

Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Susanti¹, Heri Yusuf Muslihin², Sumardi³

¹Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

²Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

³Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya

*Email: misusanti99@gmail.com

(Received: Mei 2021; Accepted: Mei 2021; Published: Juni 2021)

ABSTRACT

Human gross motor development can develop optimally if it is stimulated in the right way, there are many games for children that function to stimulate gross motor skills, for example the traditional game of jumping rope. This study aims to determine and understand the benefits of the traditional game of jumping rope for the gross motor development of children aged 5-6 years. Based on the results of interviews at TK Plus Darul Hikmah, it was stated that the traditional game of jumping rope had various benefits for the gross motoric development of early childhood. Researchers used a qualitative approach with descriptive methods. The participants were early childhood teachers at TK Plus Darul Hikmah, then the subjects used were children aged 5-6 years consisting of 3 children. Data collection techniques include observation techniques, interview techniques, and documentation techniques. For data analysis, the researcher carried out three stages, the first was data reduction, the second was data presentation, and the last was drawing conclusions. Based on field observations, the researchers concluded that the traditional game of jumping rope has benefits for the gross motor development of children aged 5-6 years.

Keywords: Early Childhood; Traditional Games; Rough Motoric.

ABSTRAK

Perkembangan motorik kasar manusia bisa berkembang dengan optimal apabila distimulus dengan cara yang benar, sangat beragam permainan untuk anak-anak yang berfungsi menstimulus motorik kasar misalnya permainan tradisional lompat tali. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami manfaat dari permainan tradisional lompat tali bagi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil wawancara di TK Plus Darul Hikmah dinyatakan bahwa permainan tradisional lompat tali memiliki ragam kebermanfaatan bagi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif. Partisipan yaitu guru anak usia dini di TK Plus Darul Hikmah, kemudian subjek yang digunakan adalah anak berusia 5-6 tahun terdiri dari 3 anak. Teknik pengumpulan data diantaranya teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Untuk analisis data peneliti melakukan tiga tahapan yang pertama reduksi data, yang kedua penyajian data, dan yang terakhir penarikan kesimpulan. Berdasarkan observasi di lapangan, peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan tradisional lompat tali memiliki kebermanfaatan bagi perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Permainan Tradisional; Motorik Kasar.

PENDAHULUAN

(Muslihin, 2018) Anak usia dini memiliki ciri khas yaitu senang bermain, hampir setiap hari tidak melewatkan aktivitas bermain, maka dari itu orang tua harus memfasilitasi masa bermain anak. Tentunya dengan permainan yang dapat

menstimulus perkembangan anak. Apabila masa bermain anak kurang difasilitasi maka perkembangan anak akan terganggu dan tidak berkembang secara optimal. Melalui bermain anak akan melepaskan perasaan-perasaan dan emosinya sehingga sangat pentingnya bermain bagi anak.

Permainan untuk anak usia dini sangat beragam salah satu diantaranya yaitu permainan tradisional lompat tali.

(Paradisa, 2017) Permainan tradisional yaitu permainan yang terdapat di suatu daerah tertentu merupakan bentuk kebudayaan yang harus dilestarikan. Terdapat macam-macam permainan tradisional diantaranya permainan tradisional lompat tali, permainan tradisional engklek, permainan tradisional congklak, permainan tradisional bola bekel dan permainan tradisional petak umpet. Dalam melakukan permainan, orang dewasa sangat berperan dalam mengawasi keselamatan anak-anak. Banyak ditemukan bahwa anak-anak yang kurang diawasi ketika bermain kemungkinan besar terjadi sebuah kecelakaan.

Orang tua yang memiliki kesibukan karena pekerjaan biasanya akan menitipkan anaknya ke orang lain seperti neneknya, saudaranya atau bahkan tetangganya. Karena setiap orang memiliki pola pengasuhan yang berbeda maka perkembangan anak pun akan berbeda. Untuk menghindari kejanggalan dalam mengasuh sebaiknya ibu adalah yang utama dalam hal mendidik, dalam contoh kecil saja. Seorang ibu bisa mengajak anaknya bermain, menemani anak nya bermain. Maka akan tahu perkembangan anak sudah sampai mana. Apabila ada hal yang harus diperbaiki maka orang tua tahu perkembangan selanjutnya. Yang menjadi permasalahan adalah anak diasuh oleh orang-orang yang berbeda sehingga hasil dari didikan nya pun tidak stabil dan cenderung berantakan, disebabkan kesibukan orang tua kemudian menitipkan anaknya ke orang lain. Sehingga mengakibatkan perkembangan anak kurang optimal.

