



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Laman : www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el : support@fkip.unsri.ac.id

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
Nomor: 1284/UN9.FKIP/TU.SK/2025**

TENTANG

**PENGANGKATAN TIM PENGELOLA JURNAL TUMBUH KEMBANG:
KAJIAN TEORI DAN PEMBELAJARAN PAUD
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA TAHUN 2025**

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang** : a. Bahwa dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi di lingkungan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Perlu menyelenggarakan penelitian dan publikasi melalui media publikasi dalam bentuk jurnal ilmiah;
- b. Bahwa untuk mengelola jurnal ilmiah program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, dipandang perlu menunjuk tim pengelola jurnal tersebut;
- c. Bahwa sehubungan dengan butir a dan b tersebut di atas, perlu diterbitkan Keputusan sebagai pedoman dan landasan hukumnya.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014;
3. Permen Ristekdikti Nomor 12 Tahun 2015;
4. Permen Ristekdikti Nomor 17 Tahun 2018;
5. Kepmenkeu RI Nomor 190/KMK.05/2009;
6. Kepmenristekdikti RI Nomor 53540/M/06/2023;
7. Keputusan Rektor Unsri Nomor 0209/UN9/SK.BUK.KP/2025.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan** : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG PENGANGKATAN TIM PENGELOLA TUMBUH KEMBANG: KAJIAN TEORI DAN PEMBELAJARAN PAUD PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TAHUN 2025**

- KESATU : Menunjuk /mengangkat Saudara-saudara yang namanya tertera dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Pengelola Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya;
- KEDUA : Honorium Dewan Penyunting Ahli/Reviewer Jurnal Rp. 100.000,- / orang per judul
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat diterbitkannya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran Biaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan/atau dana yang disediakan khusus untuk itu.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak bulan Januari sampai dengan 31 Desember 2025 dan apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan.

Ditetapkan di : Indralaya
Pada tanggal : 7 Mei 2025



Tembusan :

1. Rektor
 2. Para Wakil Dekan Bidang FKIP
 3. Koordinator Tata Usaha FKIP
 4. Koordinator Prodi PGPAUD
 5. BPP FKIP
- Universitas Sriwijaya

Lampiran 2 : Surat Keputusan Dekan FKIP Unsri
Nomor : 1284/UN9.FKIP/TU.SK/2025
Tanggal : 7 Mei 2025

TIM PENGELOLA JURNAL TUMBUH KEMBANG:
KAJIAN TEORI DAN PEMBELAJARAN PAUD
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA TAHUN 2025

Pengarah : 1. Dr. Hartono, M.A. (Dekan)
2. Dr. Rita Inderawati, M.Pd. (Wakil Dekan I)
3. Prof. Dra. Nyimas Aisyah, M.Pd., Ph.D. (Wakil Dekan II)
4. Dr. Ismet, M.Si. (Wakil Dekan III)

Penanggung Jawab :
Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd. (SCOPUS ID:57208283024, SINTA ID: 6692674)

Redaktur (Editor In Chief) :
Mahyumi Rantina, M.Pd. (Universitas Sriwijaya - SINTA ID: 6145307)

Editor (Managing Editor) :
1. Febriyanti Utami, M.Pd. (Universitas Sriwijaya - SINTA ID: 5997413)
2. Vivi Irzalinda, S.Si., M.Si. (Universitas Negeri Lampung – SINTA ID: 6679657)
3. Muhammad Fauziddin, M.Pd. (Universitas Tuanku Tambusai – SINTA ID:609475)

Web Desainer (Layout Editor) :
Taruni Suningsih, M.Pd. (SINTA ID: 5998636)

Sekretariat (Proofreader) :
1. Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. (SINTA ID : 5998636)
2. Dra. Hasmalena, M.Pd. (SINTA ID: 5998601)
3. Dra. Syafdaningsih, M.Pd. (SINTA ID: 5998631)
4. Akbari, S.Pd., M.Si. (SINTA ID: 6828874)
5. Dra. Rukiyah, M.Pd. (SINTA ID: 6106537)
6. Dara Zulaikha, M.Pd.
7. Rina Rahayu Siregar, M.Psi.
8. Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd.

Reviewer :

1. Assoc. Prof. Dr. Harwati Hasim (Universiti Kebangsaan Malaysia)
2. Dr. Anayanti Rahmawati, S.Psi., Psi, M.A. (Universitas Sebelas Maret – ID Scopus : 57213188664, ID SINTA : 6698285)
3. Nurul Kusuma Dewi, M.Pd. (Universitas Sebelas Maret – SCOPUS ID: 57214704848, SINTA ID: 6715205)
4. Maulidya Ulfah, M.Pd. (PIAUD IAIN Syekh Nurjati Cirebon – SCOPUS ID: 57226730490, SINTA ID: 5999499)
5. Novita Eka Nurjanah, M.Pd. (Universitas Sebelas Maret – SCOPUS ID: 57213195765, SINTA ID: 6680489)
6. Dr. Trinovianto George Reinhard Hallatu, M.Si (Universitas Musamus – SCOPUS ID: 57207452822, SINTA ID: 6178658)
7. Titin Faridatun Nisa', S.Pd., M.Pd.(Universitas Trunojoyo Madura – SCOPUS ID: 57209221211, SINTA ID: 6026722)
8. Eka Oktavianingsih, M.Pd. (Universitas Trunojoyo Madura – SINTA ID: 6724044)
9. Prima Suci Rohmadheny, M.Pd. (Universitas Ahmad Dahlan – SINTA ID: 6144275)
10. Renti Oktarina, M.Pd. (Universitas Lampung – SCOPUS ID:57217869619)
11. I Made Lestiawati (Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa – SINTA ID: 6726855)
12. Muammar Qadafi (Universitas Islam Negeri Mataram, SINTA ID: 6655139)
13. Ria Astuti (IAIN Madura – SINTA ID: 6178904)
14. Subhan, M.Pd.I. (IAIN Palopo, SINTA ID: 6176117)
15. Nopiana (Universitas Lampung, SCOPUS ID: 57216540736, SINTA ID: 6166334)
16. Imroatun (UIN Sultan Maulana Banten – SCOPUS ID: 57219878019, SINTA ID: 6113504)
17. Dr. Budi Rahardjo, M.Pd. (Universitas Mulawarman – SINTA ID: 6040740)
18. Dr. Parwoto, M.Pd. (UniversitasNegeri Makassar – SINTA ID: 6031591)
19. Isaura Dwi Putri (UIN Sunan Kalijaga – SCOPUS ID: 57424366200)
20. Jumi atmok (Universitas Sebelas Maret, Scopus ID: 57226717712, SINTA ID: 6715425)
21. Andrisyah (IKIP Siliwangi, SCOPUS ID: 57813954800, SINTA ID: 6737488)
22. Maya Lestari (Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, SINTA ID: 6852524)
23. Rr. Deni Widjayatri (Universitas Pendidikan Indonesia, SCOPUS ID: 57222613156, SINTA ID: 6694553)
24. Fachrul Rozie (Universitas Mulawarman, SINTA ID: 6155321)





