

Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan *Kinestetik Intelegency* Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Author:

Christina Sirait¹
Daulat Saragi²

Afiliation:

Universitas Negeri Medan

Corresponding email

christinasirait1999@gmail.com¹
saragios@yahoo.com²

Histori Naskah:

Submit: 02-12-2023
Accepted: 04-12-2023
Published: 09-06-2025

How To cite:



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Latar belakang: Dalam permainan lompat tali ini memiliki beberapa versi dalam memainkannya, yaitu dalam aturan bermainnya. Umumnya yang sering dimainkan adalah bermain dengan tingkatan ketinggian dimulai dari yang terendah yaitu ketinggian lutut sampai pada ketinggian tertinggi yaitu seatas kepala pemegang karet. Aturannya jika sudah pada ketinggian yang cukup tinggi biasanya diberi kelonggaran anggota tubuh boleh mengenai karetnya. **Metode penelitian** Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian lapangan karena informasi yang dibutuhkan untuk menyusun karya ilmiah tersebut berasal dari lapangan masyarakat, khususnya di SD Negeri. **Hasil penelitian:** Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional lompat tali memiliki nilai karakter seperti ketekunan, kecepatan, ketepatan, dan sportivitas dalam permainan ini. Kegembiraan para pemain saat mencoba melompati tali merupakan cerminan dari pentingnya kerja keras. Negeri dapat dijabarkan bahwa permainan tersebut mampu memberikan kematangan dalam mengembangkan nilai jiwa sportivitas siswa yang tergambar dalam proses pembelajaran. Memainkan permainan ini membantu anak menjadi terampil secara fisik, gesit, lincah, dan dinamis. **Kesimpulan:** Dapat disimpulkan bahwa bermain permainan tradisional, membantu anak-anak mengembangkan aspek kebajikan seperti pengenalan diri, kemandirian, kepercayaan diri, kesabaran dan kerja sama.

Kata kunci: permainan tradisional, lompat tali, kinestetik intelegency, sekolah dasar

Pendahuluan

Salah satu teknologi canggih yang paling sering digunakan adalah handphone, kita bisa melihat dimanapun sekarang semua orang lebih fokus dengan handphone yang dipegang daripada memperhatikan sekitarnya. Hal itu menjadikan keakraban dan keramahan yang menjadi ciri khas dari masyarakat Indonesia mulai luntur.

Era sekarang adalah era dimana semua aktivitas tergantung dengan alat-alat yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berjalan dengan sangat cepat. Kemajuan teknologi sangat membantu kegiatan-kegiatan sehari-hari yang dilakukan banyak orang. Hanya saja tetap dapat kita temukan dampak negatif dari hal itu apalagi tidak hanya orang tua saja yang merasakan dampaknya, aktivitas anak-anak pun juga terganggu. Beberapa dampak yang langsung bisa kita rasakan adalah dampak negatif pada kesehatan karena kemajuan teknologi telah berhasil menemukan banyak alat maupun aplikasi yang membuat banyak orang menjadi malas untuk bergerak. Gerak yang dimaksudkan adalah aktivitas dalam bentuk olahraga ringan seperti jalan, jogging, lompat tali. Dampak berikutnya adalah dengan kecanggihan teknologi yang sudah ada sekarang adalah kurangnya kedekatan dalam berkomunikasi dengan teman dekat yang sudah lama dikenal maupun baru dikenal

Menurut Ardiwinata yang dikutip oleh (Ardiyanto & Sukoco, 2014) “olahraga tradisional adalah peninggalan dari leluhur tentang kebudayaan daerah. Syarat yang harus terpenuhi dari olahraga tradisional adalah aspek olahraga dan aspek tradisional berdasarkan tradisi atau kebiasaan masyarakat pada setiap generasi pada suatu daerah maupun bangsa”. Lompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu area ke area dimulai dengan melakukan ancang-ancang dalam bentuk lari agar mendapatkan hasil yang jauh dan tinggi dengan cara bertumpu pada salah satu kaki kemudian mendarat dengan kaki yang lainnya menggunakan keseimbangan tubuh menurut Dikti yang dikutip (Pathurohman, 2017). Menurut Gardner yang dikutip (Riza Efriyanti, 2016) “kecerdasan kinestetik yaitu terdiri dari kemampuan kemampuan fisik khusus seperti *coordination* (koordinasi), *balance* (keseimbangan), *agility* (ketangkasan), *strength* (kekuatan), *flexibility* (kelenturan) dan *speed* (kecepatan). Kecerdasan kinestetik pada seseorang dapat dilihat dari kemampuan memanipulasi atau menciptakan gerak yang baik melalui penyesuaian yang pebting antara tubuh dan pikiran”.

Studi Literatur

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. (Desmita, 2013:141). Ada dua jenis permainan saat ini yaitu permainan modern dan Permainan Tradisional. Permainan modern adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang berkembang masyarakat bisa dimainkan dua orang dan dapat dilakukan sendiri seperti game online dan play station. definisi permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Salah satu model permainan tradisional adalah lompat tali. Permainan lompat tali biasa dimainkan oleh anak-anak dan dapat dilakukan dengan cara berkelompok maupun individu. Permainan tradisional lompat tali ini mengandung nilai kerja keras, ketangkasan, kecermatan dan sportivitas. Salah satu nilai karakter permainan tradisional adalah sportivitas. Nilai sportivitas sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Kasnadi (Kasnadi dan Sutejo, 2017), dengan memiliki sikap sportivitas individu mau menerima sesuatu dengan lapang dada, menerima kekalahan atau kekurangan diri sendiri serta mau menerima keunggulan dan kelebihan orang lain.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:7) Metode ini sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis, sedangkan menurut Creswell (2010:10) penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.