Melalui aktivitas bermain anak akan bergerak bebas serta dapat melatih kelincahan, keluwesan motorik kasar. Setiap anak mempunyai perkembangan yang berbeda salah satu faktor perkembangan anak adalah faktor

lingkungan misalnya dapat distimulus melalui sebuah permainan. Di dalam permainan terdapat aturan tertentu yang disepakati, maka anak akan terlatih dalam memecahkan masalah dan belajar menghadapi tantangan. Ada beberapa kemungkinan ketika anak menghadapi tantangan dalam permainan, ada yang menangis karena gagal, ada yang marah karena kalah, ada juga yang tertawa karena dirinya tidak bisa. Hal ini merupakan bentuk ekspresi anak ketika menghadapi tantangan. (Mardiana. dkk., 2017).

Setelah melakukan studi pendahuluan kepada salah satu RA mengenai permainan tradisional lompat tali sapintrong bahwa pada kenyataannya di kalangan masyarakat terutama ayah dan ibu atau pendidik yang tidak mengetahui dan paham dengan perkembangan motorik kasar anak. Maka, peneliti mempunyai tujuan untuk mengetahui apa saja kegunaan atau keuntungan permainan tradisional lompat tali bagi perkembangan motorik kasar anak usia dini usia 5-6 tahun. Sehingga dengan adanya pengetahuan ini orang tua atau pendidik dapat memfasilitasi masa bermain anak dengan permainan yang mudah dilakukan sehingga diharapkan perkembangan motorik kasar anak akan berkembang dengan ideal atau sesuai harapan.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena untuk mendapatkan data yang mendalam, menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari orang-orang atau sumber informasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Anak usia dini merupakan makhluk mungil yang diciptakan oleh Tuhan yang Maha Esa, orang dewasalah yang bertanggung jawab dalam mendidik dan membimbing. sehingga ketika anak sudah dewasa sudah bisa melakukan hal apapun dengan mandiri. Masa usia dini merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan karena merupakan masa yang berharga, apapun yang anak dengar, lihat dan rasakan akan diserap dengan

mudah, hal ini berpengaruh terhadap perkembangan atau masa depan anak. Oleh karena itu peran orang tua atau guru sangat dibutuhkan dalam mendidik anak usia dini. (Wulandari & Purwanta, 2021).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik salah satunya yaitu senang dengan bermain, tidak dapat dipungkiri orang dewasa pun sangat senang dengan bermain. Apalagi anak usia dini adalah dunianya bermain, sebuah permainan selain dapat menyenangkan bagi anak, orang tua dapat sekaligus mendidik anak melalui bermain. Banyak permainan yang terdapat di dunia ini, orang tua atau guru harus bisa memilih mana yang harus dimainkan oleh anak mana yang tidak boleh, disesuaikan dengan usianya. Permainan banyak ditemukan diberbagai tempat baik itu dirumah, di sekolah maupun di tempat umum. (Rohmah, 2016).

Selain memperhatikan permainan yang cocok untuk dimainkan anak, orang tua juga harus memperhatikan pola makan anak. Karena hal ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak, apalagi setelah melakukan aktivitas yang banyak menguras tenaga, maka anak akan merasakan lelah. Sebagai orang tua atau pendidik yang sudah paham pola hidup sehat maka berikanlah minuman dan makanan yang sehat untuk anak. Selain memberikan makanan berikan juga pemahaman pada anak tentang makanan yang baik dan sehat untuk dikonsumsi. Karena pengetahuan ini sangat penting untuk masa depan anak.

