

EFEKTIVITAS PERMAINAN BOLA BERGILIR TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK

Ersa Srivi Wulan Suci, Syahrul Ismet,

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Universitas Negeri Padang

Email: ersasriwulansuci@gmail.com, syahrul@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan bola bergilir terhadap kemampuan motorik kasar di Taman Kanak - Kanak Karya Padang. Pada penelitian ini digunakan penelitian kuantitatif yang berbentuk *quasy exsperiment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sesuai analisis data independent sample t-test menggunakan bantuan SPSS *for windows* 23, yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, serta juga dengan uji N-Gain score. Diperoleh hasil sig (2-tailed) 0,001 <0,05 artinya terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara perlakuan yang diberikan dikelas kontrol dengan perlakuan permainan bola bergilir untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan analisis hasil uji hipotesis serta dilakukan uji pengaruh atau effect size disimpulkan bahwa permainan bola bergilir efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Karya Padang.

Kata Kunci : *permainan, bola bergilir, kemampuan motorik kasar*

Abstract

The research aims to search effectiveness of rotating ball game of children's gross motor skills at Taman Kanak-kanak Karya, Padang. In this study quantitative research in the form of quasy experiments. The result showed that according ti the analysis of independent data from the sample t-test using SPSS for windows 23, previously the normality and homogeneity test were carried out, and also with the N-Gain score test. The result obtained sig (2-tailed) 0,001 <0,05 means that there is a significant (significant) difference in effectiveness between the treatment which is given to the control class and the treatmeant ef of rotating ball game to develop children's gross motor skills. Based on the analysis of the result of the hypothesis test and the effect test, it was concluded that the effective or rotating ball game effective for the gross motor skills of children at Taman Kanak-kanak Karya Padang.

Keywords: *game, rotating ball, gross motor skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah modal awal untuk menciptakan dan mempersiapkan generasi yang berkualitas dan bernilai tinggi. Untuk menciptakan generasi bangsa yang bernilai tinggi dan berbudi pekerti serta memiliki semangat berkarya yang tinggi dibutuhkan pendidikan sejak dini. Pendidikan untuk anak sejak dini sangat penting, karena berada dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. PAUD merupakan usaha serta upaya dalam pemberian stimulus guna mengoptimalkan perkembangan seluruh aspek perkembangan, aspek yang dikembangkan tersebut diantaranya adalah motorik anak. (Suyadi and Ulfah, 2015, p.16) menyatakan pendidikan sejak dini merupakan suatu usaha guru yang telah direncanakan, dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal.

Menurut Kirkendal dalam Gusril (2009) menyatakan kemampuan motorik adalah tingkat kemampuan yang dapat memudahkan dalam melakukan keterampilan gerak. Seperti melakukan gerak berjalan, berdiri, berlari dan lainnya. sedangkan menurut Suryana (2016) adalah gerakan tubuh yang dilakukan menggunakan anggota tubuh yang tingkat kemampuannya tergantung pada tingkat kematangan anak.

Permana (2013) motorik kasar yaitu satu gerak koordinasi tubuh, seperti duduk, merangkak, berdiri, hingga berjalan. Kemampuan ini menggunakan kekuatan otot, tulang. bagi kehidupan anak selanjutnya kemampuan motorik kasar sangatlah berguna.

Menurut Bambang dalam Irda Putri, dkk (2018) suatu kemampuan yang berpedoman pada koordinasi tubuh disebut dengan motorik kasar. maka, secara umum memerlukan tenaga hingga dikukan otot – otot besar. Tanpa adanya kematangan kemampuan motorik kasar anak tidak bisa berkembang, tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan latihan fisik. sehingga kemampuan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan seluruh bagian tubuh seperti berjalan, melompat, duduk, berlari, naik turun tangga dan lainnya. Oleh sebab itu sangat penting kemampuan ini dikembangkan agar anak mencapai tahap perkembangannya dengan baik, selain itu kemampuan motorik kasar anak yang tercapai dengan optimal dapat memicu pertumbuhan anak dengan baik dalam mencapai proses kematangannya.

Berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan, peneliti menemukan berbagai masalah kemampuan motori kasar anak di TK Karya Padang, hal ini terlihat ketika anak belajar dan ketika anak bermain bersama teman – temannya disekolah. Hal tersebut dapat terlihat pada saat anak masih sering jatuh pada saat bermain, anak kesulitan saat melakukan gerakan berjinjit, berlari dengan satu kaki, melempar dan menangkap bola sambil berjalan, dan berjalan dengan membawa beban di kepala.

Permasalahan – permasalahan tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu karena belum maksimalnya permainan yang ada di sekolah untuk mengembangkan motorik kasar pada anak, kurangnya pemanfaatan alat untuk mengembangkan motorik kasar anak, metode untuk mengembangkan motorik kasar anak kurang efektif di sekolah, karena guru langsung mempraktekkan gerakan tanpa menjelaskan terlebih dahulu kenapa gerakan terse but dilakukan dan apa manfaatnya. Untuk mengembangan motorik kasar pada anak hanya mengandalkan permainan-permainan yang ada di halaman seperti bola dunia, ayunan, prosotan, dan lain sebagainya. Padahal, lewat peralatan sederhana seperti bola, kita dapat menciptakan permainan sederhana dan menyenangkan sekaligus dapat menstimulus perkembangan motorik kasar pada anak, seperti permainan bola bergilir salah satunya.

Dalam meningkatkan motorik kasar anak, salah satu solusi untuk mengatasinya adalah Permainan dan olahraga ditandai dengan adanya peraturan dan persyaratan yang disetujui bersama. Olahraga merupakan pertunjukan fisik, dan permainan dapat berupa pertunjukan fisik dan kontes mental. Istilah *sport* sering kali berkaitan dengan permainan olahraga seperti bola basket, bola voli, dan lain-lain. Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak lebih cenderung pada permainan (*games*).

Salah satu bentuk *games sport* yang mampu meningkatkan motorik kasar anak adalah permainan bola bergilir. aktivitas bermain bermakna seperti *games sport* dengan inovasi – inovasi yang menarik perhatian anak seperti *permainan bola bergilir*. Permainan bola bergilir dapat dilaksanakan di halaman terbuka dan juga dapat dilakukan di dalam kelas. Keduanya tetap dapat mengembangkan motorik pada anak usia dini karena gerakan dalam permainan bola bergilir tersebut dapat merangsang perkembangan motorik anak. Madyawati (2012) menyatakan bahwa permainan bola bergilir dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan pada anak, diantaranya adalah perkembangan motorik dan lain sebagainya. Permainan bola bergilir

merupakan permainan bola yang di mainkan dengan cara mengoper bola dari depan ke belakang dan dari belakang ke depan.

Langkah permainan bola bergilir yang dilaksanakan di luar ruangan:

- 1) Anak diminta untuk berbaris berbanjar kebelakang dengan jarak satu lompatan
- 2) Bola diberikan oleh guru kepada anak yang berada pada urutan pertama
- 3) Anak melompat satu lompatan kebelakang dan mengoper bola kepada teman yang ada dibelakangnya dengan cara membungkuk
- 4) Anak yang dibelakang melakukan hal yang sama sampai bola berada pada pada anak yang terakhir
- 5) Anak yang terakhir melompat kembali kedepan dengan menggunakan satu kaki
- 6) Bola yang ada pada anak terakhir diserahkan kepada anak paling depan melalui atas kepala
- 7) Anak didepan melakukan hal yang sama sampai bola berada kembali pada posisi awal

Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan eksperimen dengan melakukan penelitian tentang “Efektivitas Permainan Bola Bergilir Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Karya Padang”.

METODE

Berdasarkan fakta masalah yang ada, penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif metode penelitian eksperimen (*quasy eksperiment*). Sugiyono (2015) metode penelitian eksperimen diartikan sebagai penelitian guna mencari pengaruh satu perlakuan terhadap aspek lainnya dengan terkendali.

Tabel 1.
Desan Penelitian

kelompok	Sebelum(<i>pre-test</i>)	Perlakuan	Setelah (<i>Post-test</i>)
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

O_1 = (data awal) kelas eksperimen

O_2 = (data awal) kelas kontrol

X = Kelompok yang melakukan kegiatan permainan bola bergilir

O_3 = (hasil akhir) kelas eksperimen

O_4 = (hasil akhir) kelas kontrol

1. Kelas eksperimen
Pembelajaran pada eklas eksperimen diberikan perlakuan permainan bola bergilir.
2. Kelas kontrol
Pembelajaran pada kelas kontrol diberikan perlakuan bola tangkap.

