



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TEROMPA TERHADAP GERAK DASAR MOTORIK KASAR DAN SOSIAL EMOSIONAL SISWA KELAS V UPT SD NEGERI 067260 MARELAN

THE INFLUENCE OF TRADITIONAL TEROMPA GAMES ON GROSS MOTOR AND SOCIAL EMOTIONAL BASIC MOVEMENTS OF CLASS V STUDENTS UPT PUBLIC SCHOOL 067260 MARELAN

Devi Catur Winata¹, Dewi Maya Sari², Endang Pratiwi³, Fili Azandi⁴, Mawardinur⁵, Safrida Napitupulu⁶

^{1,2} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna

³ Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

^{4,5} Program Studi Ilmu Keolahragaan, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna

⁶ Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara

Alamat : JL. Alumunium Raya No.77 Tanjung Mulia, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email : devicatur45@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui permainan tradisional Terompa terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas V Upt SDN 067260 Marelan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067260 Marelan pada tahun 2023. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *one control group design*. Subjek pada penelitian terdapat 20 orang yang terdiri dari 13 orang perempuan dan 7 orang laki-laki . teknik pengumpulan data pada instrument. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompah terhadap motorik kasar. Permainan terompah memiliki banyak manfaat terhadap aspek perkembangan anak secara terintegrasi, jika guru mampu menggunakan dalam proses pembelajaran secara optimal. Melalui permainan teropa dapat menumbuhkan rasa kepemimpinan, kerjasama tim dan saling bantu membantu dalam permainan dan kehidupan sehari- hari. Banyak pembelajaran dan gerak dasar yang diperoleh dari permainan tradisional dan salah satunya permainan terompa.

Kata kunci: *permainan tradisional terompa, gerak motorik*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the traditional Terompa game on the gross motor skills of the fifth grade students at SDN 067260 Marelan. This research was conducted at SD Negeri 067260 Marelan in 2023. The research method used was a quasi-experimental method with a one control group research design. There were 20 subjects in the study consisting of 13 women and 7 men. data collection techniques on the instrument. The results of the study prove that there is an effect of the game of pumping on gross motor skills. The spilled game has many benefits for integrated aspects of child development, if the teacher is able to use it in the learning process optimally. Through the game teropa can foster a sense of leadership, teamwork and helping each other in games and everyday life. A lot of learning and basic movements are obtained from traditional games and one of them is the terompa game.





PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan anak-anak di dalamnya terdapat banyak hal yang didapat dari bermain tradisional, seperti mengembangkan kecerdasan secara emosional, menumbuhkan daya kreatifitas, mengembangkan emosi anak, anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, karakteristik dan keterampilan anak. Permainan tradisional juga mempunyai makna luhur di dalamnya seperti nilai agama, norma dan etika yang semuanya itu didapat dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Kemampuan motorik yang dimiliki anak yang dapat digunakan dalam sehari-hari memiliki peranan penting yang dapat dimiliki anak. Kemampuan motorik terdiri dari motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus diperoleh dan dilakukan seperti menulis, menggunting dan masih banyak lagi hal yang dikendalikan oleh otot-otot yang halus maupun otot kecil.

Kemampuan motorik kasar dapat diartikan sebagai suatu keterampilan atau kemampuan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh. Kegiatan yang membutuhkan otot inti, seperti kaki dan lengan yang masuk dalam motorik kasar. Kemampuan motorik kasar seperti duduk, berdiri, berlari, jalan, lempar membutuhkan keterampilan dari motorik kasar. Oleh

karena itu jika terus dilatih anak akan mengembangkan kemampuan nya seperti bersepeda berenang, hingga melakukan permainan tradisional yang dapat mengasah kemampuan motorik anak menjadi lebih baik dan lebih leluasa dalam melakukan gerakan secara sempurna.

Kriteria anak usia 9-10 tahun memiliki kemampuan motorik halus dan motorik kasar dengan terus dilatih agar kemampuan yang dimiliki anak menjadi lebih baik. Dalam permainan tradisional memiliki banyak manfaat dan kegunaannya baik mengasah kemampuan motorik secara halus maupun kemampuan motorik secara kasar. Dalam permainan tradisional yang dilakukan salah satunya adalah permainan terompa yang dilakukan anak usia 9-10 tahun atau sekitar kelas V SD.

