

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan dan media pada anak namun, juga bisa menjadi media pendidikan dan pengalaman belajar pada anak (Soemiarti, 2008:103). Hal ini berkaitan dengan cara mendapatkan nilai-nilai pendidikan, maka strategi permainan harus dirancang dengan baik dan tepat sesuai dengan usia perkembangan anak agar nantinya tidak hanya berperan sebagai media hiburan tetapi juga sebagai media pendidikan bagi anak-anak (Andini et al., 2022).

Bermain sangat penting untuk perkembangan anak yang sehat (Kurniansyah & Kumaat, 2021). Dari perspektif perkembangan, bermain memberikan banyak manfaat fisik, emosional, kognitif, dan sosial. Ini memungkinkan anak dan remaja untuk mengembangkan keterampilan motorik, bereksperimen dengan perilaku (sosial) anak dan remaja, mensimulasikan skenario alternatif, dan mengatasi berbagai konsekuensi positif dan negatif dari perilaku dalam konteks aman dan menarik (Nijhof et al., 2018).

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal anak usia dini. Melalui permainan, anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya yang memiliki nilai praktis, artinya bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain dapat juga diartikan

sebagai jembatan bagi anak usia dini dari belajar informal menjadi formal (Zulfa, 2023).

Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan oleh anak-anak adalah permainan lompat tali. Sebenarnya permainan lompat tali karet sudah biasa dimainkan semenjak anak usia TK (sekitar 4-5 tahun) karena motorik kasar mereka telah siap, apalagi bermain lompat tali dapat menjawab keingintahuan akan rasanya melompat (Rahayu & Firmansyah, 2019). Tetapi umumnya permainan ini baru populer diusia sekolah dasar (sekitar usia 6 tahun). Jenis permainan lompat tali terbagi menjadi dua yaitu lompat tali yang bersifat santai dan yang bersifat sport/olahraga. Dengan kata lain, permainan lompat tali tersebut bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan tanpa memandang gender. Selain itu permainan ini bisa menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya (Pratama, 2020).

Permainan lompat tali memiliki berbagai manfaat pada motorik kasar anak. Pada permainan ini anak mempelajari cara dan teknik melompat dengan keterampilan yang harus mengikuti peraturan tertentu, seperti posisi awalan pemain yang tidak boleh menyentuh tali. Dengan peran aktif dalam permainan ini, tubuh anak tumbuh menjadi anak yang cekatan, tangkas dan dinamis (Mu'amala & Nadlifah, 2021). Otot-ototnya pun padat dan berisi, kuat, tangkas serta terlatih. Lompat tali bisa membuat anak lebih kuat dan sehat. Selain itu, permainan ini dapat melatih kognitif, keberanian, akurasi dan sosialisasi anak.

Namun demikian, dalam melakukan permainan ini tetap harus memperhatikan tempat bermain, sebaiknya terbuka dan luas serta harus memperhatikan pula variasi permainan yang digunakan sudah sesuai dengan kemampuan anak (Zulfa, 2023).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Bentuk Permainan yang sering dilakukan anak yaitu para pemain melakukan suit untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali (Muslihin et al., 2021).

Dewasa ini permainan tradisional seperti petak umpet, loncat tali, dan lainnya mulai jarang dimainkan karena ketidaktahuan anak terhadap permainan tradisional. Tetapi, masih ada satu atau dua jenis permainan saja yang sering dimainkan dengan keterbatasan yang ada pada tempat tersebut (Nur & Asdana, 2020). Zaman modern seperti saat ini banyak mengubah hal secara revolusioner yang memang seharusnya dilestarikan menjadi diabaikan. Permainan tradisional yang merupakan ciri khas budaya daerah jarang terjamah atau bias dikatakan budaya yang saat ini jarang untuk dilakukan. Permainan tradisional seharusnya dilestarikan karena membantu perkembangan anak untuk lebih mengenal dan menumbuh kembangkan motorik dan kognitif menjadi potensi yang baik bagi anak (Kurniansyah & Kumaat, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 4 Maret 2022 di SD Negeri Bendungan, kendala yang sering dialami anak-anak sekolah

dasar adalah mereka cenderung lebih senang bermain game online dibandingkan bermain bersama teman-teman yang lainnya. Hal ini mengakibatkan aktivitas jasmani anak-anak cenderung kurang gerak, karena mereka lebih senang bermain gadget, sehingga membuat aktivitas gerak kurang maksimal. Mereka beranggapan aktivitas gerak membuat capek, membosankan dan membuat sakit.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini salah satunya yaitu menyediakan alat permainan yang berhubungan dengan motorik kasar anak. Terdapat beberapa permainan yang dapat digunakan oleh pendidik atau orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak diantaranya bola kecil, bola tangan, tali karet atau lompat tali, matras petak bergambar, prosotan. Pada ke enam macam permainan diatas dilakukan gerakan otot yang berulang-ulang dan hal ini sangat bermanfaat bagi peningkatan ke kuatannya otot anak yang pada gilirannya dapat mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak (Alevia et al., 2023).