Hasil

Penjabaran dari hasil penelitian berkaitan dengan berbagai rumusan masalah penelitian diantaranya; 1) Minat Bermain Permainan Tradisional Lompat Tali, 2) Sikap Sportif Siswa dalam Bermain Lompat Tali, dan 3) Pengaruh Minat Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Sikap Sportivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap permainan lompat tali pada presentase 37,2 % atau 56 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap permainan tradisional lompat tali yang ditandai dengan selalu terlihat gembira, ceria, bersungguh-sungguh, fokus, teliti, bersemangat dalam membantu teman, dan tidak mengejek teman saat giliran dalam bermain lompat tali. Minat siswa terhadap permainan tradisional lompat tali dengan presentase sebanyak 57,4% atau 86 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dengan kategori sedang ditandai dengan anak bermain dengan suka rela, bahagia saat teman kelompok berhasil melompati tali, anak tertawa lebar namun saat bermain, anak bermain dengan sepenuh hati namun sesekali tampak termenung, anak

bermain lompat tali namun sambil bergurau, bermain teliti tanpa diingatkan teman namun gagal melompat, bersemangat saat bermain, membantu teman tertentu yang gagal melompat, dan mengejek teman namun sambil tertawa. Minat siswa terhadap permainan tradisional lompat tali dengan presentase sebanyak 5,4% atau 8 siswa dari 150 siswa, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat dengan kategori kurang adalah anak akan bermain apabila disuruh (dipaksa), anak kurang antusias, melompat tanpa ekspresi, tidak serius dan selalu diingatkan pada saat tiba gilirannya bermain, bermain teliti dengan diingatkan, tidak punya inisiatif membantu teman yang gagal melompat, dan mengejek teman tertentu yang gagal melompat

Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas jelas bahwa siswa sekolah dasar sebenarnya mempunyai minat bermain yang tinggi khususnya permainan lompat tali karena salah satu permainan tradisional ini selain melibatkan aktivitas fisik juga melibatkan aktifitas emosional dan mengandung banyak nilai-nilai luhur seperti kekompakan, jiwa sportivitas dan kerjasama. Khusus sikap sportivitas yang terbentuk pada aktifitas di kehidupan sehari-hari anak-anak disekolah adalah sikap menghindari perbuatan curang dan merugikan dalam bersaing meraih prestasi di sekolah. Bila merujuk pada hasil penelitian mengenai minat bermain lompat tali siswa yaitu sebesar 77,37% maka dapat dikatakan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian sejenis dari Khuri Abad Mu'mala Nadlifah bahwa permainan lompat tali ternyata mampu membantu mengoptimalkan pengembangan motorik kasar anak usia dini.

Sejalan dengan hasil penelitian diatas Mulyani (2016:78) berpendapat bahwa permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak. Dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, tangkas, dan dinamis. Kreativitas siswa akan berkembang melalui permainan, bermain juga membantu siswa untuk bisa melepaskan rasa stres dan tekanan yang di alami dalam proses belajar serta rutinitas setiap hari yang membosankan. Kemudian hasil analisis tentang tingkat nilai sportivitas pada saat siswa bermain lompat tali ternyata tingkat sportivitas siswa yaitu sebesar 81,18%. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah skor sebesar 5.358, kemudian dibagi dengan jumlah skor item tertinggi dan kemudian dikali 100% kemudian dibagi sampel 150 maka diperoleh hasil 81,18% dengan kategori Sangat Tinggi.

Dari hasil analisis tersebut maka dapat dipahami bahwa nilai-nilai jiwa sportivitas seperti menghargai lawan bermain, menerima kekalahan, persaingan yang sehat dan jujur anak bisa dibentuk dari kegiatan permainan lompat tali yang akhirnya bisa diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, disekolah dan dimasyarakat. Adapun pengaruh yang diberikan dari permainan tradisional lompat tali terhadap sikap sportivitas siswa ditempat penelitian yaitu SD Negeri dapat dijabarkan bahwa permainan tersebut mampu memberikan kematangan dalam mengembangkan nilai jiwa sportivitas siswa yang tergambar dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap dewasa setiap anak dalam berlomba-lomba meningkatkan prestasi sekolah, kompak pada saat mengerjakan tugas yang bersifat tugas kelompok, menerima setiap hasil belajar dengan baik tanpa menyalahkan orang lain, berjiwa besar pada saat usaha yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan.

Kesimpulan

Pendidikan anak sekolah dasar merupakan aspek penting dalam membesarkan anak. Pendidikan tidak hanya mencakup pembelajaran di sekolah. Pendidikan moral adalah salah satu jenis pendidikan yang diperoleh melalui aktivitas dan kebiasaan, bukan hanya melalui buku saja. Melalui media permainan rakyat lompat tali dapat menonjolkan kekhasan dan keberagaman masyarakat Indonesia. Melalui media ini berbagai karakter juga ditanamkan dalam diri setiap orang, khususnya para pelajar. Lompat tali adalah alat media hebat yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan. Permainan lompat tali membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kognitif, kesabaran, dan rasa hormat satu sama lain.

Referensi

- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 119–129.
- Cresswell, John W (2010); *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methodes Approaches*, Sage, Los Angeles.
- Desmita (2013); *Psikologi Perkembangan*, Bandung; Remaja Rosdakarya
- Mulyani. (2016). *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riza Efriyanti, S. (2016). Pengembangan Model Permainan Untuk Pembelajaran Kinestetik Pada Anak Tunanetra. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 74– 84.
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta