

Alat Permainan Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Egrang Batok

Yati Haryati¹, Cucu Atikah², Isti Rusdiyani³

¹ TK Negeri Pembina Pandeglang, Banten, Indonesia

^{2,3} Fakultas Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

Article Info

Article history:

Received April 15, 2026

Revised April 120, 2026

Accepted April 23, 2026

Kata Kunci:

Egrang Batok,
Permainan Edukasi,
Kearifan Lokal,
Motorik Kasar

Keywords:

Egrang Batok,
Educational Games,
Local Wisdom,
Gross Motor Skills

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang memiliki nilai edukatif tinggi dan berpotensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Salah satu permainan tersebut adalah egrang batok, yaitu alat permainan yang terbuat dari batok kelapa dan tali sebagai pijakan serta pegangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan egrang batok sebagai alat permainan edukasi berbasis kearifan lokal dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 10 anak usia dini, 3 guru, dan 5 orang tua di TKN Pembina Pandeglang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan egrang batok mampu meningkatkan kemampuan keseimbangan, koordinasi gerak, kemandirian, serta interaksi sosial anak. Dengan demikian, egrang batok dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan kontekstual berbasis budaya lokal.

ABSTRACT

Traditional games are a form of local wisdom that hold high educational value and great potential to be developed as learning media for early childhood. One such game is egrang batok, a traditional toy made from coconut shells and rope. This study aims to examine the use of egrang batok as an educational tool based on local wisdom in developing children's gross motor skills. This study used a descriptive qualitative approach involving 10 children, 3 teachers, and 5 parents at TKN Pembina Pandeglang. Data were collected through observation, interviews, and literature study. The results show that egrang batok improves children's balance, coordination, independence, and social interaction. Therefore, egrang batok can be used as an effective and contextual learning medium based on local culture.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Yati Haryati
TK Negeri Pembina Pandeglang,
Banten, Indonesia
Email: yati20734@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya tercermin dalam permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun. Permainan tradisional ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif, sosial, dan budaya yang dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran anak usia dini [1]. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai kearifan lokal, kerja sama, dan interaksi sosial yang penting untuk perkembangan mereka [2]. Namun, di era digital saat ini, minat anak terhadap permainan tradisional semakin menurun akibat dominasi permainan berbasis teknologi, seperti video game dan aplikasi mobile [3]. Hal ini mengkhawatirkan, karena dapat menyebabkan hilangnya identitas budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional [4].

Salah satu permainan tradisional yang masih relevan dan memiliki potensi besar adalah egrang batok. Egrang batok adalah permainan yang menggunakan batok kelapa sebagai pijakan dan tali sebagai pegangan. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih keseimbangan, koordinasi, serta konsentrasi anak. Dengan bermain egrang batok, anak-anak dapat mengasah kemampuan motorik kasar mereka, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan fisik dan psikologis anak [5]. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak ketika mereka berhasil menguasai teknik bermain egrang batok.

Berbagai penelitian telah membahas pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran, namun sebagian besar masih berfokus pada aspek umum seperti peningkatan aktivitas belajar. Penelitian yang lebih mendalam mengenai egrang batok sebagai media edukasi berbasis kearifan lokal masih terbatas. Hal ini menjadi alasan penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana egrang batok dapat digunakan sebagai alat permainan edukasi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan karakter anak usia dini.

Egrang batok dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan budaya anak. Dalam konteks pendidikan, permainan ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang keterampilan fisik, tetapi juga nilai-nilai sosial dan budaya yang terkandung dalam permainan. Misalnya, anak-anak dapat belajar tentang kerja sama saat bermain dalam kelompok, serta belajar menghargai budaya lokal yang menjadi bagian dari identitas mereka.

Selain itu, egrang batok juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan anak-anak pada pentingnya menjaga dan melestarikan budaya lokal. Dengan memahami dan menikmati permainan tradisional seperti egrang batok, anak-anak akan lebih menghargai warisan budaya mereka dan terdorong untuk melestarikannya. Dalam jangka panjang, hal ini dapat membantu memperkuat identitas budaya dan karakter anak, serta memberikan mereka fondasi yang kuat untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan egrang batok sebagai alat permainan edukasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan karakter anak usia dini. Dengan memahami manfaat dan potensi egrang batok, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan anak dan melestarikan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan kita dapat menemukan cara-cara baru untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, sambil tetap menghargai warisan budaya mereka.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang dipilih untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai pemanfaatan egrang batok sebagai alat permainan edukasi dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Pendekatan kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi lebih dalam pengalaman subjektif, pandangan, dan interaksi yang terjadi antara anak-anak, guru, dan orang tua dalam proses pembelajaran yang melibatkan permainan tradisional ini [6]. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan egrang batok dalam pendidikan.

Subjek penelitian terdiri dari 10 anak usia dini, 3 guru, dan 5 orang tua yang terlibat di TKN Pembina Pandeglang. Pemilihan subjek ini dilakukan secara purposive, yaitu dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian [7]. Anak-anak yang terlibat merupakan mereka yang telah berpartisipasi dalam kegiatan bermain egrang batok, sementara guru dan orang tua dipilih berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka tentang permainan ini serta pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Dengan melibatkan berbagai pihak, penelitian ini dapat memberikan perspektif yang lebih luas mengenai pemanfaatan egrang batok dalam konteks pendidikan.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi kegiatan bermain, wawancara semi-terstruktur, dan studi pustaka. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi anak-anak saat bermain egrang batok, termasuk aspek-aspek seperti kemampuan keseimbangan, koordinasi, dan interaksi sosial [8]. Peneliti mengamati bagaimana anak-anak beradaptasi dengan permainan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta merespons tantangan yang mereka hadapi selama bermain. Observasi ini memberikan data langsung tentang perilaku dan perkembangan anak dalam konteks permainan.

Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam dari guru dan orang tua. Dalam wawancara ini, peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya, namun tetap memberikan fleksibilitas untuk menjelajahi topik-topik yang muncul selama percakapan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pandangan guru tentang efektivitas egrang batok sebagai media pembelajaran, serta harapan dan kekhawatiran orang tua terkait perkembangan anak mereka melalui permainan ini.

Selain itu, studi pustaka dilakukan untuk mendukung analisis data dengan mengkaji literatur yang relevan mengenai permainan tradisional, pendidikan anak usia dini, dan kearifan lokal. Dengan mengintegrasikan data dari observasi, wawancara, dan studi pustaka, peneliti dapat membangun argumen yang kuat dan mendukung kesimpulan yang diambil dari penelitian ini.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif. Reduksi data melibatkan pemilihan informasi yang relevan dari hasil observasi dan wawancara, sehingga peneliti dapat fokus pada temuan-temuan yang paling signifikan. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang menggambarkan temuan-temuan kunci, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan dengan merumuskan rekomendasi dan implikasi dari hasil penelitian. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, khususnya dalam konteks permainan tradisional seperti egrang batok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi yang dilakukan selama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan egrang batok secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan keseimbangan dan koordinasi gerak anak-anak. Dari 10 anak yang diamati, sebanyak 8 anak menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan berjalan dengan stabil setelah beberapa kali sesi latihan. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak-anak untuk menjaga keseimbangan saat menggunakan egrang batok, yang merupakan salah satu tujuan utama dari permainan ini [2]. Anak-anak yang awalnya kesulitan dalam menjaga posisi tubuh saat bermain, setelah berlatih, tampak lebih percaya diri dan mampu mengontrol gerakan mereka dengan lebih baik.

Observasi juga menunjukkan bahwa egrang batok tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media yang mendorong anak-anak untuk aktif bergerak. Aktivitas fisik yang dilakukan saat bermain egrang batok membantu anak-anak dalam mengembangkan otot-otot tubuh mereka, terutama otot-otot kaki dan inti, yang penting untuk perkembangan motorik kasar [5]. Selain itu, permainan ini juga melibatkan aspek kognitif, di mana anak-anak harus memproses informasi tentang keseimbangan dan koordinasi gerak secara simultan [8]. Hal ini sejalan dengan teori [2] yang

menyatakan bahwa aktivitas fisik yang teratur dapat meningkatkan perkembangan motorik anak, serta mendukung pertumbuhan fisik dan mental mereka.

Hasil wawancara dengan guru-guru di TKN Pembina Pandeglang juga memberikan informasi yang mendukung temuan dari observasi. Para guru melaporkan bahwa penggunaan egrang batok membuat anak-anak lebih aktif dan antusias dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Mereka mengamati bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif atau kurang berinteraksi dengan teman sebaya, menjadi lebih berani mencoba dan terlibat dalam permainan [9]. Hal ini menunjukkan bahwa egrang batok tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri.

Selain itu, interaksi sosial antar anak juga meningkat selama sesi bermain. Anak-anak terlihat lebih sering bekerja sama saat bermain egrang batok, saling membantu dan memberi dukungan satu sama lain untuk mencapai keseimbangan dan stabilitas. Hal ini mencerminkan nilai-nilai kerja sama yang penting dalam pendidikan karakter [10]. Dalam konteks ini, egrang batok berfungsi sebagai alat yang tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik, tetapi juga membangun karakter positif pada anak-anak, seperti rasa empati, kerja sama, dan keberanian.

Dengan demikian, egrang batok terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan berbasis kearifan lokal. Permainan ini tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui egrang batok, anak-anak tidak hanya belajar tentang keterampilan motorik, tetapi juga tentang pentingnya berinteraksi dengan teman sebaya dan mengembangkan karakter yang baik [4].

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti egrang batok memiliki nilai edukatif yang tinggi dan dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan memanfaatkan permainan ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara holistik, sambil tetap menghargai dan melestarikan budaya lokal mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mendorong penggunaan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari anak-anak.

4. KESIMPULAN

Egrang batok merupakan permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif tinggi dan relevan digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan ini mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar, interaksi sosial, serta menanamkan nilai karakter. Penggunaan egrang batok dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang efektif dan kontekstual.

REFERENSI

- [1] Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- [2] E. B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 1999.
- [3] E. Putri and E. Education, "An impact of the use Instagram application towards students vocabulary," *Pustakailmu. id*, 2022.
- [4] I. Rahmawati, "Kearifan Lokal dalam Pembelajaran," *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 8, no. 1, pp. 78–85, 2022.
- [5] R. Saputra, "Pendidikan Karakter Anak," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 10, no. 3, pp. 123–130, 2023.
- [6] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014.
- [7] M. Q. Patton, *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2002.
- [8] S. B. Merriam, *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 2009.
- [9] A. Putri and D. Suryadi, "Pemanfaatan Permainan Tradisional," *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 2, pp. 45–56, 2021.
- [10] M. A. Johnson, "The Role of Traditional Games in Early Childhood Education," *Int. J. Early*

Child. Educ., vol. 12, no. 4, pp. 200–210, 2020.