

Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 3-4 Tahun

Risella Amelia Silanindah¹, Heri Yusuf Muslihin², Risbon Sianturi³

^{1,2,3}Program Studi PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: risellaamelia@upi.edu

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok untuk perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 peserta didik kelas B-1 Kober Saluyu Desa Sukakarta Kec.Kertajati Kab.Majalengka (kelas eksperimen) dan 10 peserta didik kelas B-2 Kober Saluyu Desa Sukakarta Kec.Kertajati Kab.Majalengka (kelas kontrol), sehingga keseluruhan sampel berjumlah 20 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan tes berupa Pre-Test dan Post-Test yang berbentuk indikator skor penilaian kemampuan motorik kasar dengan jumlah 25 indikator. Uji validitas dengan korelasi product moment. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dan statistik. Berdasarkan analisis hasil penelitian, menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional egrang batok. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 34.388 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci: *Permainan tradisional egrang batok, motorik kasar, anak usia dini.*

Abstract

The purpose of this study was to determine the influence of traditional egrang batok games for the development of gross motor skills in early childhood. This research is a pseudo-experiment. The samples in this study amounted to 10 students of class B-1 Kober Saluyu Sukakarta Village Kec.Kertajati Kab.Majalengka (experimental class) and 10 students of class B-2 Kober Saluyu Desa Sukakarta Kec.Kertajati Kab.Majalengka (control class), so that the total sample amounted to 20 students. Data collection uses tests in the form of Pre-Test and Post-Test in the form of gross motor ability assessment score indicators with a total of 25 indicators. Test validity with product moment correlation. The data analysis techniques used are descriptive and statistical. Based on the analysis of the results of the study, it shows the influence of the traditional game of egrang batok. So that the average score of learning outcomes in the experimental class increased by 34.388 greater than the control class.

Keywords: *The traditional game of egrang batok, gross motor, early childhood.*

PENDAHULUAN

Motorik kasar merupakan gerak badan dengan memanfaatkan otot-otot besar ataupun melibatkan hampir semua bagian dari badan anak. Pada motorik kasar, gerakan-gerakan yang dilakukan cenderung tergantung pada seberapa matang seorang anak. Sementara itu, kebalikan dari motorik kasar, atau motorik halus, yaitu gerakan-gerakan dimana otot halus - otot halus dilibatkan, ataupun hanya beberapa bagian tubuh saja, adalah gerakan-gerakan yang cenderung terjadi tergantung pada seberapa jauh peluan anak dapat mempelajarinya atau melatihnya. Untuk mengukur seberapa baik seorang anak berkembang secara motorik, dapat dilihat dari macam-macam kegiatan belajar atau permainan-permainan mereka. Maka dari itu, untuk mengembangkan sisi motorik anak pada jenjang usia dini sangat berkaitan dengan permainan-permainan yang menjadi bagian dari keseharian mereka.

Untuk menyusun rencana aktifitas yang melibatkan unsur motorik, seorang pengajar diharuskan untuk menetapkan terlebih dahulu kegiatan tersebut bertujuan untuk apa, pengajar juga harus menetapkan gerakan apa yang akan dicapai anak dari pelaksanaan aktifitas belajar.

Pada anak-anak, hal yang merupakan bagian paling mendasar dan penting untuk tumbuh kembang mereka adalah bermain. Anak-anak senantiasa menjalani hari-harinya dengan permainan-permainan yang menyenangkan sekaligus memberikan mereka pembelajaran. Melalui bermain, ada banyak hal yang bisa dikembangkan dalam diri anak. Karena bermain bukan sekedar kegiatan mengisi waktu saja bagi anak, melainkan juga sebagai aktifitas yang membantu anak mengenal dunia., menurut Gandana Gilar, dkk (2018, hlm. 1-2)

Traditional Games (Permainan Tradisional) merupakan permainan-permainan yang diciptakan dengan memanfaatkan peralatan seadanya dan kemudian dimainkan secara luas pada wilayah-wilayah tertentu. Permainan tradisional bisa berupa suatu permainan yang diciptakan dari apa yang menjadi suatu warisan budaya setempat, dan lain sebagainya. Di dalam permainan tradisional terkandung banyak nilai dan budaya nenek moyang. Nilai dan budaya tersebutlah yang akan diturunkan kepada generasi-generasi mendatang. Satu hal yang unik mengenai permainan tradisional adalah bahwa permainan tersebut menjadi salah satu identitas yang menggambarkan kawasan dimana orang-orang yang memainkannya berasal serta kaya dengan falsafah dan arti yang sangat dalam.

