

EFEKTIVITAS PERMAINAN BOLA BASKET MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK B DI TK

Insani Kurnia Dewi

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: insanikd@gmail.com

Sri Joeda Andajani

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: sriandajani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian *Pre-Experimental Design* ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya efektivitas permainan bola basket modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok B di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya yang berjumlah 20. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Jika T_{hitung} lebih kecil dari pada T_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan T_{tabel} untuk $N=20$ dengan taraf signifikan 5% adalah senilai 52, maka $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Berdasarkan olah data maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket modifikasi ini efektif digunakan di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya.

Kata kunci: Permainan modifikasi, motorik kasar, melempar dan menangkap

Abstract

Pre-Experimental Design This study aims to examine the presence or absence of effectiveness of basketball game modifications to gross motor skills in children group B. Population of this study is a group of children in the TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya which amounted to 20. Techniques of data collection using observation, tests and documentation. This data analysis technique using *Wilcoxon Match Pairs Test* with the formula $T_{count} < T_{table}$ by using a significant level of 5%. If T_{hitung} is smaller than T_{table} , then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on the results of data processing obtained $T_{count} = 0$ and T_{table} for $N = 20$ with 5% significant level is 52, then $T_{count} < T_{table}$ ($0 < 52$). Based on the data then H_0 is rejected and H_a accepted. So this research can be concluded that this modified basketball game effectively used in kindergarten RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya.

Keywords: Game modification, rough motor, throw and catch

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari kognitif, sosial, emosi, nilai moral dan agama, bahasa, fisik, motorik, seni dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat. Masa ini merupakan saat yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berk (dalam Sujiono, 2009:6) menjelaskan pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Maka dari itulah usia 0 sampai 6 tahun adalah usia emas (*golden age*).

Anak usia dini memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

Montessori (dalam Sujiono, 2009:135) mengungkapkan bahwa anak mulai dari lahir sampai 6 tahun itu mengalami masa sensitif, dimana masa sensitif tersebut merupakan masa awal untuk belajar. Selama periode sensitif, anak menjadi peka atau mudah terstimulasi oleh aspek-aspek dari lingkungan. Sehingga perlu adanya pendidikan sejak dini agar anak dapat menerima rangsangan-rangsangan dari luar, melalui pemberian rangsangan-rangsangan positif untuk pertumbuhan dan perkembangannya menjadi maksimal.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2014:22). Pendidikan anak usia dini terbagi menjadi 3 jalur, yaitu jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA). Jalur

nonformal berbentuk Taman Pendidikan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat yang menggunakan program untuk anak usia 2-4 tahun dan 4-6 tahun. Jalur informal adalah keluarga yang telah tercantum di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu lembaga PAUD yang diperuntukkan untuk anak usia 4-6 tahun atau disebut dengan masa prasekolah. Pada masa prasekolah ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Yulianti, 2010:3). Taman kanak-kanak memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik, atau motorik, dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Salah satu dari enam aspek perkembangan anak adalah motorik. Perkembangan motorik dibagi menjadi dua macam (Samsudin, 2005:15) motorik kasar (*gross motor skill*) dan motorik halus (*fine motor skill*). Motorik kasar adalah aktivitas gerak tubuh menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar tangan, kaki, telapak dan seluruh tubuh. Sementara itu, motorik halus adalah aktivitas menggunakan otot-otot di tangan, pergelangan tangan, dan jari.

Beberapa kegiatan yang berhubungan dengan motorik halus anak misalnya menulis, menggambar, menjumpit, meronce, menganyam dan lain sebagainya. Sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar anak misalnya berlari, melompat, melempar, menangkap bola dan sebagainya.

Oleh karena itu, mengingat pentingnya motorik kasar pada kehidupan sehari-hari, maka kemampuan motorik kasar yaitu melempar dan menangkap ini perlu diajarkan sejak usia dini dimulai dengan pengenalan dengan sebuah permainan. Permainan yang sesuai adalah permainan yang sudah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan anak, dapat membuat anak menyukai permainan modifikasi sejak dini.

Dalam membantu anak untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya diperlukan guru yang kreatif. Guru sebagai fasilitator harus dapat memilih bahan ajar atau media yang tepat untuk peserta didik. Bahan ajar yang tepat dan sesuai akan memudahkan tercapainya tujuan perencanaan pembelajaran. Selain dari media terdapat komponen-komponen lain yang

mempengaruhi perencanaan pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, isi atau materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, evaluasi, media dan sumber belajar (Masitoh, 2007:4.4).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan April tahun 2018 di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya pada anak kelompok B, kemampuan dalam penguasaan motorik kasar yaitu melempar dan menangkap bola masih kurang aktif terlihat dalam pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran lebih banyak waktu menunggu pada anak dimana anak cenderung pasif. Anak hanya mengikuti apa yang diberikan guru, tanpa bisa fokus melakukan kegiatan permainan kantong biji, sehingga dalam pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa anak belum bisa melempar dan menangkap bola secara tepat. Pada pembelajaran permainan kantong biji anak belum dapat memasukkan biji-biji secara terarah di dalam kantong, anak masih belum dapat mengatur kekuatan dalam melakukan lemparan. Dari jumlah anak hanya sekitar 40% anak mampu melempar dan memasukkan biji ke dalam kantong sedangkan yang 60% anak masih belum terarah pada saat melempar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu permainan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar dalam pengenalan melempar dan menangkap.

