

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP PENINGKATAN RESILIENSI ANAK

Nurul Rahmayanti¹, Durrotunnisa², Hesti Putri Setianingsih³, Shofyanti Nur
Zuama⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako^{1,2,3,4}

Surel: nurulrahmayanti11@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the influence of traditional jump rope games on enhancing resilience in children at Tondo State Kindergarten Pembina Melati. The method used is quantitative research with an experimental design employing a one-group pretest-posttest format. The research subjects consisted of 15 children aged 5-6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and were analyzed descriptively and inferentially using t-tests. Based on the average values, before treatment, 0% of the children were in the Very High (VH) category, 13.33% in the High (H) category, 37.78% in the Moderate (M) category, and 48.49% in the Low (L) category. After the treatment, there was an increase, with 51.11% of the children falling into the Very High (VH) category, 24.44% in the High (H) category, 24.44% in the Moderate (M) category, and 0% in the Low (L) category. The results show a significant increase in problem-solving skills, social skills, and optimism in children after participating in traditional jump rope games. Based on the t-test, the calculated t-value was 10.917, which is greater than the t-table value of 1.72654 ($10.917 \geq 1.72654$). Therefore, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that traditional jump rope games have an effect on enhancing resilience in children in Group B at Tondo State Kindergarten Pembina Melati.*

Keywords: *Traditional Jump Rope Games, Resilience, Early Childhood*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap peningkatan resiliensi anak di TK Negeri Pembina Melati Tondo. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen menggunakan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji t. Berdasarkan nilai rata-rata, sebelum diberikan perlakuan, 0% anak berada dalam kategori Sangat Tinggi (ST), 13,33% dalam kategori Tinggi (T), 37,78% dalam kategori Sedang (S), dan 48,49% dalam kategori Rendah (R). Setelah perlakuan, terjadi peningkatan dengan 51,11% anak masuk dalam kategori Sangat Tinggi (ST), 24,44% dalam kategori Tinggi (T), 24,44% dalam kategori Sedang (S), dan 0% dalam kategori Rendah (R). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving*), keterampilan sosial (*social skills*), dan optimisme anak setelah mengikuti permainan tradisional lompat tali. Berdasarkan uji t, diperoleh nilai t hitung 10,917, yang lebih besar dari t tabel 1,72654 ($10,917 \geq 1,72654$) H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti permainan tradisional lompat tali berpengaruh terhadap peningkatan resiliensi anak di Kelompok B TK Negeri Pembina Melati Tondo.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Lompat Tali, Resiliensi, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Anak (UU RI No. 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1, anak diartikan sebagai seseorang yang berusia kurang dari 18 tahun, termasuk yang masih berada dalam kandungan dan Sujiono (2013:16) berpendapat pada hakikatnya layanan yang diberikan kepada anak sedini mungkin yaitu sejak lahir ke dunia ini sampai kurang lebih anak berusia enam-delapan tahun. Sementara itu, menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 20 Tahun 2003) Pasal 28 ayat 1, anak usia dini mencakup kelompok usia 0 hingga 6 tahun pendidikan anak usia dini merupakan proses pembelajaran yang diberikan sejak dini dengan menstimulasi pendidikan untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental anak agar siap dijenjang pendidikan berikutnya.

Resiliensi merupakan kemampuan individu untuk mengatasi, menghadapi, dan pulih setelah menghadapi kesulitan, bahkan menjadi lebih tangguh dalam menghadapi masa depan. Pada anak-anak, ketahanan dapat dibangun melalui berbagai cara, seperti fokus dalam belajar, menjalin hubungan sosial, bermain, mengembangkan hobi, atau mengekspresikan perasaan dengan berbicara kepada diri sendiri maupun orang lain. Setiap individu memiliki ketangguhan dalam menghadapi masalah, namun yang membedakan adalah bagaimana mereka mengelola dan mengendalikan ketangguhan tersebut saat menghadapi tekanan. (Reivich, K. & Shatte 2002). Pengembangan resiliensi adalah proses mendampingi anak agar siap menghadapi berbagai tantangan dan kerentanan, sehingga mereka dapat bertahan dan berhasil dalam berbagai

aspek kehidupan di masa depan (Patilima, 2013). Secara umum, anak dapat berkembang dengan baik jika diberikan ruang yang sesuai dengan dunianya. Mereka membutuhkan lingkungan yang aman dan nyaman, sekaligus mendukung perkembangan potensinya secara optimal. (Shaifudin & Naimah, 2021).