Namun perlahan-lahan semakin jelas bahwa permainan modern yang semakin menjamur kehadirannya dan kian diminati oleh kalangan muda dan generasi saat ini, telah mengikis eksistensi dari permainan tradisional yang didalamnya terkandung nilai-nilai kebijaksanaan lokal. Disamping itu, kehadiran permainan modern cenderung banyak bertentangan dengan nilai-nilai yang dulunya ada di masyarakat dan harusnya dijaga oleh generasi sekarang. Padahal melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar banyak sekali nilai-nilai dasar yang sejatinya akan mereka butuhkan ketika nanti akan masuk sebagai bagian dari masyarakat..

Salah satu dari mainan-mainan tradisional yang cukup populer pada masanya adalah Egrang Batok. Permainan ini dulunya merupakan salah satu jenis mainan yang anak-anak mainkan untuk mengisi waktu senggang. Melalui permainan ini disamping anak-anak akan belajar untuk melestarikan kebudayaannya, mereka juga akan dapat mengasah kemampuan motoriknya. Egrang Batok adalah permainan yang sangat digemari khususnya ketika masa-masa Indonesia masih dalam jajahan kolonial..

Untuk memainkan permainan ini, dapat dilakukan dimanapun, tanpa harus ada lahan yang luas atau lapangan yang dikhususkan sebagaimana permainan lainnya. Egrang batok bisa dimainkan pada area dengan luas 7-15 meter dengan lebar 3-4 meter.

Egrang batok termasuk jenis permainan yang bisa dimainkan baik oleh laki-laki maupun perempuan. Egrang Batok digolongkan menjadi permainan untuk anak. Dalam memainkannya, biasanya anak-anak akan beradu cepat. Untuk bermain Egrang batok awalnya para pemain yang terdiri dari 3 sampai empat orang akan bersiap di garis start. Para pemain akan menaiki Egrang yang terbuat dari batok kelapa. Kemudian, sebagai tanda dimulainya permainan, para pemain akan diberikan aba-aba. Jika aba-aba terdengar, para pemain akan saling berpacu dengan Egrang masing-masing untuk menentukan siapa yang sampai ke garis finish terlebih dahulu. Jika ada seorang pemain yang sampai pertama kali di garis finish, maka akan dinobatkan sebagai pemenang., menurut Sri Mulyani (2018, hlm. 44-45)

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat ini ditemukan fenomena-fenomena pada kegiatan perkembangan motorik kasar di tingkat usia kanak-kanak belum diterapkan dengan baik. Fenomena-fenomena itu diantaranya ialah :

1. Kurangnya keterampilan motorik kasar anak dalam unsur keseimbangan.
2. Kurangnya motivasi dari orang-orang disekitar dalam mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal di Kober Saluyu, ditemukan bahwa perkembangan motorik anak-anak yang tergabung dalam grup B masih belum maksimal. Hal ini disebabkan karena anak-anak tersebut tidak tergerak dalam berkegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan fisik yang bertujuan untuk bahan latihan kelenturan, keseimbangan, serta kelincahan. Anak-anak juga tidak mau untuk mempraktikkan koordinasi gerakan-gerakan kaki dan tangan dan kepala pada gerakan senam, mereka juga tidak mau untuk ikut dalam permainan-permainan yang sarat peraturan, juga tidak terampil dalam mempergunakan tangan kanannya serta tangan kirinya.. Ketika pelaksanaan permainan terdapat anak yang masih kesulitan dalam menggunakan egrang batok kelapa yang dipakai untuk jalan tempurung, dengan kata lain masih banyak anak yang kesulitan dalam bermain jalan tempurung menggunakan batok kelapa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok untuk perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia 3-4 tahun.

