

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP
PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Imelda Silenprianti Tius

imeldasilenprianti18@gmail.com

Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

ABSTRAK

Usia 5-6 tahun merupakan usia dimana anak memiliki keingintahuan tinggi. Pada usia ini skill atau keterampilan anak harus diasah. Pendidikan PAUD sebagai wadah untuk menampung ruang gerak anak sekaligus keterampilan anak. Permainan lompat merupakan salah satu permainan tradisional yang banyak diminati anak sejak jaman dulu. Namun apakah permainan lompat tali bisa memberi pengaruh pada perkembangan motorik kasar anak? . penelitian yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN” menggunakan metode pendekatan Kuantitatif.

Kata kunci: Kuantitatif, permainan Tradisional, Lompat Tali

PENDAHULUAN

Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya (Pratiwi & Kristanto, 2015) . Selain melestarikan budaya, permainan tradisional pun mengandung unsur rasa senang bagi anak dimana rasa senang tersebut dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan (D. F. Rahayu & Khasanah, 2013) . Ketika anak memainkan permainan tradisional anak dapat berinteraksi langsung dengan teman-teman sebayanya. Sehingga kesan yang didapatkan ketika bermain juga lebih menyenangkan. Dengan demikian selain menumbuhkan perkembangan fisik motorik anak, permainan tradisional juga dapat meningkatkan perkembangan sosial pada anak. (Wijayanti, 2018) permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, kalau kita lihat, hampir setiap permainan rakyat begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan factor kegembiraan bersama, permainan ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal) .Permainan tradisional merupakan warisan dari leluhur kita pada zaman dahulu yang sudah hampir punah (mengalami kepunahan). Kepunahan ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat dan juga disertai kemajuan teknologi. Permainan tradisional ini juga dikatakan suatu kegiatan yang menyenangkan menurut tradisi, dimana ketika memainkannya akan muncul rasa puas pada pemain (Sutini, 2018).

Salah satu permainan tradisional yang saat ini tetap dipertahankan eksistensinya adalah permainan lompat tali. Lompat tali adalah gerakan melompat yang dilakukan secara berpasangan bisa juga dengan cara skipping yaitu memegang kedua ujung tali lalu diayunkan melewati kepala dan kaki sambil dilompati berulang-ulang sehingga sampai diperoleh hasil yang di inginkan. Permainan lompat tali sebagai penunjang sarana dan prasarana untuk menambah pembentukan atau agar lebih terstimulasinya otot-otot bagian tubuh individu tersebut. Mengawali Latihan lompatan untuk menstimulasikan otot-otot pada bagian tubuh yang dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan serta akan menambah keterampilan pada saat melakukan lompatan yang lebih

dinamis. Permainan lompat tali adalah salah satu cara yang praktis yang bisa dilakukan untuk mengawali latihan serta guna pembetulan otot-otot pada bagian tubuh tertentu.(Shandi 2018) .

Lompat tali yang sering kita kenal dan kita mainkan adalah permainan yang menyenangkan untuk kalangan anak-anak dari usia 7-15 tahun. Dalam memainkannya permainan lompat tali ini jelas bertujuan untuk meningkatkan kebugaran tubuh serta rasa bahagia. Permainan lompat tali ini mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas.

Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Banyak ahli menyebutkan bahwa pada masa tersebut merupakan masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak. Masa dimana anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang dan memiliki kemampuan. Lompat tali merupakan permainan yang sangat cocok untuk meningkatkan motorik kasar anak. permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak , dimana di zaman modern sekarang ini jarang terlihat anak- anak memainkan permainan tersebut. Selain itu, permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak dengan membantu anak untuk mengendalikan tubuh dan dirinya sendiri, dapat melatih anak untuk membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, dan yang terpenting dapat melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan lompat tali. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran kemampuan motorik kasar dan mempunyai minat serta motivasi untuk melakukan permainan tersebut dengan perasaan yang menyenangkan.

Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Permainan ini sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Tali yang digunakan terbuat dari jalinan karet gelang yang banyak terdapat di sekitar kita. Cara bermainnya bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak akan mengikatkan tali pada tiang atau apa pun yang memungkinkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk mencari pengaruh dari dua variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan variabel-variabel tersebut, yang bertujuan memberikan gambaran secara sistematis tentang keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu tentang pengaruh permainan Tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun . Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan terikat. Variabel bebas adalah permainan lompat tali (X), dan variabel terikat adalah perkembangan motorik kasar anak (Y).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (experimental). sedangkan desain Penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest- Posttest Design yaitu terdapat satu kelompok diberi pretest sebelum diberi treatment/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya.

