

## **Membentuk Ketahananmalangan Anak di Lingkungan Sekolah Melalui Permainan Tradisional**

**Ratri Nuria**

Sekolah Tinggi Agama Islam Terpadu Yogyakarta, Indonesia  
email: [ratri.nuria@gmail.com](mailto:ratri.nuria@gmail.com)

**Muhammad Zainal Abidin**

Sekolah Tinggi Agama Islam Terpadu Yogyakarta, Indonesia  
email: [zabid27@gmail.com](mailto:zabid27@gmail.com)

---

### **Abstract**

**Keywords:**

Resilience to  
adversity;  
Traditional  
Games;  
Early  
Childhood;

Efforts to optimize children's development are based on strengthening children's resilience to adversity. One way to build children's resilience is by facilitating children to play outdoors, namely through traditional games. In this research, traditional games were limited to Gobak Sodor and Skipping Rope by examining 25 children aged 5-7 years. The research was carried out in 2 cycles to get results on indicators (1) Solving problems independently, the results of cycle 1 were 63%, while the results of cycle II were 97%; (2) Not giving up easily, the results in cycle I were 67%, while in cycle II it was 94%; (3) Hardiness results in cycle I were 67%, while in cycle II it was 93%; (4) Liked the challenge, getting results in cycle I was 65%, while in cycle II it was 98%; (5) Dare to take risks and the results in cycle I were 68%, while in cycle II the results were 95%.

---

### **Abstrak**

**Kata Kunci:**  
Ketahananmalangan;  
Permainan  
Tradisional;  
Anak Usia Dini;

*Upaya mengoptimalkan perkembangan anak dengan didasari oleh penguatan ketahananmalangan pada anak. Salah satu untuk membentuk ketahananmalangan anak dengan memfasilitasi anak bermain di Luar ruangan yaitu melalui permainan tradisional. Pada penelitian ini permainan tradisional terbatas pada Gobak sodor dan Lompat Tali dengan meneliti pada anak usia 5-7 Tahun yang berjumlah 25. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus untuk mendapatkan hasil atas indikator (1) Mengatasi masalah secara mandiri mendapatkan hasil siklus 1 adalah 63 %, sedangkan hasil siklus II adalah 97%; (2) Tidak mudah menyerah mendapatkan hasil pada siklus I adalah 67%, sedangkan pada siklus II adalah 94%; (3) Tahan Banting mendapatkan hasil pada siklus I adalah 67%, sedangkan pada siklus II didapatkan 93%; (4) Menyukai tantangan mendapatkan hasil pada siklus I adalah 65%, sedangkan pada siklus II didapatkan 98%; (5) Berani mengambil Resiko mendapatkan hasil pada siklus I adalah 68%, sedangkan pada siklus II didapatkan hasil 95%.*

---

Received : 17 Februari 2024; Revised: 12 April 2024; Accepted: 4 Mei 2024

---

Copyright© Ratri Nuria, et al.  
with the licenced under the CC-BY licence

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11470>



This is an open access article under the [CC-BY](#)

---

## 1. Pendahuluan

Masa anak-anak penuh dengan bermain dan permainan, sesuai dengan kodrat anak yaitu melalui bermain sebenarnya mereka belajar. Melalui bermain, anak-anak belajar beradaptasi secara internal maupun eksternal. Adaptasi internal yaitu tentang bagaimana anak dapat menyiapkan dirinya untuk berinteraksi dengan lingkungan, diantaranya adalah dari aspek fisik maupun psikis. Sedangkan adaptasi eksternal yaitu tentang bagaimana dapat menyesuaikan diri secara langsung dengan lingkungan. Proses adaptasi membutuhkan waktu serta tenaga untuk dapat menerima dan diterima Lingkungan. Bagaimana anak dapat bertahan atas proses penyesuaian terhadap diri dan lingkungan memang membutuhkan waktu dan tenaga, sehingga perlu menstimulasi serta memfasilitasi anak dalam proses adaptasi untuk merangsang ketahananmalangan anak terhadap berbagai macam Lingkungan. Ketahananmalangan anak perlu ditempa sejak dini melalui permainan-permainan yang konkrit serta lebih membutuhkan banyak aktivitas fisik.

Masa pandemi dan setelah pandemi, kebanyakan anak-anak memanfaatkan waktunya untuk bermain gadget baik di Rumah, di Sekolah maupun di tempat umum. Hal tersebut menjadi sebuah kondisi yang biasa terjadi di sekitar kita, bahwa anak-anak terbiasa bermain gadget berlama-lama. Selain itu, pada masa pandemi Aktivitas belajar mengajar Sekolah dipindahtempatkan di Rumah masing-masing anak, dengan menggunakan Gadget untuk kegiatan Belajar Mengajar tersebut. Hal ini secara tidak langsung membentuk kebiasaan baru pada anak yaitu bergantung pada Gadget untuk belajar di Rumah. Atas dasar aktivitas tersebut, sehingga berdampak pada perilaku anak yang terbiasa mengoperasikan Gadget selama berjam-jam. Tentu aktivitas tersebut secara tidak langsung mengurangi gerak fisik anak-anak, sehingga dampak yang paling buruk adalah dapat mempengaruhi Kesehatan anak tersebut. Jika dilihat dari aspek kesehatan fisik maupun psikis, memang aktivitas tersebut memiliki dampak negatif pada tubuh (Nuria, 2022). Dikarenakan anak-anak nyaman berlama-lama bermain gadget, sehingga minim untuk bergerak. Salah satu kebutuhan masa anak-anak awal adalah mengoptimalkan perkembangan motorik melalui gerakan, misalnya melompat, berjinjit, berlari, dan lain sebagainya (Nissa et al., 2020) . Aktifitas fisik melalui gerakan juga akan berpengaruh pada kesehatan fisik serta mental anak. Jika dilihat kondisi anak-anak yang hanya berdiam dan bermain Gadget berlama-lama, sehingga perlu adanya perubahan aktifitas yang akan berdampak pada kesehatan anak yaitu dengan meningkatkan ketahananmalangan pada anak.

Anak usia dini memiliki aktivitas fisik yang berlebih, hal ini berdasar pada karakteristik anak usia dini yaitu aktif dan energik. Maka

dalam menyelenggarakan Pendidikan bagi anak usia dini, mayoritas kegiatan yang memerlukan koordinasi otot-otot motoric kasar untuk menstimulasi kemampuan motorik anak sesuai dengan fitrohnya.

Peran Lembaga Pendidikan sangat penting dalam menyelenggarakan kegiatan-kegiatan pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan ketahananmalangan pada anak. Selain itu, Lingkungan keluarga juga memiliki peran dalam memberikan penguatan pendidikan secara informal (Winaya, 2021). Anak belajar melalui semua lingkungan baik lingkungan Keluarga, Masyarakat maupun Sekolah. Kegiatan anak di Lingkungan luar dapat memberikan kontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan diantaranya yaitu perkembangan mental dan dan emosional anak (Casey, 2007). Pendidikan informal pada Keluarga berperan dalam konfirmasi informasi-informasi dari masyarakat luar. Kolaborasi antara keluarga dan Sekolah dalam memberikan pembinaan serta pendidikan pada anak, akan berdampak positif bagi tumbuh kembang anak baik secara emosional, psikis, kognitif maupun motoriknya (Umi Susiana Dewi & Ratri Nuria, 2019).

Strategi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak di Sekolah dapat melalui beragam permainan yang sesuai dengan usia anak (Susena et al., 2021). Kegiatan main yang dipersiapkan untuk anak-anak perlu memahami karakteristik anak usia dini yang diantaranya adalah anak itu unik, aktif, rasa ingin tahunya tinggi, serta egosentrisnya masih tinggi. Berdasarkan ciri khas tersebut, maka seorang Pendidik perlu mewadahnya ke dalam suatu kegiatan yang mendukung. Anak bersifat aktif, dapat diberikan kegiatan main dengan peraga yang bervariasi dan menantang. Anak memiliki rasa ingin tahunya tinggi dapat diberikan kegiatan main yang memacu adrenalin misalnya kegiatan-kegiatan eksperimen. Anak memiliki sifat egosentris atau keakuan yang masih tinggi, dapat diberikan kegiatan-kegiatan yang membiasakan anak untuk berbagi dengan teman. Ragam permainan untuk anak usia dini selain bertujuan untuk memberikan kesenangan, juga dapat memfasilitasi kegiatan belajar anak. Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini perlu persiapan secara terencana supaya tepat sesuai usia dan kemampuan anak (Wahyuni, 2022). Dunia anak usia dini masih memandang sekeliling lingkungannya adalah dunia bermain, maka dalam memberikan fasilitas pembelajaran bagi anak dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menyenangkan (Garbarino & Sigman, n.d.).

Ketahananmalangan merupakan kemampuan seseorang dalam mengelola kesulitan dan mengubah hambatan menjadi kesempatan, sebagai sebuah kegigihan seseorang dalam menghadapi berbagai kesulitan secara konstruktif dengan merubahnya menjadi peluang (Winaya, 2021). Menurut Stoltz, Ketahananmalangan merupakan kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan (Stoltz, 2005). Setiap kesulitan yang dihadapi anak, bagaimana anak dapat mengelola secara mandiri kesulitan tersebut menjadi sebuah motivasi. Usia anak-anak sangat mudah teralihkan perhatiannya, sehingga ketika ingin mengembalikan motivasi anak

salah satunya dengan tepuk atau nyanyian agar kembali ke kegiatan semula. Adanya keterkaitan antara ketahananmalangan dan motivasi jika diterapkan pada kegiatan perkembangan anak. Kegiatan pengembangan dapat dilaksanakan pada area indoor maupun outdoor, masing-masing area memiliki aturan main dan instrumen main yang berbeda-beda. Anak-anak bermain di Lingkungan Outdoor, sehingga gerakannya lebih leluasa dari pada di dalam ruangan indoor (Casey, 2007).

Permainan tradisional gobak sodor menggunakan unsur fisik pada tubuh dalam memainkannya, misalnya anak-anak dengan berlari serta menjaga keseimbangan tubuh, selain itu juga memerlukan fokus pikiran (Susena et al., 2021). Bentuk permainan Gobak Sodor didominasi dengan gerakan-gerakan seperti berlari, koordinasi dengan kelompok, serta fokus pikiran supaya bisa lolos sampai tahap akhir. Kerjasama kelompok sangat dibutuhkan pada permainan ini, misalnya secara bersama-sama mengecoh lawan sehingga dapat lolos. Permainan gobak sodor yang dibutuhkan tidak hanya gerakan lari saja, namun juga kerjasama dalam tim untuk mencapai tujuan.

Permainan lompat tali memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak diantaranya adalah (Achroni, 2012): *Pertama*, memberikan kegembiraan pada anak. Anak-anak akan merasa senang jika bermain dan berkumpul dengan teman sebayanya apalagi dengan melakukan aktivitas fisik, sehingga manfaat yang didapat anak tidak hanya kepuasan secara psikologis saja namun juga secara motorik dapat berkembang; *kedua*, melatih semangat kerja keras anak-anak harus memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali. Aturan yang ada pada permainan lompat tali akan mempengaruhi motivasi Anak untuk bagaimana supaya dapat melewati semua tahapan ketinggian Tali. *ketiga*, melatih kecermatan anak untuk melompati tali berbagai tahap ketinggian (perkiraan). Pada permainan lompat tali diperlukan kecermatan atau ketelitian supaya dapat melompati tali dengan ketinggian tertentu, pada kondisi tersebut secara otomatis juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak. *keempat*, melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk kepadatan otot, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik; *Kelima*, melatih keberanian dan mengasah kemampuan untuk mengambil keputusan; *keenam*, menciptakan emosi positif bagi anak dengan bergerak, berteriak, tertawa bersama-sama sehingga secara psikis anak mendapatkan energi yang positif melalui bermain Lompat Tali; *ketujuh*, Sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi. Melalui permainan Lompat Tali ini, anak-anak belajar bersabar dengan menanti giliran dan berempati. *Kedelapan*, melatih sportivitas pada anak yaitu ketika permainan tidak mampu melompati tali, anak-anak gantian jaga tali.

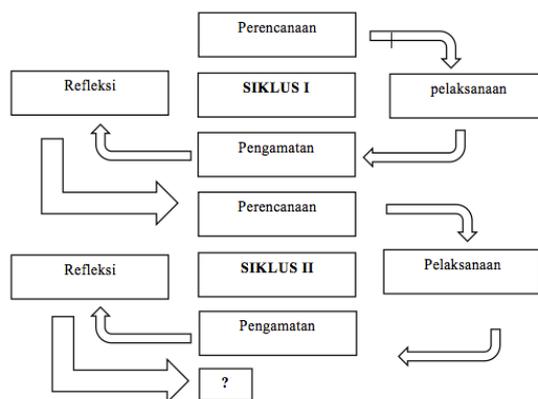
Manfaat permainan lompat tali bagi anak salah satunya untuk mengembangkan aspek motorik kasarnya. Melalui permainan lompat tali, anak bergerak dengan berlari kemudian melompat dengan ketinggian yang ditentukan sehingga dapat melatih kemampuan motorik kasar anak (Mu'mala & Nadlifah, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan diatas tentang ketahananmalangan dan

permainan Gobak Sodhor dan Lompat Tali, terdapat keterkaitan antara pelaksanaan dan tujuan. Dimana pelaksanaan permainan Gobak Sodhor dan Lompat Tali dapat memberikan pengalaman dan ketahanan fisik maupun mental anak. Dengan adanya tujuan permainan tersebut, maka dapat meminimalisir anak-anak bermain gadget yang cukup lama sehingga dapat mengurangi dampak buruk yang akan timbul pada anak. Tujuan tersebut termasuk dalam indikator-indikator ketahananmalangan.

Permainan Lompat Tali dan Gobak Sodor, selain permainan yang melibatkan aktivitas fisik yang banyak juga melatih koordinasi tim yang solid untuk anak-anak. Sehingga anak-anak dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan melalui permainan tersebut. Disamping itu permainan Lompat Tali dan Gobak Sodhor merupakan warisan budaya serta termasuk jenis permainan tradisional dan perlu dilestarikan sehingga tidak luntur oleh jaman dan sangat penting dikenalkan ke anak-anak dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah. Maka dari itu, Peneliti melakukan penelitian tentang membentuk ketahananmalangan anak melalui permainan tradisional yang terbatas pada permainan Gobak Sodhor dan Lompat Tali.

## 2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode *action research* yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart, yang dapat digambarkan sebagai berikut (Arikunto, 2012):



**Gambar 1. Desain Penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart**

Berdasarkan desain penelitian tersebut diawali mulai Siklus I Peneliti melakukan perencanaan yang meliputi penyiapan instrumen, siswa usia 4-5 Tahun serta sarana prasarana yang dibutuhkan; Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu Gobak Sodhor dan Lompat Tali; Tahap pengamatan yaitu dilakukan oleh Peneliti atas kegiatan yang dilakukan oleh siswa ketika bermain serta dinilai berdasarkan instrumen penelitian; Tahap Refleksi meliputi pengecekan atas tindakan penelitian yang telah dilakukan pada Siklus I, sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan. Tahapan yang dilakukan pada Siklus II sama seperti yang dilakukan pada siklus I yaitu

meliputi Perencanaan; Pelaksanaan; Pengamatan; dan Refleksi. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar Observasi, Hasil observasi dianalisis menggunakan prosentase.

Indikator ketahananmalangan anak terbatas pada (1) Mengatasi masalah secara mandiri, (2) Tidak mudah menyerah, (3) Tahan Banting, (4) Menyukai tantangan, (5) Berani mengambil Resiko (Stoltz, 2005). Penelitian dilakukan dengan berpedoman pada instrumen Observasi dengan mengembangkan poin-poin pada indikator tersebut. Hasil penelitian yang didapatkan melalui instrumen tersebut akan dilakukan analisis untuk mengetahui prosentase hitungan persiklus.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan kegiatan prasiklus yaitu bertujuan untuk mengetahui kemampuan ketahananmalangan awal yang dimiliki tiap anak melalui lembar observasi. Kegiatan prasiklus dilakukan melalui dua permainan yaitu permainan pertama yaitu dengan bermain Lompat Tali, permainan kedua yaitu bermain Gobak Sodhor. Tujuan dari permainan Gobak Sodhor dan Lompat Tali tersebut diantaranya adalah supaya ada variasi permainan yang memiliki kriteria yang sama yaitu melibatkan otot-otot kasar serta ketelitian dalam bermain (Manurung et al., 2021). Serta untuk menambah pengalaman main yang berbeda pada anak-anak sehingga meminimalisir penggunaan Gadget yang berlebihan (Isratati & Mahyuddin, 2022a). Permainan Lompat Tali dan Gobak Sodhor juga dapat menambah pengalaman anak tentang jenis permainan baru sehingga dapat juga diterapkan ketika di Lingkungan Rumah (Chairilisyah et al., 2022).

Berikut prosentase keberhasilan yang ditentukan berdasarkan tindakan pada setiap siklus.

**Tabel 1**  
**Keberhasilan Penelitian pada Setiap Siklus**

<b>Keberhasilan Penelitian Kemampuan Ketahananmalangan</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Mengatasi masalah secara mandiri	63%	97%
Tidak mudah menyerah	67%	94%
Tahan Banting	67%	93%
Menyukai tantangan	65%	98%
Berani mengambil Resiko	68%	95%

Pada kegiatan Prasiklus tahap pertama dimulai dengan permainan Lompat Tali dan Gobak Sodhor yang diikuti 25 anak usia 5-7 Tahun dengan tingkat ketinggian tali yang disesuaikan dengan Tinggi Badan anak mendapatkan hasil prosentase rata-rata. Anak-anak cukup bingung ketika diberikan pengarahan dan aturan permainan lompat tali. Guru harus ekstra memberikan pendampingan kepada anak-anak. Hal ini dilakukan karena anak-anak tidak pernah bermain lompat tali sebelumnya dan merupakan hal baru bagi mereka, sehingga mereka

perlu mempelajari terlebih dahulu membutuhkan waktu dan tenaga lebih banyak.



**Gambar 1: Proses prasiklus**

Pada tahap prasklis anak-anak diberikan kegiatan ringan agar tidak terjadi hal yang tak diinginkan. Prasiklus pada tahap kedua dengan permainan Gobak Sodhor dengan diawali Guru memberikan arahan-arahan serta aturan main pada anak-anak. Kemudian anak-anak mulai bermain, namun pada permainan ini anak-anak cukup sulit mengikuti aturan main sehingga Guru harus ekstra mendampingi. Hal tersebut dikarenakan anak-anak baru pertama kali bermain permainan Gobak Sodhor, sehingga belum terbiasa dengan aturan-aturan main. Namun, melalui permainan tersebut anak-anak antusias bermain walaupun mayoritas anak-anak ketika bermain belum sesuai dengan aturan permainan yang berlaku.

Hasil rata-rata prosentase yang diperoleh pada kegiatan prasiklus melalui permainan Gobak Sodhor dan Lompat Tali adalah (1) Mengatasi masalah secara mandiri mendapatkan hasil rata-rata 35%; (2) Tidak mudah menyerah mendapatkan hasil rata-rata 40%; (3) Tahan Banting mendapatkan hasil rata-rata 36%; (4) Menyukai tantangan mendapatkan hasil rata-rata 42%; (5) Berani mengambil Resiko mendapatkan hasil rata-rata 37%. Berdasarkan hasil amatan pada kegiatan Gobak Sodhor dan lompat tali pada tahap Pra siklus, anak-anak terlihat menikmati permainan, walaupun belum sepenuhnya memahami aturan main dan bagaimana harus berkoordinasi dengan teman satu tim. Hasil yang diperoleh melalui observasi kegiatan permainan Gobak Sodhor dan Lompat Tali tersebut masih rendah, sehingga perlu dilanjutkan tindakan pada Siklus I.