Motorik Kasar

Perkembangan motorik merupakan perkembangan yang selaras dengan perkembangan syaraf dan otak anak-anak. Karena itu, tiap-tiap gerakan meski yang sederhana sekalipun akan dianggap sebagai capaian dari pola dalam berinteraksi yang cukup punya kompleksitas pada bagian-bagian dan sistem yang ada pada tubuh yang mana sistem tersebut dikendalikan otak.

Sebagai salah satu dari Keterampilan motorik, motorik kasar umumnya menekankan kepada ketelitian serta dikhususkan untuk menciptakan gerakan-gerakan yang melibatkan semua bagian tubuh. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang tercipta dengan menyertakan hampir seluruh anggota tubuh dan harus mengorganisir otot besar disertai dengan pengerahan tenaga banyak untuk mencapai suatu tujuan keterampilan yang meliputi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative.

Anak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya, khususnya pada motorik kasar dengan bermain. Karena ketika anak-anak sedang bermain, ada banyak gerakan yang termasuk gerakan-gerakan untuk membantu melatih motorik kasar anak. Gerakan-gerakan tersebut antara lain seperti lari, lompat, dan sebagainya. Dalam bermain anak-anak juga akan sesekali mengangkat sesuatu, menggenggam dan membawa benda, berjalan-jalan, dan melompat-lompat. Serta mereka akan berputar-putar dan beralih respons untuk irama. Sangat dianjurkan pada anak usia lima hingga enam tahun untuk memperbanyak waktu bermainnya.

Permainan Tradisional Egrang Batok

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dan dipengaruhi oleh latar budaya tertentu. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan khas masing-masing. Permainan tradisional dapat berupa ketangkasan, peran dan bermain manipulatif. Permainan tradisional tidak hanya melatih kemampuan fisik dan motorik anak, akan tetapi dapat menjadi sarana dalam menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya Indonesia pada anak. Kegiatan permainan tradisional ini juga membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Egrang batok termasuk jenis permainan yang bisa dimainkan baik oleh laki-laki maupun perempuan. Egrang Batok digolongkan menjadi permainan untuk anak. Dalam memainkannya, biasanya anak-anak akan beradu cepat. Untuk bermain Egrang batok awalnya para pemain yang terdiri dari 3 sampai empat orang akan bersiap di garis start. Para pemain akan menaiki Egrang yang terbuat dari batok kelapa. Kemudian, sebagai tanda dimulainya permainan, para pemain akan diberikan aba-aba. Jika aba-aba terdengar, para pemain akan saling berpacu dengan Egrang masing-masing untuk menentukan siapa yang sampai ke garis finish terlebih dahulu. Jika ada seorang pemain yang sampai pertama kali di garis finish, maka akan dinobatkan sebagai pemenang., menurut Sri Mulyani (2018, hlm. 44-45)

Disamping Egrang Batok, Egrang jenis lainnya adalah Egrang yang terbuat dari Bambu. Kedua mainan ini mirip namun memiliki bentuk yang berbeda-beda. Penggunaannya pun terpisah untuk anak-anak usia tertentu, seperti misalnya Egrang Batok untuk anak yang masih berusia lima tahun atau enam tahun, sementara Egrang Bambu untuk anak yang lebih besar. Egrang Bambu cenderung punya tingkat kesulitan yang lebih dibandingkan dengan Egrang Batok. Hal tersebut dikarenakan pada Egrang Bambu membutuhkan kemampuan untuk menjaga keseimbangan dengan baik. Pada anak usia dini untuk dapat mengasah keseimbangan mereka, lebih dianjurkan menggunakan Egrang Batok terlebih dahulu, serta diberikan pendampingan ketika anak-anak bermain agar tidak terjatuh.