Permainan terompa yang dilakukan bukan hanya semata-mata untuk melakukan permainan yang tanpa dilandasi dengan pendekatan untuk melestarikan kebudayaan dan olahraga tradisional yang dimiliki, namun banyak manfaat yang diperoleh dari melakukan olahraga tradisional peningkatan kerjasama atau kekompakan, koordinasi gerak tubuh serta koordinasi ayunan tangan dan kaki menjadi salah satu kegiatan atau aktivitas yang dimiliki oleh anak-anak.

Penelitian Lestari dan Prima (2017 hal 178) dan Rahayu et al (2016) membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan



social emosional anak. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa permainan tradisional terompa yang digunakan sebaik mungkin dan terorganisir akan memberikan dampak yang positif terhadap beberapa aspek perkembangan anak, walaupun setiap peneliti memiliki kelemahan yaitu hanya fokus pada satu aspek perkembangan. Sementara pembelajaran didalam satuan pendidikan menggunakan penekatan tematik integrative yang memadukan setiap materi dalam satu tema, dan melaksanakan perkembangan secara utuh, setidaknya tiga sampai empat aspek secara bersamaan. Namun beberapa penelitian tersebut dapat dijasikan hasil penelitian yang mendukung penelitian ini dengan menerapkan permainan tradisional terompah untuk mempengaruhi motoric kasar anak.

Penelitian ini buan hanya mempengaruhi dalam kemampuan motoric kasar pada anak melalui permainan tradisional terompah tetapi juga mengungkapkan urgensi dari penggunaan permainan tradisional yang dilakukan di SDN 067260 Marelan. Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan seklah dasar dengan mengurangi aktivitas didalam rumah dengan hal- hal yang lebih positif dalam melakukan kegiatan diluar rumah dengan pola asuh dan perkembangan sesuai dengan usia dan karakteristik anak. Dengan melakukan kegaitan permainan tradisional dapat menjadikan anak menjadi

generasi yang dapat melakukan sosialisai sesame teman dengan membentuk secara fisik dengan menguatkan kemampuan motoric anak maupun secara psikis mengendalikan dan mampu menguasai emosional anak serta mengarahkan kepada hal – hal yang negative menjadi hal yang positif. Hal itu juga diharapkan dapat terwujud pada permaian tradisional terompah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 067260 Marelan pada tahun ajaran 2023/2024. Dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD yang ada di SDN 067260 Marelan sejumlah 74 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan Random sampling mengingat jumlah populasi terlalu banyak sehingga dirandom dengan cara yang memiliki penggaris kertas yang bertulisan yam aka dialah yang akan mengikuti menelitian populasi menjadi 40 siswa yang terdiri dari siswa laki- laki sebanyak 20 dan siswa perempuan sebanyak 20 siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif eksperimen tipe one group pretes- postes. Tipe ini digunakan apabila hanya ada satu sampel yang menerapkan sebuah treatment, kemudian tes diberikan sebelum dan setelah treatment (Kimport & Hartzell, 2015; Mariatin & Suri, 2017). Berikut bentuk tipe one group pretest-postest.



Gambar 1. One Group Pretest-Posttest (Akhir, 2017; Fitrianiingsih & Musdalifah, 2015; Mariatin & Suri, 2017)

Dari gambar 1 terlihat prosedur penelitian yang dilakukan. Penelitian dilakukan dengan mengambil data pretes atau observasi awal pada aspek motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Selanjutnya, anak menerapkan treatment berupa penggunaan permainan terompah pada proses belajar. Guru melakukan pengamatan atau mengukur motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak ketika mereka menggunakan permainan terompah. Tiga aspek perkembangan tersebut diukur menggunakan instrumen lembar observasi dengan menerapkan teknik pengumpulan data observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan yaitu pengamatan yang dilakukan peneliti, namun dalam pelaksanaannya peneliti hanya terlibat dalam menyusun instrumen dan mengamati subyek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Terompah ini menggunakan alat berupa sepasang papan kayu selempengan dengan ukuran masing-masing panjang 45 cm dan lebar 10 cm. Tiap pasangannya memiliki slot kaki layaknya sandal tanpa penjepit jari. Masing-masing kanan dan kiri memiliki 2 slot kaki yang artinya setiap pasang terompah ini bisa dimainkan sedikitnya 2 anak dan bisa lebih. Untuk kali ini