Permainan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak, sudah menjadi kebutuhan yang harus ada disetiap harinya maka apabila disuruh untuk pulang ketika bermain anak biasanya akan menangis karena ingin melanjutkan permainan. Dunia anak adalah dunianya bermain, selain menjadikan anak senang, permainan juga memiliki banyak manfaat, orang tua atau guru dapat sekaligus mendidik anak melalui permainan karena permainan merupakan kegiatan yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak. (Suryaningsih, 2016)

Permainan dapat juga disebut dengan aktivitas sosial karena dalam permainan, anak akan berkumpul dengan teman-teman sebayanya. Saling berinteraksi satu sama lain, sehingga rasa sosial anak akan terstimulus. Sebaiknya jika ada anak yang kurang pandai beradaptasi dengan lingkungan sekitar orang tua atau guru dapat membimbing dan memberi

pemahaman pada anak sedikit demi sedikit, guru atau orang tua tidak perlu memarahi anak yang cenderung pendiam karena bisa saja ada beberapa faktor yang menyebabkan anak menjadi sulit bersosialisasi, maka memerlukan ilmu yang lebih luas untuk memahami karakteristik anak. Pada dasarnya ada anak yang tidak percaya diri ketika akan bergabung dengan teman yang lain, bahkan ada yang harus terus didampingi oleh orang tuanya.

Namun hal ini dapat dirubah sedikit demi sedikit dengan pembiasaan dari orang tua, memang tidaklah mudah dalam mendidik anak, membutuhkan pengetahuan dan kesabaran yang tinggi. Banyak orang tua yang mengeluh dalam proses mendidik anaknya, tentunya menjadi sebuah permasalahan yang sedang marak dilapangan, sangat disayangkan apabila orang tua salah dalam mendidik anaknya karena akan berakibat fatal pada masa depan anak (Desmita, 2016. Hlm.141).

Permainan merupakan hal yang menarik dalam dunia anak-anak, biasanya dalam permainan anak akan berkumpul sehingga nilai sosial anak sedikit demi sedikit akan berkembang, apabila anak mengalami kesalahan dalam sebuah permainan maka orang tua dan guru yang harus meluruskan agar nantinya anak tidak mengulangi kesalahan yang sama terutama di masa yang akan datang ketika anak sudah dewasa, apalagi jika anak sudah mulai berkecimpung di masyarakat, apabila anak sudah mempunyai pengalaman dalam hal bersosialisasi maka pada masa mendatang anak akan paham apa yang harus dilakukan apabila berbaur dengan masyarakat sekitar.

Permainan Tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu secara turun temurun kepada anak cucunya. Namun, setelah berkembangnya zaman permainan tradisional sudah mulai dilupakan, sehingga banyak anak-anak yang tidak mengetahui jenis-jenis permainan tradisional apalagi memainkannya, maka dari itu memerlukan perhatian khusus untuk melestarikannya karena pada kenyataan dilapangan anak-anak lebih banyak melakukan permainan *modern* sehingga kebudayaan dari nenek moyang terlupakan. (Saputra & Ekawati, 2017).

Permainan tradisional merupakan permainan yang melekat pada suatu daerah tertentu, yang dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak, tidak jarang ada

orang tua yang meluangkan waktu untuk mendampingi anak bermain malah ada yang ikut dalam permainan tersebut supaya anaknya dapat terbimbing dan menghasilkan manfaat yang maksimal untuk perkembangan anaknya, banyak manfaat yang dapat diperoleh salah satunya adalah dapat menumbuhkan karakter pada diri anak (Husain, & Walangadi, 2021)

Permainan tradisional adalah permainan yang memiliki nilai-nilai budaya bangsa yang sudah cukup lama berkembang, permainan ini di sebarakan dengan cara turun temurun secara lisan dari nenek moyang terdahulu, namun pada zaman sekarang sudah mulai punah karena banyak media-media yang diciptakan pada zaman modern seperti adanya televisi, *handphone*, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan menonton televisi, bermain menggunakan ponselnya di rumah masing-masing, bahkan sudah terbiasa bermain sendiri.

Permainan tradisional sangat menarik untuk dimainkan, selain anak-anak terkadang orang dewasa pun senang melakukan permainan tradisional. Karena alat yang digunakan merupakan sebagian besar dari alam dan dengan bahan yang seadanya sehingga memudahkan pengguna untuk mendapatkannya. Permainan tradisional ini menarik anak untuk bersosialisasi bahkan yang sedang menonton permainan ini pun akan merasa senang dan melihat langsung proses permainannya mereka berfikir bagaimana supaya permainan yang dilakukan dapat mencapai yang diharapkan, sehingga yang menonton atau pun yang sedang bermain mendapatkan pengalaman secara nyata dan langsung dilapangan. (Wahyuni, dkk 2020).

