

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG BATOK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Andhika Putra Hidayat<sup>1</sup>, Trisni Handayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka  
Jl. Tanah Merdeka No.20, Rambutan, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13830  
<sup>1</sup>e-mail: andhikaputrahidayat04@gmail.com

Submitted  
2025-06-04

Accepted  
2025-12-23

Published  
2025-12-31

OPEN ACCESS



### Abstrak

Studi ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas 1 sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan one group pretest–posttest dengan jumlah partisipasi 26 siswa. Teknik pengumpulan data dengan melaksanakan tes kemampuan motorik kasar yang meliputi indikator kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan kelincahan. Hasil analisis deskriptif mengindikasikan kenaikan rata-rata skor kemampuan motorik kasar siswa dari 14,81 pada pretest menjadi 18,69 pada posttest. Kemudian, hasil uji Paired Samples t-test memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 005$ ), Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang substansial dalam kemampuan motorik kasar siswa sebelum dan sesudah menerima intervensi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan kapabilitas motorik kasar siswa kelas 1 sekolah dasar. Permainan ini berpotensi menjadi sarana pembelajaran alternatif yang efisien, serta mendukung perkembangan fisik dan karakter siswa sekaligus melestarikan budaya lokal.

**Kata Kunci:** permainan tradisional; motorik kasar; egrang batok

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the traditional game of egrang batok on the gross motor skills of first-grade elementary school students. The approach used is an experimental method with a one-group pretest-posttest design with 26 students participating. Data collection techniques involved administering a gross motor skills test that included indicators of strength, balance, coordination, speed, and agility. Descriptive analysis results indicated an increase in the average gross motor skills score of students from 14.81 on the pretest to 18.69 on the posttest. Furthermore, the results of the Paired Samples t-test showed a significance value of 0.000 ( $p < 005$ ), indicating a substantial difference in students' gross motor skills before and after receiving the intervention. Therefore, it can be concluded that the traditional egrang batok game has a significant impact on improving the gross motor skills of first-grade elementary school students. This game has the potential to be an efficient alternative learning tool, supporting students' physical and character development while preserving local culture.*

**Keywords:** traditional games; gross motor skills; egrang batok

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan motorik kasar menjadi bagian penting dalam proses tumbuh kembang anak sekolah dasar karena berkesinambungan dengan kesiapan anak saat melakukan aktivitas fisik seperti berjalan, berlari, melompat, menjaga keseimbangan, serta mengkoordinasikan gerakan tubuh secara menyeluruh. Kemampuan tersebut menjadi fondasi bagi anak untuk menjalani aktivitas sehari-hari secara mandiri dan aktif di lingkungan sekolah maupun sosialnya (Nurwiyanto et al., 2021). Motorik kasar yang berkembang secara optimal berkontribusi terhadap kesiapan anak dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal berkontribusi terhadap kesiapan anak saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Anak dengan kemampuan gerak yang sangat baik lebih siap secara mental maupun fisik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang menuntut keterlibatan fisik (Hasan et al., 2024).

Namun, perkembangan motorik kasar anak saat ini menghadapi tantangan yang cukup signifikan. Perubahan gaya hidup modern, khususnya meningkatnya penggunaan perangkat digital, menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas pasif dibandingkan aktivitas fisik. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kesempatan anak untuk melatih keterampilan gerak tubuhnya secara optimal (Abadi & Nugroho, 2024). Kurangnya aktivitas bermain aktif di luar ruangan juga berkontribusi terhadap rendahnya stimulasi motorik kasar anak. Pembelajaran yang didominasi aktivitas duduk di dalam kelas tanpa diimbangi kegiatan fisik berpotensi menghambat perkembangan kemampuan gerak anak usia sekolah dasar (Limbong & Helmi, 2025). Maka strategi pembelajaran yang baik diperlukan agar mampu mengintegrasikan aktivitas fisik ke dalam proses pembelajaran secara menyenangkan dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah melalui pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis gerak (Siregar et al., 2025).

Perkembangan fisik pada anak tergantung pada keahlian motorik kasarnya, di mana keterampilan ini yang memungkinkan seseorang untuk menjalankan kehidupan sehari-hari dengan baik. Keahlian motorik kasar perlu untuk

dikembangkan sejak usia muda. Salah satu metode efektif agar keterampilan anak terus meningkat yaitu dengan bermain, karena pada hakikatnya manusia secara alami sudah mulai bermain sejak dia tiba dimuka bumi hingga balita. (Gulo et al., 2023).