Siklus I dimulai dengan perencanaan yaitu mempersiapkan instrumen penelitian serta sarana yang dibutuhkan ketika penelitian; Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan meliputi Guru mengkondisikan anak, memberikan pengarahan dan aturan main, serta anak-anak

bermain Gobak Sodor dan Lompat Tali secara bergantian. Tahap selanjutnya adalah pengamatan meliputi Peneliti melakukan pengamatan dengan berpedoman pada butir amatan yang tertera lembar instrumen yang telah disusun. Yang diobservasi meliputi kegiatan yang berlangsung serta aktivitas yang ditimbulkan oleh anak-anak ketika mengikuti permainan secara bersama-sama. Tahap refleksi meliputi proses pengecekan atas hasil observasi yang telah dilakukan kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berkaitan aspek ketahananmalangan anak, yang hasil prosentasenya adalah (1) Mengatasi masalah secara mandiri mendapatkan hasil rata-rata 63% (2) Tidak mudah menyerah mendapatkan hasil rata-rata 67% (3) Tahan Banting mendapatkan hasil rata-rata 67% (4) Menyukai tantangan mendapatkan hasil rata-rata 65% (5) Berani mengambil Resiko mendapatkan hasil rata-rata 68%.

Siklus II dilaksanakan setelah dilakukannya refleksi pada Siklus I, dimana hasilnya belum mencapai target, maka perlu dilakukan tindakan lagi. Pada Tahap perencanaan, yaitu mempersiapkan sarana dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan adalah Guru melakukan pengkondisian anak bermain Gobak Sodor dan Lompat Tali di halaman Sekolah secara bergantian. Tahap pengamatan berisi tentang peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak-anak dan Guru dalam melakukan permainan Gobak Sodor dan Lompat Tali. Hasil amatan yang didapat pada siklus II ini, anak-anak sudah mulai lincah dalam bermain Lompat Tali dan Gobak Sodor serta dapat berkoordinasi satu dengan yang lain untuk memenangkan permainan. Tahap refleksi meliputi proses pengecekan atas hasil observasi yang telah dilakukan kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berkaitan aspek ketahananmalangan anak, yang hasil prosentasenya adalah (1) Mengatasi masalah secara mandiri mendapatkan hasil rata-rata 97% (2) Tidak mudah menyerah mendapatkan hasil rata-rata 94% (3) Tahan Banting mendapatkan hasil rata-rata 93% (4) Menyukai tantangan mendapatkan hasil rata-rata 98% (5) Berani mengambil Resiko mendapatkan hasil rata-rata 95%.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II, hasil yang diperoleh sudah sesuai target yang dicapai yaitu prosentase rata-rata pada tiap-tiap indikator mencapai 95%. Dari hasil yang diperoleh tersebut, maka penelitian berhenti pada Siklus II. Kemampuan ketahananmalangan anak usia dini dapat dilatih melalui kegiatan-kegiatan yang melibatkan fisik serta mental anak (Isratati & Mahyuddin, 2022b). Permainan tersebut dapat diterapkan pada anak-anak, sehingga meminimalisir penggunaan Gadget yang berlebihan. Penelitian ini dilakukan atas dasar pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas anak-anak dalam menggunakan Gadget. Padahal dampak negatif yang ditimbulkan pada penggunaan Gadget pada usia anak-anak sangat besar, salah satunya adalah anak menjadi rentan terhadap penyakit dan depresi (Nuria, 2022).

**Tabel 2, Proses dan Hasil Penelitian**

<b>Aspek</b>	<b>Prasiklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Observasi	Berdasarkan kegiatan yang diberikan pada Prasiklus yaitu kegiatan Gobak Sodor dan Lompat Tali, anak-anak cenderung kebingungan mengikuti arahan serta ketika permainan mayoritas anak-anak masih banyak pendampingan dari Guru.	Instruksi Guru cukup jelas ketika menyampaikan tata cara permainan dan aturan main.  Ketika main Gobak sodor, anak-anak antusias mengikuti, namun masih banyak anak yang gagal di tengah permainan.  Ketika main Lompat Tali, 60% dari jumlah anak sudah mampu melompat tali dengan ketinggian sesuai usia anak.	Anak-anak antusias melakukan kegiatan Gobak Sodor dan Lompat Tali. 90% dari jumlah anak sudah dapat mengikuti permainan secara mandiri, semangat, dan tidak mudah menyerah
Analisis dan Refleksi	Hasil analisis berdasarkan kegiatan observasi menunjukkan bahwa anak-anak masih belum bisa mengatasi masalah yang timbul ketika permainan secara mandiri; mudah menyerah; masih ; Menyukai tantangan; Berani mengambil Resiko.	- 65% Anak-anak sudah bisa melakukan kegiatan secara mandiri, tidak mudah menyerah, menyukai tantangan, dan tidak takut jatuh.	
Rata-rata Indikator Ketahananmalangan	36%	65%	95%