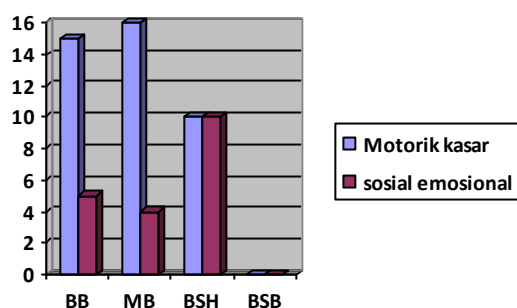
penelitian menggunakan terompah untuk 4 anak tiap pasangannya (Tim).

Pada permainan terompah yang dilakukan oleh 4 orang anak dalam satu terompah. Permainan ini dilakukan dengan berkompetisi menjadi team mana yang akan mendapat juara. Permainan tradisional terompah butuh kerjasama team kekompakan dalam melangkah koordinasi antara kaki dan tangan serta volume suara untuk menyatukan persepsi langka dan keputusan yang jelas dalam mengambil keputusan kaki mana yang akan dimainkan duluan untuk memenangkan juara dalam permainan ini. Ada beberapa trik dan tips untuk dapat memenangkan perlombaan permainan tradisional terompah ini salah satunya adalah dengan menyeret papan dengan irama kaki yang senada antara satu dengan yang lain tanpa mengangkat terompah tersebut sehingga mengesankan waktu dan tenaga dalam memainkan permainan tersebut. Permainan terompah juga memiliki suatu keunggulan dalam melakukan permainan agar dapat menyelesaikan dengan baik salah satunya dengan trik dan dimana rute perlombaan.

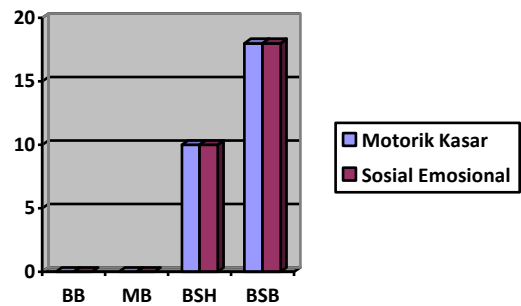
Ketika melakukan gerakan atau permainan ini yang dimulai dari garis start dengan posisi sejajar dengan tim lain yang akan berlomba mencapai garis finis yang telah ditentukan berjarak sekitar 10 meter dari garis start. Setiap tim baru akan memulai langkahnya ketika diberi aba-aba

dengan hitungan oleh guru. Seketika itu pula anak-anak tiap timnya melangkah dengan seirama menggunakan kaki yang sama pada tiap langkahnya dengan kecepatan masing-masing. Tidak jarang beberapa tim akan terjatuh dikarenakan tidak mampu menyeimbangkan dan menyamakan gerakan kaki dan beban tubuh. Jika terjatuh tim tersebut harus kembali berdiri dan mencoba kembali melangkah dengan seirama mengejar ketertinggalannya dari tim lain yang mendahuluinya. Tim yang lebih dahulu sampai garis finish yang akan terpilih menjadi pemenang.

Dari pelaksanaan permainan terompa terlihat perubahan kriteria perkembangan anak, khususnya pada motorik kasar diperoleh data dari hasil observasi sebelum dan setelah penggunaan permainan tradisional terompa pada gambar 5 dan 6



Gambar 5. Skor Rata- rata Perkembangan Sebelum Menggunakan Permainan Tradisional Terompa



Gambar 6. Skor Rata- rata Perkembangan Setelah Menggunakan permainan terompa.