Bermain merupakan aktivitas yang senantiasa memberikan kesenangan dan permainan yang kini sedikit terlupakan pada saat ini adalah permainan tradisional. Permainan ini bisa tersingkirkan karena dianggap sudah bukan zamannya dan tidak selaras dengan kemajuan era saat ini, padahal permainan tersebut menyimpan berbagai keuntungan bagi para pemainnya serta merupakan dari Warisan budaya Indonesia yang perlu diajarkan kepada penerus bangsa dan dijaga keberlangsungannya. (MR, M.,2021). Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang diwarisi dari leluhur dan disebarkan secara turun-temurun melalui kegiatan yang menghibur, baik dengan menggunakan alat maupun tanpa alat (Cahyani, A.P et al., 2025). Permainan tradisional memiliki karakteristik yang melibatkan aktivitas fisik aktif, dilakukan secara berkelompok, serta sesuai dengan dunia anak. Melalui permainan tradisional, anak dapat bergerak secara bebas, bereksplorasi, dan mengembangkan keterampilan motoriknya tanpa merasa tertekan karena aktivitas dilakukan dalam suasana bermain (Hasan et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan komponen utama motorik kasar anak, seperti keseimbangan, koordinasi, kelincahan otot. Aktivitas gerak yang dilakukan secara berulang dalam permainan tradisional memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan kemampuan fisik anak (Nurmilasari et al. 2025). Permainan tradisional bentengan, misalnya terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena melibatkan aktivitas berlari, menghindar, dan koordinasi gerak tubuh secara intensif selama permainan berlangsung (Nurmilasari et al., 2025).

Selain itu, permainan engklek juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Khususnya pada aspek keseimbangan dan koordinasi kaki. Aktivitas melompat dengan satu kaki menuntut anak untuk menjaga stabilitas tubuh dan mengontrol gerakan secara tepat (Harianti et al., 2025). Permainan tradisional lainnya, seperti lompat tali, juga menunjukkan

pengaruh positif terhadap kekuatan otot dan koordinasi gerak anak. Gerakan melompat yang dilakukan secara berulang melatih kekuatan tungkai dan ketahanan fisik anak usia dini maupun usia sekolah (Anggraini et al., 2025). Permainan tradisional tidak hanya bermanfaat bagi anak dengan perkembangan normal, tetapi juga efektif digunakan sebagai media stimulasi bagi anak dengan kondisi khusus. Stimulasi gerak melalui permainan tradisional terbukti membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang mengalami stunting (Putri et al., 2025). Fleksibilitas permainan tradisional menjadikannya mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bersifat inklusif dan dapat diterapkan pada berbagai karakteristik anak dalam konteks pendidikan dasar (Siregar et al., 2025).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terkait permainan tradisional masih berfokus pada anak usia dini. Kajian yang secara khusus meneliti pengaruh permainan tradisional pada jenjang sekolah dasar, terutama siswa kelas 1, masih relatif terbatas (Achsan & Nur Inten, 2025). Padahal, siswa kelas 1 sekolah dasar berada pada masa transisi dari dunia bermain menuju pembelajaran formal. Pada fase ini, anak membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan bermain dan belajar agar perkembangan fisik dan psikologisnya dapat berjalan secara seimbangan (Mardiana et al., 2025). Beberapa penelitian pada siswa sekolah dasar membuktikan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar apabila diterapkan secara terstruktur dalam pembelajaran. salah satu permainan yang mulai diteliti adalah gobak sodor, yang terbukti mampu meningkatkan aktivitas fisik dan koordinasi gerak siswa kelas 1 (Ardalili, 2025). Permainan ini menuntut kemampuan keseimbangan, koordinasi antara tangan dan kaki, serta kekuatan otot tungkai untuk mempertahankan posisi tubuh saat bergerak (Lewuk et al., 2025).

Penelitian pada anak usia dini menunjukkan bahwa permainan egrang batok mampu meningkatkan kemampuan keseimbangan dan kontrol tubuh anak melalui aktivitas berjalan menggunakan alat sederhana berbahan batok kelapa (Ningsih & Suryana, 2025). Temuan serupa juga menunjukkan jika permainan egrang batok mamou untuk mengembangkan koordinasi gerak dan kekuatan otot anak apabila

dilakukan secara rutin dan terarah dalam kegiatan pembelajaran (Silanindah et al., 2025). Namun demikian, kajian empiris yang secara khusus meneliti pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap perkembangan motorik kasar siswa kelas 1 sekolah dasar masih sangat terbatas. Maka diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengkaji efektivitas permainan egrang batok pada jenjang pendidikan dasar awal (Fitriani & Fidiawati, 2021). Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan sumbangan ilmiah pada pengembangan pembelajaran yang berbasis lokal, sekaligus berfungsi sebagai pilihan strategi pembelajaran yang efisien dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak-anak sekolah dasar.

