

# **Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-63 Padang**

**Sherly Septia Ningsih<sup>1</sup>, Dadan Suryana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [sherlyseptianingsih02@gmail.com](mailto:sherlyseptianingsih02@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Egrang Batok Kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa TK Kartika 1-63 Padang dengan sampel penelitian adalah anak kelas B1 dan B2 usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* kemampuan motorik kasar menggunakan alat pengukuran yang valid dan reliabel. Analisis data dilakukan dengan uji Independent Sample T-test untuk membandingkan perbedaan rata-rata *N-gain* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hal peningkatan kemampuan motorik kasar setelah diberi perlakuan. Kelompok yang terlibat dalam permainan Egrang Batok Kelapa menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan khusus. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Egrang Batok Kelapa memiliki pengaruh yang efektif terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Pengaruh, Permainan Tradisional, Egrang Batok Kelapa, Motorik Kasar*

## **Abstract**

This study aims to investigate the influence of the traditional game of Coconut Shell Stilts on the gross motor skills of 5-6 years children at Kartika 1-63 Kindergarten in Padang. The research adopts a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population comprises all students of Kartika 1-63 Kindergarten in Padang, with the sample being children from classes B1 and B2 aged 5-6 years. Data were collected through pre-test and post-test assessments of gross motor skills using valid and reliable measurement tools. Data analysis was conducted using the Independent Sample T-test to compare the differences in mean *N-gain* between the experimental and control groups. The results indicate a significant difference between the two groups

in terms of improvement in gross motor skills after being given treatment. The group engaged in the Coconut Shell Stilts game showed a higher improvement in gross motor skills compared to the control group who were not given special treatment. These findings suggest that the traditional game of Coconut Shell Stilts has a positive impact on the development of gross motor skills in young children.

**Keywords :** *Influence, Traditional Game, Coconut Shell Stilts, Gross Motor*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah seseorang yang berusia 0-6 tahun (UU Sistem Pendidikan Nasional 2003). Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah periode sejak lahir hingga usia delapan tahun. Masa usia dini merupakan masa yang paling penting bagi tumbuh kembang anak karena hanya terjadi satu kali seumur hidup. Pada masa ini anak mencapai usia emas (*golden age*), dimana fungsi fisik dan emosional anak berkembang sehingga anak dapat merespon dukungan terhadap seluruh aspek perkembangan. Oleh karena itu, untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, perlu adanya pendidikan sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan enam aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan moral dan agama, fisik motorik, kognitif, social emosional, bahasa, dan seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan anak sesuai dengan kelompok usianya. (Mansur, 2013 dalam Madyawati, 2016). Menurut Watini (2019) pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pemberian rangsangan agar potensi yang ada pada anak dapat berkembang secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan kepada anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permainan merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Secara umum, permainan tidak hanya dianggap sebagai sumber hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana penting dalam memfasilitasi perkembangan mereka. Dalam hal ini, permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam menyediakan pengalaman yang kaya dan beragam bagi anak-anak, terutama dalam hal pengembangan kemampuan motorik kasar. Salah satu permainan tradisional yang menarik dan cocok untuk anak adalah permainan tradisional Egrang Batok Kelapa.

Sejak dulu, permainan telah diakui sebagai bagian dari kehidupan anak-anak. Dalam lingkungannya yang luas, permainan bukan hanya merupakan aktivitas rekreasi semata, tetapi juga merupakan alat yang efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan. Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar, berinteraksi, dan bereksplorasi, yang

semuanya sangat penting dalam proses perkembangan mereka. Melalui permainan, anak-anak dapat mengasah keterampilan kognitif, sosial, emosional, dan fisik mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan menyenangkan bagi anak-anak dengan menggunakan alat sederhana dan diatur oleh peraturan pemain yang telah ada sejak lama (Iswinarti, 2010:1-41). Permainan tradisional memiliki tempat yang istimewa dalam warisan budaya suatu masyarakat (Mulyani, 2016:47-48). Di samping itu, permainan tradisional juga menawarkan nilai-nilai yang berharga dan pengalaman yang unik bagi anak-anak. Dibandingkan dengan permainan modern yang cenderung menggunakan teknologi atau alat yang rumit, permainan tradisional sering kali lebih sederhana dalam konsepnya, tetapi menyediakan tantangan dan kegembiraan yang tak tertandingi. Selain itu, permainan tradisional juga memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial yang lebih mendalam dengan sesama mereka, serta memperkuat hubungan antargenerasi.

