**Pengaruh Permainan *Ball Mastery* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini**

Reka Devi Utari

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

Email: [reka.17010684061@mhs.unesa.ac.id](mailto:reka.17010684061@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Ruqoyyah Fitri, S. Ag., M.Pd.**

Jurusan PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

Email: [ruqoyyahfitri@unesa.ac.id](mailto:ruqoyyahfitri@.unesa.ac.id)

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah minimnya kemampuan pada aspek keseimbangan, kecepatan dan kekuatan motorik kasar anak usia dini. Tujuan penelitian eksperimen ini untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan *ball mastery* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif *pre eksperimental design* dengan jenis penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak TK B di Yayasan Pendidikan dan Sosial Dikara Edu Center adalah subyek dalam penelitian ini. Observasi digunakan dalam teknik pengumpulan data. Statistik non parametrik uji *Wilcoxon* dengan SPSS versi 22 adalah teknik analisis data pada penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan yang lebih baik pada *posttest* sesudah diberikan *treatment ball mastery* melalui metode demonstrasi. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cohen’s Kappa* sebesar 0,800 dengan kategori tinggi maka, sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas bahwa semua item variabel *pretest* adalah konsisten atau reliabel. Hasil uji *Wilcoxon* memiliki besaran nilai pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,001 lebih kecil dari < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya terdapat perbedaan antara kegiatan pemberian *pretest* dan *posttest.* Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh pada kegiatan *ball mastery* melalui metode demonstrasi terhadap kemampuan motorik kasar anak TK B di Yayasan Pendidikan dan Sosial Dikara Edu Center. Implikasi permainan *ball mastery* yaitu meningkatnya kemampuan kecepatan, keseimbangan, dan kekuatan pada motorik kasar anak. Pemberian stimulus yang tepat dari guru dan orangtua sangat mempengaruhi capaian kemampuan motorik kasar pada anak.

**Kata Kunci:** anak usia dini, motorik kasar, *ball mastery*

*Abstract*

*The background of this research is the lack of ability in the aspects of balance, speed and gross motor strength in early childhood. The purpose of this eksperimental research is to prove the effect of ball mastery on gross motor skills in early childhood. This research uses a pre- eksperimental quantitativ approach with the type of research one group pretest posttest design. Children aged 5-6 years, totaling 15Kindergarten B children at the Dikara Edu Center Education and Social Foundation are the subjects in this study. Observation is used in data collection techniques. Non-parametric statistic Wilcoxon test with SPSS version 22 is the data analysis techniques in this study. The results showed that there was a change in the posttest after being given ball mastery treatment through the demonstration method. The result of the reliability test show that the Cohen’s Kappa value is 0,800 with a high category so, as the basis for decision making in the reliability test that all pretest variable items are consistent or reliable. Wilcoxon test result have a value of Asymp. Sig. (2-tailed) is 0,001 less than 0,05 then the hypothesis is accepted which means that there is a difference between the activities of giving pretest and posttest. The conclusion is that there is a relevant influence on Ball Mastery activities through the demonstration method on the motor skills of Kindergarten B children at the Dikara Edu Center Education and Social Foundation. The implication of ball mastery game is to increase the ability of balance speed and strength in chikdren’s gross motor skills.Giving the right stimulus from teacher and parents greatly affects the achievement of gross motor skills in children.*

***Keywords:*** *early chilhood, gross motoric, ball mastery*

# **PENDAHULUAN**

Masa keemasan anak usia dini yaitu pada usia 0-6 tahun yang memiliki sifat unik karena memiliki karakteristik yang berbeda-beda antar individu. Hasanah (2016) berpendapat bahwa anak memiliki kemampuan yang luar biasa untuk belajar karena anak berada pada masa *(golden ages)*. Selaras dengan pendapat Sari (2015) menjelaskan bahwa anak usia dini dengan usia antara 0-6 tahun mengalami proses tumbuh kembang yang luar biasa karena memiliki urutan tumbuh kembang sesuai tingkat tumbuh kembang anak pada motorik halus dan kasar, kognitif intelegensi, seni, kecerdasan sosial emosi, dan kecerdasan sikap serta agama, dan bahasa komunikasi. Anak akan dapat berkembang apabila lingkungan sekitarnya mendukung.