Populasi pada penelitian ini adalahmurid taman anak – kanak karya Padang. Teknik pemngambilan sampel digunakan teknik *Cluster sampling*. Sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas B1 kelas eksperimen dan B3 kelas kontrol. Jumlah sampel untuk masing kelas adalah 15 anak.

Teknik pengumpulan data melalui tes, yaitu berupa instrumen penelitian tes buatan dan tes standar. Dengan kriteria kisi-kisi ini dibuat dengan berpedoman kepada aspek motorik kasar anak 5-6 tahun. Arikunto (2010) dua bentuk tes untuk mengukur prestasi anak disekolah yaitu Tes buatan disusun dengan prosedur tertentu namun

belum di uji coba secara berkali- kali sedangkan tes standar tes yang sudah tersedia dilembaga dan terjamin keampuhannya.

tes dibuat peneliti berupa indikator capaian anak. Disini pada setiap indikator yang ditemukan peneliti diberikan skor sesuai pendekatan analisis. Instrument penelitian dengan format *checklist*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah membandingkan mean keduanya dengan mencari *n-gain score post-test* dengan *pre-test* masing – masing kelompok, sehingga dilakukan dengan (*independent sampel t-test*). Namun sebelum itu, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan *oneway anova* dibantu dengan *SPSS for windows 23*. Apabila data berdistribusi normal homogen baru dilakukan analisis data uji t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dengan rumus uji independent sampel T-Test (uji-t) diperoleh rata –rata kontrol 3,2667 dan rata - rata eksperimen 4,5333 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 2. Output group statistic

Group Statistics					
	Class	N	Mean	S. deviation	S. Error Mean
kemampuan motorik	Control class	15	3,2667	,88372	,22817
	Eksperimen class	15	4,5333	1,06010	,27372

Sesuai table output group statistic diatas tampak mean N-gain untuk kelas eksperimen adalah 4,5333. Berikutnya untuk menentukan perbedaan bermakna signifikan atau tidaknya kedua, dilakukan penafsiran tabel output yang kedua:

Tabel 3. Output uji independent sampel T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig (2-tailed)	Mean difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kemampuan motorik	Equal variances assumed	,976	,332	-3,555	28	,001	-1,26667	,35635	-1,99661	-,53672
	Equal variances not assumed			-3,555	27,121	,001	-1,26667	,35635	-1,99768	-,53565

Berdasarkan tabel output tersebut jelas signifikansi (sig) pada tabel dengan tulisan merah yaitu 0,332 >0,05. Disimpulkan kedua varian data kelas control dan eksperimen adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel output diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar 0,001 <0,05. Dengan demikian disimpulkan terlihat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara permainan bola bergilir dengan perlakuan yang tangkap bola guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Karya Padang. Kemudian untuk mengetahui tingkat efektif permainan bola bergilir ini dilakukan uji efektivitas.

Effect size merupakan tingkat signifikansi perbedaan yang nyata atau tingkat pengaruh suatu variabel dengan variabel lainnya. (Santoso, 2010). Penelitian ini peneliti menggunakan perhitungan *effect size* rumus Cohen's d. Menurut Shaughessy

dalam (Aulia, Prima 2018) *effect size* yang sering digukan adalah Cohen's *d* yaitu suatu teknik untuk mengukur perbendaan mean untuk tingkat variable independent dibagi deviasi standard kelompok.

Berdasarkan rumus *effect size* dari *cohen's d* ditemukan hasil *effect size* sebesar 1,33 yang berarti permainan bola bergilir efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Karya Padang. Sesuai hasil uji statistik disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima yaitu Terdapat efektivitas permainan Bola Bergilir terhadap perkembangan motorik kasar anak di TK Karya Padang.

Pembahasan

Susanto (2011) menyatakan bermain adalah suatu pendekatan dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dimana proses pelaksanaannya di rancang dengan berbagai metode, strategi, materi yang dapat menarik anak. Menurut Ismail (2012) bermain merupakan kegiatan atau aktivitas anak yang sangat penting untuk dilakukan, karena dengan bermain akan menambah pengalaman dan pengetahuan anak – anak.

