



|   |                   |                           |
|---|-------------------|---------------------------|
| Diterima Redaksi  | Direvisi Terakhir | Diterbitkan <i>Online</i> |
| 19 Agustus 2021   | 28 November 2021  | 16 Desember 2021          |
| <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.769">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.769</a> |                   |                           |

## **PEMANFAATAN EGRANG BATOK KELAPA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK DAN MENUMBUHKAN MINAT TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL**

Muhammad Nur Hasan<sup>1</sup>, Rif'atul Husnah<sup>2</sup>, Salsabila Anjas Parastuti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia

<sup>2,3</sup>Madrasah Aliyah NU Mazro'atul Ulum Paciran Lamongan

E-mail: <sup>1</sup>nurhasan@iai-tabah.ac.id, <sup>2</sup>rifatulhusnah23@yahoo.com,

<sup>3</sup>salsabilaanjas23@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh melimpahnya limbah tempurung kelapa di Lamongan dan menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan limbah tempurung kelapa sebagai egrang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan menumbuhkan minat terhadap permainan tradisional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi pada 12 anak kelompok A TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran. Dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik menggunakan permainan tradisional egrang dengan cara mengajari anak kelompok A TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran cara membuat egrang dari tempurung kelapa dan melakukan kegiatan bermain egrang bersama. Berdasarkan observasi, pendampingan, pengumpulan data, dan hasil tes yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bermain egrang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan menumbuhkan minat permainan tradisional pada anak kelompok A TK. 02 Mazro'atul Ulum Paciran Lamongan. Dimana diperoleh hasil uji Independent Sample t-test dengan nilai probabilitas p-value < 0,05 dan nilai t-value sebesar 12,457 yang berada pada daerah  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Batok Kelapa, Egrang, Kecerdasan Kinestetik, Permainan Tradisional.

**Abstract:** This research was motivated by the abundance of coconut shell waste in Lamongan and the decreased interest of children in traditional games. Therefore, this research is done intending to discover the utilization of coconut shell waste as egrang to increase children's kinesthetic intelligence and to grow interest in traditional games. The method used in this study is experimental design, with data collection techniques in the form of observation and documentation in 12 children in group A of TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran. In developing kinesthetic intelligence using the traditional game of egrang by teaching children group A kindergarten 02 Mazro'atul Ulum Paciran how to make egrang from coconut shell and doing activities to play egrang





together. Based on observations, mentoring, data collection, and the results of tests that have been carried out, it can be concluded that there is a significant effect of playing egrang to increase kinesthetic intelligence and foster interest in traditional games in children in group A of TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran Lamongan. Where the independent sample *t*-test results obtained with a probability value of *p*-value  $<0.05$  and a *t*-value of 12.457 which is in the  $H_0$  area is rejected.

**Keywords:** Coconut Shell, Egrang, Kinesthetic Intelligence, Traditional Games.

## Pendahuluan

Indonesia banyak akan permainan tradisional yang menarik. Contoh permainan tradisional menurut Estrin Vanadiani Lestari (2020) di antaranya: bola bekel, lompat karet, kelereng, petak umpet, egrang, bentengan, gasing, layang-layang, dan lain sebagainya. Namun zaman sekarang anak-anak usia dini lebih tertarik dengan *game online* atau *gadget* daripada permainan tradisional yang beragam.

Egrang termasuk permainan tradisional yang jarang dijumpai saat ini, terutama di daerah Lamongan. Egrang atau engrang adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar dapat berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang dilengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tumpuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal (Ies Echasseurs Namurois, 2008).

Mengingat banyaknya jumlah budidaya kelapa di Lamongan, berdasarkan Dinas Perkebunan Provinsi Jawa Timur pada tahun 2017 melaporkan bahwa hasil dari perkebunan kelapa tercatat sekitar 568 ton. Sehingga terdapat banyak limbah hasil pertanian limbah batok kelapa yang dapat dijumpai berlimpah di pinggir jalan, terutama dari pedagang es kelapa. Batok kelapa merupakan bagian kelapa yang keras dan memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai kerajinan tangan, permainan tradisional egrang, gantungan kunci, kancing baju, celengan, alat rumah tangga, dan lain sebagainya.

Contoh pengolahan limbah batok kelapa menurut Atika Puspa Dewi (2017) adalah digunakan sebagai aksesoris sanggul, karena batok kelapa sangat jarang digunakan untuk aksesoris rambut atau sanggul modern (*up style*) dan sanggul daerah. Selain itu batok kelapa juga digunakan sebagai salah satu bahan untuk membuat egrang. Menurut Mutia Siska Devi (2020), sebelumnya batok kelapa juga telah digunakan sebagai bahan egrang untuk menguji perkembangan motorik kasar pada anak usia 5 sampai 6 tahun.

Permainan tradisional untuk anak-anak, khususnya pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting untuk menguji kelincahan, mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, mengembangkan sportivitas anak (Ismatul Khasanah, dkk, 2011). Setiap anak dilahirkan dengan kondisi yang terbaik (cerdas) dan membawa potensi serta keunikan masing-masing yang memungkinkan untuk menjadi yang terbaik (cerdas).



