

Permainan Tradisional Estafet Sarung untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

by Zahrotul Faridah

Submission date: 11-Sep-2024 09:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 2450645257

File name: afet_Sarung_Anisa_Dewi_UIN_Sultan_Maulana_Hasanuddin_Banten.docx (385.56K)

Word count: 1642

Character count: 11177

**Permainan Tradisional Estafet Sarung untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak
(Studi di Desa Giripawana, Mandalawangi, Pandeglang)**

*Traditional Games of Sarung Relay to Increase Children's Learning Motivation
(Study in Giripawana Village, Mandalawangi, Pandeglang)*

Zahrotul Faridah^{1*}, Anisa Dewi², Ahmad Sudrajat³, Naf'an Tarihoran⁴

¹Ushuluddin dan Dakwah/Aqidah dan Filsafat Islam/UIN Sultan Maulana Hasanuddin
Banten, Indonesia

²Sains/Biologi/UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

³Ushuluddin dan Adab/Bahasa dan Sastra Arab/UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten,
Indonesia

⁴UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

*Email penulis: 211310047.zahrotul@uinbanten.ac.id¹, 211710038.anisa@uinbanten.ac.id²,
drajatpunya@gmail.com³, nafan.tarihoran@uinbanten.ac.id⁴

Alamat Kampus: Jl. Syekh Nawawi Al Bantani Kp. Andamu'i, Kel. Sukawana, Kec. Curug, Kota Serang 42171,
Banten, Tel. (0878-7546-2331)

Korespondensi penulis: 211310047.zahrotul@uinbanten.ac.id

Article History:

Received: Juni 12, 2024;

Revised: Juli 18, 2024;

Accepted: August 27, 2024;

Online Available: August 29, 2024;

Published: August 29, 2024;

Keywords: Sarong relay, Games,
Traditional.

Abstract: The sarong relay game is a traditional group game by moving the sarongs while holding hands without being missed. The main goal of the sarong relay game is to reach the finish line faster than the opposing team by running a series of tasks that involve the use of sarongs. The researcher used a qualitative method with an observation method or direct interviews with respondents. This research was carried out in conjunction with the 79th independence of the Republic of Indonesia, on August 17, 2024 in Giripawana Village in the implementation of the sarong relay game competition. The results obtained from this study were that from 25 respondents the children felt happy and entertained and motivated to learn to work together, concentrate, never give up and compete healthily to become champions.

Abstrak

Permainan estafet sarung merupakan jenis permainan tradisional berkelompok dengan cara memindahkan sarung sambil bergandengan tangan tanpa boleh terlepas. Tujuan utama dari permainan estafet sarung adalah untuk mencapai garis finish lebih cepat daripada tim lawan dengan menjalankan serangkaian tugas yang melibatkan penggunaan sarung. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan metode observasi atau wawancara langsung dengan responden. Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan berjalannya kegiatan kemerdekaan republik Indonesia ke 79, pada tanggal 17 Agustus 2024 di Desa Giripawana dalam pelaksanaan perlombaan permainan estafet sarung. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu dari 25 responden anak-anak merasa senang dan terhibur serta termotivasi untuk belajar bekerja sama, konsentrasi, pantang menyerah dan berkompetisi secara sehat untuk menjadi juara.

Kata kunci: Estafet Sarung, Permainan, Tradisional.

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, jenis permainan yang tersedia juga semakin beragam. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional bermanfaat juga berguna bagi perkembangan

dan pertumbuhan anak usia dini. Permainan tradisional adalah cerminan budaya nenek moyang bangsa Indonesia.

Permainan tradisional, atau yang biasa disebut olahraga tradisional, harus menyeimbangkan dua aspek: pertama, sebagai “olahraga” dan kedua, sebagai permainan “tradisional”. Hal ini berlaku untuk permainan yang memiliki sejarah sejak beberapa generasi sebelumnya, serta untuk permainan yang lebih terkait langsung dengan tradisi bangsa. Mengenai tekniknya, ada banyak sekali kerajinan tangan tradisional Indonesia yang dibuat dengan menggunakan metode yang berbeda (Syamsidah, 2013).

Salah satu pelajaran yang paling menginspirasi bagi seorang anak adalah bermain, tidak hanya dengan anak-anak lain tetapi juga dengan kakak-kakaknya (Yamin, 2010). Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan fisik, intelektual, dan emosional mereka. Saat bermain, seseorang dapat mengamati kemunduran fisik. Kemampuan untuk menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya bisa jadi merupakan tanda pertumbuhan intelektual (Santrock, 2007).

Empat teknik utama yang digunakan dalam panahan tradisional yaitu diantaranya (1) kekuatan tubuh, (2) morfologi tubuh, (3) kecepatan tangan, dan (4) kemampuan reaksi. Dalam bentuk olahraga tradisional, nilai-nilai budaya tersebut berupa penghargaan pada usaha yang keras untuk mencapai prestasi unggul, penghargaan pada prestasi independen, kompetisi, ikatan kelompok religiusitas, dan lain-lain. Bukan hanya itu, permainan tradisional juga dapat membantu mengembangkan sifat-sifat sosial dan karakter yang ada dalam diri seorang anak. Perkembangan sosial dapat dilihat dari hubungan dengan orang lain, seperti suka bermain dan menunjukkan perhatian pada orang lain, menjadi teman yang baik, dan lain-lain (Yus, 2012).

Menurut Rosdiani (2012: 108) permainan tradisional juga dikenal olahraga tradisional yang merupakan bentuk olah permainan rakyat yang telah berkembang dalam satu komunitas tertentu. Olahraga tradisional lebih mengandung nilai-nilai luhur dari budaya dan kebiasaan masyarakat setempat, juga bersama dengan unsur magis dan olah seni didalamnya.

Arti dari olahraga tradisional yaitu menghasilkan ciri-ciri gerak budaya lokal yang menjadi identitas dari suatu daerah. Kebudayaan merupakan nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk dapat diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu, saat ini, dan masa yang akan datang, sehingga olahraga tradisional harus dikembangkan demi ketahanan budaya bangsa dan negara. Olahraga tradisional juga harus diprioritaskan untuk dilindungi, dikembangkan, diberdayakan, dan diwariskan (Ardiwinata, 2006).

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan berjalannya kegiatan kemerdekaan republik Indonesia ke 79, pada tanggal 17 Agustus 2024 di Desa Giripawana dalam pelaksanaan perlombaan permainan estafet sarung. Responden yang digunakan adalah anak-anak warga Kp. Kaduhuni Desa Giripawana. Berdasarkan data yang diperoleh jumlah keseluruhan 25 anak, dimana disetiap kelompoknya dibagi menjadi 5 anak sehingga total kelompok dalam perlombaan yaitu 5 kelompok.

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan observasi atau wawancara langsung dengan responden untuk kemudian dianalisis. Jenis penelitian ini yaitu penelitian lapangan (field research). Penelitian lapangan (field research) berisi data yang berasal dari lapangan yang kejadiannya benar-benar sesuai dengan yang terjadi ada di tempat tersebut. Berdasarkan jenis penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode wawancara sebagai bentuk komunikasi verbal untuk mendapatkan informasi. Metode observasi (wawancara) berarti melihat semua fenomena yang berkaitan dengan objek penelitian. Selain itu, data yang diperoleh juga dikumpulkan dalam bentuk dokumentasi (Sugiyono, 2019).

3. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa instrumen penelitian dalam pengumpulan data diantaranya sarung dan kamera. Dari hasil wawancara peserta lomba estafet sarung, Salwa mengatakan bahwa “Permainannya seru baru pertama kali tahu dan main permainan ini, jadi bisa bareng-bareng sama teman”. Dari hasil analisis terlihat bahwa para peserta sangat antusias mengikuti perlombaan estafet sarung



Gambar 1. Penyampaian Peraturan Perlombaan Estafet Sarung



Gambar 2. Persiapan Lomba Estafet Sarung



Gambar 3. Kesenangan Lomba Estafet Sarung

4. PEMBAHASAN

Permainan estafet sarung¹⁶ merupakan jenis permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan memindahkan sarung sambil bergandengan tangan dan tidak boleh terlepas. Permainan ini umumnya dilombakan dalam berbagai acara, seperti perayaan kemerdekaan, kegiatan sekolah, atau acara keluarga. Perlombaan jenis ini sangat sederhana namun menyenangkan, dan dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa (Hasanah, 2022).

Permainan ini dapat meningkatkan kerjasama tim, melatih koordinasi dengan baik, melatih keseimbangan dan kelincahan, membangun semangat kompetitif yang sehat dan sebagai sarana hiburan yang menyenangkan untuk mempererat tali persaudaraan (Alfiyahsita, 2015). Hal ini sesuai dengan pendapat (Sendari, 2020)¹⁵ yang mengatakan bahwa permainan estafet kelompok akan mengajarkan kekuatan agar tidak terpecah belah menjadi individu-individu.

Dengan demikian, permainan tradisional¹³ bukan hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai moral kehidupan dan membangun

keterampilan motorik dan kemampuan biomotorik anak-anak sedari awal (Zuriah, 2007). Karena jenis permainan yang melibatkan banyak gerakan, seperti melompat, meloncat, berlari, berjalan, melompat, dan melempar dengan alat, gerakan tubuh, atau gerakan tangan. Akan membantu perkembangan motorik dan biomotorik anak, termasuk motorik halus dan kasar yang baik untuk kesehatan (Achroni, 2012).