Perkembangan fisik anak bergantung pada kemampuan motorik kasarnya yang melibatkan gerakan besar seperti berlari, melompat, dan melempar. Kemampuan ini membantu anak-anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari mereka, mulai dari berpartisipasi dalam olahraga hingga menjalankan tugas-tugas sehari-hari seperti berjalan atau mengangkat benda-benda berat. Pengembangan kemampuan motorik kasar yang baik juga memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan kemampuan motorik halus, yang berkaitan dengan gerakan yang lebih kecil dan detail.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan aspek yang krusial dalam pembentukan kemampuan fisik dan perkembangan keseluruhan mereka. Kemampuan ini melibatkan gerakan-gerakan besar seperti berlari, melompat, dan melempar, yang merupakan fondasi bagi aktivitas fisik mereka sehari-hari. Penelitian sebelumnya telah menganalisis peran penting permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak (Ernst & Angst, 2017; Goh & Sia, 2013). Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus membahas dampak permainan Egrang Batok Kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Pentingnya perkembangan motorik kasar pada anak usia dini tidak bisa diabaikan. Tahapan ini merupakan periode kritis dalam pembentukan fondasi fisik mereka untuk masa depan. Kemampuan motorik kasar tidak hanya berperan dalam aktivitas fisik yang sederhana seperti berlari dan melompat, tetapi juga memengaruhi kemampuan mereka dalam kegiatan sehari-hari yang melibatkan koordinasi tubuh secara keseluruhan.

Permainan tradisional telah dikenal sebagai salah satu alat yang efektif dalam memperkuat kemampuan motorik kasar anak-anak. Permainan seperti bermain lompat tali, bermain bola, atau bahkan bermain permainan tradisional seperti lari kelereng memungkinkan anak-anak untuk bergerak secara bebas dan mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka secara alami. Penelitian sebelumnya oleh Ernst & Angst (2017) serta Goh & Sia (2013) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat

dalam permainan tradisional cenderung memiliki kemampuan motorik kasar yang lebih baik daripada mereka yang tidak terlibat.

Setelah melakukan pengamatan di lapangan, peneliti melihat bahwa sebagian anak kemampuan motorik kasarnya belum berkembang dengan baik. Hal tersebut terlihat ketika kegiatan senam pagi, dimana ketika kegiatan pemanasan sebagian anak kurang mampu dalam menjaga keseimbangan ketika berjinjit dan mengangkat satu kaki, anak juga kurang kuat menahan beban tubuh ketika menekukkan kaki dengan tangan direntangkan, kemudian anak juga kesulitan dalam mengubah posisi tubuh ketika berganti gerakan senam. Selain itu, kurang bervariasinya penggunaan media permainan untuk pengembangan motorik kasar anak membuat anak bosan dan kurang bersemangat. Kemudian kurang memanfaatkan alat permainan tradisional yang tersedia disekolah untuk pengembangan motorik kasar anak. Dalam kegiatan pengembangan motorik sehari-hari juga lebih banyak dilakukan di dalam kelas daripada diluar kelas, sehingga anak kurang bebas dalam bergerak. Dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti permainan tradisional egrang batok kelapa sebagai media untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini pada unsur keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul tentang Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan untuk mengamati pengaruh permainan Egrang Batok Kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak-anak secara langsung, sambil tetap mengontrol variabel-variabel yang memungkinkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Sampel penelitian terdiri dari anak-anak kelas B1 dan B2 yang berusia 5-6 tahun. Usia ini dianggap sebagai periode yang kritis dalam perkembangan motorik kasar, dan kelas B1 dan B2 dipilih untuk memastikan bahwa sampel homogen dalam hal usia dan tingkat perkembangan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang terlibat dalam sesi permainan Egrang Batok Kelapa dan kelompok kontrol yang tidak terlibat dalam sesi tersebut. Dengan demikian, kelompok eksperimen akan menerima perlakuan yang dimaksudkan untuk menilai dampaknya terhadap kemampuan motorik kasar anak-anak.