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat diantaranya untuk perkembangan fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni. Semua akan diperoleh anak dengan syarat orang tua atau guru mendampingi anak ketika sedang melakukan permainan karena ketika anak melakukan kesalahan orang tua atau guru dapat meluruskannya. Akan tetapi anak yang memiliki kecerdasan yang lebih dibanding teman-temannya akan meluruskan jika adanya kesalahan, baik dalam pengendalian emosi atau dalam aturan-aturan bermain yang harus di patuhi agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Akan tetapi jika usia anak-anak setara maka ego yang dimilikinya masih sama. Oleh karena itu orang tua sangat berperan dalam mendampingi anak-

anaknya ketika melakukan permainan. (Erdiana, 2016).

Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan yang menyenangkan dilakukan oleh 3 sampai 10 orang, permainannya cukup mudah yaitu dengan meloncat tanpa menyentuh tali karet, dua orang temannya yang memegang tali karet yang akan diloncati oleh teman yang giliran bermain, sedangkan yang lain menunggu giliran untuk bermain, setiap loncatan dihitung kemudian diakhir permainan akan di jumlahkan dan diurutkan dari yang paling banyak sampai paling sedikit. Anak yang mendapatkan jumlah loncatan paling banyak adalah pemenangnya kemudian anak yang mendapat loncatan paling sedikit dinyatakan kalah dalam permainan. (Anggraeni, dkk. 2018).

Perkembangan adalah urutan perubahan yang saling berkesinambungan atau dapat juga disebut dengan bertambahnya kematangan psikologis seseorang. Apabila didukung dengan lingkungan yang baik maka dapat menstimulus perkembangan anak dengan tepat. Inilah yang menjadikan perkembangan setiap anak berbeda. Namun, sebaiknya orang tua atau guru tidak terlalu khawatir karena setiap anak memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda. Pemberian rangsangan yang baik sangat dibutuhkan bagi anak. Orang tua atau guru lah yang sangat berperan dalam mendukung proses perkembangan anak (Novitasari, 2018).

Perkembangan motorik kasar adalah gerakan-gerakan tubuh yang memerlukan tenaga besar ketika melakukannya, tentunya supaya otot anak menjadi kuat memerlukan latihan dan stimulasi yang benar. Dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari bergerak. Maka kemampuan gerak anak harus dilatih agar kuat. Dalam proses mengasah motorik kasar anak terdapat berbagai cara diantaranya melalui permainan.

Banyak permainan yang disukai oleh anak, namun perlu diperhatikan juga permainan yang boleh dilakukan oleh anak adalah permainan yang tidak membahayakan keselamatan. Orang tua atau guru harus melakukan pengawasan ketika anak bermain, tidak sedikit terjadinya kecelakaan ketika permainan sedang berlangsung hal ini terjadi karena usia anak masih kecil, belum bisa berfikir seperti orang dewasa, dan belum banyak pengetahuan mengenai suatu hal.

Maka bimbingan dari orang dewasa sangat dibutuhkan (Khadijah & Amelia, 2020. Hlm. 46).

Motorik merupakan suatu hal yang memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang karena setiap hari tidak lepas dari bergerak, maka kemampuan gerak manusia memerlukan stimulasi yang baik, sehingga dapat berkembang secara optimal. Pengalaman yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari, secara tidak langsung mengajarkan anak dalam segala hal.

Melalui bermain anak menyalurkan kebutuhan dan keinginannya. Apabila tidak disalurkan melalui bermain atau kurang tersalurkan biasanya anak akan mengalami gelisah dan mudah tersinggung karena memang pada dasarnya bermain merupakan suatu kebutuhan yang harus dilakukan oleh anak. Masa inilah masa anak bebas bermain, ketika anak sudah menjadi dewasa bermain pun akan dikurangi karena sudah bukan masanya lagi. Maka orang tua perlu memahami dengan dunia anak. Agar ketika dewasa nanti anak bertumbuh dengan baik.

Anak yang mempunyai banyak pengalaman dalam hidupnya biasanya akan bertumbuh dan berkembang dengan baik dibanding dengan teman yang tidak terlalu mempunyai banyak pengalaman. Alangkah lebih baik orang tua tidak terlalu banyak melarang jika anak memiliki keinginan dalam melakukan sesuatu. Biarkan anak melakukan banyak hal atau bereksplorasi. Karena dengan adanya keinginan pemikiran dan tubuh anak akan terstimulasi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru Taman kanak-kanak, subjek yang digunakan adalah anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun sebanyak 3 orang anak.