## METODE

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *Pre Eksperimental Designs* yaitu dengan desain *pretest - posttest* satu kelompok (*One-Group Pretest-Posttest Design*). Metode ini tidak menggunakan kelompok kontrol, melainkan mengamati perubahan yang dialami oleh suatu kelompok sebelum dan setelah perlakuan diterapkan sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih akurat (Sugiyono, 2013). Rancangan yang digunakan yaitu melalui *pretest-posttest* yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 One-Group Pretest-Posttest Design**

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Nilai pretest (sebelum diberikan permainan tradisional egrang batok)

X: Pemberian stimulasi

O<sub>2</sub>: Nilai posttest (setelah diberikan permainan tradisional egrang batok)

Pengaruh perlakuan desain ini adalah (O<sub>2</sub>-O<sub>1</sub>)

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini berasal dari populasi yang terdiri dari 52 siswa kelas 1 sekolah dasar, sedangkan sampelnya sebanyak 26 siswa yang termasuk di penelitian ini, yaitu 15 laki-laki dan 11 perempuan. Sampel ditetapkan

menggunakan *purposive sampling*, mempertimbangkan aspek-aspek tertentu yang sesuai dengan kebutuhan studi. Salah satu pertimbangan utama dalam menetapkan sampel melalui teknik *purposive sampling* adalah tingkat perkembangan motorik kasar siswa. Peneliti secara khusus memilih siswa yang menunjukkan kemampuan motorik kasar yang masih perlu ditingkatkan, baik berdasarkan hasil observasi guru pendidikan jasmani maupun dari data awal pretest. Hal ini dilakukan agar intervensi berupa permainan tradisional egrang batok dapat diterapkan secara tepat sasaran dan hasilnya dapat terlihat secara signifikan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pelaksanaan tes yang berisikan indikator skor penilaian kemampuan motorik kasar. Terdapat 5 indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan tersebut yaitu (1) kekuatan (2) Keseimbangan (3) Koordinasi (4) Kecepatan (5) Kelincahan. Indikator ini dijadikan sebagai acuan saat melakukan tes kinerja. Pengumpulan data dilakukan melalui PreTest dan Posttest. Tes tersebut mengacu pada indikator kemampuan yang ada pada Tabel berikut.

**Tabel 2 Indikator Kemampuan Motorik Kasar**

No	Unsur	Indikator
1	Kekuatan	Kemampuan kekuatan kaki saat meloncat
2	Keseimbangan	Kemampuan berdiri dengan kaki yang kuat diatas egrang batok
3	Kordinasi	Kemampuan mengkoordinasi antara tangan dan kaki
4	Kecepatan	Mampu berlari dengan cepat sesuai dengan jarak tertentu
5	Kelincahan	Mampu bergerak cepat atau zigzag

Mutohir dan Gusril yang dikutip oleh (Birriy et al., 2016)

Berdasarkan Tabel 2, maka skala penilaian yang digunakan yaitu melalui 4 skala: Berkembang sangat baik (BSB), Berkembang sesuai harapan, (BSH), Mulai berkembang (MB), Belum berkembang (BB). Penilaian motorik kasar siswa menggunakan skala empat tingkat, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, mulai berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4.

Skala penilaian ini digunakan untuk menilai setiap indikator kemampuan motorik kasar yang meliputi kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kecepatan dan kelincahan. Penggunaan skala empat tingkat bertujuan untuk memberikan gambaran yang objektif dan bertahap mengenai tingkat pencapaian kemampuan motorik kasar siswa berdasarkan performa gerak yang ditampilkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Skala ini mengacu pada indikator kemampuan motorik kasar yang dikemukakan oleh Mutohir dan Irianto yang dikutip oleh (Birriy *et al* 2016), yang menyatakan bahwa perkembangan motorik anak dapat diamati melalui kualitas gerak yang ditunjukkan secara bertahap dari belum berkembang hingga berkembang sangat baik.

