungkalit604@gmail.com](mailto:glorisimanungkalit604@gmail.com), [uranuszamili87@gmail.com](mailto:uranuszamili87@gmail.com),  
[Rotuasamosir1989@gmail.com](mailto:Rotuasamosir1989@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan egrang batok kelapa terhadap motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Penelitian ini dilakukan karena perkembangan motorik kasar merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya. Populasi adalah seluruh siswa TK GKPI Tarutung Kota, sebanyak 113 siswa. Sampel penelitian ditetapkan menggunakan *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling* yaitu siswa kelas B1 berjumlah 26 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas B3 berjumlah 25 orang sebagai kelas kontrol. Metode penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimen* dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah item angket sebanyak 12 item. Data penelitian untuk angket dianalisa dengan menggunakan rumus uji beda rata-rata (N-Gain Skor) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Diketahui nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,8687 berada pada kategori tinggi. Dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,2423 berada pada kategori rendah. Kemudian melakukan uji independen test menggunakan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 11,670 > t_{tabel} = 2,042$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan egrang batok kelapa memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Dengan demikian dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Permainan Egrang Batok Kelapa, Motorik Kasar Anak

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of the coconut shell stilt game on the gross motor skills of children aged 5–6 years at GKPI Tarutung Kota Kindergarten. This study was conducted because gross motor development is a crucial aspect to be fostered in early childhood through play activities that are enjoyable, active, and appropriate for the children's developmental stage. The population consisted of all students at GKPI Tarutung Kota Kindergarten, totaling 113 students. The sample was selected using non-probability sampling—specifically purposive sampling—comprising Class B1 (26 students) as the experimental group and Class B3 (25 students) as the control group. A quantitative quasi-*

*experimental method was employed, utilizing a pretest-posttest control group design. The research instrument consisted of a 12-item questionnaire. Questionnaire data were analyzed using the average difference test formula (N-Gain Score) to assess the improvement in outcomes for both classes following the intervention. The results showed that the average score for the experimental group was 0.8687 (high category), while the average score for the control group was 0.2423 (low category). An independent t-test yielded a calculated t-value of 11.670, which exceeded the t-table value of 2.042. These results indicate that the coconut shell stilt game has a significant effect on improving the gross motor skills of children aged 5–6 years. Thus, it is concluded that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected.*

**Keywords:** *Coconut Shell Stilt Game, Children's Gross Motor Skills*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul di masa depan. Masa ini disebut juga sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode kritis yang sangat menentukan arah perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak.<sup>1</sup> Salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus pada masa ini adalah perkembangan motorik kasar. Motorik kasar mengacu pada keterampilan gerak yang melibatkan otot-otot besar tubuh, seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Kemampuan ini tidak hanya mendukung aktivitas fisik anak, tetapi juga berkaitan erat dengan perkembangan sosial dan kesiapan belajar anak di masa yang akan datang.

Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan motorik kasar sangat berperan penting, terutama dalam

membantu anak untuk lebih mandiri, aktif, dan percaya diri. Sayangnya, pola aktivitas anak masa kini mengalami pergeseran akibat pengaruh teknologi yang semakin kuat. Banyak anak lebih senang bermain di dalam ruangan menggunakan gawai atau menonton televisi, dibandingkan beraktivitas fisik secara langsung di luar ruangan. Minimnya kesempatan bergerak ini dapat menyebabkan keterlambatan atau hambatan dalam perkembangan motorik kasar yang seharusnya dapat diasah melalui permainan aktif. Pengenalan budaya merupakan hal penting untuk dilakukan sedini mungkin. Selain menjadi pondasi karakter, integrasi nilai-nilai budaya dalam aktivitas anak juga dapat menyediakan ruang gerak yang kaya dan bermakna.<sup>2</sup>

Data global dan nasional mendukung fenomena ini. Berdasarkan laporan *World Health Organization*

---

<sup>1</sup> Denok Dwi Anggraini, *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini* (Kediri: Kreator Cerdas Indonesia, 2022), hal. 2.