Berdasarkan paparan diatas, maka perlunya stimulasi untuk perkembangan motorik kasar, khususnya melempar dan menangkap, salah satunya melalui permainan bola basket modifikasi. Setiap gerakan bola basket memiliki tujuan, seperti gerakan *passing* memiliki tujuan untuk mengoper bola kepada teman, gerakan *dribbling* memiliki tujuan untuk menggiring bola, dan gerakan *shooting* bertujuan untuk memasukkan bola ke ring (Febrianta & Sukoco, 2013:43).

Menurut Sudjana (2007:2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar. Demikian juga ketika mengajar melempar dan menangkap pada anak usia dini. Selain memperhatikan karakteristik anak, media haruslah menarik. Salah satu media yang belum dimiliki di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya adalah permainan bola basket modifikasi.

Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntulkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa

menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi tingkat yang lebih tinggi (Suherman dan Bahagia, 2000:1).

Salah satu upaya untuk memberikan pembelajaran terkait melempar dan menangkap pada anak yaitu dengan memberikan suatu permainan bola basket modifikasi yang diterapkan ke dalam proses pembelajaran sesuai karakteristik anak. Melalui permainan tersebut anak dapat melempar dan menangkap bola dengan tepat.

Dari uraian tersebut di atas, penelitian ini mencoba menggunakan permainan bola basket modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B. Mutohir (dalam Kusbani, 2012:23), menjelaskan bahwa modifikasi merupakan suatu tindakan yang dapat dilakukan pada alat, ukuran lapangan, aturan permainan, dan sebagainya. Melalui pendekatan modifikasi ini, maka guru harus mampu memanfaatkan lingkungan yang ada secara optimal sehingga dapat menumbuhkan situasi dan kondisi anak senang untuk belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar khususnya melempar dan menangkap erat kaitannya dengan mengenalkan dengan menggunakan permainan bola basket modifikasi. Oleh karena itu perkembangan melempar dan menangkap sejak usia dini sangatlah penting untuk membantu anak dalam kegiatan sehari-hari khususnya di dalam bidang jasmani untuk mengembangkan motorik kasar anak. Dalam pembelajaran menggunakan permainan bola basket modifikasi, anak dapat bermain sambil belajar secara aktif dan menyenangkan.

Permainan bola basket modifikasi dapat digunakan untuk kegiatan melempar dan menangkap bola. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk menguji kebenaran bahwa permainan bola basket modifikasi efektif digunakan untuk kemampuan motorik kasar khususnya kegiatan menangkap dan melempar pada anak..

Berdasarkan latar belakang yang telah digambarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian skripsi dengan judul “Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya”.

METODE

Penelitian tentang Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi Terhadap kemampuan Motori Kasar Pada Anak Kelompok B Di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan

desain *Pre-Experimental Design*. Jenis yang digunakan yaitu *One Grup Pretest-Posttest Design*, karena hanya terdapat satu kelas pada kelompok B dan subjek yang diteliti dibawah 30 yakni sebanyak 20 anak.

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian adalah TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya yang beralamatkan di Gubeng Kertajaya RW XIII. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 20 anak. Sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan, dimana peneliti ikut berperan sebagai pengajar dan mengamati proses kegiatan untuk dijadikan sumber data penelitian. Sedangkan tes dalam penelitian ini yaitu *pret-test*, *treatment* dan *post-test*. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data anak, data guru, foto-foto proses belajar, RPPM, dan RPPH.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Sementara itu untuk menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan membandingkannya menggunakan tabel kritis uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikan 5%. Adapun bentuk tabel penolong seperti di bawah ini:

Tabel Penolong untuk Tes Wilcoxon

NO	X_{A1}	X_{B1}	Beda	Tanda jenjang		
			$X_{B1} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
Jumlah					$T=...$	$T=..$

Keterangan :

X_{A1} : Nilai sebelum diberi perlakuan

X_{B1} : Nilai setelah diberi perlakuan

$X_{B1} - X_{A1}$: Beda antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Kemudian teknik analisis setiap item *instrument* pada kegiatan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test* menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Rata- rata item 1 = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah murid}}$
2. Rata- rata item 2 = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah murid}}$

HAS

Penelitian yang dilakukan di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya, dilaksanakan pada tanggal 6 April–27 April 2017 selama 3 minggu, setiap minggunya dilakukan 1-2 kali datang ke TK (5x pertemuan) yaitu, 1 kali *pre-test*, 3 kali *treatment*, dan 1 kali *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan pada minggu pertama, kemudian kegiatan *treatment* menggunakan media diorama kolam dilakukan pada minggu kedua dan ketiga, lalu dilanjutkan dengan kegiatan *post-test*.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengukuran awal (*pre-test*) disesuaikan dengan 2 item penilaian telah ditetapkan, yaitu: melempar dan menangkap bola.. Hasil rata-rata yang diperoleh pada kemampuan melempar dan menangkap bola sebelum diberikan perlakuan berupa permainan bola basket modifikasi adalah 3,65. Pada tahap pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 3 kali, karena *treatment* dengan menggunakan permainan bola basket modifikasi diberikan secara bertahap sebanyak 3 kali dan dalam sehari hanya dilakukan satu *treatment* saja. *Treatment* pertama ditekankan pada melempar *overhead pass*, *treatment* kedua ditekankan pada melempar *bounce pass*, *treatment* ketiga ditekankan pada menangkap bola pantul.