Teknik pengumpulan data melalui 3 teknik yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk tahapan observasi peneliti melaksanakan peninjauan ke lapangan yaitu meneliti ketika anak melakukan permainan lompat tali, tahapan selanjutnya wawancara kepada guru apa saja kebermanfaatannya permainan lompat tali bagi perkembangan motorik kasar anak, kemudian peneliti

menyamakan atau menganalisis dengan observasi yang telah dilakukan terdahulu.

Peneliti juga melakukan dokumentasi terhadap anak ketika sedang melakukan permainan lompat tali dan melakukan dokumentasi pada saat wawancara dengan guru. Peneliti melakukan analisis data melalui 3 kegiatan diantaranya melakukan reduksi data, kemudian penyajian data, dan kegiatan terakhir penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara maka penelitian mengenai permainan tradisional lompat tali memiliki manfaat bagi perkembangan motorik kasar diantaranya :

1. Gerak Lokomotor

- Anak dapat melompati tali karet
- Anak dapat berjalan pelan untuk melakukan persiapan bermain lompat tali
- Anak dapat melompat menggunakan satu kaki
- Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan

2. Gerak Non Lokomotor

- Anak dapat mengayunkan tangannya
- Anak dapat bergerak memutar tali
- Anak dapat melakukan gerakan membulak-balikan telapak tangan (sambil bernyanyi hompimpah)
- Anak mampu melakukan kegiatan gerakan mata yang terkoordinasi, gerakan kaki, gerakan tangan kanan dan tangan kiri
- Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan keterampilan tangan kanan dan kiri

3. Gerak Manipulatif

- Melatih ketangkasan ketika anak memutar atau mengayunkan tali karet

Menurut (Wulandari, dkk. 2020) Anak memerlukan bimbingan, pengarahan dan stimulasi yang optimal dari orang tua atau

pendidik. supaya perkembangannya dapat berkembang secara maksimal terutama perkembangan motorik kasar. Keterampilan gerak anak usia dini seringkali tidak diperhatikan oleh orang tua padahal keterampilan yang dimiliki anak sangat penting untuk mencapai perkembangan yang optimal

Kebanyakan para orang tua mengabaikan perkembangan anak. Tentunya ini akan menghambat perkembangan selanjutnya. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa perkembangan anak usia dini akan berkembang jika distimulasi dengan optimal, karena dunia anak adalah dunia bermain maka alternatif stimulasi dapat dilakukan pada anak adalah dengan bermain, selanjutnya orang tua atau guru mencari permainan apa yang dapat bermanfaat bagi perkembangan anak. (Novitasari, 2018)

Sejak bayi lahir perkembangan akan dimulai, pendidik atau orang tua harus memperhatikan apakah perkembangan anak dalam keadaan normal atau tidak, banyak orang tua yang kurang memperhatikan perkembangan anaknya sehingga dampaknya adalah pada masa depan anak, anak akan mengalami kecemasan dan minder jika bergabung dengan teman yang lain. Maka dari itu untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan harus terus diperhatikan dan distimulus dengan sebaik mungkin.

Anak usia dini adalah sosok manusia kecil yang memerlukan bimbingan, dalam proses bermain tidak menutup kemungkinan terjadi sebuah kecelakaan, sebaiknya orang tua menjaga dan mengawasi anak-anak ketika sedang bermain. Apalagi permainan yang banyak mengeluarkan energi seperti berlari, melompat, meloncat, bergelantung, memanjat, menarik. (Yaswinda. dkk, 2021)

Permainan tradisional tidak kalah penting dalam proses menstimulus perkembangan anak, permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, banyak manfaat yang akan didapatkan oleh anak melalui permainan tradisional sehingga orang tua harus membiasakan atau setidaknya mengenalkan bagaimana dan apa permainan tradisional itu agar tidak punah dan dapat berlanjut sampai di masa yang akan datang.