Perkembangan tidak dapat terulang kembali karena dalam prosesnya mengarah ke masa depan. Perkembangan manusia mengalami perubahan-perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diulangi. Anak-anak memiliki perkembangan motorik kasar dengan hasil masing-masing pada anak berbeda. Sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak, terdapat anak yang memiliki perkembangan cepat dan ada yang lambat (Sari, 2020). Selaras dengan pendapat Adhe et al. (2018) bahwa anak mengalami tumbuh kembang secara teratur sesuai dengan usia lanjutan anak yang saling berkesinambungan sejak dalam kandungan. Menurut Febrianta (2017) seiring bertambahnya usia dan latihan gerak, maka motorik anak akan berkembang semakin sempurna. Berolahraga, *dance* dan berbagai aktivitas-aktivitas lain untuk bisa melalui tahap dasar perkembangan selanjutnya, keterampilan motorik kasar sekadar refleks merupakan prasyarat. Menurut Fitri dkk. (2020) perkembangan fisik motorik tercapai dengan berbagai cara yaitu anak dapat menggerakan tubuh dengan koordinasi, seimbang, lincah, dan luwes serta mengikuti aturan dan mengeksplorasi diri dalam berbagai bentuk kegiatan seperti berperilaku hidup sehat, bersih, dan peka terhadap diri.

Khadjah & Amelia (2020) berpendapat bahwa kognitif, asosiatif, dan autonomous merupakan tahapan anak pada usia dini pada perkembangan kemampuan motorik. Tahap kognitif, dengan memahami dan melakukan suatu kemampuan gerakan motorik tertentu yang dibutuhkan oleh anak. Tahap asosiatif, anak merubah gerakan agar tidak melakukan kesalahan lagi dengan banyak belajar. Sedangkan pada masa autonomous, anak secara spontan melakukan gerakan dengan timbal balik yang lebih efektif agar kekeliruan sedikit berkurang.

Sesuai rentang usia, tumbuh kembang pada anak akan baik apabila diberikan stimulus yang tepat dari orang dewasa. Pemberian stimulus ini meliputi berbagai aspek perkembangan pada anak. Aspek perkembangan terdiri dari kognitif, seni, agama, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik yang merupakan 6 aspek perkembangan pada anak. Salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk dikembangkan yaitu aspek perkembangan fisik motorik pada anak. Selaras dengan pendapat Sujiono (2013) bahwa perkembangan jasmani adalah suatu yang penting dalam perjalanan hidup anak, karena anak membutuhkan waktu yang cukup dalam kegiatan fisik. Keluarga adalah tempat pertama anak mendapatkan pola asuh dan pendidikan, maka pengasuhan yang tepat akan menciptakan perkembangan anak jauh lebih baik. Menurut Padila dkk. (2019) pemberian stimulasi dilakukan oleh orang terdekat yaitu ayah dan ibu. Apabila sosok ayah dan ibu tidak ada, bisa digantikan oleh pengasuh ataupun kerabat terdekat dan hendaknya stimulasi ini diberikan anak sejak dini dan secara rutin saat memiliki kesempatan.

Menurut Saripudin (2019) Faktor keturunan, budaya, gizi serta pengasuhan adalah penyebab yang memerintah perkembangan anak, maka dari itu orang tua dan guru merupakan sosok yang berperan penting dalam pembentukan tumbuh dan kembang pada anak. Guru harus mampu memahami setiap permainan memiliki nilai afektif, nilai-nilai dalam permainan inilah yang akan dipergunakan dalam proses pendidikan. Berbagai cara dapat dilakukan dalam pemberian stimulasi motorik dengan melibatkan otot-otot kecil dan otot-otot besar anak. Pemberian stimulasi ini dengan menyediakan area bermain yang luas, selalu memberikan stimulasi fisik motorik dengan kegiatan sehari-hari (seperti berjalan ditempat, bermain gerak dan lagu), dan memfasilitasi macam-macam alat untuk mengembangkan fisik motorik.