<sup>2</sup> Grace Fine Situngkir and Ledyana Dwi Mei Situngkir, "Integrasi Nilai-Nilai Kearifan

Lokal Budaya Batak Toba Sebagai Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran IPS 1," *Talitakum: Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2023): 118–26.

(WHO) tahun 2020, lebih dari 80% anak usia sekolah di dunia tidak mencapai tingkat aktivitas fisik harian yang direkomendasikan. Di Indonesia, Riskesdas 2022 melaporkan hanya sekitar 35% anak usia dini yang terlibat secara rutin dalam aktivitas fisik di luar ruangan. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak Indonesia kekurangan stimulasi gerak yang memadai, yang pada akhirnya berdampak pada kurang optimalnya perkembangan motorik kasar.

Upaya peningkatan kualitas perkembangan anak tidak dapat dilepaskan dari penyediaan aktivitas fisik yang memadai, menyenangkan, dan sesuai dengan usia anak. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui kegiatan bermain. Bermain adalah media alami anak untuk belajar dan berinteraksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, permainan tradisional dapat menjadi pilihan yang sangat relevan. Selain mengandung nilai budaya lokal sebagai warisan leluhur Nusantara, permainan tradisional juga umumnya dirancang untuk dilakukan secara fisik di luar ruangan dengan memanfaatkan bahan alam. Salah satu contoh permainan tradisional yang bermanfaat untuk pengembangan motorik kasar adalah egrang batok kelapa.<sup>3</sup>

Permainan ini menggunakan alat berupa dua batok kelapa tua (diameter 15–20 cm) yang dibelah simetris, dilubangi bagian tengahnya, dan diikat dengan tali

rami atau tambang plastik sepanjang 1–1,5 meter. Anak berdiri di atas batok dengan telapak kaki menapak kokoh sambil memegang erat tali pengikat, lalu berjalan dengan cara mengangkat batok bergantian.<sup>4</sup> Gerakan ini menuntut anak untuk mengoordinasikan mata-kaki-tangan secara simultan, mempertahankan titik berat tubuh di tengah batok yang sempit, serta mengerahkan kekuatan otot tungkai dan inti tubuh (*core strength*) untuk menjaga stabilitas selama bergerak. Tantangan fisik inilah yang membuat egrang batok kelapa efektif melatih tiga aspek fundamental motorik kasar: kekuatan otot kaki, koordinasi bilateral, dan keterampilan dinamik menjaga keseimbangan.

Permainan egrang batok kelapa juga sejalan dengan pandangan Hurlock yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar sangat dipengaruhi oleh kematangan saraf dan latihan fisik melalui aktivitas langsung. Anak-anak yang terbiasa melakukan gerak aktif dalam permainan seperti ini cenderung memiliki perkembangan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang lebih banyak melakukan aktivitas pasif.<sup>5</sup> Oleh karena itu, permainan egrang batok kelapa memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran fisik yang menyenangkan dan bermakna.

Sementara itu, di tengah potensinya, permainan tradisional seperti egrang batok kelapa mulai terpinggirkan dari dunia

---

<sup>3</sup> Nurliza Zuhra, Chairullah, and Syafrizal, "Implementasi Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Ameena Journal* 2, no. 4 (2024): 401–11, <https://doi.org/10.63732/aj.v2i4.130>.

<sup>4</sup> Wiwin Kaoci, Bahran Taib, and Dewi Mufidatul Ummah, "Perkembangan Fisik Motorik

Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional 'Jalan Tempurung,'" *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 3, no. 1 (2021): 11–22.

<sup>5</sup> Rahmawati, Stimulasi Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Aktif *Jurnal Paud Agapedia* 5, no. 2 (2021).

pendidikan anak usia dini. Banyak pendidik cenderung lebih memilih metode pembelajaran yang tenang, berbasis duduk, atau menggunakan media digital, karena dianggap lebih praktis dan aman. Padahal, minimnya stimulasi motorik kasar justru menghambat kesiapan anak menghadapi pendidikan dasar yang menuntut aktivitas fisik dan kemandirian lebih tinggi.<sup>6</sup>

Penelitian ini juga akan memberikan manfaat praktis dalam dunia pendidikan anak usia dini. Bila permainan egrang batok kelapa terbukti efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar, maka permainan ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal.