Melalui aktivitas bermain anak akan mendapatkan pengalaman baru yang

sebelumnya belum diketahui, anak yang mempunyai banyak pengalaman akan jauh lebih cerdas dibanding anak yang kurang pengalamannya, manfaat lain dari bermain yaitu anak akan berbaur mengenal lingkungan sekitar, hal ini sangat diperlukan karena secara tidak langsung anak dilatih untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan baru atau bahkan teman baru. (Delima, dkk. 2015)

Bermain akan lebih terasa mudah dan mempunyai makna bagi anak jika sebuah permainan yang tersebut menyenangkan, orang tua tidak perlu memaksakan kemauan anak, karena setiap anak memiliki kemauan yang berbeda. Yang paling penting adalah ketika anak bermain selain bermanfaat untuk kesenangan atau hiburan sebaiknya juga dapat menstimulus perkembangan anak.

Salah satu permainan yang sudah jarang dilakukan adalah permainan tradisional lompat tali. Dikarenakan dengan seiring perkembangan zaman yang semakin *modern* maka permainan ini sudah jarang dilakukan, terlebih dengan adanya *gadget* menjadikan anak lebih sering bermain sendiri menggunakan *gadget* nya, memainkan *gadget* tidaklah salah namun orang tua harus pandai dalam mengatur kapan anak boleh memainkan *gadget*. Orang tua juga harus pandai dalam pemilihan permainan yang terbaik untuk anaknya.

Apabila permainan yang terdapat di dalam *gadget* lebih banyak negatifnya maka permainan tradisional lebih baik jika dimainkan oleh anak. Karena anak masih dibawah umur maka cahaya radiasi dari *gadget* dapat merusak penglihatan. Hal-hal seperti ini perlu dipahami dan diperkirakan lebih dalam lagi agar dikemudian hari orang tua tidak menyesal karena mendidik anak dengan cara yang kurang tepat. (Herwati, 2020)

Permainan dan anak adalah hal yang tidak bisa dipisahkan karena melalui sebuah permainan anak akan merasa senang dan menikmati tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun. Sehingga orang tua atau pendidik dapat memanfaatkan momen bermain anak sekaligus menstimulus segala aspek perkembangan. Permainan yang bermanfaat juga menyenangkan bagi anak. (Suryaningsih, dkk. 2016)

Permainan merupakan sebuah kegiatan yang banyak disukai anak, melalui permainan yang melibatkan banyak orang

akan menstimulasi emosional anak, secara tidak langsung anak sedang dilatih bagaimana menahan emosi yang kurang baik, karena dalam sebuah permainan memiliki aturan-aturan tertentu maka anak harus mengolah emosi agar permainan tersebut dapat tercapai atau bahkan anak akan menjadi pemenang dalam sebuah permainan apabila dapat mengontrol emosinya. Tentunya memerlukan pengalaman dan latihan untuk bisa mengontrol emosi dalam diri anak (Ananda, & Fadhilaturrehmi 2018).

Permainan adalah sebuah media untuk melakukan interaksi antara satu anak dengan anak lainnya, bersaing dengan teman lainnya untuk menyelesaikan aturan bermain. Setiap permainan memiliki peraturan yang berbeda, sehingga anak diajarkan untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Orang tua atau pendidik perlu memberikan pemahaman kepada anak bahwa dalam sebuah permainan akan ada yang kalah dan menang, hal itu merupakan hal yang penting untuk diketahui oleh anak karena tidak sedikit anak yang marah-marah atau menangis karena kalah dalam permainan. Selain menstimulus perkembangan fisik motorik, orang tua atau pendidik juga perlu memperhatikan aspek yang lain seperti memperhatikan emosi atau perasaan anak (Isnaini & Huda, 2020).

Permainan tradisional lompat tali adalah permainan yang membudaya turun temurun, permainan ini dapat dilakukan oleh 1-3 orang anak. Permainan nya cukup mudah dilakukan, anak yang mempunyai giliran bermain berdiri dan meloncat sebanyak mungkin tanpa menyentuh tali karet yang diayunkan oleh penjaga atau pemegang tali karet, apabila anak yang sedang bermain menyentuh tali karet maka dapat dikatakan lasut atau berakhirnya bermain, dan orang lain yang akan mendapat giliran bermain. Terus bergilir sampai semua mendapat giliran bermain. (Anggraeni, dkk. 2018)

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru bahwa dinyatakan permainan tradisional lompat tali mempunyai aneka ragam manfaat bagi perkembangan motorik kasar anak, hal ini menunjukkan bahwa orang tua atau pendidik harus kreatif dalam menstimulasi perkembangan anak. Melalui permainan anak akan merasa senang dan tidak tertekan. Banyak ragam permainan yang dapat

dimanfaatkannya terutama permainan tradisional yang hampir punah.