Pada tahap penilaian akhir (*post-test*) disesuaikan dengan 2 item yang telah ditetapkan, yaitu melempar dan menangkap bola. Dari penilaian *post-test* tersebut kemudian diambil nilai rata-rata untuk penetapan hasil *post-test*. Hasil rata-rata yang diperoleh adalah 6,15. Setelah diketahui hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test*, kemudian dianalisis secara statistik nonparametrik dengan menggunakan tabel penolong uji *Wilcoxon match pairs test*, yang bertujuan untuk mencari kebenaran hipotesis yang digunakan. Berikut data hasil analisis kemampuan melempar dan menangkap bola anak kelompok B dalam tabel penolong *wilcoxon match pairs test*:

Tabel Penolong Wilcoxon Match Pairs Test

No	Nama	Pre-test (X_{A1})	Post-test (X_{B1})	Beda $X_{B1} - X_{A1}$	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1	RTA	5	5	0	2	+2	-
2	AYR	4	6	2	8	+8	-
3	ADA	3	6	3	12,5	+12,5	-
4	BSP	3	7	4	16,5	+16,5	-
5	BXV	5	6	1	5	+5	-
6	CSF	4	5	1	5	+5	-

7	MDA	2	7	5	19	+19	-
8	AGR	3	7	5	19	+19	-
9	PRV	3	6	3	12,5	+12,5	-
10	ZEV	5	8	3	12,5	+12,5	-
11	FTP	5	7	2	8	+8	-
12	FSA	3	3	0	2	+2	-
13	ADJ	2	6	4	16,5	+16,5	-
14	PTM	3	8	5	19	+19	-
15	RFR	5	6	1	5	+5	-
16	MWM	4	6	2	8	+8	-
17	ANS	4	7	3	12,5	+12,5	-
18	RDP	3	6	3	12,5	+12,5	-
19	APD	5	5	0	2	+2	-
20	PZH	2	5	3	12,5	+12,5	-
						T=102	T=0

(Sumber:Hasil Uji Wilcoxon Match Pairs Test)

Hasil analisis data penelitian mengenai kemampuan melempar dan menangkap bola pada anak kelompok B di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan melempar dan menangkap mengalami kenaikan secara signifikansi dari rata-rata nilai *pre-test* 3, 65 atau mulai berkembang, menjadi berkembang sesuai harapan, ditunjukkan dengan rata-rata nilai *post-test* 6,15. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil sebelum dan sesudah pemberian *tratment* berupa permainan bola basket modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B. Permainan bola basket modifikasi merupakan permainan yang digunakan untuk melatih kemampuan melempar dan menangkap bola pada anak. Sehingga anak dapat melempar dan menangkap bola sengan terarah dan tepat. Hal ini sesuai dengan teori Hamalik (dalam Arsyad, 2013:19) bahwa penggunaan media atau permainan dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa permainan bola basket modifikasi dapat digunakan sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya melempar dan menangkap bola.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket modifikasi efektif digunakan terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok B di TK RW XIII Gubeng Kertajaya Surabaya. Hal ini dibuktikan dari perolehan perbedaan hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) menggunakan permainan bola basket modifikasi yaitu semula berjumlah 73 menjadi 123. Dengan hasil rata-rata *pre-test* 3,65 dan hasil rata-rata *post-test* 6,15.

Pada hasil analisis data yang diperoleh, pada uji jenjang Wilcoxon nilai $T_{hitung} = 0$ dan T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 52 yang berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 52$). Hal ini menandakan bahwa hasil ini sesuai dengan taraf kepercayaan 95% atau peneliti percaya bahwa penelitian yang diambil ini benar dan mengambil resiko kesalahan 5% (0,05). Berdasarkan uraian di atas maka, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai contoh alternatif dalam proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran ini masih banyak kekurangan sehingga kedepannya dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

2) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih lanjut permainan bola basket modifikasi, sehingga menambah variasi jenis kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Febrianta, Y., & Sukoco, P. 2013. Upaya Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Metode Pendekatan Taktik Siswa SMPN 2 Pandak Bantul. *Jurnal Keolahragaan*, Vol. 1, No. 2.
- Kusbani. 2012. Pengembangan Model Modifikasi Permainan Bola Tangan Dan Basket Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, Vol. 12, No. 1.
- Mulyani, Y., & Gracinia, J. 2007. *Mengembangkan Kemampuan Dasar Balita Di Rumah Kemampuan Fisik, Seni, Dan Manajemen Diri*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No. 137*. Jakarta: Permendikbud..

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.

Suherman, Adang dan Bahagia, Yoyo. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.