Berdasarkan tabel proses dan hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada tiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan pada prosentase rata-rata indikator Ketahananmalangan pada lembar Observasi diperoleh hasil pada Siklus I

mencapai 65%, pada Siklus II mencapai 95%. Pada tahap sebelumnya dilakukan tahap Prasiklus dimana pada tahap ini Peneliti melakukan uji ketahanan awal anak ketika mengikut permainan di luar kelas, terlihat anak-anak masih belum bisa mengikuti permainan sedangkan hasil prosentase rata-rata pada instrumen Observasi hanya diperoleh hasil 36%.

#### 4. Kesimpulan

Hasil Penelitian melalui 3 siklus yang meliputi Pra Siklus, Siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa kegiatan Gobak Sodor dan Lompat Tali dapat meningkatkan kemampuan ketahananmalangan anak usia 5-7 Tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil prosentase per siklus yang dilakukan mengalami kenaikan sesuai target penelitian. Kemampuan ketahananmalangan anak awal diketahui masih rendah, yang dibuktikan dengan kegiatan prasiklus didapatkan hasil prosentase 36%. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus untuk mendapatkan hasil atas indikator (1) Mengatasi masalah secara mandiri mendapatkan hasil siklus 1 adalah 63 %, sedangkan hasil siklus II adalah 97% (2) Tidak mudah menyerah mendapatkan hasil pada siklus I adalah 67%, sedangkan pada siklus II adalah 94% (3) Tahan Banting mendapatkan hasil pada siklus I adalah 67%, sedangkan pada siklus II didapatkan 93% (4) Menyukai tantangan mendapatkan hasil pada siklus I adalah 65%, sedangkan pada siklus II didapatkan 98% (5) Berani mengambil Resiko mendapatkan hasil pada siklus I adalah 68%, sedangkan pada siklus II didapatkan hasil 95%.

#### Referensi

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Javalitera.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Casey, T. (2007). *Environments for Outdoor Play: A Practical Guide to Making Space for Children*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781446214206>
- Chairilisyah, D., Kurnia, R., & Putra, Z. H. (2022). Adversity quotient in early childhood post-Covid 19: Analysis of the role of parents. *Journal of Positive School Psychology*, 6(8), 5310–5321. <https://www.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/10779>
- Garbarino, J., & Sigman, G. (n.d.). *A Child's Right to a Healthy Environment (The Loyola University Symposium on the Human Rights of Children)*. [www.springer.com/series/7885](http://www.springer.com/series/7885)
- Isratati, Y., & Mahyuddin, N. (2022a). Kemampuan Adversity Quotient pada Anak Usia Dini Pasca Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3484>
- Isratati, Y., & Mahyuddin, N. (2022b). Kemampuan Adversity Quotient pada Anak Usia Dini Pasca Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6899–6908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3484>
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan

- Outdoor dalam Membentuk Kemampuan Ketahananmalangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807–1814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1030>
- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Golden Age*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>
- Nissa, H. Z., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2020). Gross Motor and Social Development of Children Development Media of Traditional Jumping Rope Modification Game. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(9), 776–783. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i9.2706>
- Nuria, R. (2022). Dampak Gaya Pengasuhan Orang Tua terhadap Sikap Nomophobia pada Anak Pendahuluan. *JIPS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(2), 63–69.
- Stoltz, P. G. (2005). *Adversity quotient: mengubah hambatan menjadi peluang*. Grasindo.
- Susena, Y. B., Santoso, D. A., & Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5035410>
- Umi Susiana Dewi, & Ratri Nuria. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa-Siswi Kelas VIII SMPN 1 Gembong Pati Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013-2014. *AL-FAHIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 87–112. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v1i1.52>
- Wahyuni, S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 13404–13408.
- Winaya, I. M. dkk. (2021). Penguatan Ketahan Malangan (Adversity Question) Pada Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Karakter Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 139–148.