## 2. KAJIAN TEORI

### Pengertian Motorik Kasar Anak

Motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar anggota tubuh, yang berkembang sesuai dengan tingkat kematangan koordinasi anak. Kemampuan ini mencakup aktivitas seperti berlari, menendang, duduk, naik-turun tangga, melompat, dan berjalan. Gerakan motorik kasar yang dicapai anak sejak dini sangat bermanfaat untuk

kehidupannya kelak. Misalnya, anak yang terbiasa melakukan aktivitas fisik seperti berlari dan memanjat, akan cenderung menyukai olahraga saat ia tumbuh besar. Maka, dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar merupakan dasar penting dalam mendukung pertumbuhan fisik dan kemampuan gerak anak secara optimal.<sup>7</sup>

### Pengertian Permainan Egrang Batok Kelapa

Menurut M. Fadillah, egrang batok merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa, alat permainan ini bagi anak usia dini dapat melatih perkembangan motorik kasar dan halus, serta melatih konsentrasi dan kreativitas.<sup>8</sup> Permainan egrang batok kelapa menuntut anak untuk menjaga keseimbangan tubuh sambil melangkah maju secara perlahan.

Permainan egrang batok kelapa merupakan aktivitas fisik yang sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.<sup>9</sup> Permainan ini menuntut anak untuk menjaga keseimbangan tubuh, mengendalikan langkah secara tepat, serta mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki secara simultan. Latihan berulang melalui permainan ini membantu memperkuat otot kaki, meningkatkan

---

<sup>6</sup> Gervasius Adam, Stevanus Divan, and Emila Graciela Mega Taran, "Analisis Prioritas Stimulasi Motorik Halus Dan Kasar Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Penyebab Dan Implikasi," *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024): 34–43, <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss4.1>

192.

<sup>7</sup> Nurul Amelia Khadijah, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini* (Prenada Media, 2020).

<sup>8</sup> Hurin Innihayatus Sa'adah, "Melatih Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Egrang Siswa TK Usia 5-6 Tahun Di TK BPK Wilmar," *Journal Of Early Childhood Education Studies* 3, no. 2 (2023): 117–48, <https://doi.org/10.54180/joeecs.2023.3.2.117-148>.

<sup>9</sup> Nurliza Zuhra, Chairullah, and Syafrizal, "Implementasi Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," *Ameena Journal* 2, no. 4 (2024): 401–11, <https://doi.org/10.63732/aj.v2i4.130>.

kelincahan gerak, dan melatih konsentrasi serta keberanian anak. Dengan demikian, egrang batok kelapa dapat dijadikan media stimulasi yang berdampak langsung pada keseimbangan dan koordinasi motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

### **Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut *National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini (*early childhood*) adalah individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun. Masa ini menjadi periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan berbagai aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan yang dimilikinya.<sup>10</sup>

Menurut pandangan para pakar, anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat menentukan bagi pembentukan dasar kemampuan hidupnya. Pada masa ini, anak mulai mengembangkan keterampilan fisik, motorik, bahasa, kognitif, moral, sosial-emosional, serta apresiasi seni. Periode ini juga dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana stimulasi yang tepat melalui lingkungan yang mendukung akan membantu anak mengembangkan potensi optimal pada setiap aspek perkembangannya.

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, karena data yang dikumpulkan

berupa angka yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat. Metode ini dipilih agar hasil penelitian dapat dijelaskan secara objektif dan akurat.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*, karena peneliti tidak melakukan randomisasi penuh terhadap peserta, tetapi tetap membandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, di mana masing-masing kelompok diberikan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik kasar anak.<sup>11</sup>

- a. *Pretest* dilakukan untuk menilai kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan, sehingga kondisi awal dapat diketahui secara jelas.
- b. Perlakuan (*Treatment*) diberikan pada kelas eksperimen berupa permainan egrang batok kelapa, sedangkan kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran konvensional.
- c. *Posttest* dilakukan pada kedua kelompok untuk menilai perkembangan motorik kasar anak setelah perlakuan.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pretest pada kedua kelompok. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti permainan egrang batok kelapa sebagai perlakuan, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran biasa. Setelah perlakuan

---

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

selesai, dilakukan posttest pada kedua kelompok untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik kasar anak. Tabel desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Desain Penelitian Pretest-  
Posttest Control Group**

| Kelompok   | Pretest | Perlakuan<br>(Treatment)             | Posttest |
|------------|---------|--------------------------------------|----------|
| Eksperimen | 01      | X<br>(Permainan egrang batok kelapa) | 02       |
| Kontrol    | 03      | -                                    | 04       |

Keterangan:

Keterangan:

O<sup>1</sup>&O<sup>2</sup> : *Pretest* (pengukuran awal kemampuan berhitung sebelum perlakuan). Pada tahap ini yang dilakukan penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi awal perkembangan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan.

X : Perlakuan permainan egrang batok kepala yang hanya diberikan pada kelompok eksperimen yang bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar anak. Sementara pada kelompok kontrol tidak diberikan

perlakuan dengan permainan egrang batok kelapa, melainkan tetap belajar dengan metode pembelajaran konvensional.

O<sup>3</sup> & O<sup>4</sup> : *Posttest* (pengukuran kemampuan berhitung setelah perlakuan). Penilaian akhir terhadap kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan egrang batok kelapa, dan juga untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak tanpa perlakuan (metode konvensional).

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK GKPI Tarutung Kota, yang terletak di Kecamatan Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara, Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian berlangsung mulai bulan Desember hingga Januari 2026.

### Populasi dan Sampel

#### Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang menjadi sumber data dalam penelitian. Penentuan populasi memiliki peran penting karena akan mempengaruhi kelancaran dan kualitas hasil penelitian. Dengan adanya batasan populasi yang jelas, peneliti dapat mengatur proses pengumpulan data secara lebih sistematis dan hasil penelitian menjadi lebih akurat. Menurut Sugiyono, populasi diartikan

sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>12</sup>

Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa TK GKPI Tarutung Kota, sebanyak 113 siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Jumlah Siswa Tk GKPI Tarutung  
Kota**

| No | Kelas                 | Jumlah |
|----|-----------------------|--------|
| 1. | B1 (kelas eksperimen) | 26     |
| 2. | B2                    | 28     |
| 3. | B3 (kelas kontrol)    | 25     |
| 4. | B4                    | 18     |
| 5. | B5                    | 16     |
|    | Jumlah                | 113    |

### **Sampel**

Sugiyono mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.<sup>13</sup> Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Non-Random Sampling* melalui teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling*.

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen, sehingga subjek penelitian tidak memungkinkan untuk diacak secara individu, dan peneliti menetapkan kelas secara utuh sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 5–6 tahun (kelas B), yang terdiri dari lima kelas dengan jumlah siswa berbeda-beda. Dari populasi tersebut, sampel dipilih berdasarkan kesetaraan karakteristik kelas, meliputi jumlah siswa yang relatif seimbang dan kemampuan motorik kasar awal yang hampir sama berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas B1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas B3 sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kedua kelas ini mempertimbangkan kesetaraan jumlah siswa (B1=26, B3=25) dan kemampuan motorik kasar awal yang hampir sama, sehingga perbedaan jumlah siswa hanya 1 anak dan dapat dianggap seimbang secara praktis. Kelas B2, B4, dan B5 tidak dijadikan sampel karena memiliki perbedaan jumlah siswa yang lebih besar dan variasi kemampuan motorik kasar awal yang lebih beragam, sehingga berpotensi mengganggu kesetaraan kelompok dan keakuratan hasil penelitian.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota, diperoleh distribusi motorik kasar anak usia 5-6

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: ALVABETA, Cv, 2016).