Muslimah (2019) berpendapat bahwa motorik kasar dan motorik halus adalah perkembangan motorik pada anak dimana motorik kasar melibatkan otot-otot besar seperti berenang, berlari, bersepeda dan memanjat, sedangkan motorik halus melibatkan koordinasi otot-otot kecil pada anak seperti menggambar, menggunting dan melukis. Menurut Rebecca, dkk (2014) motorik kasar berperan penting dalam kesehatan anak. Menurut Syamsudin dkk (2019) kompetensi motorik berpengaruh terhadap afektif, kognitif dan kesehatan anak. Terbukti dengan perilaku anak yang positif dan memiliki kompetensi motorik yang tinggi. Mental anak akan terbentuk baik apabila kemampuan motorik yang dimiliki anak juga baik sebab anak dapat menempatkan diri terhadap lingkungannya sehingga tingkat tetap hati dan pengaruh positif pada motoriknya dapat berkembang.

Hidayanti (2013) berpendapat bahwa kecakapan anak dalam melakukan macam-macam gerakan adalah kaitan kemampuan motorik kasar. Motorik kasar yang bekerja adalah besaran otot-otot pada tubuh manusia. Aktivitas olahraga merupakan salah satu kegiatan melatih besaran otot anak. Perkembangan motorik kasar menurut Nurkamelia (2019) terbagi menjadi 4 aspek yaitu berjalan, berlari, melompat dan memanjat. Motorik kasar menurut Hidayanti (2013) adalah kegiatan yang berkesinambungan antara otot, susunan saraf dan otak yang berkaitan dengan tenaga motorik yang gerak tubuh tidak goyah.

Berdasarkan paparan diatas, motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggerakkan tubuh yaitu otot-otot besar yang berkesinambungan antara otot dan susunan saraf yang mempengaruhi kognitif, afektif dan kesehatan pada diri anak misalnya berlari, berjalan, memanjat, menendang, dan permainan *ball mastery.*

Menurut Aghnaita (2017) anak usia 5 tahun sebagian besar mengalami fase percaya diri yang tinggi dan memiliki keinginan menjelajah yang tinggi. Gerakan-gerakan dasar saat anak usia 5-6 tahun yang dijumpai bermain di lapangan belum memenuhi tonggak serta kepentingan anak dalam menerapkan dasar. Pada era sekarang ini yang semakin canggih, banyak anak yang menghabiskan waktunya dengan kegiatan non fisik yaitu dengan bermain *gadget.* *Gadget* membuat berbagai macam permainan non fisik didalamnya, sehingga anak kecanduan bermain *gadget* dan kurang melakukan aktivitas fisik yang cukup. Astutik & Fitri (2019) berpendapat bahwa *gadget* memiliki dampak buruk bagi kesehatan karena pemakaian *smartphone* yang melebihi batas bisa menyebabkan mata kering yang ditandai kurangnya jarak waktu mata untuk berkedip saat memainkan *smartphone*. Aktivitas anak menjadi pasif dalam aspek fisik maupun sosial karena anak cenderung egosentris saat bermain *gadget*. Aghnaita (2017) orang tua memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak dengan tidak membatasi rasa keingintahuan, potensi dan kesenangan anak sehingga orang tua yang memberikan fasilitas kepada anak agar anak merasa senang dan terpenuhi, tetapi terkadang orang tua lupa bahwa *gadget* bukanlah satu-satunya solusi untuk menunjang perkembangan anak. Anak yang memiliki tumbuh kembang secara baik seluruh kemampuan dirinya adalah anak cerdas, dapat dilihat dari aspek-aspek perkembangan yang berkembang dengan optimal. Menurut Pratiwi (2017) waktu anak habis dengan bermain karena bermain merupakan dunianya. Maka dari itu saat anak dirumah, orang tua atau keluarga diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan dalam tumbuh kembang anak dengan kreasi, dan saat anak berada di sekolah, maka gurulah yang memiliki tugas sebagai fasilitator dalam perkembangan fisik motorik anak. Orang tua dan guru dituntut kreatif dalam menciptakan sebuah kegiatan bermakna untuk anak. Salah satu contoh kegiatan untuk menunjang keterampilan anak terutama pada fisik motoriknya adalah melalui permainan.