Resiliensi meliputi kemampuan anak untuk mengatasi stress dan tekanan secara lebih efektif, resiliensi yang ditanamkan sejak usia dini akan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang (R, Novianti, 2018). Pengembangan resiliensi adalah proses mendampingi anak agar siap menghadapi berbagai tantangan dan kerentanan, sehingga mereka dapat bertahan dan berhasil dalam berbagai aspek kehidupan di masa depan (Patilima, 2013). Secara umum, anak dapat berkembang dengan baik jika diberikan ruang yang sesuai dengan dunianya. Mereka membutuhkan lingkungan yang aman dan nyaman, sekaligus mendukung perkembangan potensinya secara optimal. (Shaifudin & Naimah, 2021)

Bermain adalah kebutuhan dasar bagi anak, di mana aktivitas ini menjadi bagian utama dalam keseharian mereka, peran bermain pada anak berdampak pada sejumlah bidang kehidupan anak dimana dalam bermain anak diberi kesempatan untuk menghadapi tantangan dan bahaya (Israwati, 2018:8). Bagi anak, bermain tidak sekedar hiburan, tetapi bagian dari kehidupan mereka (Sujiono, 2009). Karna Permainan adalah alat penting bagi anak karena memberi kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan bagi mereka (Kamini & Kaban, 2016:61). Bermain memiliki banyak manfaat penting lainnya, seperti meningkatkan kemampuan memecahkan

masalah, merangsang perkembangan bahasa dan keterampilan berbicara, mengembangkan keterampilan sosial, serta menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan emosinya. (Rogers & Sawyer's 1995). Melalui ini kita dapat mengajarkan permainan tradisional Indonesia kepada anak (Hidayanti, 2020), salah satunya permainan tradisional lompat tali.

Permainan tradisional lompat tali memiliki manfaat pada perkembangan anak-anak baik motorik kasar, emosi, sosialisasi, bahasa, ekologi, spritual dan moral anak (Gao, Zhang, & Podlog, 2014). Permainan ini dimainkan dengan melompati tali. Permainan ini memiliki berbagai variasi aturan, cukup kompleks, tetapi tetap mudah dimainkan. Selain menyenangkan, permainan ini juga memiliki nilai-nilai yang bermanfaat dalam membantu anak mengatasi berbagai permasalahan. Lompat tali dimainkan dengan menggunakan tali atau karet sebagai medianya yang kemudian dianyam (Putri A. 2019), permainan ini melibatkan minimal tiga orang dan telah diwariskan secara turun-temurun. Cara bermainnya sederhana, anak yang mendapat giliran harus melompati tali tanpa menyentuhnya, sementara dua pemain lainnya bertugas memegang atau membentangkan tali. Jika pemain gagal melompati tali, mereka dianggap kalah dan giliran bermain berpindah ke pemain berikutnya. Permainan ini terus berlangsung hingga semua anak mendapatkan kesempatan bermain (Anggraeni, M.dkk, 2018).

Berdasarkan hasil kajian literatur diatas juga hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan calon peneliti di TK Negeri Pembina Melati Tondo. Adapun masalah yang ditemukan bahwa kemampuan resiliensi

anak kurang dikembangkan. Dimana guru-guru masih belum mengetahui terkait resiliensi ini dikarenakan penelitian terkait resiliensi belum pernah sama sekali dilakukan di TK Negeri Pembina Melati Tondo. Dan setelah dibicarakan lebih lanjut upaya yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan resiliensi anak, peneliti mencoba mengkaitkan kegiatan permainan tradisional lompat tali untuk melihat adanya peningkatan resiliensi pada anak, karena permainan tradisional ini sudah lumayan lama tidak diterapkan oleh guru-guru disana selain karna medianya yang sudah tidak ada, guru juga lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang lebih terbaru. Sehingga permainan tradisional mulai terlupakan, kiranya dapat memberikan solusi yang dapat mengatasi resiliensi pada anak juga mengembalikan kembali konteks warisa budaya pada permainan tradisional yang mulai jarang diterapkan disekolah ini.