Jalan tempurung egrang batok kelapa terbuat dari bahan dasar tempurung kelapa yang tengahnya dilubangi lalu diberi tali plastic atau dadung pada tengah batok untuk memainkannya. Fungsi utama sama seperti dolanan lain untuk permainan anak-anak dan bisa dilombakan. Dan permainan ini juga menguji ketangkasan anak dan kecepatan berjalan di atas jalan tempurung egrang batok kelapa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang akan di pakai dalam penelitian ini yaitu permaianan tradisional jalan tempurung egrang batok kelapa, karena lebih mudah di mainkan dari pada egrang bambu. Hanya saja keduanya perlu adanya konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Dan permainan egrang adalah jenis permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang dengan buatan alami yaitu dari tempurung kelapa yang mudah di mainkan bersama-sama atau individu dan dapat dilombakan. Selain itu permainan tradisional jalan tempurung egrang batok kelapa ini juga dapat membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. (Sri Mulyani 2018, hlm. 48-49)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Di dalam penelitian ini, jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen yang rancangannya memakai metode Quasi Experimental. Metode tersebut merupakan metode penelitian dimana peneliti membagi subjek penelitian kedalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Alasan penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental Research adalah adanya beberapa variabel yang peneliti tidak dapat kendalikan, sebab variabel tersebut berasal dari luar. Dari penelitian ini nantinya akan digali seberapa jauh kemampuan motorik kasar anak di kelompok B melalui hasil tes yang dilakukan 2 kali. yaitu sebelum (Pre-Test) dan sesudah (Post-Test) menurut Sugiyono (2019, hlm. 110-111).

Pada riset yang akan dilakukan kali ini, rancangan yang dipilih menggunakan the nonequivalent pretest-posttest control design. Desain ini singkatnya akan dirancang dengan bentuk kelompok kontrol pretest-posttest yang tidak ekuivalen. Hal penting yang akan dilakukan menjelang penelitian adalah memberikan pra tes kepada masing-masing grup agar peneliti bisa mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kondisi awal kedua kelompok.

Lokasi tempat pelaksanaan penelitian adalah Kober Saluyu Blok Kemis Rt 01 Rw 01 Jln. Biyawak-Sukakarta Desa Sukakarta, Kecamatan Kertajati, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Penelitian dilakukan di kelompok B (3-4 tahun).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Kober Saluyu Desa Sukakarta Kelas B1 terdiri dari 10 siswa dengan keterangan 5 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki, Kelas B2 terdiri dari 10 siswa dengan keterangan 4 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Seluruh siswa pada Kelompok B berjumlah 20 siswa dengan keterangan 9 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

KMK (Kemampuan Motorik Kasar) merupakan total keseluruhan skor yang semuanya ada hubungannya dengan performa atau gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar yang bertujuan untuk mengontrol gerak badan dengan kemampuan lakomotor, non lakomotor, dan manipulatif. Adapun indikatornya antara lain: 1) Strength (kekuatan) 2) Speed (Kecepatan), 3) Power (tenaga), 4) Endurance (Ketahanan), 5) Agility (Kelincahan), 6) Balance (Keseimbangan), 7) Fleksibility, 8) Coordination (Koordinasi). Pada riset ini, untuk melakukan penilaiannya, peneliti akan memberi penilaian sebagai berikut : Peneliti akan memberi skor 1 jika ditemukan KMK (kemampuan motorik kasar) pada anak adalah BB (Belum Berkembang). Selanjutnya, skor dengan angka 2 apabila KMK anak tergolong pada MB (Mulai Berkembang), angka 3 untuk indikator KMK anak BHS (Berkembang sesuai harapan), dan terakhir, skor 4 jika KMK anak adalah BSB (Berkembang sangat baik).