Selain menguntungkan pertumbuhan fisik dan kesehatan anak-anak, permainan tradisional yang menuntut banyak gerakan fisik juga dapat membantu mengurangi risiko obesitas khususnya untuk orang dewasa. Sedangkan pada anak-anak sebagai sarana yang memotivasi dalam belajar karena mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti berhitung dan konsentrasi. Permainan estafet sarung dapat memberi semangat dan membuat anak-anak senang dan bahagia saat bermain (Bambang, 2008).

10 5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa permainan estafet sarung efektif dan layak untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Karena bermain merupakan bagian penting dari fase kehidupan anak-anak. Pola permainan estafet sarung memiliki banyak kelebihan untuk perkembangan dan pertumbuhan psikomotorik, kognitif dan motorik anak sehingga dapat membangun nilai karakter dan kemampuan bekerja sama antar sesama. Permainan tradisional merupakan bentuk perkembangan permainan rakyat yang berasal dari warisan kebudayaan nenek moyang generasi ke generasi. Salah satu langkah agar anak semangat dalam belajar dan meningkatkan kemampuan mereka adalah dengan bermain, sehingga dapat terbentuk nilai-nilai karakter dalam diri mereka.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing kami yang telah membimbing kami dalam penulisan jurnal ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang ikut berkontribusi dalam pengambilan dan analisis data jurnal kami.

DAFTAR REFERENSI

Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

- Alfiyahsita. (2015). Validasi Modul Bermain Peran Aku Sayang Kawan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Proposional Anak Usia Dini. *Jurnal of Professional Psychology Universitas Gadjah Mada*, Vol. 1 No. 2 Agustus ISSN.
- Andini, P. (2018). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In A. Asmara (Ed). *Kencana*, Vol. 1, p. 236.
- Ardiwinata A.A, S. &. (2006). *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Bambang, S. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Caroli, M., Malecka-Tendera, E., Epifani, S., Rollo, R., Sansolios, S., Matusik, P., & Mikkelsen, B. E. (2011). Physical activity and play in kindergarten age children. *International Journal of Pediatric Obesity*, 6(SUPPL. 2), 47–53. <https://doi.org/10.3109/17477166.2011.613671>
- Hasanah, U. (2022). Permainan Estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6 Pages 9-16.
- Ramdani, L. A. (2019). Permainan Outbound Untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 494.
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika Olahraga dan pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. (2007). *Pengembangan Anak: Jilid1 (Edisi Kesebelas)*. Erlangga.
- Sendari, A. A. (2020). *8 Game ice breaking lucu untuk hilangkan ketegangan, bikin makin akrab*. Retrieved December 21, 2021, from <https://hot.liputan6.com/read/4409777/8-game-ice-breaking-lucuuntuk-hilangkan-ketegangan-bikinmakin-akrab>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (kedua)*. Bandung: Alfabet Bandung.
- Sunarsih Sri, dkk. (2007). *Penjas Orkes*. Jakarta : Erlangga
- Syamsidah. (2013). Permainan Bola estafet sebagai Media Pembelajaran Pada dari Hasil anak usia dini. *Jurnal UNY*.
- Wahyuni, Fitri., & Azizah, Suci Midsyahri. 2020. "Bermain Dan Belajar Pada Anak". *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*. 15 (1): 159-176
- Yamin, M. d. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada.
- Yus, A. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zuriah, N. (2007). *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan: Menggagas Platform Pendidikan Budi Pekerti secara Kontekstual dan Futuristik*. Jakarta: Bumi Aksara..

Permainan Tradisional Estafet Sarung untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.coursehero.com Internet Source	3%
2	journal.unnes.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	2%
4	id.123dok.com Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
6	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
7	www.gurusiana.id Internet Source	1%
8	jurnal.unpad.ac.id Internet Source	1%

9	Meriska Yosiana. "FIGURE OF SPEECH IN ENGLISH CHILDREN SONG LYRICS", Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 2022 Publication	1 %
10	docobook.com Internet Source	1 %
11	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	1 %
12	www.indides.com Internet Source	1 %
13	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1 %
14	journal.uta45jakarta.ac.id Internet Source	1 %
15	Thia Isri Yuningsih, Heri Yusuf Muslihin, Sima Mulyadi. "Boy-Boyan dan Perkembangan Anak Usia Dini", Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 2021 Publication	1 %
16	eprints.umm.ac.id Internet Source	1 %
17	www.rayyanjurnal.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Permainan Tradisional Estafet Sarung untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