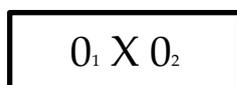
Mengingat banyaknya masalah yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini yang kurang dikembangkan maka anak-anak masih memerlukan kegiatan bermain dalam pembelajarannya karena bermain mempunyai fungsi problem solving yang dapat mengtransfer dalam mengatasi masalah dalam kehidupan nyata sementara penelitian terkait dengan resiliensi banyak dilakukan hanya dijenjang SD hingga kuliah dan pada anak usia dini sangat terbatas. Dengan demikian diperlukan alternatif untuk mengatasi permasalahan anak tersebut untuk melihat adanya pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap peningkatan resiliensi anak. Dengan demikian, anak dapat mengembangkan keterampilan sosialnya sendiri melalui pengalamannya dan

mengatasi stress fisiknya. Permainan tradisional lompat tali membantu anak untuk menghadapi tantangan karena dengan permainan ini anak secara tidak langsung anak bisa meningkatkan resiliensi anak melalui kerja keras mencari jarak lari kemampuan anak untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas mereka untuk mengatasi masalah dan beradaptasi dengan perubahan dan gigih melompat diatas tali agar memenangkan permainan; disiplin yang terbentuk melalui aturan yang ada.

Berdasarkan latar belakang tersebut calon peneliti mencoba membuktikan adanya “Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Peningkatan Resiliensi Anak di TK Negeri Pembina Melati Tondo” sehingga dapat memberikan solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen (quasi experiment research). Desain penelitian yang diterapkan mengacu pada model yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:110), yaitu *one-group pretest-posttest* design anak usia dini berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Melati Tondo. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang pada gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Rancangan Model Penelitian

Data yang diperoleh akan diolah secara deskriptif dengan menggunakan presentase (%). dan penelitian ini juga menggunakan statistik inferensial uji t untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di Tk Negeri Pembina Melati Tondo yang bertempat di Jalan Uwe Goda Kelurahan Tondo Kecamatan Mantikulore Kota Palu, Sulawesi Tengah. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B4 TK Negeri Pembina Melati Tondo, yang bertanggung jawab dikelas ini yaitu ibu Nofa Oktafiani, S.Pd.,M.Pd. Penelitian dilakukan selama 3 minggu mulai tanggal 04 November 2024 s.d 22 November 2024, dengan jumlah 15 anak yang menjadi subjek penelitian. Dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap peningkatan resiliensi anak di TK Negeri Pembina Melati Tondo dengan melihat tiga aspek peningkatan anak yaitu aspek memecahkan masalah (*Problem-Solving Skills*), keterampilan sosial (*Social Skills*) juga optimisme.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan data hasil pengamatan sebelum dan setelah diberikan perlakuan permainan lompat tali tradisional terhadap peningkatan ketahanan anak. Selain itu, disajikan juga tabel rekapitulasi dari seluruh data berdasarkan tiga aspek utama, yaitu keterampilan memecahkan masalah (*problem-solving*), keterampilan sosial (*Social-kils*) , dan optimisme sebagai berikut dibawah ini :

Hasil Pengamatan Sebelum Perlakuan Permainan Tradisional Lompat Tali

Berdasarkan hasil data observasi di lapangan yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional lompat tali menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan resiliensi dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Pengamatan Peningkatan Resiliensi Anak Sebelum diberikan Perlakuan

BAGI AN	ASPEK						(%)
	KMM		KS		O		
	F	%	F	%	F	%	
ST	7	46,	8	53,	8	53,	51,,
T	4	67	3	33	4	33	11
S	4	26,	4	20	3	26,	24,
R	0	67	0	26,	0	67	44
		26,		67		20	24,
		67		0		0	44
		0					0
Jmlh.	1	10	1	10	1	10	100
	5	0	5	0	5	0	

Berdasarkan Tabel 1.1 mengenai rekapitulasi peningkatan resiliensi anak sebelum perlakuan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian. Secara keseluruhan, berdasarkan ketiga aspek yang diamati keterampilan memecahkan masalah (KMM), keterampilan sosial (KS), dan optimisme (O) rata-rata (%) distribusi kategori menunjukkan bahwa tidak ada anak bagian Sangat Tinggi (ST) 0%, sebanyak 13,33% berada bagian Tinggi (T), 37,78% masuk bagian Sedang (S), dan 48,49% berada bagian Rendah (R).