Permainan dan olahraga ditandai dengan adanya peraturan dan persyaratan yang disetujui bersama. Olahraga merupakan kegiatan fisik, dan permainan dapat berupa kontes fisik dan kontes mental. Istilah *sport* sering kali berkaitan dengan permainan olahraga seperti bola basket, bola voli, dan lain-lain. Kegiatan olahraga yang dilakukan oleh anak sering tergolong pada permainan.

Salah satu bentuk *games sport* guna mengembangkan motorik kasar anak adalah permainan bola bergilir. Bola bergilir merupakan salah satu permainan yang memanfaatkan alat sederhana berupa bola yang berukuran sedang. Selain itu permainan bola begilir ini akan meningkatkan motorik kasar anak, karena permainan yang ada disekolah belum semuanya dapat dimanfaatkan secara optimal untuk pengembangan motorik kasar anak.

Kirkendal dalam Gusril (2009) menyatakan kemampuan motorik merupakan tingkat dalam melakukan keterampilan gerak. Seperti melakukan gerak berjalan, berdiri, berlari dan lainnya. sedangkan motorik kasar menurut Permana (2013) motorik kasar adalah gerakan koordinasi tubuh, mulai dari duduk hingga berjalan. Kemampuan motorik kasar ini menggunakan kekuatan otot, tulang. Kemampuan motorik kasar ini sangat berguna bagi kehidupan anak selanjutnya.

Madyawati (2012) menyatakan bahwa permainan bola bergilir dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak. Permainan bola bergilir merupakan permainan bola yang di mainkan dengan cara mengoper bola dari depan ke belakang dan dari belakang ke depan.

Berdasarkan tabel output group statistic hasil penelitian diatas ditemukan hasil bahwa nilai rata - rata (*mean gain score*) kelas eksperimen adalah 4,5333 untuk kelas kontrol adalah 3,2667. Sesuai table output olah data dengan SPSS 23 didapatkan nilai sig (2-tailed) adalah diketahui $0,001 < 0,05$. Maka H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara permainan bola bergilir dengan perlakuan permainan tangkap bola untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Karya Padang tahun ajaran 2020.

Selain itu, sesuai juga dengan hasil uji pengaruh (*effect size*) sebesar 1,33 yang berarti tingkat pengaruhnya tinggi, artinya permainan bola bergilir berpengaruh atau efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Karya Padang.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Madyawati (2012) menyatakan bahwa permainan bola bergilir dapat menstimulasi berbagai macam aspek perkembangan, permainan ini dilakukan dengan cara mengoper bola dari belakang ke depan dan dari dean kebelakang, yang dilakukan anak secara berkelompok atau tim. Yang dilakuakn dengan cara mengoper bola sehingga bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar

anak, seperti pada saat anak melompat, menggilir bola pada temannya, berjalan, berlari.

SIMPULAN

Kesimpulan ini didapatkan setelah melewati proses analisis data menggunakan bantuan program SPSS *for windows* 23. Dari hasil analisis data tersebut ditarik kesimpulan bahwa (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, yang artinya terdapat “Efektivitas Permainan Bola Bergilir Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak – Kanak Karya Padang”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, P. (2018) ‘Efektivitas Permainan Cak Bur Terhadap Peningkatan Sosial Siswa TK, *JURNAL PENDIDIKAN: Early Childhood*, 2(2), Pp. 1–7.
- Gusril (2009). *Perkembangan Motorik Masa Kanak - Kanak*. Padang: UNP Press.
- Irda Putri, Rima Dkk. (2018). *Pengaruh Outbond Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak*. Jom FKIP Volume 5 Edisi 1 Januari – Juni
- Ismail, Andang (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro. U Media
- Madyawati.(2012). *Permainan Dan Bermain 1*. Jakarta. Prenada
- Permana, (2013). *Perkembangan Keseimbangan Anak Usia 7/12 Tahun Ditinjau Dari Jenis Kelamin*. Vol 3. No 1
- Santoso, A (2010) Effect Size Penelitian - Penelitian Di Fakultas Psikologi, *Jurnal Penelitian*.
- Sugiyono (2015) ‘Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.
- Suryana, D. (2016) *PAUD; Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Susanto, Ahmad (2011). *Perkembangan AUD*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi Dan Ulfah (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung;; PT. R, Rosdakarya.