**Tabel 3 Skala Penilaian Kemampuan Motorik Kasar**

Skor	Skala Penilaian	Kategori Perkembangan
1	BB	Belum Berkembang
2	MB	Mulai Berkembang
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
4	BSB	Berkembang Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kondisi awal kemampuan motorik kasar siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penerapan permainan tradisional egrang batok, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan motorik kasar siswa setelah perlakuan diberikan. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial guna melihat efektivitas perlakuan yang diberikan.

**Tabel 3 Analisis Deskriptif Nilai *Pre-test* dan *Post-test***

<i>Descriptive Statistics</i>						
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>SD</i>
<i>Pretest</i>	26	9	19	385	14.81	2.367
<i>Posttest</i>	26	12	20	486	18.69	1.692

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 14,81 dengan standar deviasi 2,367, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 18,69 dengan standar deviasi 1,692. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perbaikan kemampuan motorik kasar siswa setelah diberikan perlakuan, sementara penurunan standar deviasi mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar siswa menjadi lebih merata setelah mengikuti aktivitas permainan egrang batok. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa keterampilan gerak fisik pada anak berperan penting dalam mengatur koordinasi tubuh serta mendorong perkembangan kemampuan fisik dan pola hidup sehat sejak usia dini (Hidayati & Hijriyani, 2022).

**Tabel 4 Uji Normalitas**

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.970	26	.631
<i>Posttest</i>	.927	26	.065

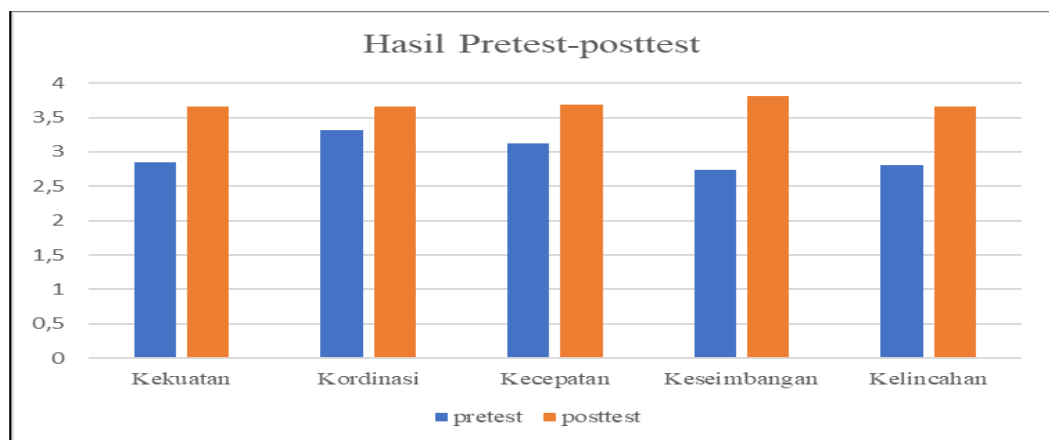
Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,631 dan data *posttest* sebesar 0,065, yang keduanya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

**Tabel 5 Uji Sample T- Test**

	95% Confidence						<i>Sig(2-tailed)</i>	
	<i>Std. Mean</i>	<i>Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Interval of the Difference</i>		<i>t</i>		
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pretest - Posttest	-3.654	1.765	.346	-4.367	-2.941	-10.556	25	.000

Analisis selanjutnya dilakukan dengan uji *Paired Samples t-test* untuk melihat selisih antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji menunjukkan nilai *t* sebesar -10,556 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan antara kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah perlakuan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hasil ini menegaskan jika permainan tradisional egrang batok dapat memberikan pengaruh yang nyata terhadap perkembangan motorik kasar siswa kelas 1 sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Abyadh (2021) yang menyatakan karakteristik serta tahap perkembangan anak mampu memberikan dampak yang berarti dalam mempercepat proses perkembangan anak. dan peran lingkungan sekolah dan guru dalam menentukan jenis aktivitas fisik yang tepat juga berpengaruh terhadap optimalisasi perkembangan otot dan keterampilan gerak anak (Juliyanti et al, 2023).



**Gambar 1 Hasil Pretest-Posttest**

Dari data *pretest* dan *posttest* yang diperlihatkan dalam Gambar 1, terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan. Indikator kekuatan mengalami peningkatan yang menunjukkan bahwa aktivitas menopang berat badan dan melompat. Peningkatan ini mendukung pendapat Rahma *et al* (2024) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dapat diamati melalui peningkatan kekuatan dan daya tahan tubuh. Indikator keseimbangan menunjukkan peningkatan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya. Hal ini dapat dijelaskan karena permainan egrang batok secara langsung menuntut kemampuan anak untuk mempertahankan stabilitas tubuh saat berdiri dan bergerak di atas egrang. Aktivitas ini secara berulang melatih sistem keseimbangan

tubuh anak sehingga kemampuan tersebut berkembang secara signifikan. Temuan ini sesuai dengan teori *golden age* yang mengungkapkan jika pada usia sekolah awal, anak mengalami perkembangan fisik-motorik yang sangat pesat dan responsif terhadap stimulasi yang tepat (Lismadiana, 2024).

Indikator koordinasi menunjukkan peningkatan paling kecil dibandingkan indikator lainnya, meskipun nilai awalnya sudah relatif tinggi. Peningkatan dari 3,3 menjadi 3,65 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, siswa telah memiliki kemampuan koordinasi tangan dan kaki yang cukup baik, sehingga peningkatan yang terjadi tidak sebesar indikator lain. Namun demikian permainan egrang batok tetap memberikan kontribusi positif dalam memperhalus koordinasi gerak anak melalui sinkronisasi gerak tangan dan kaki selama permainan berlangsung. Indikator kecepatan dan kelincahan juga menunjukkan peningkatan setelah perlakuan diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan egrang batok tidak hanya melatih keseimbangan, tetapi juga mendorong anak untuk bergerak lebih cepat, tepat, dan lincah dalam menyelesaikan aktivitas permainan. Peningkatan pada aspek ini memperkuat temuan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis gerak dan permainan fisik yang terstruktur efektif dalam mengembangkan berbagai komponen kemampuan motorik kasar anak secara menyeluruh.

Selain manfaat fisik, permainan ini juga berkontribusi terhadap pembentukan nilai karakter seperti kerja sama, kedisiplinan, dan gotong royong, serta berperan dalam pelestarian budaya lokal (Atikah & Priambadha, 2025). Temuan ini sesuai dengan teori ekologi perkembangan, yang menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan terdekatnya, seperti sekolah, serta peran guru dalam menyediakan aktivitas yang bermakna dan berkelanjutan. (Sadownick, 2023).

Gerakan motorik kasar merupakan kemampuan melakukan aktivitas gerak yang melibatkan otot-otot besar tubuh secara menyeluruh. Perkembangan motorik kasar pada anak dapat dioptimalkan melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk melatih koordinasi gerak. Anak usia dini memiliki potensi fisik yang sangat baik, terutama pada perkembangan otot yang mulai terbentuk secara bertahap. Aktivitas bermain menjadi sarana yang menyenangkan sekaligus penting dalam mendukung perkembangan otak anak. Permainan egrang batok, khususnya,

berperan dalam melatih serta meningkatkan kelincahan, ketangkasan, kekuatan otot, keseimbangan, dan kecepatan gerak. (Baan et al., 2018).

Permainan tradisional salah satu bentuk permainan tradisional yang telah diwariskan sejak zaman dahulu dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan. Menurut Pahendra et al. (2021), aktivitas bermain egrang batok mampu meningkatkan koordinasi motorik kasar anak melalui latihan gerakan memantul. Gerakan memantul dapat dilakukan dengan satu kaki maupun dua kaki saat mendarat, namun penggunaan kedua kaki dinilai lebih aman untuk mengurangi risiko cedera. Selain itu, peran kedua tangan sangat penting dalam menjaga keseimbangan dan menyesuaikan posisi tubuh ketika mendarat. Maka, permainan tradisional egrang batok efektif dimanfaatkan sebagai sarana melatih keterampilan motorik kasar serta mengembangkan kemampuan gerak motorik pada anak seperti keseimbangan, kekuatan, kelincahan, kecepatan, dan koordinasi.

