

Pengaruh Permainan Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Yuli Tri Andini*, M. Anas Syamsudin, Fita Ulansari

IAI Ibrahimy Genteng, Banyuwangi

yulitriandini@gmail.com

ABSTRACT

Gross motor development is one of the important developments in children, it aims to coordinate the body related to basic movements and locomotor movements. In the current era, children are starting to rarely do physical activities that involve large muscles or gross motor skills. In fact, there are actually games that involve gross motor skills and are easy to apply. One of them is through traditional games. Traditional games are the nation's cultural heritage that have various benefits in aspects of child development, physical motoric development is one of them. As for traditional games, there are also many kinds, in this study the focus is on jumping rope. This study aims to determine the implementation of the jump rope game in developing gross motor skills. As well as knowing the effect of jumping rope games with children's gross motor skills. The research method used is descriptive qualitative with research subjects aged 4-5 years in Kindergarten Dharma Indria II Setail Banyuwangi, data collection techniques using observation, interviews and documentation. The results showed that traditional jumping rope games can improve gross motor skills with criteria indicators such as jumping on one leg, walking along a line, and jumping on one leg alternately.

Key Words: *Traditional Games, Jump Rope, Gross Motor*

ABSTRAK

perkembangan motorik kasar merupakan salah satu perkembangan anak yang penting, hal ini bertujuan untuk koordinasi tubuh yang berhubungan dengan gerak dasar dan gerak lokomotor. Di era saat ini, anak mulai jarang melakukan aktivitas fisik yang lebih banyak melibatkan otot besar atau motorik kasar. Padahal, sebenarnya permainan yang melibatkan motorik kasar ada beragam dan mudah ketika mengaplikasikan. Salah satunya yakni melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang memiliki berbagai manfaat dalam aspek perkembangan anak, perkembangan fisik motorik merupakan salah satunya. Adapun permainan tradisional juga banyak ragam jenisnya, dalam penelitian ini focus pada permainan lompat tali. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan lompat tali dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar. Serta mengetahui pengaruh permainan lompat tali dengan motorik kasar anak. Metode penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Indria II Setail Banyuwangi, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa 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.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Lompat Tali, Motorik Kasar*

PENDAHULUAN

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.

Melalui kegiatan belajar sambil bermain yang dirancang oleh guru di atas, diharapkan perkembangan peserta didik dapat distimulasi secara optimal. Stimulasi pada tahapan perkembangan usia anak sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup beberapa aspek antara lain yakni penanaman nilai-nilai dasar (agama dan budi pekerti), pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian), dan pengembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif dan sosial). Salah satu bentuk kemampuan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini merupakan kemampuan motorik. Perkembangan motorik anak merupakan perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh manusia. Sehingga, perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak, karena kematangan syaraf dan otot juga sejalan dengan perkembangan keterampilan motorik.

Perkembangan motorik anak dapat distimulus dengan berbagai macam model dan cara. Hal ini penting untuk dilakukan mengingat perkembangan motorik akan mempengaruhi aktivitas dasar manusia (Febrianta, 2017:184). Menurut Soemiarti (2008:25) perkembangan jasmani manusia memiliki beberapa sifat antara lain yaitu cephalocaudal (perkembangan dimulai dari kepala menuju bagian tulang ekor) dan proximo-distal (perkembangan mulai dari bagian tengah ke arah tepi tubuh). Gerakan otot kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakan motorik halus. Kemudian daripada itu, pengendalian otot kepala dan lengan lebih dahulu berkembang dari pengendalian otot kaki. Pada anak, ia akan lebih dahulu mampu mengendalikan otot

lengan dan baru kemudian otot tangan yang akan dipergunakan untuk menulis dan memotong dengan gunting atau keterampilan jari- jemari. Pada perkembangan fisik motorik anak harus dikembangkan dengan maksimal sebab pada masa usia dini yakni usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan perlu dikembangkan dengan tepat. Perkembangan fisik motorik berhubungan dengan gerak dasar dan gerak lokomotor. Gerak dasar membantu anak menyeimbangkan gerakannya, termasuk dalam Gerakan yang memerlukan kemampuan yang kompleks (Akbari, dkk : 2009). Menurut Masithoh dkk (2012:9.4) terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik anak prasekolah seperti berjalan, lari, berdiri, meloncat, melompat, , dan lain sebagainya. Sependapat dari kalimat sebelumnya, Soemiarti (2008:26) menjelaskan bahwa 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 (Carol & Wasik, 2008:25).