Hasil Pengamatan Sesudah Perlakuan Permainan Tradisional Lompat Tali

Berdasarkan hasil data observasi yang diperoleh di lapangan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional lompat tali menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami peningkatan resiliensi dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Hasil Pengamatan Peningkatan Resiliensi Anak Sebelum diberikan Perlakuan

BAGI AN	ASPEK						(%)
	KMM		KS		O		
	F	%	F	%	F	%	
ST	0	0	0	0	0	0	0
T	2	13,	1	6,6	3	20	13,
S	5	33	7	7	5	33,	33
R	8	33,	7	46,	7	33	37,
		33		67		46,	78
		53,		46,		67	48,
		33		67			49
Jmlh.	1	10	1	10	1	10	10
	5	0	5	0	5	0	0

Berdasarkan Tabel 1.2 mengenai rekapitulasi peningkatan resiliensi anak setelah perlakuan, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan resiliensi pada 15 anak yang menjadi subjek penelitian. Secara keseluruhan, berdasarkan ketiga aspek yang diamati keterampilan memecahkan masalah (KMM), keterampilan sosial (KS), dan optimisme (O) rata-rata (%) distribusi kategori menunjukkan bahwa 51,11% anak berada pad bagian Sangat Tinggi (ST), 24,44% bagian Tinggi (T), 24,44% bagian Sedang (S), dan 0% bagian Rendah (R).

Selanjutnya, jika dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan, terlihat adanya peningkatan pada setiap aspek. Keterampilan memecahkan masalah (KMM) : bagian Sangat Tinggi (ST) meningkat dari 0% jadi 46,67%, bagian Tinggi (T) dari 13,33% jadi 26,67%, bagian Sedang (S) menurun dari 33,33% jadi 26,67%, dan bagian Rendah (R) turun dari 53,33% jadi 0%. Keterampilan sosial (KS) : bagian Sangat Tinggi (ST) meningkat dari 0% jadi 53,33%, bagian Tinggi (T) naik dari 6,67% jadi 20%, bagian Sedang (S) menurun dari 46,67% jadi 26,67%, dan bagian Rendah (R) turun dari 46,67% jadi 0%. Optimisme (O): bagian Sangat Tinggi (ST) meningkat dari 0% jadi 53,33%, bagian Tinggi (T) naik dari 20% jadi 26,67%, bagian Sedang (S)

menurun dari 33,33% jadi 20%, dan bagian Rendah (R) turun dari 46,67% jadi 0%.

Dapat disimpulkan berdasarkan data rekapitulasi diatas bahwa setelah mengikuti permainan tradisional lompat tali, terjadi peningkatan yang signifikan dalam resiliensi anak. Perbandingan antara sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan perkembangan positif dalam ketiga aspek yang diamati.

Analisi Statistik Deskriptif

Data deskriptif yaitu untuk memperoleh analisis hasil penelitian. Gambaran data berikut ini menunjukkan kondisi peningkatan resiliensi anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan permainan tradisional lompat tali.

Tabel 1.3 Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Devianti
Sebelum	15	3,00	9,00	4,933	2,08624
perlakuan	15	6,00	12,00	9,800	2,39643
Sesudah	15				
perlakuan					
Valid N (listwise)					

Berdasarkan Tabel 1.3 hasil rata-rata resiliensi anak sebelum perlakuan terdapat 4,9333, setelah perlakuan meningkat jadi 9,8000. Sebelum perlakuan nilai tertinggi adalah 9,00, yang kemudian meningkat menjadi 12,00 setelah perlakuan. Sementara itu, nilai terendah yang sebelumnya 3,00 meningkat menjadi 6,00 setelah perlakuan. Selain itu, standar deviasi sebelum perlakuan tercatat sebesar 2,08624 dan mengalami peningkatan menjadi 2,39643 setelah perlakuan.

Analisis Data Inferensial

Sebelum data dianalisis menggunakan uji t, langkah pertama yang harus dilakukan adalah uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk menentukan distribusi data bersifat normal atau tidak. Mengetahui normalitas data sangat penting karena berpengaruh terhadap pemilihan metode uji statistik yang sesuai. Berikut ini adalah hasil uji normalitas:

1.4 Tabel Uji Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
sebelum perlakuan	,829	15	,009
Setelah perlakuan	,818	15	,006

Berdasarkan Tabel 1.4, diketahui bahwa nilai df sebelum dan setelah perlakuan adalah 15, yang menunjukkan bahwa jumlah sampel dalam setiap kegiatan kurang dari 50. Olehnya, penggunaan teknik *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas dalam penelitian ini dianggap sesuai. Selain itu, dari tabel tersebut juga terlihat bahwa nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,009 dan setelah perlakuan adalah 0,006. Karena kedua nilai sig tersebut lebih dari 0,05, maka disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal.