Dari gambar 5 dan 6 terlihat bahwa terjadi peningkatan pada skor kemampuan motorik kasar, bahasa dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan terompah. Pada gambar 5 belum ada anak usia 5-6 tahun yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan pada gambar 6 lebih banyak anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dibandingkan kriteria lainnya. Namun untuk lebih jelasnya, data hasil observasi kemampuan motorik kasar anak sebelum dan setelah menggunakan permainan terompah tersaji pada tabel 5

N o	Indicator	Rata- rata sebelu m	Kriteria Setelah
1.	Mampu melakukan gerakan terkoordinasi untuk mendapatkan kelincahan	BB	BSH
2.	Mampu melakukan gerakan terkoordinasi untuk mendapatkan keseimbangan	MB	BSH
3.	Memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri	BB	BSB
4.	Mampu melakukan permainan yang melibatkan fisik da aturan permainan tertentu	BSH	BSB

Dari tabel 5 diperoleh kesimpulan bahwa permainan terompah meningkatkan motorik kasar anak pada semua indikator



yang diukur, namun peningkatan tertinggi berada pada indikator ketiga (memiliki keterampilan untuk menggunakan fungsi tangan dan kaki, baik kanan maupun kiri) yang sebelumnya mempunyai rata-rata kriteria Belum Berkembang (BB) kemudian naik tiga tingkat menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini juga didukung dengan gambar 7 yang menampilkan bahwa semua anak yang sedang menggunakan permainan terompah terampil menggerakkan tangan dan kaki secara seimbang, bahkan kompak dengan teman satu timnya. Dari gambar juga terlihat bahwa salah satu tim hampir jatuh namun kapten tim segera menyeimbangkan ayunan tangan dan gerakan kaki sehingga mereka dapat melanjutkan permainan. Selain itu, setiap tim juga terlihat mampu melakukan gerakan terkordinasi untuk mendapatkan keseimbangan, dan melakukan permainan melibatkan fisik dan aturan tertentu.

Data hasil observasi perkembangan bahasa anak sebelum dan setelah menggunakan permainan terompah tersaji pada tabel 6. Dari tabel 6 diperoleh kesimpulan bahwa permainan terompah meningkatkan perkembangan bahasa anak pada semua indikator yang diukur, namun peningkatan tertinggi berada pada indikator keempat (berkomunikasi secara lisan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan) yang sebelumnya mempunyai rata-rata kriteria Belum Berkembang (BB)

kemudian naik tiga tingkat menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Data hasil observasi perkembangan sosial emosional anak sebelum dan setelah menggunakan permainan terompah tersaji pada

Tabel 7. Data Hasil Observasi
Perkembangan Sosial Emosional

N o	Indicator	Rata sebelum	-rata setelah	Kriteria setelah
1.	Mampu bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan tradisional	BB		BSB
2.	Mampu melaksanakan kewajiban dan menghargai hak orang lain	MB		BSB
3.	Menunjukkan Prilaku peduli terhadap orang lain (teman)	BB		BSB
4.	Mampu berperilaku jujur ketika mengikuti perlombaan atau bermain	BSH		BSB

Dari tabel 7 diperoleh kesimpulan bahwa permainan terompah meningkatkan sosial emosional anak pada semua indikator yang diukur, namun peningkatan tertinggi berada pada indikator pertama (bekerjasama dengan teman satu kelompok ketika menggunakan permainan terompah) dan indikator ketiga (menunjukkan perilaku peduli terhadap orang lain) yang sebelumnya mempunyai rata-rata kriteria Belum Berkembang (BB) kemudian naik tiga tingkat menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini juga didukung dengan gambar 8 yang menampilkan bahwa salah satu anggota tim terjatuh ketika menggunakan permainan terompah, dan teman satu tim membantunya untuk bangun sehingga dapat melanjutkan permainan. Dari gambar juga terlihat bahwa teman yang lain tidak menertawakan temannya,



justru tetap memberikan semangat dan melanjutkan permainan.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Variabel Dependent	R	RSquare	T _{hitung}	Presentase
Motorik Kasar	0,926	0,8575	12,510	85,75%
Sosial				
Emosional	0,932	0,8986	13,107	89,86%