Permainan merupakan kegiatan yang dapat memunculkan kesenangan yang dapat mengembangkan imajinasi anak dan dapat memberikan wawasan kepada anak (Khoiroh, 2016). Menurut Froebel (dalam Khoiroh, 2016) permainan adalah alat bermain untuk memberikan kesenangan dan memuaskan fantasinya. Sawyer (dalam Khoiroh, 2016) anak belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya melalui permainan yang dapat mempengaruhi seluruh perkembangan anak. Bermain akan membantu anak dalam menumbuh kembangkan motorik kasarnya. Anak memiliki keinganan untuk bermain, karena dengan bermain anak tidak tertekan dan dapat rileks, anak tidak bisa diam dan selalu berusaha mencari alat untuk bermain karena anak dapat bermain apa saja, dimana saja, dari permainan termudah hingga tersulit.

Menurut teori Piaget (dalam Novitasari dkk. 2019) kebahagiaan yang dirasakan anak secara berulang adalah dengan bermain. Menurut Frobel (dalam Putri, 2019) bermain adalah hal yang sangat penting untuk belajar. Menurut Montolalu (dalam Erlinda, 2014) usia prasekolah merupakan usia dimana anak perlu memenuhi kebutuhan pengembangan motorik kasarnya dengan melalui permainan baik secara individu maupun kelompok atau melalui alat permainan. Erlinda (2014) berpendapat bahwa ketika anak bermain, anak dapat menggunakan alat permainan yang dapat melatih nalar dan motoriknya. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari dkk. (2019) tentang permainan motorik kasar menggunakan media *hulahoop* memiliki hasil yaitu secara bertahap melalui permainan *hulahoop* motorik kasar pada aspek kekuatan dan aspek keseimbangan dapat meningkat.

Esti (2014) mengatakan bahwa keingintahuan anak dapat meningkat dan membuat anak-anak mampu memperhatikan benda, mengambil, menjatuhkannya, mencobanya, menangkapnya dan meletakkan kembali benda pada tempat semula. Sari (2020) berpendapat bahwa banyak manfaat yang diperoleh anak ketika anak melakukan akivitas motorik kasar, yaitu: a) memiliki percaya diri dan motivasi yang tinggi; b) merasa rileks secara fisik maupun psikis; c) memiliki kemandirian; d) mudah bersosialisasi dengan sebaya; dan e) kondisi fisik sehat.

Permainan-permainan yang dapat diajarkan orang tua dan guru untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak usia dini pada motorik kasarnya guna meningkatkan kekuatan otot antara lain: 1) macam-macam bola, misalnya bola tangan, bola sepak kecil; 2) tali karet, dapat digunakan untuk bermain lompat tali; 3) matras bergambar berbentuk petak, cara bermain dengan melompat menggunakan satu kaki; 4) papan titian; dan 5) perosotan (Wiyani, 2014).

Menurut Hayati et al. (2017) sangat penting memberikan anak permainan-permainan yang memiliki rencana matang dan terstruktur sehingga menghasilkan permainan yang memiliki aturan yang jelas. Selain motoriknya, anak dapat terlatih perkembangan-perkembangan lainnya misalnya anak dapat mencerminkan sikap taat terhadap aturan bermain sehingga menjadikan anak disiplin sehingga kebutuhan jasmani dan rohaninya dapat terpenuhi. Gerak non lokomotor, gerak manipulatif dan gerak lokomotor adalah unsur-unsur gerak pada permainan. Hartati dkk. (2020) menjelaskan bahwa :

1. Lokomotor adalah gerak untuk memindahkan badan dari satu tempat ketempat yang lain. contohnya meluncur dan berlari.
2. Non lokomotor adalah gerak untuk bergerak ditempat dengan stabil. Contohnya jalan tidak berpindah, lompat ditempat, menekuk dan meregang, tarik dan dorong, mengayunkan kaki secara bergantian dan berdiri dengan satu kaki
3. Gerak manipulatif adalah gerak mengontrol yang banyak melibatkan tangan dan kaki dan ketika anak melakukan penguasaan berbagai macam bahan. Contohnya adalah melempar, menangkap, memukul, menggiring bola, memantulkan, menendang, dan memutar tali. Selaras dengan pendapat Riska (2020) macam-macam keterampilan manipulatif yaitu melempar, menendang, menangkap dan menggiring yang diawali dengan latihan pendahuluan, latihan inti dan latihan penenang.