Tabel 1.5 Paired Samples Test

	Paired differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				95% confidence interval of the difference				
	mean	Std. Deviation	Std. Error mean	lower	upper			
Sebelum perlakuan - sesudah perlakuan	-4,86667	1,72654	,44579	-5,82279	-3,91054	-10,917	14	,000

Berdasarkan tabel 1.5 nilai t hitung adalah $-10,917$. Nilai negatif pada uji t ini disebabkan oleh sebelum perlakuan rata-rata lebih rendah dibandingkan dengan setelah perlakuan. Namun, interpretasi statistik, nilai negatif tetap memiliki makna positif. Karena t hitung $10,917$ lebih besar dari t tabel $1,72654$ ($10,917 \geq 1,72654$), maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap peningkatan resiliensi anak di Kelompok B TK Negeri Pembina Melati Tondo.

Pembahasan

Penerapan kegiatan permainan tradisional lompat tali ini dimulai dari menyajikan persiapan awal yaitu guru dan peneliti menyiapkan bahan dari kegiatan ini seperti karet setelah siap guru dan peneliti membagikan karet tersebut kepada tiap-tiap anak kemudian peneliti menjelaskan dan mendemonstrasikan cara membuat permainan tradisional lompat tali dari karet tersebut, dan dibuat bersama-sama. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan guru terlebih dahulu menjelaskan mengenai permainan tradisional lompat tali setelahnya melakukan pemanasan bersama-sama dan dilanjut guru dan peneliti memberikan arahan kepada anak-anak cara bermain permainan tradisional lompat tali juga aturan-aturan yang ada dengan memperlihatkan contoh kongkret atau nyata. Tahap traktih yaitu tahap penutup guru menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan kegiatan permainan tradisional lompat tali dan memberi pujian tentang hasil bermain mereka.

Aspek Keterampilan Memecahkan masalah (*Problem-Solving*)

Beberapa aspek keterampilan memecahkan masalah pada anak antara lain mampu mengatasi tantangan, pemecahan masalah secara sistematis, kreativitas dalam pemikiran, kemampuan beradaptasi dan pengembangan diri demikian tahapan pengembangannya. Masten (2001). Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan anak yang dapat secara mandiri menunjukkan keterampilan memecahkan masalah seperti, anak mengambil posisi ancap-ancap sebelum berlari, anak mengambil posisi bersiap lari kearah tali, anak mampu melompati tali dan anak mampu berdiri stabil setelah melompati tali, anak yang mampu menunjukkan keterampilan memecahkan dalam empat indikator seperti ini termasuk kategori Sangat Tinggi (ST), kategori Tinggi (T) ketika anak secara mandiri mampu keterampilan memecahkan masalah dalam empat indikator, dan kategori ketiga Sedang (S) ketika anak secara mandiri menunjukkan keterampilan memecahkan masalah dalam dua indikator. Kategori terakhir, juga kategori Rendah (R) dimana anak secara mandiri menunjukkan keterampilan memecahkan masalah dalam satu indikator.

Keterampilan Sosial (*Social-Kills*)

Anak mampu untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya, keterampilan sosial pada anak sangat penting karena membantu mereka membangun hubungan yang positif dengan orang lain juga bersabar, mengembangkan kerja sama dalam berbagai konteks, dan mengelola konflik dengan efektif. Masten (2001). hasil pengamatan yang

ditemukan pada keterampilan sosial anak dapat bekerjasama dengan temanya dan berkomunikasi dengan baik, anak dapat bersabar menunggu giliran, anak dapat bergiliran menjadi penjaga tali dan anak dapat melompat tali karet sesuai dengan batasan yang telah ditentukan oleh penjaga tali, anak yang mampu menunjukkan keterampilan sosial dalam empat indikator seperti ini termasuk pada kategori Sangat Tinggi (T), kategori Tinggi apabila anak dapat menunjukkan Anak mampu menunjukkan keterampilan sosial dalam tiga indikator. Kategori ketiga yaitu Sedang (S) Anak mampu menunjukkan keterampilan sosial dalam dua indikator. Kategori terakhir yaitu Rendah (R) Anak mampu menunjukkan keterampilan sosial dalam satu indikator.