Seiring dengan perkembangan zaman banyak masyarakat yang sudah meninggalkan permainan tradisional lompat tali ini, dan lebih memilih bermain *gadget*. Tidak sedikit orang tua yang memberikan permainan dari *gadget* supaya anaknya tidak rewel, dan membiarkannya bermain sendiri sedangkan orang tua lebih memilih menonton televisi dari pada menemani anak bermain, selain itu orang tua juga harus memikirkan dan memahami momen-momen bersama anak, waktu kecil adalah momen berharga yang akan selalu diingat oleh anak, maka tugas orang tua harus selektif dalam memilih permainan dan dengan siapa anak bermain. jika ditinjau dari manfaatnya permainan tradisional yang ada di dindonesia tidak kalah penting dari permainan *modern* saat ini. (Algiffari, 2015)

Pada zaman dahulu anak usia dini bermain dengan permainan tradisional dan seadanya, banyak melibatkan orang dalam permainannya, berbeda dengan zaman sekarang lebih banyak menghabiskan bermain sendiri di dunia maya, sehingga interaksi dan gerakan motorik kasar anak kurang terstimulus, karena bermain menggunakan *gadget* tidak akan banyak bergerak. Anak lebih banyak menghabiskan bermain di dalam ruangan dan sendirian tanpa banyak melibatkan orang lain atau teman sebaya nya. Meski anak bermain *gadget* bersama temannya akan tetapi pada hakikatnya anak bermain sendiri dan lebih fokus pada permainan yang ada di *gadget*. Banyak anak yang kecanduan dengan *gadget* sehingga orang tua kesusahan untuk mengambil *gadget* dan menghentikannya. (Paradisa, 2017)

Dampak negatif dari permainan zaman *modern* harus menjadi perhatian bagi orang tua maupun pendidik, anak yang banyak menggunakan waktu untuk bermain sendirian menggunakan *gadget* nya akan berdampak buruk untuk masa depannya. Maka sangat diperlukan ilmu yang luas untuk mendidik anak. Apalagi jika anak tidak didampingi oleh orang tua, hal ini sangat berbahaya karena di *gadget* apapun bisa di jelajahi. Orang tua juga perlu memberi pemahaman pada anak jika sedang menonton televisi karena banyak kejadian yang meniru adegan berbahaya di televisi seperti adegan film meloncat dari ketinggian, biasanya anak akan terinspirasi untuk melakukan hal yang sama. Mungkin

menurut anak itu adalah hal yang keren dan menarik akan tetapi anak tidak mengetahui jika di televisi itu hanya *acting* (Saputra, & Ekawati, 2017)

Perkembangan motorik merupakan sesuatu yang penting. Banyak kegiatan yang dapat menstimulus perkembangan fisik motorik diantaranya berenang, bersepeda, bermain lompat tali, bermain petak umpet, bermain congklak dan sebagainya. Selain sebagai sarana untuk mendidik anak kegiatan tersebut juga memiliki manfaat lainnya yaitu untuk melepas kebosanan anak, melepas perasaan-perasaan beban yang dimiliki anak.

Motorik kasar memiliki 3 macam diantaranya gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif adalah satu kesatuan yang ada dalam sebuah permainan tradisional lompat tali, anak akan terstimulasi dengan baik jika permainan dilakukan dengan baik dan benar. Orang dewasa perlu memperhatikan waktu anak bermain jangan sampai anak terlalu lama bermain karena anak belum bisa berfikir seperti orang dewasa maka anak harus diberi pemahaman dan pengawasan orang dewasa, biasanya anak tidak mau berhenti bermain ketika permainan tersebut menyenangkan bagi anak. Namun, jika terlalu lama di khawatirkan anak mengalami kecapean yang dapat mengakibatkan sakit. (Hanief, & Sugito 2015)