Permainan yang digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar yang sering terlupakan yaitu permainan lompat tali atau permainan tali karet. Dalam upaya membantu anak pada lingkup perkembangan motorik kasar, kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain baik bermain indoor maupun outdoor. Karena melalui bermain pengetahuan dan pengalaman anak akan bertambah, terlebih lagi jika permainan tersebut dikemas semenarik mungkin, sehingga anak tertarik dengan permainan tersebut (Devi, 2020).

Menurut Harsono (2014) permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan halang rintangan berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan (Alevia et al., 2023). Dengan bermain lompat tali motorik kasar anak terstimulasi sehingga secara fisik anak jadi lebih terampil, karena bisa belajar cara dan teknik melompat yang dalam permainan ini memang memerlukan keterampilan tersendiri. Lama-kelamaan, bila sering dilakukan, anak dapat tumbuh menjadi cekatan, tangkas dan dinamis (Flaviani et al., 2019). Otot-ototnya padat dan berisi, kuat, tangkas serta terlatih. Lompat tali bisa membuat anak lebih kuat dan sehat. Selain itu, permainan ini dapat melatih kognitif, keberanian, akurasi dan sosialisasi anak (Zulfa, 2023). Perkembangan motorik anak merupakan perkembangan unsur pematangan dan pengendalian gerak manusia. Dengan demikian, perkembangan motorik ini berkaitan erat dengan perkembangan pusat motorik otak, karena pematangan saraf dan otot juga bersamaan dengan perkembangan keterampilan motorik (Mu'mala & Nadlifah, 2021).

Menurut Santrock (2007) keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan otot besar, seperti lengan, kaki, atau badan (Hanum & Rohita, 2020). Umumnya gerakan yang dihasilkan lebih luas dan energik. Salah satu aspek penting dalam perkembangan motorik kasar yaitu melompat. Melalui kegiatan melompat, perkembangan motorik kasar anak usia

dini akan terlatih. Keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak (Roza et al., 2022).

Menurut Lopes et al (2021) dalam kajian teori perkembangannya menjelaskan bahwa aktivitas fisik yang terarah pada masa usia dini akan membantu memaksimalkan keterampilan motorik kasar anak. Sedangkan menurut (Nizar & Ali, 2018). Pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan fisik motorik kasar anak usia dini melatih pertumbuhan fisik motorik kasar yang akan membantu anak dalam mengontrol gerakan tubuh secara benar dan juga menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali anak dapat bergerak, berteriak, dan tertawa.

Perkembangan motorik anak dapat dirangsang dalam berbagai model dan modalitas. Hal ini penting mengingat perkembangan motorik mempengaruhi aktivitas dasar manusia (Andini et al., 2022). Gerakan motorik kasar dikembangkan terlebih dahulu sebelum gerakan motorik halus (Wahidah & Muniroh, 2021). Kemudian otot-otot yang mengendalikan kepala dan lengan pertama kali berkembang dari otot-otot yang mengendalikan kaki.

Pada seorang anak pertama-tama akan dapat mengontrol otot, kemudian otot tangan yang akan digunakan untuk keterampilan menulis dan memotong dengan gunting atau jari. Untuk mengembangkan perkembangan fisik motorik

anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain yang bersifat fisik seperti melompat, memanjat, lari maupun mengendarai sepeda roda tiga. Dengan hal itu, perkembangan motorik yang maksimal akan mempengaruhi kehidupan anak baik dari bidang pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Saripudin, 2019).

Perkembangan motorik anak sudah terjadi dari masa ia didalam kandungan yang mencakup gerakan kasar ia menendang-nendang ataupun gerakan halus lainnya. Biasanya kemampuan motorik anak dibagi berdasarkan umur, Seperti anak usia 6 tahun telah memiliki kemampuan motorik: Ketangkasannya meningkat, melompat tali, bermain sepeda, mengetahui kanan dan kiri, agak menentang, menjelaskan objek-objek dengan gambar. Anak usia 7 tahun, mulai lancar membaca, cemas akan kegagalan, makin berminat dengan ilmu keagamaan, suka malu-malu atau sedih. Sedangkan anak usia 8-9 tahun biasanya memiliki kemampuan motorik seperti Kecepatan dan kehalusan aktivitas motorik meningkat, mulai mampu menggunakan peralatan rumah tangga, mulai memiliki kelebihan keterampilan individu, sering ingin terlibat dalam suatu tindakan, menyukai kelompok dan gaya, mencari teman secara aktif (Kiranida, 2019).