## **SIMPULAN**

Simpulan dari penelitian ini adalah permainan egrang batok terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai indikator kemampuan motorik kasar, meliputi kekuatan, keseimbangan, koordinasi, kecepatan, dan kelincahan, indikator keseimbangan menunjukkan peningkatan paling menonjol, yang menandakan bahwa aktivitas permainan ini sangat sesuai untuk melatih stabilitas tubuh dan kontrol gerak anak usia sekolah awal. Sementara itu, indikator koordinasi tetap mengalami peningkatan meskipun tidak sebesar indikator lainnya, yang menerangkan bahwa permainan egrang batok tetap berkontribusi positif dalam menyempurnakan koordinasi gerak siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional egrang batok dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Selain mendukung perkembangan fisik dan psikomotorik, permainan ini juga memiliki nilai edukatif dalam menanamkan karakter positif serta melestarikan budaya lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A., & Nugroho, S. (2024). The effect of traditional game use on motor development. *KHEL Journal of Sport Science*. <https://doi.org/10.22271/kheljournal.2024.v11.i4i.3470>
- Abyadh, A. (2021). *Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. 4(1), 16–23.
- Achsan, R. J. F., & Nur Inten, D. (2025). Egrang batok kelapa. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*.
- Anggraini, H., et al. (2025). Permainan lompat tali dan motorik kasar. *Jurnal PAUD*. <https://doi.org/10.31004/paud.v10i2.3891>
- Ardalili. (2025). Gobak sodor dan motorik kasar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. <https://doi.org/10.31258/jpj.v6i1.4567>
- Atikah, N., & Priambadha, A. A. (2025). *Peran permainan tradisional dalam membangun nilai-nilai kehidupan : Perspektif pendidikan karakter anak The role of traditional games in*
- Baan, Jan & Gaikhorst, Lisa & Volman, Monique. (2018). The involvement of academically educated Dutch teachers in inquiry-based working. *Professional Development in Education*. 46. 1-14. 10.1080/19415257.2018.1550103.
- Birriy, A.F (2016). Perbandingan Kemampuan Motorik Mahasiswa Yang Mengikuti Ukm Olahraga Dengan Mahasiswa Yang Hanya Menerima Mata Kuliah Praktek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 04 Nomor 02 Tahun 2016*, 376 - 383
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183-194.
- Fitriani, F., & Fidiawati, L. (2021). Upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional egrang batok kelapa. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(02), 98-107. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i02.1073>

- Gulo, R.K., et al (2023). Studi Analisis Permainan Tradisional Egrang Terhadap Kebugaran Jasmani Untuk Siswa Sd Negeri Desa Doulu Kecamatan Berastagi. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*. 11. 205-213. 10.55081/jsbg.v11i2.1461.
- Harianti, S., et al. (2025). Permainan engklek terhadap motorik kasar. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*.
- Hasan, B., et al. (2024). Exploring traditional games with a literature review. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*.
- Hidayati, A. S. B., & Hijriyani, Y. S. (2022). *Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini*.
- Juliyanti, J., Tohir, A., Anggraini, H., & Qomario, Q. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Padma Mandiri Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3), 187–192. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i3.4073>
- Lewuk, K. G., et al. (2025). Egrang batok usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Olahraga* <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpo/article/view/3388>
- Limbong, I., & Helmi, B. (2025). Traditional games and gross motor skills. *Journal of Physical Education Innovation*.
- Lismadiana. (2024). *Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*. 3(4), 1633–1640.
- Mardiana, M., et al. (2025). Improving children's gross motor skills through traditional games. *Al Hikmah IJECIEF*.
- MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*. 5. 1. 10.29103/aaj.v5i1.4568.
- Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2025). Egrang batok kelapa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14632>
- Nurmilasari, Y. A. E., & Widyastuti, A. (2025). *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan. Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.31004/jpau.v9i1.4567>

- Nurwiyanto, A. D., et al. (2021). Traditional games in enhancing children's gross motoric. *STRADA: Jurnal Ilmiah Kesehatan*.  
<https://sjik.org/index.php/sjik/article/view/755>
- Putri, D., et al. (2025). Permainan tradisional pada anak stunting. *Jurnal Kesehatan Anak*.<https://doi.org/10.20473/jka.v15i1.2025>
- Rahma, P. A. A., Yuliastrid, D., Anita, N., & Susanto, I. H. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendekar: Jurnal ...*, 2(2), 320–330.
- Sadownick, A. R. (2023). Bronfenbrenner: Ecology of Human Development in Ecology of Collaboration. *International Perspectives on Early Childhood Education and Development*, 40, 83–95. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-38762-3\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-031-38762-3_4)
- Silanindah, R. A., et al. (2025). Egrang batok anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Siregar, H. L., et al. (2025). Traditional games as motor development media. *INT-JECSE*. <https://www.int-jecse.net/article/view/13>
- Widi, S. C. P. H. (2015). Kemampuan motorik kasar dan halus anak usia 4–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/8185>