Dari tabel 8 diperoleh tiga pembuktian hipotesis. Hipotesis pertama membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompah terhadap motorik kasar anak karena thitung ($=12,510$) lebih besar daripada ttabel ($=2,175$), sehingga simpulan hipotesisnya menolak h_0 dan menerima h_a . Dari pengujian regresi linear juga membuktikan bahwa penggunaan permainan terompah memberikan pengaruh terhadap motorik kasar anak sebesar 85,75%, sedangkan 14,25% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini. Hipotesis kedua membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompah terhadap bahasa anak karena thitung ($=16,837$) lebih besar daripada ttabel ($=2,175$), sehingga simpulan hipotesisnya menolak h_0 dan menerima h_a . Dari pengujian regresi linear juga membuktikan bahwa penggunaan permainan terompah memberikan pengaruh terhadap bahasa anak sebesar 91,58%, sedangkan 8,42% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini. Hipotesis ketiga membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan terompah terhadap sosial emosional anak karena thitung ($=13,107$)

lebih besar daripada ttabel ($=2,175$), sehingga simpulan hipotesisnya menolak h_0 dan menerima h_a . Dari pengujian regresi linear juga membuktikan bahwa penggunaan permainan terompah memberikan pengaruh terhadap bahasa anak sebesar 89,86%, sedangkan 13,14% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini. Dari tiga hipotesis terlihat bahwa penggunaan permainan terompah dapat mempengaruhi motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional anak. Pengaruh yang paling besar dirasakan anak yaitu pada perkembangan bahasa, yakni sebesar 91,58%. Jika dianalisis berdasarkan peningkatan skor perkembangan bahasa, maka pengaruh terbesar dari permainan terompah terhadap perkembangan bahasa dirasakan anak pada indikator memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain. Secara terperinci ditemukan bahwa pada indikator anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan diperoleh skor rata-rata 1,36 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,36 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak memahami aturan dalam suatu permainan diperoleh skor rata-rata 1,86 (mulai berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,57 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada



indikator anak berkomunikasi secara lisan agar kelompoknya dapat memenangkan permainan diperoleh skor rata-rata 1,64 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,50 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah. Pada indikator anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain diperoleh skor rata-rata 1,29 (belum berkembang) ketika observasi awal, dan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 3,86 (berkembang sangat baik) setelah anak menggunakan permainan terompah

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adanya pengaruh Motorik kasar dan Sosial Emosional anak dengan melakukan permainan tradisional terompa dibuktikan dengan melakukan permainan tradisional terompah melakukan dengan team dengan satu team terompa dimainkan oleh 4 orang siswa secara bergantian . siswa sudah mampu melakukan komunikasi dengan baik dan melakukan gerakan terompa secara terorganisir dengan baik dan melakukan secara bersama sama sehingga dapat menjadi suatu pendekatan secara social dan mampu meakukan keterampilan secara motoric kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran Orang Tua dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Karangbong RT. 06 RW. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57-62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Akhir, M. (2017). Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 30-38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i2.9313>
- Amridha, & J.S., R. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel*, 1(1), 1-11. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/7>
- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018).
- Ashari, M. A. (2019). Perbandingan Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Hadang, Terompah Panjang, Egrang Terhadap Peningkatan Daya Tahan, Kecepatan, dan Keseimbangan Pada Siswa Ekstrakurikuler SD Impres 1 Tengah Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(2), 231-239.
- Chen, S., Husnaini, S. J., & Chen, J.-J. (2020). Effects of games on students' emotions of learning science and achievement in chemistry. *International Journal of Science Education*, 42(13), 2224-2245. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1817607>
- Delfita, R. (2012). Meningkatkan Kemamapuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar dalam Bak Pasir di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasi Mekar Sari Padang. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(5), 1-10.
- Fauni, A. M., & Lian, B. (2019). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak





Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di TK
Nusa Indah Palembang. PERNIK :
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,
2(1), 40-50.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4179>

Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015).
Efektivitas Penggunaan Media Video
Pada Pembelajaran Pembuatan
Strapless Siswa Kelas XII SMK
Negeri 1 Jambu. FEAJ: Fashion and
Fashion Education Journal, 4(1), 1-6.
Hasanah, U. (2016). Pengembangan
Kemampuan Fisik Motorik Melalui
Permainan Tradisional Bagi Anak
Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak,
5(1), 717-733.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

Hassani, F., Shahrbanian, S., Shahidi, S. H.,
& Sheikh, M. (2020). Playing games
can improve physical performance in
children with autism. International
Journal of Development Disabilites,
1(1), 1-9.
<https://doi.org/10.1080/20473869.2020.1752995>

Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan
Kemampuan Motorik Kasar melalui
Permainan Bakiak di Kelompok B
TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan
Pidie Kabupaten Pidie. Jurnal Buah
Hati, 6(1), 53-61.