Menurut (Sugiyono 2013), penelitian ini menggunakan jenis Pretest-Posttest Control Group Design. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelompok tersebut diberikan pretest agar mengetahui keadaan awal sebelum perlakuan, dan memberikan posttest jika kelompok control sudah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari obseravasi yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Eksperimen

No	Kode Responden	Nilai Hasil Observasi
1	01	25
2	02	25
3	03	27

No	Kode Responden	Nilai Hasil Observasi
4	04	18
5	05	26
6	06	26
7	07	24
8	08	24
9	09	18
10	10	25
11	11	24
12	12	24
13	13	24
14	14	23
15	15	25
16	16	20
17	17	25
18	18	22
19	19	21
20	20	24
21	21	23
22	22	24
23	23	27
24	24	24
25	25	16
Jumlah	584	

Berdasarkan urutan penyelesaian data untuk pembuatan distribusi frekuensi bergolong, maka dilakukan tahapan sebagai berikut:

1) Menghitung rentangan data (R)

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 27 - 16 \\ &= 11 \end{aligned}$$

2) Menghitung banyak kelas (k)

$$\begin{aligned} k &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 1 + 3,3 (1,4) \\ &= 1 + 4,7 \\ &= 5,7 \\ &= 6 \end{aligned}$$

3) Menghitung lebar interval kelas (i)

$$i = 1,83 = 2$$

Jadi skor tertinggi 27, skor terendah 16, dengan Range (R) 11, banyak kelas (k) 6 dan lebar interval kelas (i) 2. Nilai yang diperoleh berdasarkan pedoman observasi untuk kemampuan motorik kasar adalah 9 sampai 27.

Dari skor nilai observasi di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi frekuensi data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak di kelas eksperimen

Interval Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	Presentase
16-17	16,5	1	4
18-19	18,5	2	8
20-21	20,5	2	8
22-23	22,5	3	12

Interval Kelas	Titik Tengah	Frekuensi	Presentase
24-25	24,5	13	52
26-27	26,5	4	16
Jumlah	-	25	100,00

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah 16, nilai tertinggi 27, dengan rata – rata 23,36, standar deviasi 2,80 dan varians 7,84

Data Hasil Observasi Kelas Kontrol

Tabel 3. Data Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelas Kontrol

No	Kode Responden	Nilai Observasi
1	01	18
2	02	20
3	03	14
4	04	17
5	05	14
6	06	15
7	07	16
8	08	20
9	09	18
10	10	18
11	11	17
12	12	16
13	13	9
14	14	16
15	15	20
16	16	14
17	17	18
18	18	15
19	19	20
20	20	18
21	21	20
22	22	16
23	23	18
24	24	20
25	25	16
Jumlah		423

Berdasarkan urutan penyelesaian data untuk pembuatan distribusi frekuensi bergolong, maka dilakukan tahapan sebagai berikut:

- 1) Menghitung rentangan data (R)

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah} \\ &= 20 - 9 \\ &= 11 \end{aligned}$$

- 2) Menghitung banyak kelas (k)

$$\begin{aligned} k &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 25 \\ &= 1 + 3,3 (1,4) \\ &= 1 + 4,7 \\ &= 5,7 \\ &= 6 \end{aligned}$$

- 3) Menghitung lebar interval kelas (i)

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{11}{6} = 1,83 = 2 \end{aligned}$$

Jadi skor tertinggi 20, skor terendah 9, dengan Range (R) 11, banyak kelas (k) 6 dan lebar interval kelas (i) 2. Nilai yang diberikan berdasarkan pedoman observasi untuk kemampuan motorik kasar adalah 9 sampai 27. Dari skor nilai observasi di atas, kemudian dibuat tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Nilai Kemampuan Motorik Kasar Kelas Kontrol.

Nilai Observasi	Titik Tengah	Frekuensi	Presentase
9-10	9,5	1	4
11-12	11,5	0	0
13-14	13,5	3	12
15-16	15,5	7	28
17-18	17,5	8	32
19-20	19,5	6	24
Jumlah	-	25	100,00

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah 9, nilai tertinggi 20, dengan rata – rata 16,92, standar deviasi 2,58 dan varians 6,66

KESIMPULAN

Penelitian diatas memberikan beberpa kesimpulan anatara lain

- 1) Permainan tradisional anak memberikan banyak pengaruh besar terhadap psikomotorik anak.
- 2) Permainan tradisonal Lompat tali menjadi permainan yang paling diminati anak.
- 3) Kecerdasan baik secara psikomotorik juga dapat mempengaruhi afektif anak.
- 4) Keterampilan anak, seperti kecepatan, ketangkasan juga keseimbangan anak dapat didapat dari permainan tradisional anak, yaitu permainan lompat tali.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarini. (2010). Permainan Tradisional. Jakarta Timur: Ghina Walafafa.
- Ariani. (2015). Jurnal Sejarah dan Budaya. Sejarah dan Budaya Indonesia.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisonal Lompat Tali Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal Penelitian PAUDIA, 18–39. Retrieved from <http://google.scholar.com/>
- Rahayu, D. F., & Khasanah, I. (2013). Upaya meningkatkan ketangkasan gerak lokomotor anak melalui permainan ranjau pintar pada kelompok a tk an nur kaliwungu kendal tahun ajaran 2012/2013. 73–83.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Shandi, Shutan Arie. 2018. “Analisis Gerak Motorik Kasar Pada Permainan Lompat Tali.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak- kanak. Jakarta: Litera.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>