Ada banyak sekali permainan yang dapat melatih keterampilan motorik kasar anak yang berusia 5-6 tahun yaitu *jump rope*, perang-perangan menggunakan pelepah pisang, petak umpet, ular naga, bakiak, egrang, melempar dan menangkap bola, memasukkan bola dalam keranjang dan penguasaan bola. Permainan *Ball Mastery* merupakan salah satu permainan yang tepat untuk meningkatkan gerak motorik kasar anak. Permainan *ball mastery* adalah permainan penguasaan bola yang dapat melatih kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan. Aspek-aspek kemampuan motorik tersebut sangat dibutuhkan anak untuk mengembangkan motorik kasar anak. Sari (2015) memaparkan penjelasan dari masing-masing aspek kemampuan motorik kasar sebagai berikut.

1. Kekuatan adalah melalui latihan-latihan gerak agar tubuh dapat tegang menahan sehingga kekuatan dapat berkembang.
2. Kecepatan adalah gerak dengan waktu cepat atau perbandinngan antara jarak dan waktu.
3. Kelincahan adalah gerak secara cepat yang dilakukan seseorang. Contoh lari bolak balik.
4. Kelentukan adalah suatu gerakan yang berhubungan dengan sendi yang bergerak setinggi yang dicapai.
5. Koordinasi adalah gerak perseptual pola-pola gerak yang memiliki jumlah dua atau lebih.
6. Keseimbangan adalah gerakan mempertahankan tubuh agar kokoh. Keseimbangan ada dua macam yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis adalah upaya untuk memperkokoh posisi badan agar tidak roboh, sedangkan keseimbangan dinamis adalah upaya melakukan gerak dengan menyeimbangkan badan agar tetap kokoh dan tidak terjatuh. Keseimbangan tubuh memiliki faktor-faktor yang berpengaruh, yaitu: (1) pusat gravitasi, yaitu upaya anak dalam memperkokoh tubuh agar tidak jatuh dengan berbagai bentuk posisi dapat menyangga gaya gravitasi; (2) garis gravitasiyaitu garis semu yang lurus melewati pusat gravitasi dengan pusat bumi; (3) bidang tumpu adalah tempat dasar tumpuan atau berpijaknya badan. Derajat stabilitas keseimbangan tubuh kita memiliki hubungan dari ketiga faktor diatas (Fitri & Imansari, 2021).

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan pentingnya permainan *Ball Mastery* untuk anak. Tujuan penelitian eksperimen ini untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan *ball mastery* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini pada aspek keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan anak usia 5-6 tahun.

**METODE**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre-eksperimental design* dengan jenis penelitian *One Group Pretest and Posttes*.

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Posttest | Treatment | Pretest |
| O2 | X | O1 |

Keterangan:

O2 : sesudah pemberian *treatment Ball Mastery*

X : saat pemberian *treatment Ball Mastery*

O1 : sebelum pemberian *treatment Ball Mastery*

Berdasarkan tabel 1, kegiatan pertama yaitu melakukan *pretest*, dimana kegiatan ini terlaksana untuk mengukur kemampuan anak sampai mana terhadap bahan ajar yang akan diajarkan. Kegiatan *pretest* kemampuan motorik kasar terdiri dari sembilan kegiatan yang dilaksanakan sebelum pemberian *treatment*. Kegiatan kedua yaitu pemberian *treatment ball mastery* yang terdiri dari sembilan kegiatan untuk melatih motorik kasar mengetahui perbandingan hasil kemampuan motorik kasar anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan melakukan kegiatan ketiga yaitu pemberian *posttest.*

Subyek penelitian *pre-eksperimental design* ini berjumlah 15 anak yang diberlakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK B Yayasan Sosial Dikara Edu Center. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan *sample random sampling* yaitu teknik pengumpulan subyek homogen yang memberikan tiap-tiap subyek kesempatan secara acak tanpa memperhatikan strata dengan berbagai cara seperti undian, komputer, dan acak.