Konsep permainan tradisional lompat tali dalam membantu proses pembelajaran khususnya dalam pengembangan motorik anak sudah dibuktikan dalam beberapa penelitian terdahulu seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniansyah dan Kumaat (2021) menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh bermain lompat tali terhadap gerak motorik pada anak SD Negeri 34

GRESIK, pengaruh lompat tali terhadap gerak motorik anak itu sangat berpengaruh untuk aktivitas anak dan mengetahui seberapa cepat anak dalam berproses.

Alevia et al., (2023) juga menemukan hasil yang serupa bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Andini et al., (2022) dengan temuan yang serupa dimana permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan indikator kriteria seperti melompat dengan satu kaki, berjalan mengikuti garis, dan melompat-lompat dengan satu kaki secara bergantian.

Ulfah et al., (2021) mengemukakan bahwa penerapan senam irama dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Semakin banyak kegiatan yang bervariasi dan inovatif maka peluang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak sehingga dapat berkembang dengan optimal.

Berdasarkan permasalahan itulah yang menjadikan penulis lebih termotivasi dalam upaya peningkatan gerakan melompat anak dengan permainan lompat tali. Dalam hal ini peneliti menawarkan bermaksud untuk menggunakan sebuah metode permainan, dengan permainan inilah diharapkan bias meningkatkan gerakan melompat anak. Keterampilan-keterampilan untuk meningkatkan sosial dan motorik anak dapat disampaikan kepada anak melalui metode permainan. Di dalam permainan ini, anak benar-benar berperan dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Dengan ini dirasa bermain dapat

meningkatkan gerakan melompat anak, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Gerakan Melompat Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SD N Bendungan, Tirtomartani, Kalasan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Strategi bermain yang belum diterapkan menjadi media pembelajaran dalam materi pembelajaran anak sekolah dasar khususnya anak kelas satu.
2. Terlupakannya permainan tradisional sehingga anak-anak sekolah dasar tidak tahu permainan tradisional khususnya lompat tali.
3. Anak-anak cenderung lebih suka bermain game online dibandingkan melakukan aktivitas jasmani, sehingga anak kurang bergerak.
4. Belum diketahuinya pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik anak melompat usia sekolah dasar.
5. Kemampuan motorik melompat anak yang belum berkembang dengan maksimal sehingga menyebabkan gerakan dasar belum seimbang.
6. Upaya peningkatan kemampuan motorik melompat anak tidak hanya menggunakan media permainan lompat tali, tetapi dapat menggunakan media permainan yang lainnya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada pengaruh bermain pada permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik anak terutama aspek melompat di sekolah dasar SD Negeri Bendungan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas maka untuk membatasi ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibuat rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan motorik anak terutama aspek melompat usia sekolah dasar?
2. Apakah permainan lompat tali berpengaruh terhadap kemampuan motorik melompat anak usia sekolah dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan motorik anak terutama aspek melompat usia sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik melompat anak usia sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memperkaya dan menambah wawasan pengetahuan serta dapat memberikan sedikit sumbangan informasi tentang permainan lompat tali dapat meningkatkan gerakan melompat.

## **2. Manfaat Praktis**

### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam mengetahui sejauh mana pengaruh bermain lompat tali dalam meningkatkan kemampuan gerakan melompat anak
- 2) Memberikan motivasi bagi guru untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran seperti bermain lompat tali untuk diterapkan di sekolah.

### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai pengetahuan tentang kegiatan bermain lompat tali yang menggembirakan dan menyenangkan serta mampu mengembangkan gerakan melompat anak.
- 2) Mampu mengembangkan kreativitas dan belajar anak-anak melalui lompat tali.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, pembelajaran dan pemahaman di institusi pendidikan tentang pengaruh bermain lompat tali dalam meningkatkan sosial dan motorik anak usia sekolah dasar.

## **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

### **1. Bermain Lompat Tali**

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lompat tali. Dalam penelitian ini, seluruh anak di kelas eksperimen dijadikan sampel dalam penelitian. Penilaian dilakukan dengan cara menilai anak satu demi satu melalui lembar observasi dari instrumen yang telah dibuat dengan kriteria skor nilai yang berbeda-beda. Adapun indikator dalam bermain lompat tali ini adalah (1) kecepatan anak saat berlari; (2) kemampuan anak saat melakukan tolakan; (3) ketepatan anak saat melompati tali; (4) kelincahan anak saat melompati tali; (5) kelenturan anak saat melompati tali; dan (6) keseimbangan saat anak mendarat.

### **2. Kemampuan Melompat Anak**

Kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan kinerja atau gerakan otot-otot besar dalam upaya untuk melakukan pengendalian gerakan tubuh melalui kemampuan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Gerak motorik anak pada penelitian ini lebih berfokus pada gerakan melompat. Gerak melompat termasuk dalam gerak lokomotor. Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap

dan memanjat. Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, loncat, jingkat, menderap, memanjat dan lain-lain (Arif, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator kemampuan melompat anak. Adapun indikator dalam kemampuan melompat anak adalah awalan melompat anak, pelaksanaan melompat anak, dan sikap akhir melompat anak.