<sup>13</sup> Ibid., hlm. 81.

tahun di TK GKPI Tarutung Kota menggunakan permainan egrang batok kelapa maupun menggunakan pembelajaran biasa (kelas konvensional). Motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat di ukur dengan 12 item instrumen pada lembar penilaian. Bobot penilaian tertinggi adalah 4 sedangkan pernyataan terendah berbobot 1, sehingga skor tertinggi motorik kasar anak adalah jumlah pernyataan dikali bobot tertinggi yaitu  $12 \times 4 = 48$  dan skor terendah yaitu  $12 \times 1 = 12$ .

#### **Kemampuan motorik kasar Pada Anak Menggunakan Permainan Egrang Batok Kelapa**

Sebelum kategorisasi dilakukan, perlu menentukan skor mean dan standar deviasi. Berikut ini tabel hasil statistika motorik kasar anak yang diolah menggunakan SPSS 22.00.

#### **Deskripsi Data pada Kelas Eksperimen**

|                | <i>Eksperimen_</i><br><i>Pretest</i> | <i>Eksperimen_</i><br><i>Posttest</i> |
|----------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| N Valid        | 26                                   | 26                                    |
| Missing        | 0                                    | 0                                     |
| Mean           | 34,8077                              | 46,4231                               |
| Median         | 34,5000                              | 46,5000                               |
| Std. Deviation | 2,91231                              | 1,27037                               |
| Range          | 16,00                                | 4,00                                  |
| Minimum        | 27,00                                | 44,00                                 |
| Maximum        | 43,00                                | 48,00                                 |

Untuk menghitung pembagian kategori, peneliti memasukkannya ke dalam rumus norma sebagai berikut:

#### **Rumusan Kategori**

| No. | Rentang Skor                  | Kategori     |
|-----|-------------------------------|--------------|
| 1   | $X > \mu + 1 \sigma$          | Tinggi       |
| 2   | $\mu < X \leq \mu + 1 \sigma$ | Cukup Tinggi |
| 3   | $\mu - 1 \sigma < X \leq \mu$ | Cukup Rendah |
| 4   | $X \leq \mu - 1 \sigma$       | Rendah       |

Berdasarkan rumus norma kategorisasi di atas, maka langkah selanjutnya adalah mengkategorikan skor total jawaban responden ke dalam empat kategorisasi tersebut sehingga hasil kategorisasinya adalah:

#### **Rentang Kategorisasi Kelas Eksperimen Pada Pretest**

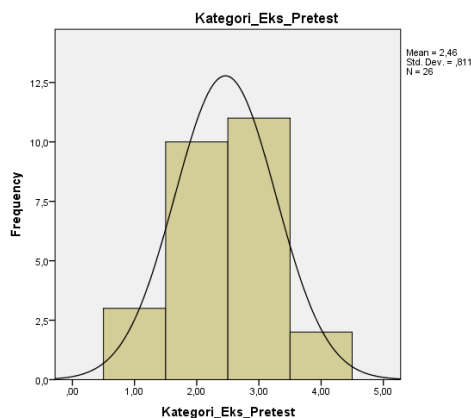
| No | Kategorisasi | Rentang Skor           |
|----|--------------|------------------------|
| 1  | Tinggi       | $X > 37,72$            |
| 2  | Cukup Tinggi | $34,81 < X \leq 37,72$ |
| 3  | Cukup Rendah | $31,90 < X \leq 34,01$ |
| 4  | Rendah       | $X \leq 31,90$         |

Berdasarkan kategori penilaian motorik kasar anak kelas eksperimen pada *pretest* yang disajikan pada tabel 4.1 dan 4.3 maka hasil distribusi frekuensi skor kemampuan motorik kasar pada anak menggunakan permainan egrang batok kelapa pada *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Distribusi Frekuensi kelas Eksperimen  
pada Pretest**

|                                                 | Frequency | Perc ent | Vali d Perc ent | Cumul ative Percent |
|-------------------------------------------------|-----------|----------|-----------------|---------------------|
| Va lid gi Cuk up Ting gi Cuk up Ren dah Ting gi | 3         | 11,5     | 11,5            | 11,5                |
|                                                 | 10        | 38,5     | 38,5            | 50,0                |
|                                                 | 11        | 42,3     | 42,3            | 92,3                |
| Tota l                                          | 26        | 100,0    | 100,0           | 100,0               |