Di antara permainan yang bisa mengembangkan motorik kasar anak usia dini antara lain bola kecil, bola tangan, lompat tali, titian, matras dan perosotan, dsb. Keenam macam permainan tersebut bisa mengembangkan perkembangan motorik kasar anak karena melibatkan gerakan otot yang berulang-ulang dan hal ini sangat bermanfaat bagi peningkatan kekuatan otot anak (Wiyani, 2014:55). Di era serba teknologi ini, terdapat permainan yang sudah jarang dilakukan oleh anak. padahal permainan ini melibatkan aktivitas motorik kasar yakni permainan lompat tali.

Permainan lompat tali sempat populer dikalangan anak-anak pada era 80-90an. Sehingga, permainan ini dapat di sebut sebagai permainan tradisional permainan tradisional memiliki nilai budaya dan kemanusiaan serta dipercaya dapat meningkatkan kemampuan perkembangan motorik (Durojaiye: 1977). Hal ini juga dapat diartikan bahwa permainan tradisional menjadi sebuah hal yang penting dalam mengasah perkembangan motorik, sosial emosional dan menjadikan kegiatan alternative yang dapat dilakukan melalui proses pembelajaran budaya (Aypay: 2016). Permainan tradisional menjadi bagian dari berbagai jenis pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Adang ismail mengartikan bahwa APE tradisional sebagai perangkat alat bermain

yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognisi, sosial-emosional, maupun bahasa komunikasi anak (Fadilah,2014:102). Permainan tradisional dalam implementasinya sangatlah sederhana, hal ini diperkuat oleh Ningsih & Firdyna (2021) yang menyatakan bahwa, permainan tradisional sangat sederhana, hal ini berlaku pada beberapa permainan salah satunya yakni permainan pistol bamboo. Permainan tradisional di Indonesia sangat beragam, hal ini karena Indonesia memiliki 33 provinsi, dan masing-masing provinsi memiliki jenis permainannya. Permainan tradisional di Jawa yang sering dilakukan oleh anak-anak antara lain adalah : (1) Sobyung; (2) Ambahambah lemah; (3) Obar-abir; (4) Jenthungan/Dhelikan; (5) Bedhekan; (6) Dhakon; (7) Sundamanda/Engklek; (8) Tumbaran; (9) Simbar Suru, (10) Cublak-cublak Suweng; (11) Jamuran; (12) Gundhul-gundhul Pacul; (13) Jaranan; (14) Uler Keket; (15) Kidang Talun; (16) Kursi Jebol; (17) Lagu Kacang Goreng; (18) Sluku-sluku Bathok; (19)Siji loro telu; (20) Menthog- menthog; (21) Butabuta Galak; (22) Man Dhoblang; (23) Tuku kluwih; (24) Pitik walik jambul; (25) Kupu kuwi; (26) Iwak emas; (27) Yo pra kanca; (28) Cah dolan; (29) Aku duwe pitik; (30) Bang-bang wis rahina; (31) Kembang jagung; (32) Sepuran; and (33) Lompat tali [18, 19]. Traditional games as media of physical motor stimulation are bekel, benteng, engklek, lompat tali (jump rope), petak umpet (hide and seek), congklak dakon, gobag sodor dan ular naga (Efendi:2015).