Anak yang baru lahir belum bisa menggerakkan tubuhnya dengan sempurna, perkembangan anak dapat dilatih oleh orang tuanya. Ketika masih kecil anak sudah mulai menggerak-gerakan tubuhnya seperti menggaruk, menggenggam memegang benda. Hal ini adalah suatu pencapaian yang bagus, namun orang tua perlu membantu ketika anak kesulitan. Pencapaian perkembangan fisik motorik yang optimal memiliki dampak positif bagi anak, baik untuk masa kini atau masa depan anak. (Wulandari & Purwanta, 2021)

Setiap kegiatan anak yang melakukan gerakan tubuh akan melibatkan koordinasi motoriknya. Permainan yang banyak melakukan gerakan akan membuat anak lebih aktif, dibanding dengan permainan yang hanya duduk saja tanpa banyak melibatkan gerakan yang dapat menguras energi (Kurniawan, Dkk. 2020. Hlm. 61).

SIMPULAN

Berdasarkan data dari lapangan telah diperoleh, data tersebut dapat menjawab permasalahan pada penelitian ini. Maka, disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang melalui permainan tradisional lompat tali. Kelincahan dan kelenturan motorik anak dapat terlatih. Karena pada permainan ini banyak gerakan-gerakan yang dapat menstimulus kekuatan otot anak, sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar, tulang akan terbentuk dan menjadi lebih kuat dari sebelumnya, kelincahan dan ketangkasan juga terlatih.

Pertumbuhan fisik anak sangat berpengaruh terhadap masa depan karena tubuh merupakan peran utama dalam menjalani kehidupan, anak yang sudah dilatih kekuatan ototnya maka akan tumbuh dengan pesat dan sehat, maka hal ini harus menjadi perhatian bagi orang tua atau guru dalam mendidik dan membimbing anaknya.

Hal ini tentunya memerlukan bimbingan dari orang tua atau guru ketika anak sedang melakukan permainan ini, karena anak usia dini masih memerlukan bimbingan orang dewasa. Orang tua atau guru perlu memahami bagaimana prosedur permainan agar ketika anak mengalami kendala atau kesulitan orang tua dapat memberi arahan yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam permainan. Kemudian orang tua perlu memahami bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, tidaklah wajar jika menyamaratakan setiap perkembangan anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Berkat dorongan dan bimbingannya maka penelitian ini dapat selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Khodijah & Amelia. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Kurniawan Dkk. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Jurnal Sketsa*, 2(1), 49–61.
- Anggraeni, M. dkk. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18–25.
<https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Delima, R. dkk. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 2443–2229.
- Hanief, Y. & Sugito (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73.
https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Herwati, Y. (2020). Pengaruh Permainan Ludo Adventure terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dni. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 416–425.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Isnaini, N & Huda, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB BERBASIS PERMAINAN MY HAPPY ROUTE. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaan*, 3(1), 1–14.
<https://doi.org/10.35931/am.v3i1.156>
- Muslihin, H. (2018). Bagaimana Mengajarkan Gerak Lokomotor Pada Anak Usia Dini? *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 76–88.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v2i1.24390>
- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat. *Jurnal Sketsa*, 2(1), 49–61.
- Herwati, Y. (2020). Pengaruh Permainan Ludo Adventure terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dni. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 416–425.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.358>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.
<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Paradisa, T. (2017). Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage di SD Negeri 94 Pekanbaru. *Jurnal Jom Fisip*, 4(2), 1–15.
- Saputra, N & Ekawati, Y. (2017). Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–54.
- Suryaningsih, N. dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 212–220.
- Wulandari, H & Purwanta, E. (2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di TK selama Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452–462.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>
- Wulandari, F. dkk. (2020). Penerapan Bermain Konstruksi Magic Sand untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(1), 63–72.
<https://doi.org/doi.org/10.21009/JIV.1501.7> DOI:
- Yaswinda. dkk. (2021). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 996–1008.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711>
- Mardiana, T., Kusumawardani, R., & Wardhani, R. D. K. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Melukis Dengan Pasir. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 147.
<https://doi.org/10.30870/jpppaud.v4i2.4654>
- Ananda & Fadhilaturrahmi. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan

- Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (1), 20-26.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27-35.
- Husain, R & Walangadi, H. (2021). Permainan Awuta, Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352-1358. DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.839.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Sikap Kooperatif Anak TK Kelompok B di Kecamatan Siduarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9-17.
- Wahyuni, I dkk. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61-68.