Hal ini telah difirmankan oleh Allah SWT dalam surat At-Tiin ayat 4 yang artinya “*Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya*”. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian dengan pemanfaatan limbah batok kelapa digunakan sebagai egrang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan menumbuhkan minat terhadap permainan tradisional.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, di mana hasil pengamatan (observasi), wawancara berupa angket (kuesioner), dan dokumentasi akan diolah menggunakan statistik uji *pre-test* dan *post-test*. Oleh karena itu proses observasi dilakukan dua kali, sebelum dan setelah praktik permainan egrang.

Adapun subyek dari penelitian ini adalah anak dari kelompok A TK 02 Mazro’atul Ulum Paciran dengan jumlah 12 anak, yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Peneliti terlibat langsung terlibat langsung dalam proses pembelajaran, peneliti juga dapat mencermati jalannya penelitian secara langsung dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, serta mempraktikkan secara langsung terhadap anak kelompok A TK 02 Mazro’atul Ulum Paciran. Hal tersebut selaras dengan tujuan penelitian tindakan kelas di antaranya untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan menumbuhkan minat terhadap permainan tradisional.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t* dan analisis metode statistik dengan program SPSS For Windows versi 17, untuk melihat efektivitas permainan egrang terhadap kecerdasan kinestetik anak didik sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan

Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d – Md)

N : Banyaknya subjek

df : Atau db adalah N-1

### **Hasil dan Pembahasan**

Selain kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik, kecerdasan kinestetik juga tidak kalah penting untuk dilatih. Kecerdasan kinestetik anak sangat bergantung pada kerjasama antara otak, syaraf, dan otot. Kecerdasan kinestetik anak usia dini menjadi dasar kematangan otot anak, sehingga nantinya anak dapat melatih keseimbangan dan tumbuh kuat. Oleh karena itu di lembaga pendidikan setingkat PAUD maupun TK lebih banyak diisi dengan permainan yang banyak melibatkan gerakan.



Pada penelitian ini dilakukan perlakuan berupa pemberian kegiatan pembelajaran di dalam ruangan dengan menggunakan permainan tradisional egrang batok kelapa. Pemberian perlakuan dilakukan dengan dua kali perlakuan, yakni sebelum permainan sebagai observasi awal (*pre-test*) dan sesudah permainan sebagai observasi akhir (*post-test*), seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dilakukan dua perlakuan dalam penelitian ini (A) *Pre-test* dan (B) *Post-test*

Observasi yang dilakukan berdasarkan 10 parameter yang masing-masing memiliki bobot skor 1, antara lain: anak memahami cara pembuatan egrang batok kelapa dengan baik; keterampilan kognitif anak meningkat, seperti halnya anak dapat menyusun sendiri egrang batok kelapa; tumbuh sifat percaya diri saat membuat dan memainkan egrang batok kelapa; tumbuh/meningkatnya sifat sportifitas saat bermain egrang batok kelapa secara bersama-sama; anak dapat mengkoordinasi pikiran serta organ tubuh dalam membuat dan bermain egrang batok kelapa; saat bermain egrang, anak memiliki keseimbangan tubuh yang baik; anak senang dan beraktifitas yang melibatkan gerakan fisik; anak memiliki gerak refleks yang baik saat melakukan permainan egrang batok kelapa; anak mampu melakukan kegiatan permainan egrang batok kelapa sesuai peraturan dan perintah; dan anak menjadi tertarik terhadap permainan tradisional disebabkan setelah melakukan permainan egrang batok kelapa.

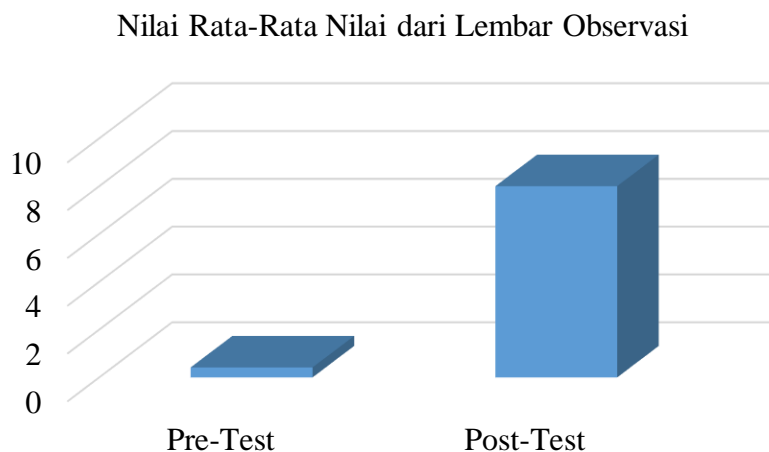
Pada saat dilakukan *pre-test* terhadap 12 anak, diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata skor dari masing-masing nilai yang diperoleh sebesar 0.417, dengan skor minimal 0 dan skor maksimal 1. Sedangkan pada saat *post-test* diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata skor sebesar 8, dengan nilai skor minimal 4, dan skor maksimal 10. Untuk data perbandingan kecerdasan kinestetik dan minat anak terhadap permainan tradisional antara *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 1.