Penelitian ini akan mengikuti serangkaian prosedur untuk memastikan keakuratan dan keandalan hasil. Pengumpulan data awal akan dilakukan sebelum diberikan perlakuan, di mana kemampuan motorik kasar anak-anak di kedua kelompok akan diukur menggunakan alat pengukuran yang valid dan reliabel. Setelah itu, randomisasi akan dilakukan untuk membagi anak-anak secara acak ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga memastikan distribusi merata

dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil. Selanjutnya, kelompok eksperimen menggunakan permainan Egrang Batok Kelapa dengan bimbingan peneliti, sementara kelompok kontrol menggunakan media permainan yang biasa dilakukan disekolah. Setelah itu, data akhir akan dikumpulkan menggunakan alat pengukuran yang sama untuk mengevaluasi perubahan dalam kemampuan motorik kasar. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik seperti uji-t atau analisis varian (ANOVA) untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pengendalian variabel juga akan dilakukan dengan memastikan karakteristik awal yang serupa antara kedua kelompok serta pengawasan yang ketat selama sesi permainan untuk memastikan konsistensi perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Untuk menarik kesimpulan dari temuan penelitian, hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### Analisis Data *Pre-test*

#### Uji Normalitas *Pre-test*

Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan sebagai langkah awal sebelum melakukan uji-t. Normalitas data adalah prasyarat penting untuk memastikan kevalidan penggunaan uji-t. Data yang terdistribusi secara normal menunjukkan bahwa sampel dipilih secara acak dari populasi yang normal. Uji normalitas menggunakan nilai signifikansi ( $p$ -value), di mana nilai yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sementara nilai yang lebih kecil menunjukkan ketidaknormalan distribusi. Untuk menguji normalitas data *pre-test* dalam penelitian ini, digunakan uji *Liliefors* yang merupakan versi adaptasi dari uji Kolmogorov-Smirnov untuk sampel kecil. Analisis dilakukan menggunakan aplikasi statistik *SPSS 27.0 for Windows*. Data yang dianalisis adalah nilai *pre-test* anak-anak, yang merupakan data penting dalam penelitian ini. Untuk melanjutkan analisis, hasil uji normalisasi akan disajikan dalam bentuk tabel yang menunjukkan apakah data memenuhi syarat distribusi normal.

**Tabel 1. Uji Normalitas *Pre-test***

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre-test Eksperimen	.242	12	.051	.928	12	.362
	Pre-test Kontrol	.182	12	.200*	.938	12	.479

\*. This is a lower bound of the true significance.

**a. Lilliefors Significance Correction**

Tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas untuk data *pre-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dua metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah metode Kolmogorov-Smirnov (KS) dan metode Shapiro-Wilk (SW).

Untuk kelompok eksperimen, nilai statistik Kolmogorov-Smirnov adalah 0.242 dengan nilai signifikansi sebesar 0.051, sedangkan nilai statistik Shapiro-Wilk adalah 0.928 dengan nilai signifikansi sebesar 0.362. Hal ini menunjukkan bahwa data *pre-test* pada kelompok eksperimen memiliki distribusi yang mendekati normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 pada kedua metode uji. Sementara untuk kelompok kontrol, nilai statistik Kolmogorov-Smirnov adalah 0.182 dengan nilai signifikansi sebesar 0.200, dan nilai statistik Shapiro-Wilk adalah 0.938 dengan nilai signifikansi sebesar 0.479. Hasil ini juga menunjukkan bahwa data *pre-test* pada kelompok kontrol memiliki distribusi yang mendekati normal, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 pada kedua metode uji.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dari kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, memiliki distribusi yang mendekati normal. Hal ini memenuhi prasyarat untuk melakukan analisis lanjutan menggunakan uji-t pada kedua kelompok tersebut.

**Uji Homogenits *Pre-test***

Uji homogenitas *pre-test* dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memiliki varians yang serupa sebelum intervensi dilakukan. Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji kovarians dengan menggunakan uji *one way* ANOVA. Pengujian ini bertujuan untuk memverifikasi bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara variabilitas data *pre-test* dari kedua kelompok.

Dalam uji homogenitas, peneliti menggunakan *N-gain score* sebagai metode untuk mengukur peningkatan kemampuan anak secara keseluruhan selama penelitian. *N-gain score* adalah perbedaan antara nilai *post-test* dan nilai *pre-test*, yang mencerminkan peningkatan kemampuan dari awal hingga akhir penelitian.

**Tabel 2. Uji Homogenitas *Pre-test***

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.139	1	22	.713
	Based on Median	.104	1	22	.751
	Based on Median and with adjusted df	.104	1	20.901	.751
	Based on trimmed mean	.145	1	22	.707

Tabel di atas menunjukkan hasil uji homogenitas varians untuk data *pre-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah variabilitas data *pre-test* dari kedua kelompok berbeda secara signifikan atau tidak. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa untuk semua jenis uji yang dilakukan, nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0.05 ( $p > 0.05$ ). Ini menunjukkan

bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam variabilitas data *pre-test* antara kedua kelompok. Dengan kata lain, varians data *pre-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemiripan yang cukup signifikan sebelum diberikan perlakuan.

Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang serupa dalam hal kemampuan motorik kasar sebelum perlakuan diberikan. Ini memberikan dasar yang kuat untuk menghasilkan hasil penelitian yang valid dan dapat dipercaya, karena penelitian dilakukan pada kelompok yang homogen dalam hal karakteristik awal. Oleh karena itu, validitas temuan dari penelitian ini diperkuat, karena hasilnya tidak dipengaruhi oleh perbedaan signifikan dalam variabilitas data *pre-test* antara kedua kelompok.

### **Analisis Data Post-Test** **Uji Normalitas Post-Test**

Uji normalitas post-test merupakan langkah penting dalam penelitian karena menjadi syarat untuk melanjutkan analisis menggunakan uji-t. Keberadaan distribusi normal pada data *post-test* memastikan validitas hasil analisis statistik. Dalam penelitian ini, jika data *post-test* tidak terdistribusi secara normal, maka uji-t tidak dapat dilanjutkan.

Pengujian normalitas menggunakan uji *Lilliefors*, yang merupakan versi adaptasi dari uji Kolmogorov-Smirnov untuk sampel kecil. Analisis data menggunakan aplikasi statistik *SPSS 27.0 for Windows*. Data *post-test* yang dikumpulkan berasal dari nilai *post-test* anak-anak setelah perlakuan diberikan. Analisis normalitas data ini dilakukan untuk memastikan bahwa distribusi data *post-test* memenuhi asumsi normalitas.

Hasil uji normalitas post-test akan memberikan informasi apakah data tersebut memenuhi syarat distribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai *p-value* kurang dari 0.05, maka data tidak terdistribusi normal. Penafsiran hasil uji normalitas ini penting untuk memastikan kevalidan analisis statistik yang akan dilakukan pada data *post-test* dalam penelitian ini.

**Tabel 3. Uji Normalitas Post-Test**

<b>Tests of Normality</b>							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	<i>Post-tes</i> Eksperimen	.172	12	.200*	.877	12	.080
	<i>Poss-tes</i> Kontrol	.223	12	.103	.891	12	.122

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

*Lilliefors Significance Correction*

Tabel di atas menampilkan hasil uji normalitas untuk data *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam tabel ini, terdapat dua metode yang digunakan untuk menguji normalitas, yaitu metode Kolmogorov-Smirnov (KS) dan

metode Shapiro-Wilk (SW).

Untuk kelompok eksperimen, nilai statistik Kolmogorov-Smirnov adalah 0.172 dengan nilai signifikansi sebesar 0.200, sedangkan nilai statistik Shapiro-Wilk adalah 0.877 dengan nilai signifikansi sebesar 0.080. Begitu juga untuk kelompok kontrol, nilai statistik Kolmogorov-Smirnov adalah 0.223 dengan nilai signifikansi sebesar 0.103, dan nilai statistik Shapiro-Wilk adalah 0.891 dengan nilai signifikansi sebesar 0.122.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa untuk kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0.05 ( $p > 0.05$ ) pada kedua metode uji normalitas. Hal ini mengindikasikan bahwa data *post-test* dari kedua kelompok memiliki distribusi yang mendekati normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* dari kedua kelompok dalam penelitian ini memenuhi syarat distribusi normal. Ini memungkinkan peneliti untuk melanjutkan analisis statistik yang menggunakan uji-t, dengan keyakinan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi.

#### Uji Homogenitas *Post-test*

Uji homogenitas *post-test* merupakan langkah penting dalam analisis statistik untuk memastikan bahwa variabilitas data *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji ANOVA satu arah. Pengujian homogenitas ini bertujuan untuk memverifikasi bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam variabilitas data *post-test* antara kedua kelompok. Hal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan dalam hasil *post-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol bukan disebabkan oleh perbedaan dalam variabilitas data mereka.

Dalam uji homogenitas, peneliti menggunakan skor *N-gain* sebagai metode untuk mengevaluasi kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan selama penelitian. Skor *N-gain* merupakan perbedaan antara nilai *post-test* dan nilai *pre-test*, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. Uji Homogenitas *Post-test***

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	4.258	1	22	.051
	Based on Median	2.804	1	22	.108
	Based on Median and with adjusted df	2.804	1	20.149	.109
	Based on trimmed mean	4.147	1	22	.054

Tabel 4 menampilkan hasil uji homogenitas varians untuk data *post-test* dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas ini penting untuk memeriksa apakah variabilitas data *post-test* antara kedua kelompok serupa atau tidak. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa untuk semua jenis uji yang dilakukan, nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0.05 ( $p > 0.05$ ). Ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam variabilitas data *post-test* antara kedua kelompok.

Meskipun nilai signifikansi pada beberapa uji mendekati 0.05, namun karena nilainya masih di atas batas tersebut, maka tidak dapat menolak hipotesis nol bahwa variabilitas data *post-test* kedua kelompok adalah sama. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* dari kedua kelompok memiliki variabilitas yang serupa. Hal ini menegaskan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang mirip, sehingga memvalidasi kelanjutan analisis statistik dengan menggunakan uji-t atau metode lain yang memerlukan asumsi homogenitas varians.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah penting dalam penelitian untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok atau lebih. Setelah melalui tahap uji normalitas dan uji homogenitas, peneliti mengetahui bahwa kedua sampel terdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, sehingga memenuhi asumsi dasar untuk melanjutkan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Independent Sample T-test, sebuah uji parametrik yang cocok digunakan ketika ada dua kelompok independen yang ingin dibandingkan. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok dalam variabel yang diukur.

**Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	<i>Post-tes</i> Eksperimen	12	24.50	5.617	1.621
	<i>Post-tes</i> Kontrol	12	16.92	3.528	1.018

Tabel di atas menunjukkan statistik deskriptif dari kedua kelompok, termasuk jumlah sampel (N), rata-rata (*mean*), standar deviasi (*standard deviation*), dan *standar error mean*. Dari tabel ini, dapat diamati bahwa rata-rata *N-gain* untuk kelompok eksperimen adalah 24.50, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 16.92.

**Tabel 6. Independent Sample Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumes	4.258	.051	3.961	22	.001	7.583	1.915	3.613	11.554
Equal variances not assumes			3.961	18.511	.001	7.583	1.915	3.569	11.598

Tabel 6 menampilkan hasil uji hipotesis yang mencakup dua bagian, yaitu uji *Levene's Test* untuk Kesamaan Varian dan uji t untuk Kesamaan Rata-rata. Pada uji *Levene's Test*, nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.051 menunjukkan bahwa tidak ada

perbedaan signifikan dalam varians antara kedua kelompok ( $p > 0.05$ ), memenuhi asumsi homogenitas varian. Namun, pada uji *t-test*, nilai signifikansi (Sig.) sebesar  $0.001 < 0.05$ , mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam rata-rata antara kedua kelompok.

Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam variabel yang diukur, yaitu *N-gain*. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional egrang batok kelapa memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bermain egrang batok kelapa secara rutin dapat memberikan pengaruh lebih tinggi terhadap kemampuan motorik kasar anak dibandingkan dengan permainan egrang kaleng. Menurut Suryana (2016:153), semua keterampilan motorik adalah gerakan fisik yang meningkatkan massa otot, sebagian besar dan seluruh bagian tubuh, yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Mengembangkan kecerdasan umum pada anak sangatlah penting karena akan membantu mereka dalam beraktivitas sehari-hari. Selain itu, semua kemampuan motorik mempengaruhi perkembangan anak di masa depan. Decaprio (2017:46) menyatakan bahwa terdapat unsur penting dalam pembelajaran seluruh tubuh yaitu unsur kekuatan, ketepatan, kecepatan, daya tahan, ketangkasan, keseimbangan, kelenturan dan koordinasi. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan unsur-unsur pokok tersebut untuk mendorong perkembangan motorik anak.

Seorang guru harus mampu memilih dan merancang pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk mengembangkan minat dan keinginan belajar. Selain itu, jika pembelajaran dibuat menyenangkan, seperti bermain, maka akan meningkatkan minat anak. Oleh karena itu, media permainan tradisional egrang batok kelapa dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak secara keseluruhan. Dimana permainan ini dapat menarik minat anak dan membuat anak semakin tertarik dan berusaha menyelesaikan permainan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan SPSS 27 tentang kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dikelas eksperimen mempunyai pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menggunakan permainan egrang batok kelapa. Dimana pada *pre-test* nilai kelas meningkat dari 171 dengan rata-rata 14,25, pada *post-test* menjadi 294 dengan rata-rata 24,5. Selain itu, di kelas kontrol terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak menggunakan permainan egrang kaleng. Dimana pada *pre-test* skor kelas kontrol sebelumnya memperoleh nilai 160 dengan mean 13,33, kemudian pada *post-test* diperoleh nilai 203 dengan mean 16,91. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh kemampuan motorik kasar anak meningkat pada kedua kelas, namun skor pada kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan pada kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional egrang batok kelapa lebih berpengaruh signifikan dibandingkan egrang kaleng terhadap motorik kasar anak TK Kartika 1-63 Padang.

## SIMPULAN

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa permainan tradisional Egrang Batok Kelapa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Kartika 1-63 Padang. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *gain score* kelas eksperimen 24,50 sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol adalah 16.92. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dalam kemampuan motorik kasar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan khusus. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang pentingnya permainan tradisional dalam pengembangan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Dengan adanya temuan ini, disarankan agar permainan tradisional Egrang Batok Kelapa dapat digunakan lebih lanjut untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Selain itu, penelitian ini juga menekankan tentang pentingnya pelestarian budaya dan tradisi lokal dalam konteks pengembangan anak. Dengan memperkenalkan anak-anak pada permainan tradisional, tidak hanya keterampilan motorik mereka yang berkembang, tetapi mereka juga dapat memahami dan menghargai warisan budaya mereka sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Decaprio, R. (2017). *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Diva Press.
- Hulu, V. T., & Sinaga, T. R. (2019). *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi Spss Dan Statcal : Sebuah Pengantar Untuk Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis
- Fadhillah, M. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication
- Iswinarti (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Jakni.(2016).*Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- Khadijah, M.A., & Amelia, N. (2020). *Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.
- Mulyani, N. (2016). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Gava Media.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.

- <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Mulyani, S. (2018). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Sisdiknas. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- STTPA Paud Kurikulum 2013 Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. <https://repositori.kemdikbud.go.id/12860/1/Permendikbud%20No.%20137%20Tahun%202014%20-%20SN-PAUD.pdf>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* : CV
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Suryana, D. 2018. Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak). Jakarta: Prenadamedia Group. <http://repository.unp.ac.id/21033/1/STIMULASI%20ASPEK%20PERKEMBANGAN%20ok.pdf>
- Watini, S. (2019). Pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar sains pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1),82-90. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/111>  
<http://repository.unp.ac.id/21033/1/STIMULASI%20ASPEK%20PERKEMBANGAN%20ok.pdf>