Volume x Nomor x (2022) Halaman x-xx
Tumbuh kembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD
Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

Website : <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/index>

Email : jtk@fkip.unsri.ac.id

pISSN : 2355-7443 eISSN:2657-0785



Permainan Tradisional Egrang Batok Modifikasi Bambu untuk Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Diasyifa Martha Anggaini^{1a}, Eka Cahya Maulidiyah²

^(1,2) PG-PAUD, Universitas Negeri Surabaya

DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif dengan desain Pre Experimental Design dengan jenis One Group Pre-Test Post-Test Data dikumpulkan dengan teknik observasi. Teknik observasi digunakan dengan tujuan memperoleh data kuantitatif mengenai aktivitas anak dalam kegiatan permainan egrang batok modifikasi bambu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Sampel yang digunakan adalah Kindergarten 3 Kaewbut Kusakul School yang berjumlah 16 anak. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon dibantu aplikasi SPSS versi 20. Pada kegiatan pre-test, nilai minimum 6, nilai maksimal 8 dan nilai rata-rata 7,13, pada kegiatan posttest, nilai minimal 10 dan nilai maksimal 12 dan nilai rata-rata 11,31. Hal tersebut menunjukkan bahwasannya jumlah nilai kegiatan pretest dan posttest mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil yang diperoleh yakni mendapatkan hasil nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 atau (0,00<0,05). Dapat ditarik kesimpulan bahwa, Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh permainan egrang batok modifikasi bambu terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Permainan Egrang Batok Modifikasi Bambu; Motorik Kasar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of traditional bamboo stilt game modification on gross motor skills in children aged 5-6 years. The research method used was quantitative with Pre Experimental Design with One Group Pre-Test Post-Test type. Data was collected using observation techniques. Observation techniques were used to obtain quantitative data on children's activities in bamboo stilt game modification activities to improve gross motor skills. The sample used was Kindergarten 3 Kaewbut Kusakul School, totaling 16 children. The data that had been collected were then analyzed using the Wilcoxon Test assisted by the SPSS version 20 application. In the pre-test activity, the minimum score was 6, the maximum score was 8 and the average score was 7.13, in the post-test activity, the minimum score was 10 and the maximum score was 12 and the average score was 11.31. This shows that the number of pre-test and post-test activity scores

Commented [Ma1]: Judul direvisi dengan istilah Anak Usia Dini agar substansi lebih menarik

Commented [Ma2]: Bisa diuraikan berapa jumlah anak laki-laki dan perempuan

Commented [Ma3]: Ukuran fonts 11, revisi

Commented [Ma4]: Perlu dijelaskan hasil penelitian ini apa yang menyebabkan peningkatan dan kontribusi penelitian ini seperti apa ?

Commented [Ma5]: Ukuran fonts 12

has increased significantly. The results obtained are getting a sig 2 tailed value of 0.00 where the value is smaller than 0.05 or ($0.00 < 0.05$). It can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the data analysis, it can be stated that there is an effect of playing modified bamboo stilts on the gross motor skills of children aged 5-6 years.

Keywords: Traditional Games; Game Modified Bamboo Shell Stilts; Gross Motor

How to Cite: Author 1 & Author 2. (2022). Instructions/template for preparing manuscript for tumbuhkembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD . *Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, x(x), xx-xx.
<http://doi.org/10.22342/jtk.v9i1.xxxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahapan yang penting bagi anak, karena pada fase ini anak berada pada tahap keemasan atau *golden age*. Pada tahapan *golden age* kemampuan dalam berpikir dan menyerap ilmu pengetahuan anak sangat besar, segala ilmu yang diperoleh oleh anak akan memberikan pengaruh yang besar bagi anak nantinya (Rijkiyani et al., 2022). Pada usia emas anak dapat menyerap stimulasi-stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa dengan baik, stimulasi tersebut berupa stimulasi fisik dan stimulasi non fisik (Widayanti & Abidin, 2020). Masa emas terjadi pada anak usia 0-8 tahun dan menjadi fase kritis dalam menanamkan nilai moral serta karakter guna membentuk fondasi masa depan (Fauziyah et al., 2025). Dalam mendukung perkembangan serta pertumbuhan anak peran orang dewasa sangatlah penting agar anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya (Widayanti et al., 2024). Pada hasil penelitian Susanti menunjukkan bahwa pada masa perkembangan kecerdasan anak berlangsung secara cepat yakni, antara usia 0-5 tahun, setelah usia anak lebih dari 5 tahun maka perkembangan kecerdasan berlangsung sesuai dengan usia anak, Oleh karena itu masa ini disebut dengan “masa keemasan” karena kecerdasan anak tidak berkembang secara cepat setelahnya (Susanti et al., 2021).

Pendidikan pada anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak anak, serta mengembangkan potensi anak agar tumbuh menjadi manusia yang berilmu, bertanggung jawab dan mandiri (Malaikosa, 2021). Pendidikan untuk anak usia dini memiliki tujuan untuk membentuk dasar pengetahuan, keterampilan dan sikap anak agar lebih siap dalam menghadapi kehidupan selanjutnya (Adhe et al., 2025). Hasil penelitian Susanti menunjukkan bahwa pada masa perkembangan kecerdasan anak berlangsung secara cepat yakni, antara usia 0-5 tahun, setelah usia anak lebih dari 5 tahun maka perkembangan kecerdasan berlangsung sesuai dengan usia anak, Oleh karena itu masa ini disebut dengan “masa keemasan” karena kecerdasan anak tidak berkembang secara cepat setelahnya (Susanti et al., 2021). Melalui pendidikan, anak akan tumbuh menjadi makhluk utuh dengan memperoleh keterampilan dari berbagai aspek (Putri et al., 2024).

Kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini perlu untuk distimulasi secara berkala agar memberikan hasil perkembangan yang optimal sesuai dengan tahapan usia anak (Maulidiyah et al., 2025). Anak usia dini berada dalam fase kritis, jika terdapat kegagalan dalam membentuk karakter anak sejak dini maka akan membentuk pribadi anak di masa depan (Himmah & Cahya Maulidiyah, 2023). Para ahli psikologi mengatakan bahwa tahun awal kehidupan anak adalah fase paling penting dalam hidup (Setyowati & Agustin Ningrum, 2020). Oleh karena itu dalam masa ini peran orang tua dan guru sangat penting yakni dengan memberikan stimulasi yang tepat pada perkembangan anak usia dini. Salah satu perkembangan yang memiliki peranan penting dalam anak usia dini adalah perkembangan fisik motorik.

Commented [Ma6]: Disesuaikan agar satu halaman, tidak terpisah

Commented [Ma7]: Istilah asing dicetak miring (italic)

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

Formatted: Highlight

Commented [Ma8]: Perlu diparafrase baris kalimat ini agar tidak mengalami pengulangan penyebutan “anak” beberapa kali

Commented [Ma9]: Konteks pengulangan masa emas dibahas tidak berulang-ulang. Dapat dikaitkan masa emas dengan kesiapan bersekolah maupun isu kesiapan belajar.

Commented [Ma10]: Disesuaikan kembali karena isu pengulangan tentang tujuan pendidikan dan masa emas ditemukan mirip dengan parag. 1.

Commented [Ma11]: Sebaiknya tidak perlu menguraikan isu peranan. Disarankan mendeskripsikan hasil survey nasional maupun internasional tentang stimulasi yang tepat pada anak berdampak seperti apa pada masa sekolah maupun perkembangan mendatang.

Pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum sebagai acuan dalam pembelajaran. Adapun kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, dimana pembelajaran berfokus pada materi esensial dan pengembangan kompetensi siswa. Sehingga belajar dapat lebih mendalam dan bermakna (Tiraswati, 2022). Pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skill dan karakter sesuai profil pelajar pancasila. Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih minat belajar, mengurangi beban akademik, dan mendorong kreatifitas guru. Pendidikan menjadi hal yang penting dalam menghasilkan generasi dengan memiliki kreativitas yang tinggi, memiliki inovasi serta kecakapan dalam menghadapi zaman revolusi (Febriani et al., 2023). Wulansuci, 2021 menyatakan bahwa tujuan adanya pendidikan bagi anak usia dini yakni memberikan bimbingan perkembangan potensi anak, memantau tingkah laku anak, memberikan pengalaman kepada anak, dan mengembangkan kemampuan fisik serta emosional anak (Ummah et al., 2024). Perkembangan anak saling berhubungan satu dengan yang lain dan jika salah satu perkembangan tidak terstimulasi dengan baik, maka akan mempengaruhi perkembangan anak (Rasmani et al., 2020).

Perkembangan motorik adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam melakukan gerakan tertentu dengan menggunakan otot besar dan otot kecil. Kemampuan motorik terdiri dari kemampuan anak untuk bergerak secara terkoordinasi, keseimbangan tubuh, kelincahan, ketangkasan serta kecepatan anak dalam bergerak, semakin anak bergerak dengan banyak maka semakin banyak syaraf otak yang terstimulasi serta kebalikannya (Widayanti et al., 2023). Menurut teori Hurlock, motorik merupakan perkembangan proses pengendalian gerakan fisik melalui aktivitas terkoordinasi saraf dan otot pusat dalam. Perkembangan fisik motorik merupakan penguasaan gerak tubuh melalui aktivitas yang melibatkan saraf, pusat saraf, dan otot yang terkoordinasi (Fitri & Imansari, 2020). Perkembangan motorik yakni perkembangan dari unsur kematangan serta pengendalian gerak tubuh, sehingga berkaitan dengan pusat motorik di otak, karena kematangan syaraf serta otot beriringan dengan perkembangan keterampilan motorik (Andini et al., 2022). Perkembangan fisik motorik terdiri atas dua bagian yakni perkembangan fisik motorik halus dan fisik motorik kasar. Misalnya pada kemampuan berlari, melompat, meloncat, naik turun tangga dan sebagainya. Perkembangan fisik motorik kasar pada masa anak-anak menjadi landasan bagi perkembangan keterampilannya. Motorik kasar berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam menggunakan otot besar serta perkembangan ini harus dikembangkan sejak anak berada pada usia dini. Perkembangan motorik yang baik pada anak dapat membantu anak memperoleh koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan tubuh yang diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri (Indriyani et al., 2021). Perkembangan motorik harus diberikan sejak anak usia dini agar otot-otot anak terasah dengan baik.

Kemampuan motorik kasar adalah salah satu perkembangan yang penting untuk dikembangkan karena berhubungan dengan tahapan perkembangan anak selanjutnya. Dalam realita sekarang menunjukkan bahwa perkembangan fisik motorik anak kurang terkoordinasi dengan baik (Sopiyati, 2021). Padahal jika motorik anak berkembang dengan maksimal banyak manfaat yang diperoleh anak seperti, anak dapat melakukan gerakan-gerakan yang sulit, selain itu anak juga dapat memperkuat kemampuan fisiknya sehingga anak tidak akan mudah merasa lelah ketika anak sedang beraktivitas sehari-hari (Rahma et al., 2024). Pada anak usia 5-6 tahun, berada pada fase perkembangan dengan pemberian stimulasi yang tepat akan membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan motorik kasarnya (Aisyah et al., 2024).

Commented [Ma12]: Sitasi ini diperbaiki penulisannya.

Commented [Ma13]: Revisi

Commented [Ma14]: revisi

Commented [Ma15]: gap research bisa dimunculkan dalam dua paragraf ini sebagai variabel yang mendapatkan perlakuan. Perlu dikaji apa dampak perkembangan motorik tidak terstimulasi melalui aktivitas belajar yang tepat.

Bukan seperti menjelaskan konsep definisi maupun karakteristik perkembangan motorik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada lembaga sekolah, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada motorik kasar anak yakni, ketika anak melakukan gerakan fisik anak kurang dapat menjaga keseimbangan terlihat ketika anak sedang bermain di luar ruangan, anak sering tersandung bahkan terjatuh saat berlarian dengan teman sebaya dan kurang dapat mematuhi aturan ketika berada dalam kelas maupun di luar kelas. Masalah pada keterampilan motorik kasar anak terkait dengan ketidakmampuan anak untuk mengatur keseimbangannya serta kurangnya koordinasi antara tangan, kaki dan kepala.

Dari permasalahan di atas, hal yang menyebabkan kurangnya percaya diri anak karena kurangnya anak dalam melakukan gerak tubuh yang disebabkan pada masa kini, banyak anak-anak yang lebih memilih bermain dengan gadget ketika berada di rumah daripada bermain bersama teman sebayanya. Perkembangan teknologi saat ini banyak memberikan dampak yang besar pada aspek kehidupan, termasuk pada aspek pendidikan (Masruroh et al., 2024). Kurangnya kemampuan motorik kasar dapat mempengaruhi aspek sosial anak, mereka tidak dapat merawat, mengurus dan memimpin diri sendiri dan harus dibantu oleh orang dewasa, oleh karena itu kemampuan motorik kasar perlu ditingkatkan melalui pembelajaran sambil bermain (Hasibuan et al., 2022).

Dalam mengatasi masalah motorik anak perlu adanya penggunaan cara yang kreatif, efektif, dan inovatif sehingga dapat menarik minat anak untuk melakukan suatu kegiatan dan dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Salah satu kegiatan yang menarik dan tidak membuat anak merasa bosan adalah belajar sambil bermain yang dapat mengasah keterampilan motorik anak. Anak usia dini belajar melalui aktivitas bermain, namun bermain tidak hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan tetapi harus memberikan kesempatan kepada anak agar mengembangkan kemampuan, seperti motorik, sosial ataupun kognitif (Ratnaningsih et al., 2025). Pertumbuhan serta perkembangan anak memerlukan aktivitas di dalam kegiatan bermain yang memiliki sifat menggunakan otot-otot anak dan memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan melakukan aktivitas geral dan menggunakan media bermain dengan berbagai variasi (Kurniasih, 2020). Aktivitas gerak yang menyenangkan untuk anak usia dini adalah bermain (Widayati et al., 2023).

Bermain adalah suatu hal yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain dapat melatih otot-otot anak dan seluruh bagian tubuhnya sehingga mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sebagian besar anak menyukai bermain (Erwanda & Sutapa, 2023). Dalam hal ini yang dimaksud dengan bermain merupakan permainan edukatif yang bukan hanya untuk dimainkan oleh anak, tetapi permainan tersebut dapat menstimulasi aspek mengembangkan 3 ranah kompetensi diri anak, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan anak (Cahya Maulidiyah et al., 2022). Permainan anak meliputi segala kegiatan yang dilakukan dengan gerakan, berpikir dan perkataan. Bermain berupa kegiatan seperti, melompat, berlari, memanjat, merangkak dan gerakan lainnya (Wahyuni, 2020). Pemilihan permainan bagi anak sangat penting karena dalam penggunaan permainan merupakan jalan bagi anak dalam mengenal dirinya serta menemukan dunianya (Frindani & Widayanti, 2023). Salah satu contoh kegiatan bermain untuk mengembangkan fisik motorik kasar anak adalah permainan tradisional yang mana pada masa sekarang jarang digunakan untuk anak-anak.

Permainan tradisional dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar serta keseimbangan anak (Izzati et al., 2024). Selain itu, permainan tradisional adalah salah satu sarana bermain anak yang memiliki manfaat bagi kesehatan anak, kebugaran jasmani dan tumbuh kembang anak.

Commented [Ma16]: Perlu disebutkan observasi dilakukan pada bulan dan tahun berapa? Karena informasi ini penting untuk dianggap sebagai data prapenelitian. Juga informasi di sekolah apakah ada program kurikulum permainan tradisional terjadwal atau tidak ada?

Commented [Ma17]: Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada motorik anak yakni, mudah terjatuh karena kesulitan menjaga keseimbangan saat bermain di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan kata lain, masalah pada keterampilan motorik kasar yang berkaitan dengan ketidakmampuan mengatur keseimbangan serta koordinasi antara tangan, kaki dan kepala yang terbatas. (Disarankan begini kalimatnya).

Commented [Ma18]: Baris kalimat ini tidak disertakan data dari mana? Wawancara atau observasi disebabkan menyebutkan kebiasaan anak memilih bermain dengan gadget di rumah.

Commented [Ma19]: Sebaiknya mengawali paragraf. Dihindari penggunaan kata penghubung di awal.

Commented [Ma20]: Sebaiknya diganti menjadi belajar melalui aktivitas bermain

Commented [Ma21]: Bisa dicari referensi lain yang menjelaskan bahwa bermain juga sebagai terapi

Commented [Ma22]: Sebaiknya ini telah menunjukkan gap riset terdahulu tentang isu permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak adalah egrang batok modifikasi bambu. Permainan tradisional tersebut terbuat dari bambu yang kemudian di potong menjadi bagian kecil diberi tali panjang yang digunakan untuk pegangan yang diletakkan di tengah-tengah potongan bambu. Permainan ini membutuhkan keseimbangan dan konsentrasi dalam memainkannya. Permainan egrang batok modifikasi bambu digunakan untuk melatih keseimbangan, dan melakukan permainan fisik dengan aturan. Semakin anak seimbang dan cepat berjalan di atas egrang akan membuat anak tersebut semakin bagus dalam memainkannya (Andrian & Ehan, 2017).