Optimisme

Optimisme merujuk pada sikap mental yang berkaitan dengan resiliensi dimana melibatkan keyakinan positif terhadap diri, kemampuan untuk bangkit kembali setelah mengalami kesulitan. Anak-anak yang optimis tidak mudah putus asa karena mereka telah belajar dari pengalaman-pengalaman yang menantang. Masten (2001). Hasil pengamatan yang ditemukan pada aspek optimisme, anak dengan kategori Sangat Tinggi (ST) adalah anak menunjukkan sikap optimis yang melompat tali karet lebih dari empat kali seperti anak mampu dengan sabar mengulang kembali melompat walaupun sudah mengalami kegagalan berkali-kali juga anak-anak yang mampu sabar dalam menunggu giliran bermain. Kategori kedua Tinggi (T) Anak menunjukkan sikap optimis yang melompat tali karet empat kali. Kategori Sedang (S) Anak menunjukkan sikap optimis yang melompat tali karet tiga kali. Kategori

Rendah (R) Anak menunjukkan sikap optimis yang melompat tali karet satu sampai dua kali.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa permainan tradisional lompat tali memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan resiliensi anak di TK Negeri Pembina Melati Tondo. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam aspek keterampilan memecahkan masalah (problem-solving), keterampilan social (social-skills), dan optimism anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional lompat tali.

Sebelum diberikan perlakuan, Sebagian besar anak berad dalam kategori ketahanan rendah dan sedang, namun setelah perlakuan, Sebagian besar anak berahli ke kategori sangat tinggi dan tinggi. Dari hasil uji t, nilai t hitung menunjukkan lebih besar dari pada t tabel ($10,917 \geq 1,72654$), sehingga hipotesis penelitian ini diterima, yang berarti permainan tradisional lompat tali terbukti efektif dalam meningkatkan resiliensi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada beberapa pihak yang terlibat dalam proses diantaranya, Ibu Dr. Hj. Durrotunnisa, S.Ag., M.Si sebagai Dosen Pembimbing I dan Ibu Hesti Putri Setianingsih, S.Pd., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II terimakasih atas saran-saran dan masukan yang telah diberikan. Juga Ibu Israwati, S.Pd sebagai Kepala Sekolah Tk Negeri Pembina Melati Tondo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan Ibu Nofa Oktaviani, S.Pd., M.Pd sebagai guru kelas B4 yang telah

banyak membantu saya dalam memperoleh data selama penelitian.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi).

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Depdiknas. *Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hidayati, Niswatin Nurul. (2020). *Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom*. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*. 5(1), 81-101. DOI: 10.24269/ijpi.v5i1.2475
- Iswinarti. (2010). *Nilai Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak*.
- Kamtini, & Kaban. (2016). *Permainan tradisional lompat tali dan manfaatnya bagi anak* .
- Patilima, H. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung
- Putri Anita, (2019). *Strategi Guru Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di TK Kecamatan Telanaipura Kota Jambi*, (Jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi).
- Masten, AS (2001). *Keajaiban biasa: Proses ketahanan dalam pembangunan*. *Psikolog Amerika*, 56(3), 227-238.
- Rahmawati, S. (2024). *Pengaruh Media Pop-up Book Terhadap Kemampuan Berbicara Anak di Kelompok B TK Al Khairaat Layana Indah*. (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako).
- Rahmita Nur(2019). *Peranan Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak di Kelompok B TK HARAPAN BARU BALIAS*. (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tdulako).
- Reivich, K. & Shatte, A. (2002). *Theresiliencefactor: 7 essential skillsfor overcoming life's inevitable obstacles*. Newyork: BroadwayBook.
- Rogers, C.S., JK. Sawyers. (1995). *Play in the Lives of Children: American Series in Mathematical and Management Sciences*. Washington DC: Natl Assn For the Education.
- R. Novianti (2018). *Orang Tua Sebagai Pemeran Utama dalam Menumbuhkan Resiliensi Anak*. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 .
<https://jatim.kemenag.go.id/file/>

[file/Undangundang/saig139787
2416.pdf](#)

- Sujiono, YN (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta
- Sujiono. (2013). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Shaifudin, A., & Naimah, K. (2021). *Resiliensi: Upaya Membentuk Anak Usia Dini Tangguh*. El Wahdah, 2, 14–39.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/elwahdah/article/view/4440>