Permainan lompat tali ataupun biasa disebut dengan permainan main karet, atau sapintrong menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Akan tetapi pada saat ini, banyak sekali anak usia dini yang perkembangan motorik kasarnya kurang berkembang dengan baik. Hal ini terjadi karena banyaknya anak usia dini sangat ketergantungan dengan handphone atau gadget. Hal ini berdasarkan data Screen Dependency Disorder (SDD). Sekitar 70 persen orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain gadget ketika mereka sedang melakukan pekerjaan rumah tangga, serta sekitar 65 persen melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum. Lalu satu perempat orang tua mengaku meninggalkan anak-anak mereka sendiri dengan gadget menjelang tidur, padahal layar terang pada gadget dapat

membuat mata menjadi rusak dan mengganggu tidur. Kebanyakan orang tua juga menyatakan anak-anak yang usianya dibawah 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi. Melihat kondisi tersebut, tentu perkembangan peserta didik khususnya motorik kasarnya tidak berkembang secara optimal karena kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar tubuh anak masih jarang dimaksimalkan, sehingga anak kurang terstimulasi dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di TK Taman Indria 2 salah satunya mengenalkan permainan tradisional lompat tali, hal ini dilakukan untuk menekan ketergantungan anak terhadap gadget, sekaligus mengenalkan warisan budaya yang seharusnya dilestarikan, karena permainan lompat tali ini sangat membantu perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan dalam permainan ini anak dituntut untuk berlari, berjinjit, melompat, dan menjaga keseimbangan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini diambil karena untuk melihat dengan detail tentang permainan lompat tali pada perkembangan motorik kasar anak. Adapun pengumpulan data diperoleh melalui observasi pada kegiatan permainan anak, dokumentasi dan wawancara pada subjek penelitian yakni Kepala Sekolah, Guru dan Anak sebagai subjek primer dan sekunder. Subjek penelitian yang pertama kepala sekolah, Guru, anak didik sejumlah 15 anak (8 laki-laki dan 7 perempuan) di TK Taman Indria 2 Desa Setail. Data diolah melalui triangulasi data.

HASIL DAN TEMUAN

Permainan tradisional lompat tali di TK Taman Indria 2 Desa Setail Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwang terdiri dari tiga tahap yaitu: merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi. Hal ini sesuai dengan tugas dari seorang guru berdasarkan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen yang menyatakan bahwa Pada BAB XI pasal 39 ayat (2) mengatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil

pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan. Dalam Undang-Undang No 14 tahun 2005 pasal 20, tugas atau kewajiban guru antara lain: (1) Merencanakan pembelajaran dan mengevaluasi proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. (2) Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. (3) Bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama atau latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran. Serta (4) Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum dan kode etik guru serta nilai-nilai agama dan etika.

Perencanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Perencanaan dalam proses pembelajaran sangat perlu untuk diperhatikan. Hal ini akan menjadi titik awal apakah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat berjalan sesuai dengan rencana ataupun tidak. Pada saat sebelum proses pembelajaran seorang guru harus mampu mendesain rencana kegiatan belajar yang akan digunakan yakni antara lain menyediakan RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian) serta perangkat pembelajaran yang akan diperlukan selama proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan peraturan menteri pendidikan nomer 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, BAB V tentang standart proses pasal 11 ayat 1, yakni dalam standart proses pembelajaran anak usia dini dimana salah satunya mencakup perencanaan pembelajaran. Dilanjutkan pasal 12 menyebutkan “(1) Perencanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 11 huruf a dilakukan dengan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik anak, dan budaya lokal. (2) Perencanaan pembelajaran meliputi: a. program semester (Prosem); b. rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). (3) Perencanaan pembelajaran disusun oleh pendidik pada satuan atau program PAUD (permendikbud 137 tahun 2014).

Adapun alat yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran dengan permainan lompat tali ini adalah karet gelang yang sudah dirangkai atau dianyam memanjang dengan ukuran 3-4 meter. Tahapan untuk merangkai atau menganyam yakni dengan

dengan menyambungkan atau mengikat dua buah karet pada karet lainnya dengan ukuran panjang kurang lebih sekitar 3-4 meter. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyani (2016:73) yang menyatakan bahwa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan permainan lompat tali adalah menggabungkan dua buah karet gelang di kaitkan dengan karet gelang lainnya hingga menyambung menjadi panjang kurang lebih 3-4 meter.

Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pembelajaran permainan tradisional lompat tali dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yang perlu dilakukan adalah menjelaskan alur permainan kepada anak sehingga siswa paham dalam pelaksanaan permainan tersebut. Adapun proses pelaksanaan permainan lompat tali, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Pertama, guru menjelaskan cara bermain atau mencontohkan cara bermain kepada siswa dengan cara berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung – ujung di samping badan. Panjang tali disesuaikan sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak, Karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar di pinggang, Pergelangan tangan digerakkan untuk memutar tali, Lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, kemudian Guru mempraktikkan bagaimana lompatan yang benar dan menjelaskan kapan lompatan siswa dianggap gagal.

Permainan lompat tali dengan mandiri berdasarkan pendapat mulyani (2016:74) sebagai berikut: (1) menyesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak. Dengan cara anak berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung – ujung di samping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak. (2) Selanjutnya, karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku yang sejajar di pinggang. Kemudian anak berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit ditekuk. Usahakan kepala tetap tegak tetapi tetap rileks serta pandangan lurus ke depan. (3) Pergelangan tangan harus digerakkan untuk memutar tali. (4) lompatan yang tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2,5 cm dari lantai hal ini disesuaikan dengan tinggi rata-rata anak usia 5-6 tahun. Pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit diharapkan tidak menyentuh lantai. (5) Ketika melompat harus hati – hati karena

bisa jadi lompatan gagal. (6) Sebaiknya jika baru memulai permainan lompat tali, lakukan secara bertahap dimulai dari Gerakan yang sederhana terlebih dahulu. Selanjutnya dapat dilakukan dengan kombinasi gerakan.

Selanjutnya cara bermain secara berkelompok. Akan tetapi dalam permainan ini karena pemainnya masih anak-anak sehingga tahapan yang dipilih hanya sebatas Tali berada pada batas mata kaki, tali sebatas lutut, tali sebatas pinggang dan terakhir tali berada di dada pemegang tali. Untuk selebihnya mulai dari tali berada di posisi telinga, kepala, satu jengkal atau dua jengkal dari kepala dan posisi tali setinggi ketika tangan anak diangkat lurus ke atas atau hasta pemegang tali masih belum berani hal ini disesuaikan dengan pemainnya yang masih anak-anak.

Saat memulai permainan lompat tali tersebut, Guru mengajak seluruh siswa *hompimpah* dan *suit*. Dua siswa yang tersisa diakhir disuruh untuk menjadi pemegang tali. Kemudian, Guru menginstruksikan siswa untuk melompat satu persatu, dimulai dari sebatas tali berada pada batas mata kaki, tali sebatas lutut, tali sebatas pinggang dan terakhir tali berada di dada pemegang tali. Tidak lupa dalam permainan tersebut guru memberitahu kepada anak yang gagal melompat untuk menggantikan anak pemegang tali. Proses permainan ini dilakukan oleh siswa satu persatu sampai semua siswa dapat giliran.

Evaluasi Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Pada tahap evaluasi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu metode. Dalam hal ini guru perlu cermat dalam melakukan pengamatan terhadap anak saat permainan dan memberikan arahan bagi anak yang belum bersikap sportif (Banu, 2020: 4). Hasil observasi dan wawancara mendapati bahwa evaluasi di TK Taman Indria 2 Desa Setail Kecamatan Genteng dilaksanakan dengan semestinya, sesuai dengan Permendikbud no 137 tahun 2014 pasal 16 (Permendikbud : 2014). Dalam Pasal 16 disebutkan bahwa; (1) Evaluasi pembelajaran mencakup evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk menilai keterlaksanaan rencana pembelajaran. (2) Evaluasi hasil pembelajaran dilaksanakan oleh pendidik dengan membandingkan antara rencana dan hasil pembelajaran. (3) Hasil evaluasi sebagai dasar pertimbangan tindak lanjut pelaksanaan pengembangan selanjutnya.