Mengetahui betapa pentingnya kemampuan motorik kasar bagi anak. Orang tua harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menudukung anak dengan menyediakan waktu, ruang serta aktivitas menyenangkan sesuai dengan kebutuhan anak (Malaikosa et al., 2025). Serta mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang akan dijadikan bekal untuk proses kehidupan selanjutnya. Orang tua juga dapat membantu anak dalam meningkatkan rasa percaya diri anak, contohnya memberikan pujian ketika anak telah melakukan sesuatu, memberikan pujian atas kerja kerasnya dapat membuat anak semangat dan dihargai (Aini et al., 2021). Sekolah juga berperan penting sebagai lembaga formal yang memiliki tanggung jawab dalam meningkatkan perkembangan anak uia dini (Meta & Widayanti, 2023). Rumah kedua bagi anak adalah lingkungan sekolah (Asri et al., 2024). Tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, serta menilai dan mengevaluasi anak (Lisawati & Rohita, 2020). Guru juga harus memiliki keterampilan dan kemampuan serta inovasi dalam memberikan pembelajaran kepada anak, baik sebagai fasilitator, motivator maupun mediator bagi anak. Sejalan dengan hal tersebut penggunaan permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu sangat tepat untuk dimainkan oleh anak usia dini, karena permainan ini cukup mudah untuk dilakukan oleh anak usia dini. Melalui permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak sehingga anak merasa bebas melakukan permainan yang ia sukai dengan senang hati tanpa tekanan dan kekangan dari orang dewasa.

Commented [Ma23]: Kebaharuan penelitian ini belum muncul

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian, dan model penelitian yang digunakan yakni *Pre Experimental Design*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen untuk diberikan perlakuan atau *treatment*, dengan memberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum memberikan *treatment*, dan memberikan *post-test* setelah melakukan *treatment*. Pada penelitian ini, terdapat gambar desain untuk menggambarkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Berikut adalah gambar desain *One Group Pre-Test Post-Test*.

Commented [Ma24]: revisi

Commented [Ma25]: informasi waktu pelaksanaan perlakuan bulan apa sampai dengan bulan apa. Bisa juga disebutkan dari tanggal berapa s/d....

Tabel 1 Desain One Group Pre-Test Post-Test

Pre-Test	Treatment (Perlakuan)	Post-Test
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 : Nilai *pre-test* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan)
- X : Pemberian *treatment* (Perlakuan) dengan menerapkan 3 kali permainan egrang batok modifikasi bambu
- O2 : Nilai *post test* setelah diberikan *treatment* (perlakuan)

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti menggunakan metode pengumpulan data yakni observasi. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam mengetahui dan menyelidiki tingkah laku non verbal yaitu dengan menggunakan teknik observasi.

Commented [Ma26]: revisi

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dikarenakan hasil data yang diperoleh berupa angka yang kemudian diolah dengan menggunakan teknik statistik dalam proses analisis data. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah sebuah kegiatan yang dilakukan setelah mendapatkan data dari seluruh hasil pengambilan data yang terkumpul.

Commented [Ma27]: perlu dijelaskan observasi pada kegiatan apa? Apakah ada test yang dilakukan atau tidak?

Commented [Ma28]: revisi

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah metode permainan tradisional egrang batok mempunyai pengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun atau tidak. Adapun jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di Kaewbut Kusakul School pada 3, dengan kisaran usia 5-6 tahun. Sebelum melaksanakan analisis data perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi tidak normal dan kemudian data diolah menggunakan uji non parametrik dengan menggunakan uji Wilcoxon.

Commented [Ma29]: apakah menggunakan analisis data N-Gain ? juga jelaskan tahap analisis data yang akan dilakukan seperti apa?

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Butir Item	No Butir	Jumlah Butir
Kemampuan Motorik Kasar	Keseimbangan	Mampu berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik	1	2
		Mampu berjalan jinjit 7 langkah kedepan	2	
	Melakukan Permainan Fisik dengan Aturan	Mampu mengikuti aturan dari awal sampai akhir	1	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dianalisis pada penelitian ini yakni kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kaewbut Kusakul School. Sampel yang digunakan adalah 16 anak kelas *kindergarten* 3. Penelitian ini memperoleh hasil sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* kemampuan motorik kasar disajikan pada tabel 3.

Commented [Ma30]: revisi

Tabel 3 Deskripsi Data Statistik Hasil Pre-test dan Post-test

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	16	6	8	7.13	.619
Post Test	16	10	12	11.31	.704

Berdasarkan hasil analisis kemampuan motorik kasar *pretest* maka diperoleh standar deviasi sebesar 0,619, mean 7,13, nilai minimum 6 dan nilai maximum 8. Kemudian hasil analisis kemampuan motorik kasar *posttest* diperoleh standar deviasi sebesar 0,704, mean 11,31, nilai minimum 10 dan nilai maximum 12.

Tabel 4 Hasil tabulasi data perbandingan nilai pre-test dan post-test

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1.	SY	8	12
2.	PL	7	11
3.	TE	8	12
4.	AD	6	11
5.	KH	7	10
6.	ND	7	11
7.	BN	8	11
8.	DN	7	12
9.	NM	7	11
10.	TL	7	10
11.	AL	6	11
12.	KHN	7	12
13.	FS	7	12
14.	NA	7	11
15.	FT	7	12
16.	DL	8	12

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20 for windows. Hasil normalitas data disajikan pada tabel 5:

Tabel 5 Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test	.330	16	.000	.778	16	.001
	Post-Test	.273	16	.002	.788	16	.002

Berdasarkan hasil dari tabel uji normalitas nilai sig. pada nilai post test adalah 0,000 dan nilai post test adalah 0,002. Jika nilai sig. >0,05 nilai berdistribusi normal, jika sig. <0,05 nilai berdistribusi tidak normal. Dapat diambil keputusan dari nilai yang diperoleh melalui uji normalitas penelitian ini nilai statistic dilakukan dengan uji nonparametrik Wilcoxon signed rank test.

Tabel 6 Hasil Uji Wilcoxon

Post test - Pre test	
Z	-3.573 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil data tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,000 dimana hasil data tersebut dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Pada penelitian ini dilaksanakan di Kewbut Kusakul School Thailand. Di kaewbut kusakul school terdiri dari 4 jenjang yakni, *nursery* untuk usia 2-3 tahun, *kindergarten* 1 untuk usia 3-4 tahun, *kindergarten* 2 untuk usia 4-5 tahun dan *kindergarten* 3 untuk usia 5-6 tahun. Pada penelitian, peneliti menggunakan kelas *kindergarten* 3 dengan usia 5-6 tahun dengan

Commented [Ma31]: sebaiknya ditambahkan data tabel grafik yang menunjukkan pengaruh meningkat secara signifikan

jumlah peserta didik sebanyak 16 anak. Penelitian ini dilaksanakan selama 1-2 kali dalam satu minggu selama kurang lebih 4 minggu.

Permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama pada bidang keseimbangan dan melakukan permainan fisik dengan aturan. Temuan ini selaras dengan pendapat (Andrian & Ehan, 2017) permainan egrang batok dapat meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki serta lengan dan tangan pada anak, sehingga akan melatih keseimbangan anak. Sehingga, permainan tradisional terutama egrang batok modifikasi bambu dalam proses belajar mengajar sangat efektif dapat melatih dan meningkatkan keseimbangan anak.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini, pada saat kegiatan bermain anak sangat antusias dan bersemangat saat melakukan permainan egrang batok modifikasi bambu. Hal ini selaras dengan temuan (Erwanda & Sutapa, 2023) bermain adalah suatu hal yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain dapat melatih otot-otot anak dan seluruh bagian tubuhnya sehingga mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sebagian besar anak menyukai bermain.

Permainan egrang batok modifikasi bambu merupakan alat bermain yang baru bagi anak di kaewbut kusakul school karena egrang batok modifikasi bambu merupakan permainan tradisional dari Indonesia, sehingga peneliti ingin memperkenalkan permainan ini untuk melatih keseimbangan anak. Egrang batok yang digunakan telah peneliti modifikasi dengan menjadikan egrang batok berbentuk kaki binatang diantaranya, kaki gajah, kaki harimau dan kaki beruang agar anak lebih tertarik pada permainan tradisional yang berasal dari Indonesia.

Pada saat *treatment* awal anak masih belum mengenal permainan tersebut karena permainan ini baru pertama kali ada pada kaewbut kusakul school. Anak masih canggung dalam menggunakan egrang batok modifikasi bambu sehingga anak masih berhati-hati saat berjalan dan sering terjatuh pada saat memainkannya. Untuk *treatment* selanjutnya anak sudah mulai dapat menggunakan egrang batok modifikasi bambu dengan lebih baik. Anak dapat berjalan dengan baik ketika menggunakan egrang batok modifikasi bambu dan mampu mengontrol keseimbangannya serta dapat mematuhi aturan yang ada. Pada *treatment* akhir ada hambatan saat melaksanakan *treatment* yakni cuaca yang tidak mendukung, untuk itu kegiatan yang seharusnya di luar ruangan menjadi di dalam lapangan, yang mana menjadi hambatan juga untuk anak-anak, karena saat memainkan egrang di dalam ruangan egrang menjadi licin dan lintasan lingkaran yang telah disiapkan menjadi bergeser.

Pada kegiatan *treatment* 1-3 dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu, dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada indikator keseimbangan dan melakukan permainan fisik dengan aturan. Butir item yang dilihat dalam meningkatkan kemampuan tersebut diantaranya ialah, 1.) berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik, 2.) berjalan jinjit 7 langkah ke depan dan 3.) mengikuti aturan dari awal sampai akhir.

Kegiatan pengamatan pada item 1 yakni berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik. Pada saat kegiatan *treatment* anak mampu menjaga keseimbangannya dengan baik, anak-anak merasa tertantang dengan permainan egrang batok modifikasi bambu. Bahkan terdapat 1 anak yang menjadi fokus peneliti, pada saat kegiatan *treatment* pertama anak tersebut gagal melakukannya, bahkan menangis karena tidak bisa. Tetapi karena kegigihannya dalam berusaha, anak tersebut bisa melampaui temannya yang lain khususnya pada item 1 pada saat *treatment* terakhir. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Breslin et al., 2012) yang menyatakan

Commented [Ma32]: ini sebaiknya di hasil. Pembahasan lebih pada temuan penelitian apa yang menjadi kebaharuan anda

Commented [Ma33]: revisi teknik sitasi

Commented [Ma34]: masih perlu ditambah teori lainnya misalnya membahas tentang gerakan lokomotor dan non-lokomotor

Commented [Ma35]: revisi sitasi

bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah salah satunya dapat menjaga keseimbangannya dengan baik. Pada item ini pengamatan yang dilakukan adalah anak mampu berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik. Peningkatan setelah diberikan *treatment* yaitu terdapat 13 anak yang mendapat skor 4. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam bidang keseimbangan.

Kegiatan pengamatan pada item ke 2 yakni, berjalan jinjit 7 langkah ke depan. Pada saat kegiatan *treatment* anak dapat melakukan koordinasi antara mata, tangan dan kakinya sehingga dapat melatih keseimbangan tubuh anak. pada saat kegiatan *treatment* pertama, anak-anak merasa kesulitan karena permainan egrang batok modifikasi bambu masih menjadi permainan baru bagi anak dan merasa kesulitan dalam memainkan permainan, akan tetapi karena anak-anak tertarik pada permainan ini maka anak mampu belajar dengan cepat. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Maghfiroh, 2020) bahwa tingkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah melakukan koordinasi yang baik untuk melatih keseimbangan tubuhnya. Pada item ini pengamatan yang telah dilakukan adalah berjalan jinjit 7 langkah ke depan. Peningkatan setelah diberikan *treatment* yaitu terdapat 11 anak yang mendapat skor 4. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam bidang keseimbangan.

Kegiatan pengamatan pada item ke 3 adalah mengikuti aturan dari awal sampai akhir. Pada saat kegiatan *treatment* terdapat 3 aturan yang berbeda pada setiap *treatment*. Untuk *treatment* 1 dengan aturan anak hanya mencoba permainan ini dengan lintasan bolak balik. Untuk *treatment* 2 anak-anak melakukan permainan ini dengan lintasan dari garis start sampai garis finish. Sedangkan pada *treatment* 3 anak-anak melakukan permainan ini dengan lintasan dari garis start sampai garis finish dengan lingkaran-lingkaran yang berwarwa-warni. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Maghfiroh, 2020) bahwa tingkatan pencapaian motorik kasar anak usia 5-6 tahun salah satunya adalah dapat melakukan permainan fisik dengan aturan. Pada item ini pengamatan yang dilakukan adalah anak dapat mengikuti aturan dari awal sampai akhir. Peningkatan setelah diberikan *treatment* yaitu terdapat 13 anak yang mendapat skor 4. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional egrang batok modifikasi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam bidang melakukan permainan fisik dengan aturan.

Pada hasil *post-test* dapat terlihat bahwa pada setiap item anak sudah dapat melakukan gerakan motorik kasar pada setiap butir item, anak sudah memperoleh hasil yang diharapkan. Pada butir item 1 yang mendapatkan poin 4 diantaranya SY, TE, AD, KH, ND, BN, DN, AL, KHN, FS, NA, FT, dan DL dan anak yang lainnya mendapatkan 3 poin. Gerakan motorik kasar pada item 1 yaitu anak mampu berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik. Respon yang paling terlihat dari rata-rata semua anak yaitu anak sudah dapat menjaga keseimbangan tubuhnya.

Pada butir item 2 yang mendapatkan poin 4 diantaranya SY, PL, TE, AD, BN, DN, NM, KHN, FS, FT, dan DL. Sedangkan anak yang lainnya mendapatkan 3 poin. Gerakan motorik kasar pada item 2 yaitu anak mampu berjalan jinjit 7 langkah ke depan. Respon yang paling terlihat dari rata-rata semua anak yaitu anak sudah dapat menyeimbangkan tubuhnya dengan baik, dan dapat berjalan jinjit sesuai dengan butir item.

Pada butir item 3 yang mendapatkan poin 4 diantaranya SY, PL, TE, ND, DN, NM, TL, AL, KHN, FS, NA, FT, dan DL sedangkan anak yang lainnya mendapatkan 3 poin. Pada butir item 3 yaitu anak mampu mengikuti aturan dari awal sampai akhir. Respon yang paling terlihat dari rata-rata semua anak yaitu anak sudah dapat memahami aturan yang telah peneliti berikan, karena anak sudah terbiasa terhadap aturan main yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Commented [Ma36]: revisi sitasi

Commented [Ma37]: sebaiknya menggunakan referensi lain.

Dari hasil *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test*. Pada butir item 1 semua anak mengalami kenaikan poin. Anak yang mengalami kenaikan 2 poin pada *pre-test* ke *post-test* adalah dengan inisial TE, AD, DN, AL, KHN, FS, dan DL. Sedangkan untuk anak lainnya hanya mengalami kenaikan 1 poin. Selanjutnya pada butir item 2 semua anak juga mengalami kenaikan poin. Anak dengan kenaikan 2 poin adalah dengan inisial SY, PL, AD, KHN, dan FT. Sedangkan anak yang lainnya mengalami kenaikan 1 poin. Dan yang terakhir yakni pada butir item 3 semua anak-anak juga mengalami kenaikan. Anak dengan kenaikan 2 poin adalah dengan inisial ND, DN, NM, AL, FS, NA, dan FT, dan untuk anak yang lainnya mengalami kenaikan 1 poin.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat terlihat bahwa peningkatan kemampuan anak setelah diberikan *treatment* permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu yang tertinggi yaitu pada item 1 dan 3 yang berjumlah 13 anak dengan skor 4. Pada item 1 yaitu berdiri dengan 1 kaki selama 10 detik dan pada item 3 mengikuti aturan dari awal sampai akhir. Selain itu, peningkatan yang rendah setelah diberikan *treatment* yakni, berjalan jinjit 7 langkah ke depan. Hal tersebut dikarenakan anak harus berpindah tempat serta harus dapat mengkoordinasikan antara mata dan kaki untuk dapat menyeimbangkan tubuhnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini diperoleh hasil yakni terdapat pengaruh permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Commented [Ma38]: Ini lebih sesuai di hasil

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini diperoleh hasil yakni terdapat pengaruh permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon yakni mendapatkan hasil nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 atau ($0,00 < 0,05$). Maka, dapat disimpulkan bahwasannya H_a diterima dan H_o ditolak. Dan berdasarkan analisis data mendapatkan hasil rata-rata (mean) data kenaikan selisih *pre-test* sebesar 7.13 dan data kenaikan selisih *post-test* sebesar 11.31. Hal tersebut dilatar belakangi oleh adanya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok modifikasi bambu.

Commented [Ma39]: Kebaharuan yang dihasilkan apa?

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Anak Usia dini (PG-PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, pihak sekolah serta anak-anak yang telah bersedia serta berkontribusi dalam penelitian ini, dan kepada tim pengelola Jurnal Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD.

Commented [Ma40]: Kontribusi penelitian ini apa ?
Saran bagi penelitian selanjutnya juga bagaimana?

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R., Widayanti, M. D., Maulidiyah, E. C., Gowinda, D., Safitri, L., Rahmaningrum, A., Jayanti, D., Dewi, K., & Surabaya, U. N. (2025). *Pelatihan Pemanfaatan Ai Bagi Guru Di Sekolah Se-Kabupaten*. 6, 894–897.
- Aisyah, S., Ningrum, M. A., Malaikosa, Y. M., & Adhe, R. (2024). *Pengembangan Media*

Commented [Ma41]: Nama lembaga apa?

- GEMAKE (Game Pemadam kebakaran) Untuk Meningkatkan Keterampilan berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 7(1), 76–91.
- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & Ulansari, F. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 97–108.
- Asri, L. N., Malaikosa, Y. M. L., & Jannah, M. (2024). Kelas ramah anak di pendidikan anak usia dini. *Seling*, 10(2), 6–12.
- Breslin, G., Murphy, M. ., McKee, D. ., Deane, B. ., & Dempster, M. (2012). The effect of teachers trained in a fundamental movement skills programme on children 's self-perceptions and motor competence. *European Physical Education Review*, 18(1), 114–126.
- Cahya Maulidiyah, E., Agustin Ningrum, M., Fitri, R., & Pratiwi, A. P. (2022). Pelatihan Fun Games Berbasis Steam Pada Pendidik Anak Usia Dini. *Transformasi Dan Inovasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 70–74. <https://doi.org/10.26740/jpm.v3n2.p70-74>
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323–3334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>
- Fauziyah, C., Fitri, R., & Malaikosa, Y. M. L. (2025). Analisis pendidikan karakter pada anak usia dini melalui interaksi sosial dan pengenalan numerasi sejak dini. *JP2M*, 11(1), 590–597.
- Febriani, N., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., & Cahya Maulidiyah, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Media Realia Terhadap Literasi Sains Anak Usia 4-5 Tahun. *JIEEC*, 5(2).
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020). Permainan Karpas Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Frindani, F. M. A., & Widayanti, M. D. (2023). Pengaruh Media Permainan Labirin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pancasila Iii Kota Surabaya. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9.
- Hasibuan, R., Pratiwi, A. P., Reza, M., Widayanti, M. D., & Jannah, M. (2022). Development of Local Wisdom-Based " Sandal Wayang " Game Tools to Improve Physical Motor Ability of Children with Special Needs in Early Childhood Education Inclusion. *International Journal of Current Educational Research*, 1(2), 145–160.
- Himmah, N. M., & Cahya Maulidiyah, E. (2023). Implementasi kegiatan eating learning dalam pembentukan karakter mandiri anak usia 4-5 tahun di tk khadijah wonokromo surabaya. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9.
- 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. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Izzati, M., Maulidiyah, E. C., Reza, M., & Sya'dullah, A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Lobak Sirkuit Terhadap Kemampuan Keseimbangan Anak Usia 4-5 Tahun. 2(1), 1–14.
- Kurniasih, S. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Fun Painting di Kelompok B PAUD Nirmala Bandar Lampung. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 71–88.
- Lisnawati, I., & Rohita. (2020). Keterampilan Mengajar Pada Guru Taman Kanak-Kanak : Tinjauan Pada. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 55–70.

- Maghfiroh, S. T. (2020). Jurnal care. *Jurnal Care*, 8(1), 40–47.
- Malaikosa, Y. M. L. (2021). Penguatan Life Skills Peserta Didik dengan Pendekatan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Idaarah*, 2(2), 300–312. <http://lifeskillseurope.com/home-4/life-skills/>
- Malaikosa, Y. M. L., Adhe, kartika R., Hasibuan, R., & Melia D. (2025). Analisis Respon Orang Tua terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(2), 110–114.
- Masruroh, E., Jannah, M., & Malaikosa, Y. M. L. (2024). Efektivitas Kebijakan Perlindungan Anak di Era Digital. *ISIHUMOR: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 28–33.
- Maulidiyah, E. C., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., Safitri, G. L., Rahmawati, D., Nashirah, S. Z., Sagita, S., Syakira, R. A., Surabaya, U. N., & Artikel, R. (2025). *Pengaruh media “timang” terhadap kemampuan numerik anak*. 5(1), 16–27.
- Meta, E., & Widayanti, M. D. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9.
- Putri, S. K., Aisiyah, L. N., & Atika, A. N. (2024). The Impact Of Adult Song On The Social-Emotional Development Of Children Aged 5-6 Years At Kartika Iv-73 Kindergarten In Jember. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 05(01), 329–337.
- 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 Pendidikan Berkarakter* 2(2), 320–330. <https://journal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/688%0Ahttps://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/download/688/615>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., & Widiastuti, Y. K. W. (2020). Peningkatan perilaku prososial anak melalui simulasi kebakaran. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2r), 89–96.
- Ratnaningsih, H. A., Fitri, R., & Malaikosa, Y. M. L. (2025). Pembelajaran sains yang menyenangkan bagi anak usia dini berbasis eksperimen. *Seling*, 9(1), 38–51.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2986>
- Setyowati, E., & Agustin Ningrum, M. (2020). Urgensi pendidikan karakter dan nasionalisme bagi anak usia dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(November), 97–106.
- Sopiyati. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Melompat Dengan Menggunakan Media Tali Karet Gelang Pada Kelompok A Di TK Pertiwi Dahlia Desa Sambirejo Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2 (6)(6), 73–80.
- Susanti, Muhlihin, H. Y., & Sumardi. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 80–89.
- Tiraswati, D. M. (2022). *Kurikulum Merdeka Untuk Memerdekakan Guru dan Peserta Didik*. Disdik Jabar.
- Ummah, I., Jannah, M., & Malaikosa, Y. M. L. (2024). Strategi Perlindungan Anak Usia Dini pada Kesiapan Masa Transisi dari PAUD ke Sekolah Dasar yang Menyenangkan. *JURPENDIS*, 1(1), 14–23.
- Wahyuni, F. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>

- Widayanti, M. D., & Abidin, M. Z. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Metode Proyek untuk Guru TK. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(2).
- Widayanti, M. D., Hasibuan, R., Rakhmawati, N. I. S., & Saroinsong, W. P. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada AUD di SIKL. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7053–7059. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Widayanti, M. D., Reza, M., Malaikosa, Y. M. L., & Syadullah, A. (2024). Pelatihan pencegahan kekerasan pada anak untuk guru paud. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 84–86.
- Widayati, S., Widayanti, M. D., & Aulia, A. W. (2023). Exploring the efficacy of game-based learning models in enhancing children ' s gross motor skills. *Atfaluna*, 6(2), 68–80.

Commented [Ma42]: Penulisan judul pustaka disesuaikan aturan yang berlaku. Misalnya judul dalam bahasa Indonesia tidak di cetak miring. Judul pustaka dalam bahasa asing dicetak miring. (Disarankan mengecek artikel yang telah terbit di jurnal ini)