Tabel 1. Data Hasil Uji dan Perhitungan Statistik dari Lembar Observasi

| <i>Hasil Analisis</i>     | <i>Pre-Test</i> | <i>Post-Test</i> |
|---------------------------|-----------------|------------------|
| <i>Mean</i>               | 0,4167          | 8                |
| <i>Standard Error</i>     | 0,1486          | 0,5903           |
| <i>Median</i>             | 0               | 8                |
| <i>Mode</i>               | 0               | 10               |
| <i>Standard Deviation</i> | 0,5149          | 2,0449           |
| <i>Sample Variance</i>    | 0,2651          | 4,1818           |
| <i>Kurtosis</i>           | -2,2629         | -0,6994          |
| <i>Skewness</i>           | 0,3884          | -0,5358          |
| <i>Range</i>              | 1               | 6                |
| <i>Minimum</i>            | 0               | 4                |
| <i>Maximum</i>            | 1               | 10               |
| <i>Sum</i>                | 5               | 96               |
| <i>Count</i>              | 12              | 12               |

Data hasil perhitungan tersebut, kemudian dianalisis menggunakan uji *t-test* dan dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan. Secara statistik dapat dilihat pada nilai  $t_{hitung} (12,457) > t_{tabel} (1,717 \text{ dan } 2,074)$  dengan  $p_{value} < \alpha (0,05)$ , maka  $H_0$  ditolak yang berarti ada pengaruh permainan egrang batok kelapa untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan menumbuhkan minat terhadap permainan tradisional. Hal ini dikarenakan juga peningkatannya signifikan dari 0,417 menjadi 8 (dengan *range* skor 0 - 10). Seperti dapat dilihat pada grafik nilai rata-rata yang dihitung dari lembar observasi (Gambar 1).



Gambar 2. Hasil perhitungan rata-rata nilai dari lembar observasi



Selain itu, penelitian ini dinyatakan sesuai hipotesis apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilan tersebut yaitu: a) 80% anak pada kelompok A TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran kecerdasan kinestetiknya menjadi lebih baik setelah mengikuti kegiatan praktek membuat dan bermain permainan tradisional egrang batok kelapa, yang ditandai dengan dengan aktivitas anak dalam kategori tinggi di lembar observasi. b) Guru dapat mengelola kegiatan praktik membuat permainan tradisional egrang batok kelapa untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pada kelompok A TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran.

Selanjutnya, setelah diketahui hasil dari penelitian ini maka akan ada keberlanjutan program secara berkala sebagai bentuk *follow up* dan *monitoring*. Karena mengingat permainan tradisional salah satunya egrang sudah mulai ditinggalkan. Padahal manfaat permainan tradisional egrang sangat bagus untuk anak-anak, terutama dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Selain itu, upaya pemanfaatan limbah batok kelapa juga secara tidak langsung dapat membantu mengurangi sampah serta menambah nilai (*value*) dari batok kelapa. Sehingga berpeluang menjadi usaha baru, dapat dijual ke lembaga-lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran dengan sasaran anak-anak usia dini.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan observasi, pendampingan, pengambilan data, dan hasil uji yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan permainan egrang batok kelapa untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan menumbuhkan minat terhadap permainan tradisional pada anak-anak kelompok A TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran Lamongan. Kesimpulan ini berdasarkan uji *independent sample t-test* di mana diperoleh nilai probabilitas  $p_{value} < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung}$  12,457 yang berada pada daerah  $H_0$  ditolak.

Penelitian ini masih dalam tahap awal, untuk penelitian lanjutan sebaiknya dapat diujikan pada peserta didik yang lebih banyak, semisal ditambah dengan anak-anak di kelompok B TK 02 Mazro'atul Ulum Paciran Lamongan.



### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Devi, Mutia Siska. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa dalam Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Dewi, Atika Puspa. (2017). Pengolahan Limbah Batok Kelapa Menjadi Aksesoris Rambut. *Skripsi*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang.
- Dinas Perkebunan Provinsi Jawa Timur. (2017). (<https://jatim.bps.go.id/statictable/2018/11/12/1388/produksi-perkebunan-kelapa-menurut-kecamatan-kota-di-jawa-timur-ton-2006-2017.html>). *Online*. Diakses pada tanggal 02 Juli 2021. Pukul 13:09 WIB.
- Khasanah, Ismatul, Agung Prasetyo, dan Ellya Rakhmawati. (2011). Manfaat Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Jiwa Anak. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol 1, No 1, hlm. 91-105.
- Lestari, Estrin Vanadianti. (2020). Contoh Permainan Tradisional (<https://www.cekaja.com/info/permainantradisional>). *Online*. Diakses pada tanggal 27 Juli 2021. Pukul 08:45 WIB.
- Namurois, Ies Echasseurs. (2008). Egrang (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/egrang>). *Online*. Diakses pada tanggal 29 Juli 2021. Pukul 09:12 WIB.