Acuan evaluasi khususnya dalam perkembangan motorik kasar anak adalah pendapat dari Milestone, Gesell & Matruda (dalam Pratisti,2008:84) yakni perkembangan perilaku motorik kasar pada anak usia 4 – 5 tahun sebagai berikut:

Usia	Perkembangan Motorik Kasar
4 Tahun	a. Anak mampu melompat dengan satu kaki b. Anak mampu menangkap bola c. Anak mampu berjalan mengikuti garis
5 Tahun	Anak mampu melompat-lompat menggunakan satu kaki bergantian

Dari empat poin perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di atas. Maka dalam penelitian ini mengambil 4 indikator di atas tersebut. Adapun hasil dari indikator pertama dapat disimpulkan bahwasanya, dalam tahap ini anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik (BSB) adalah sebanyak 8 anak, kemudian kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak, kategori mulai berkembang (MB) tidak ada atau nol (0) serta pada kategori anak yang belum berkembang (BB) tidak ada atau nol (0). Indikator kedua dapat disimpulkan bahwasanya, dalam tahap ini anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak, mulai berkembang (MB) tidak ada (0) dan anak yang belum berkembang (BB) tidak ada (0).

Dari indikator ketiga dapat disimpulkan bahwasanya, dalam tahap ini anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak, mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak dan anak yang belum berkembang (BB) tidak ada (0). Indikator keempat dapat disimpulkan bahwasanya, dalam tahap ini anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 anak, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak, mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak dan anak yang belum berkembang tidak ada.

Dari hasil kegiatan pengamatan empat indikator diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lompat tali bisa digunakan sebagai salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Karena pada permainan tradisional lompat tali anak- anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan otot-otot besar yakni kegiatan melompat, meloncat dan berlari, dimana dengan kegiatan tersebut kemampuan dan kematangan kemampuan

motorik anak melalui gerak dasar, gerak lokomotor anak akan menjadi lebih meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan dari paparan hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa, permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Hal ini berdasarkan pada hasil penelitian masing-masing indikator yang menunjukkan perkembangan yang baik. Adapun indikatornya adalah 1) mampu melompat dengan satu kaki, 2) mampu menangkap bola, 3) mampu mengikuti garis, 4) mampu melompat-lompat dengan menggunakan satu kaki bergantian. Pada indikator menangkap bola disini memang permainan lompat tali ditambah variasi sehingga tidak hanya kaki saja melainkan keterampilan motorik kasar anak pada lengan juga ikut meningkat. Evaluasi dilaksanakan sebanyak tiga kali, hal ini sesuai dengan implementasi permainan tradisional lompat tali yang dilakukan sebanyak tiga kali. Permainan lompat tali dapat digunakan sebagai alternatif permainan dalam pengembangan kemampuan motorik anak yang dapat dilakukan diluar ruangan atau pun di dalam ruangan serta dapat melestarikan dan mengenalkan permainan tradisional pada anak. Adapun kegiatan ini mengharuskan dilakukan secara Bersama-sama sehingga bisa jadi bahwa permainan lompat tali ini dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Aypay, A. (2016) Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 62, 301-318.
- Durojaiye, S.M. Children's traditional games and rhymes in three cultures, *Educational Research*, 19:3, 223-226 (1977)
- Efendi, D., I. (2015). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Didaktika*. 13:3, 11-1.
- Febrianta, Yudha. (2017). *Model Pembelajaran Motorik yang Menyenangkan di PAUD*. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. Vol.3 No.3
- Hakimeh Akbari, dkk.(2009). The effect of Traditional Games in Motor skill Development; H Akbari, et al. Center of Excellence for Pediatrics, Children's Medical Center, Tehran University of Medical Sciences. *Iranian Journal of Pediatrics*, Volume 19 (Number 2), June 2009, Pages: 123-129.
- M. Fadlillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta, Prenada Media Group.
- Masitoh dkk. (2012). *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jogjakarta: DivaPress
- Ningsih S, Virdyna Khayatul N. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Senapan Bambu Untuk Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jp2kg Aud (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini)* Vol.2 No.2, 2021. 57-70.
- Permendikbud, Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmawati, Diah dan Rosalia Destarisa. (2016). *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo: Metagraf
- Soemarti, Patmonodewo. (2008). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-undang No.4 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

Wiyani, Novan Ardy. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta :
Gava Media