Dalam penelitian ini variabel indikator skor penilaian motorik kasar dipakai sebagai alat pengumpulan data. Pada umumnya, penyusunan indikator dilakukan melalui beberapa tahap dan yang pertama diawali dengan penyusunan kisi-kisi indikator yang mencakup indikator dan sub indikator dari aspek yang akan dibuat. Kemudian, dalam penelitian ini indikator tersebut dapat diuji cobakan terlebih dahulu pada siswa di luar sampel penelitian, guna mengetahui validitas dan reliabilitas setiap item indikator. Hasil datanya nanti akan diuji coba dan diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS, menurut Sugiyono (2019, hlm. 213)

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara uji statistik dengan bantuan aplikasi SPSS 24. Pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah yang pertama mengolah data hasil penelitian, yang kedua menganalisis data hasil penelitian, dan yang ketiga menarik kesimpulan dan saran. (Sugiyono, hlm. 214)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok untuk perkembangan fisik motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan perkembangan peserta didik terhadap kemampuan fisik motorik kasar antara penggunaan permainan tradisional egrang batok dan tidak menggunakan permainan tradisional egrang batok.

Dalam proses pembelajaran kelas eksperimen ataupun kelas kontrol diberikan Pre-Test dan Post-Test, hal tersebut untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment. Data yang diperoleh akan dibahas pada bagian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan pendekatan statistik. Hasil nilai Pre-Test dan Post-Test peserta didik di analisis menggunakan pendekatan

analisis deskriptif. Tujuan dilakukan analisis deskriptif yaitu untuk menggambarkan perkembangan terhadap kemampuan fisik motorik peserta didik kelas B Kober Saluyu Desa Sukakarta. Analisis deskripsi ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai hasil Pre-Test dan Post-Test kelas eksperimen dengan nilai hasil Pre-Test dan Post-Test kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas B-1 (kelas eksperimen) sebelum melakukan permainan tradisional egrang batok. Maka diperoleh data mengenai perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	43
Maximum	78
Mean	65.30
Std. Deviation	9.487

Tabel 3.1
Deskripsi Statistik Hasil *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan pada peserta didik kelas B-1 (kelas eksperimen) sesudah mendapatkan perlakuan dengan permainan tradisional egrang batok. Sehingga, diperoleh data mengenai perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	78
Maximum	95
Mean	86.90
Std. Deviation	4.977

Tabel 3.2
Deskripsi Statistik Hasil *Post-Test* Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas B-2 merupakan kelas kontrol, sebelum mendapatkan perlakuan terhadap perkembangan motorik kasarnya. Sehingga diperoleh data mengenai perkembangan fisik motorik kasarnya sebagai berikut :

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	45
Maximum	76
Mean	61.70
Std. Deviation	10.231

Tabel 3.3
Deskripsi Statistik Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada peserta didik kelas B-2 merupakan kelas kontrol, sesudah mendapatkan metode konvensional. Sehingga, diperoleh data mengenai perkembangan fisik motorik kasar sebagai berikut :

Deskriptif Statistik	
N	10
Minimum	60
Maximum	80
Mean	72.80
Std. Deviation	6.546

Tabel 3.4
Deskripsi Statistik Hasil *Post-Test* Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain Score*, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen menggunakan (metode permainan tradisional egrang batok) adalah sebesar 62.563 atau 62,6% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 45,2% dan maksimal 81,5%. Sementara untuk rata-rata *N-Gain score* untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar 28.174 atau 28,2% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-Gain score* minimal 9,4% dan maksimum 37,5%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional cukup efektif untuk perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kober Saluyu Desa Sukakarta. Sementara penggunaan metode konvensional tidak efektif untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun.

Uji Hipotesis					
Kelas	N	Rata-Rata	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	10	62.563	7.471	2.101	Ho ditolak
Kontrol	10	28.174			

Tabel 3.5
Hasil Uji Hipotesis

Setelah membandingkan nilai T_{hitung} dan T_{tabel} maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($5.338 > 2.101$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok memberikan pengaruh atau peningkatan yang signifikan dan efektif untuk perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di kelas B Kober Saluyu Desa Sukakarta.

Pembahasan

Pengaruh permainan tradisional egrang batok untuk perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun peserta didik di kelas B Kober Saluyu Desa Sukakarta, dapat dilihat dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen. Dari hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *N-Gain* 62.563. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dengan permainan tradisional egrang batok untuk perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun berada di kategori cukup efektif. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan Devi,S.M, 2018 menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa dalam perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan.