Kegiatan penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah, kemudian melakukan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode akumulasi literatur dengan menelaah (*studi literatur*) yang berkaitan dengan permasalahan motorik kasar. Merancang bahan permainan dan instrumen penelitian dengan menyusun kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator. Berikut kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini:

**Tabel 2**. Instrumen Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Indikator** | **Jumlah Item** | **No. Item Pernyataan** |
| Kemampuan  Motorik Kasar (*Ball*  *Mastery)* | Anak memiliki kemampuan keseimbangan | 3 | 1, 2, 3 |
| Anak memiliki kemampuan kecepatan | 3 | 4, 5, 6 |
| Anak memiliki kemampuan kekuatan | 3 | 7, 8, 9 |

Selanjutnya melaksanakan uji validitas instrumen pengukuran kemampuan kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan, RPPH dan reliabilitas instrumen pengukuran kemampuan kecepatan, keseimbangan dan kekuatan. Uji validitas oleh penilai ahli dilakukan dengan menelaah kisi-kisi yang sesuai dengan tujuan penelitian dalam bentuk isi validitas oleh materi ahli dan desain validitas yang dilaksanakan oleh desain ahli dihitung nilai rata-ratanya (*average value*). Uji validitas instrumen pengukuran kemampuan kekuatan, keseimbangan, dan kecepatan, (RPPH), buku panduan *ball mastery*. Validator bisa memberikan kritik dan masukan guna perbaikan perangkat penelitian.

Uji reliabilitas dilaksanakan setelah validasi selesai yang bertujuan untuk mengukur tingkat kesesuaian instrumen kemampuan pada aspek keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan. butir-butir item pada instrumen diuji reliabilitas untuk menguraikan konsistensi. Teknik analisis data uji reliabilitas *Cohen’s Kappa* menggunakan program SPSS versi 22. Berikut adalah tabel kategori keputusan untuk menginterpretasi Cohen’s Kappa:

**Tabel 3 . Interpretasi *Cohen’s Kappa***

|  |  |
| --- | --- |
| Interval | Kategori |
| <0,00 | Tidak Valid |
| 0,01-0,20 | Sangat Rendah |
| 0,21-0,40 | Rendah |
| 0,41-0,60 | Sedang |
| 0,61-0,80 | Tinggi |
| 0,81-1,00 | Sangat Tinggi |

Sumber: Hardeli dkk. (2021)

Kegiatan selanjutnya yaitu dilakukan eksperimen. Langkah berikutnya adalah melakukan kegiatan *pretest* selama 1 hari, selanjutnya kegiatan *treatment* selama 2 hari dan kegiatan *posttest* selama 1 hari dengan masing-masing memiliki 9 item. Teknik pengumpulan data adalah observasi *non partisipant* dan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan pengamatan terhadap anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan *skala likert*.

Uji data *non parametrik* dengan uji *wilcoxon* SPSS versi 22 adalah teknik analisis data penelitian ini. Pengukuran nilai rata-rata dan uji hipotesis dengan data yang diperoleh berjumlah kurang dari tiga puluh anak sehingga data tidak berdistribusi normal menggunakan uji *wilcoxon*. Hipotesis diterima apabila nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* < 0,05, dan hipotesis ditolak apabila nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* > dari 0,05.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Pelaksanaan validasi pada tanggal 19 April 2021 dengan memvalidasi instrumen, paket pembelajaran, RPPH yang digunakan dalam penelitian instrumen oleh validator PG PAUD selaku dosen ahli yang berkompeten PAUD. Hasil validasi instrumen paket pembelajaran dan RPPH dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.



 

**Gambar 1. Desain Cover Permainan *Ball Mastery***

Berdasarkan Gambar 1, desain cover permainan *ball mastery* sesuai dengan arahan ahli materi bahwa desain permainan terdiri dari cover judul, pengertian permainan, aturan permainan dan cara bermain.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas anak usia 5-6 tahun di Desa Sumput, Gresik. Hasil uji reliabilitas dengan *Cohen’s Kappa* terdapat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Cohen’s Kappa**

**Symmetric Measures**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Value | Asymp. Std. Errora | Asymp. Std. Errora | Approx. Sig. |
| Measure of Agreement Kappa | ,800 | ,185 | 3,343 | ,001 |
| N of Valid Cases | 9 |  |  |  |

Berdasarkan hasil uji reliabilitas *Cohen’s Kappa* sesuai pada Tabel 4 menunjukkan nilai *Cohen’s Kappa* sebesar 0,800 lebih kecil dari 0,81 dan lebih besar dari 0,6 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan pada tabel interpretasi reliabilitas diperoleh kategori tinggi.