Interval nilai angka hasil kemampuan motorik kasar pada anak menggunakan permainan egrang batok kelapa pada *pretest* dapat dilihat pada histogram gambar berikut:



*Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen  
Pada Pretest*

Berdasarkan data diatas, diketahui bahwa distribusi data variabel motorik

kasar pada anak usia 5-6 tahun kelas eksperimen pada *pretes* kepada 26 orang Anak di TK GKPI Tarutung Kota. Dari data tersebut, terdapat 3 anak (11,5%) yang termasuk dalam kategori tinggi, terdapat 10 anak (38,5%) anak yang termasuk dalam kategori cukup tinggi, terdapat 11 anak (42,3%) yang termasuk dalam kategori cukup rendah dan terdapat 2 anak (7,7%) yang termasuk dalam kategori rendah.

Dari data lampiran 7 dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen tentang kemampuan motorik kasar pada anak adalah item nomor 5 dengan skor nilai 90 dan nilai rata-rata 3,46 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu melompat ke depan dengan jarak tertentu. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 9 dengan skor nilai 68 dan nilai rata-rata 2,62 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu jongkok lalu berdiri kembali dengan stabil.

Dari data lampiran 7 dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen tentang kemampuan motorik kasar pada anak adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,04 yaitu indikator lokomotor (jalan, lari, lompat). Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 4 dengan nilai rata-rata 2,79 yaitu indikator kekuatan otot kaki.

**Uji t**

Karena varians homogen, maka pengujian hipotesa diambil berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada

tabel 4.15. *Independent Samples Test* dari nilai *Equal Varince Not Assumed*  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 33,967$ ) yaitu  $t_{hitung}= 11,670 > t_{tabel} = 2,042$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Varince Not Assumed* yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ . Ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $11,670 > 2,042$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kesimpulannya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat perbandingan yang signifikan kemampuan motorik kasar pada anak menggunakan permainan egrang batok kelapa dan pembelajaran biasa (kelas konvensional) di TK GKPI Tarutung Kota sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan besar yang melibatkan otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah item nomor 5 dengan skor nilai 90 dan nilai rata-rata 3,46 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu melompat ke depan dengan jarak tertentu. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 9 dengan skor nilai 68 dan nilai rata-rata 2,62 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu jongkok lalu berdiri kembali dengan stabil.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas eksperimen kepada

anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,04 yaitu indikator lokomotor (jalan, lari, lompat). Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 4 dengan nilai rata-rata 2,79 yaitu indikator kekuatan otot kaki.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah item nomor 9 dan nomor 10 dengan skor nilai 104 dan nilai rata-rata 4,00 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu jongkok lalu berdiri kembali dengan stabil dan mampu melompat berulang kali tanpa cepat lelah. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 4 dengan skor nilai 96 dan nilai rata-rata 3,69 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu berlari lurus tanpa menabrak.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah indikator nomor 4 dengan nilai rata-rata 4,00 yaitu indikator kekuatan otot kaki. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,78 yaitu indikator keseimbangan.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah item nomor 8 dan nomor 12 dengan skor nilai 74 dan nilai rata-rata

2,96 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu melakukan kombinasi gerakan (jalan-berhenti-lompat) sesuai aba-aba dan anak mampu mengubah arah gerakan secara cepat dan tepat. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 11 dengan skor nilai 62 dan nilai rata-rata 2,48 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu bergerak cepat berpindah tempat dengan lancar.

Berdasarkan penyebaran data pretest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah indikator nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,06 yaitu indikator kelincahan. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 2,69 yaitu indikator keseimbangan.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah item nomor 1 dan nomor 2 dengan skor nilai 84 dan nilai rata-rata 3,36 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu berjalan di atas garis lurus tanpa keluar jalur dan anak mampu berdiri dengan satu kaki selama beberapa detik. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 11 dengan skor nilai 67 dan nilai rata-rata 2,68 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu bergerak cepat berpindah tempat dengan lancar.