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa permainan tradisional egrang batok mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan fisik motorik kasar pada peserta didik usia 5-6 tahun. Permainan tradisional egrang batok membuat peserta didik senang dan antusias dalam proses pelaksanaan permainan. Hal tersebut tercipta karena peserta didik merasa ikut serta dalam proses permainan tersebut, dimana setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk melakukan bermain egrang batok secara bergantian. Maka dengan demikian, permainan tradisional egrang batok dapat menjadi permainan sekaligus *treatment* untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik kasar pada anak usia dini khususnya untuk anak usia 5-6 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Safitri,D.R, 2019 bahwa pendidikan nilai tidak cukup diajarkan lewat penjelasan, tetapi harus diintroduksikan melalui bermain secara langsung

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 3-4 tahun di Kelas Bkober Saluyu Desa Sukakarta. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata 62.563 sedangkan kelas kontrol sebesar 28.174. Penelitian ini mendukung kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. Adapun dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok ini, dapat menguatkan otot-otot besar anak dalam pembelajaran di taman kanak-kanak.

Setelah dilakukannya pengujian/perlakuan dan adanya hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara hasil perolehan nilai pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan permainan tradisional egrang batok lebih tinggi dari perolehan nilai kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan metode konvensional (tidak mendapat perlakuan untuk kemampuan motorik kasarnya). Sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan Pre-Test yaitu berupa instrumen non tes kemampuan motorik kasar pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi pretest sebesar 78, skor terendah Pre-Test sebesar 43, median sebesar 65.30 dan standar deviasi sebesar 9.487. Pada kelas kontrol diperoleh skor Pre-Test tertinggi sebesar 76, skor terendah Pre-Test sebesar 45, median sebesar 61.70 dan standar deviasi sebesar 10.231.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, N. S., Haida, R. N. (2018). Pengaruh permainan tradisional Batatampurungan terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin. *JEA: (Jurnal Edukasi AUD)*. Vol 4, No 2 (2018). <http://dx.doi.org/10.18592/jea.v4i2.2559>
- Amini. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik kasar melalui permainan egrang bathok kelapa pada anak kelompok B TK Kartika IV-15. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, Vol 6, No 1 (2018).
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Aye, T., Oo, K. S., Khin, M. T., Kuramoto-Ahuja, T., & Maruyama, H. (2017). Gross motor skill development of 5-year-old Kindergarten children in Myanmar. *Journal of Physical Therapy Science*, 29(10), 1772–1778. <https://doi.org/10.1589/jpts.29.1772>.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14–21.
- Devi, S. M. 2020. *Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. (Skripsi). UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
- Euis Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fatmawati, F.A. 2020. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik Jawa Timur : Carmedia Communication.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.
- Gandana, G., & Yasbiati. 2018. *Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (0-6 Tahun)*. Tasikmalaya. Ksatria Siliwangi.
- Hakiki, N. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, No 1 (2020). <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349–354. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Mulyani Novi. 2018. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Diva Press.
- Mulyani Sri. 2018. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Langensari Publishing.
- Mutiah Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media Group
- Paradisa, T. (2017). Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *Jurnal Jom Fisip*, 4(2), 1–15.
- Permendikbud, No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rita Kurnia. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru : Cendekia Insani. Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rudiyanto Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jepara Lampung : Darussalam Press Lampung.
- Sahara, Z. I., Muslihin, H. Y., & Mulyana, E. H. (2021). Studi Kasus Keterlambatan Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini di Taam Futuhal Arifin. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*. Vol 5, No 1 (2021). <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39704>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2).
- Saputra, S. Y. 2017. Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ESEJ (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 1–7. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- Sianturi, R., & Elan. 2021. *Pengelolaan Lingkungan Belajar di Era Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Sianturi, R., & Muslihin, H.Y. 2020. *Komunikasi dengan AUD*. Bandung : Alfabeta.
- STTPA Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sistem Pendidikan Nasional