Berdasarkan penyebaran data posttest pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang motorik kasar pada anak adalah indikator

nomor 4 dengan nilai rata-rata 3,38 yaitu indikator kekuatan otot kaki. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 2 dengan nilai rata-rata 3,10 yaitu indikator lokomotor (jalan, lari, lompat).

Dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesa penelitian, diperoleh nilai *Equal Varince Not Assumed*  $t_{hitung} > t_{tabel} (\alpha=0,05; df= 33,967)$  yaitu  $t_{hitung}= 11,670 > t_{tabel} = 2,042$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Varince Not Assumed* yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,8687 berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dipahami bahwa permainan egrang batok kelapa efektif untuk meningkatkan motorik kasar pada anak. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,2423 berada pada kategori rendah. Sehingga dapat dipahami bahwa pembelajaran biasa (kelas konvensional) tidak efektif untuk meningkatkan motorik kasar pada anak.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan Berdasarkan Teori**

- a. Permainan egrang batok kelapa adalah kegiatan bermain yang menggunakan media batok kelapa sebagai alat untuk berjalan dengan bantuan egrang. Permainan ini melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot

kaki, sehingga dapat digunakan sebagai perlakuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

- b. Motorik kasar adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan besar yang melibatkan otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseimbangan, lokomotor (jalan, lari, lompat), koordinasi gerakan tubuh, kemampuan otot kaki dan kelincuhan.

### **Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian**

1. Dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesa penelitian, diperoleh nilai *Equal Varince Not Assumed*  $t_{hitung} > t_{tabel} (\alpha=0,05; df= 33,967)$  yaitu  $t_{hitung}= 11,670 > t_{tabel} = 2,042$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Varince Not Assumed* yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.
2. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,8687 berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dipahami bahwa permainan egrang batok kelapa efektif untuk meningkatkan motorik kasar pada

anak. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,2423 berada pada kategori rendah. Sehingga dapat dipahami bahwa pembelajaran biasa (kelas konvensional) tidak efektif untuk meningkatkan Kemampuan motorik kasar pada anak.

### **Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, dengan ini disarankan kepada:

1. Guru di TK GKPI Tarutung Kota disarankan untuk menggunakan permainan egrang batok kelapa sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, guru juga perlu mengembangkan variasi permainan tradisional lainnya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi anak.
2. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan permainan edukatif berbasis budaya lokal seperti egrang batok kelapa dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Sekolah juga dapat memasukkan permainan tradisional dalam program pembelajaran sebagai upaya pelestarian budaya sekaligus peningkatan perkembangan motorik kasar anak.
3. Anak diharapkan untuk mempertahankan serta meningkatkan motorik kasarnya, khususnya ketika guru

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan egrang batok kelapa, diharapkan anak dapat mengikuti setiap pelajaran dengan maksimal.

4. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang motorik kasar pada anak disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi motorik kasar pada anak tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Gervasius, Stevanus Divan, and Emila Graciela Mega Taran. "Analisis Prioritas Stimulasi Motorik Halus Dan Kasar Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Penyebab Dan Implikasi." *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2024): 34–43. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss4.1192>.
- Aferli, Anfellia Lia. "Pengenalan Motorik Kasar Melalui Bermain Dengan Air, Koin Dan Bola." *Education Core: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2025): 1–10.
- Ah, Nurkamelia Mukhtar. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini." *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 4, no. 2 (2018): 125–38.
- Aip Saripudin, Isnaeni Yuningsi Faujiah. *Model Edutainment Dalam Pembelajaran Paud*. Depok: Persada, PT RajaGrafindo, 2020.
- Ali, Masnur. "Meningkatkan Koordinasi Mata Tangan Dan Kaki Anak Melalui Permainan Tradisional." *Journal of Sport Science and Tourism Activity* 2, no. 2 (2023): 61–67.
- Anantasia, Gisela. "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen." *Adiba: Journal Of Education* 5, no. 2 (2025).
- Anas Mukhtar, and Gatut Rubiono. "Analisis Keseimbangan Statis Permainan Egrang Bambu." *Sprinter: Jurnal Ilmu Olahraga* 3, no. 3 (2022): 265–70. <https://doi.org/10.46838/spr.v3i3.308>.
- Aisyah, Siti. 2022. "Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini melalui Aktivitas Fisik Terstruktur." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2: 156–164.
- Andini, Shifa Jasyira, Meshcah Claula Farica, and Tri Asmawulan. "Belajar Sambil Bermain: Cara Sekolah Mendukung Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 7, no. 2 (2024): 178–86.
- Anggraini, Denok Dwi. *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Kediri: Kreator Cerdas Indonesia, 2022.
- Anggrainy, Nur Evira, and Meilania Anatasya Gerungan. "Melatih Kesabaran Dan Kerjasama Anak Dengan Menggunakan Permainan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2024).
- Angraeni, Reni, and Selia Dwi Kurnia. "Penerapan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Tk Arhadar." *EDUCHILD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 69–81. <https://doi.org/10.30863/educhild.v3i2.5448>.
- Anisa, Putri, Alifiya Rahma, Dita Yuliasitrid, Noortje Anita K, and Korespondensi Putrianisamhsunesaacid. "Pengaruh Permainan Tradisional Egrang

- Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 2, no. 2 (2024).
- Anita, Ni Wayan, and I Wayan Numertayasa. “Asistensi Mengajar Di Taman Kanak Kanak Di Desa Pesaban.” *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 06 (2024): 1493–1503.
- Ardhana Reswari, Anik Lestarinigrum, Selfi Lailiyatul Iftitah, Ratna Pangastuti. *Perkembangan Fisik Dan Motorik Anak (Child Physical and Motoric DEvelopment)*. Pasamaan Barat: Cv. Azka Pustaka, 2022.
- Aslindah, Andi. *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif Dan Kreatif*. Parepare: Kaaffah Learning Center, 2027.
- Azizah Norsafitri1, Ratna Purwanti. “Inovasi Pembelajaran Dalam Mengembangkan Gerak Terkoordinasi Anak Kelompok B.” *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (Jikad)* 4, no. 3 (2024).
- Butar-Butar, Asima Irma Yanti, Mei Lastri E.F. Butar Butar, & Adiani Hulu. (2025). Pengaruh Permainan Tradisional Engrang Terhadap Keseimbangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABCD Mandiri Kecamatan Sipoholon. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 3052–3060. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2031>
- Darwati, Aan, Heri Yusuf Muslihin, and Rosarina Giyartini. “Kegiatan Tari Kreasi Manuk Dadali Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di Tk Artanita Al- Khairiyah Kota Tasikmalaya.” *Jurnal PAUD Agapedia* 3, no. 2 (2019): 164–77.
- Datu, Amina, Rapi Us Djuko, and Sri Wahyuningsi Laiya. “Deskripsi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6.” *Journal of Early Childhood Education* 3, no. 2 (2023): 252–67.
- Desiana, Vira. “Pentingnya Kemampuan Motorik Kasar Bagi Anak Usia Dini Dan Strategi Mengoptimalkannya Melalui Permainan Tradisional.” *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (2022).
- Desmariyani, Evi. *Buku Ajar Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri, 2020.
- Dianti, Erina, and Laila Nursafitri. “Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini (Paud) Melalui Gerak Dan Lagu.” *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2024).  
<https://doi.org/10.31851/pernik.v7i1.15897>.
- Elsa Konika Panjaitan, Rotua Samosir, Hisardo Sitorus. “Pengaruh Kegiatan Lempar Tangkap Bola Terhadap Motorik Kasar Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Paud Anugerah Gkpi Pearaja Tarutung.” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2023).
- Fadlillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Fajarwati, Ayu, and Ira Arini. “Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor Dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.” *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): 317–24.  
<https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.162>.

Farida, Aida. "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Raudhah* 4, no. 2 (2016).