Langkah selanjutnya yaitu melakukan penelitian eksperimen di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center dengan subyek penelitian 15 anak TK B usia 5-6 tahun dengan memberikan *pretest, treatment* dan *posttest* sebanyak 4 kali.

Kegiatan *pretest* atau sebelum melakukan *treatment* ini dilaksanakan guna mengukur motorik kasar anak di awal. Kegiatan ini dilaksanakan pada TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center yang dilakukan pada tanggal 26 April 2021. Kegiatan *pretest* untuk menguji motorik kasar ini dilakukan untuk melatih keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan melalui 9 kegiatan. Setelah melakukan *pretest*, langkah selanjutnya yaitu melakukan kegiatan *treatment. Treatment* pada penelitian ini menggunakan media bola yang dilakukan sebanyak 2 kali dalam seminggu dengan melatih kemampuan motorik kasar aspek keseimbangan, kekuatan dan kecepatan anak usia 5-6 tahun dengan 9 kegiatan sebagai berikut: 1) berdiri melakukan gerakan menginjak bola dengan satu kaki secara bergantian (kanan dan kiri); 2) melakukan gerakan jongkok dengan menggelindingkan bola ke arah kanan dan ke kiri diatas permukaan tanah; 3) berdiri melakukan gerakan berputar 360 derajat dengan bola diletakkan diatas kepala; 4) melakukan gerakan jongkok dengan memutar bola 360 derajat mengelilingi tubuhnya dipermukaan tanah; 5) berdiri melakukan gerakan memegang bola yang diletakkan diatas kepala kemudian mengangkat kaki kanan dan kiri secara bergantian; 6) berdiri dengan posisi agak membengukuk melakukan gerakan melingkarkan bola pada lutut 360 derajat; 7) berdiri melakukan gerakan dengan membuka kaki lebar kemudian bola didorong ke belakang tengah-tengah kaki; 8) berdiri melakukan gerakan menginjak bola dengan menggerakkan bola maju mundur; dan 9) berdiri melakukan gerakan menendang bola kedepan secara perlahan dan mengikuti bola dengan terus menendang.

Setelah kegiatan *treatment* dilakukan, maka selanjutnya pemberian perlakuan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center. Hasil rata-rata kegiatan *pretest* dan *posttest* terdapat pada tabel 5 dibawah ini yaitu:

**Tabel 5. Tabel Ranks Rata-rata**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Postest –Pretest** | **N** | **Mean Rank** |
| Negative Ranks | 0a | ,00 |
| Positive Ranks | 15b | 8,00 |
| Ties | 0c |  |
| Total | 15 |  |

Tabel 5 diatas menunjukkan bahwa nilai *negative rank* atau selisih negatif adalah 0 yang artinya nilai *pretest* ke nilai *posttest* tidak mengalami penurunan*.* Nilai selisih positif atau *positive ranks* pada 15 anak mengalami peningkatan pada kegiatan *pretest* ke *posttest*. Nilai rata-rata atau *mean* mengalami kenaikan sebesar 8,00 dan ties menunjukkan nilai 0 yang artinya nilai antara *pretest* dan *postest* tidak sama*.*

Hasil uji *Wilcoxon* dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6. Uji *Wilcoxon***

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Posttest – Pretest** |
| Asymp. Sig. (2-tailed)  Z | ,001  -3,449b |

Tabel 6 hasil uji *wilcoxon* memaparkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu bernilai 0,001 lebih < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya terdapat perbedaan antara kegiatan pemberian *pretest* dan *posttest* maka dapat disimpulkan adanya pengaruh pada kegiatan motorik kasar *ball mastery* terhadap anak usia 5-6 tahun di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center.

**Pembahasan**

Kegiatan pemberian *pretest* dan *posttest* pada hasil uji *wilcoxon* memaparkan bahwa terdapat perbedaan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada kegiatan motorik kasar *ball mastery* terhadap anak usia 5-6 tahun di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center.

Secara khusus permainan *ball mastery* memiliki pengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini dikarenakan permainan *ball mastery* ini memang dirancang untuk perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada aspek keseimbangan, kecepatan, dan kekuatan. Anak-anak di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center memiliki hasil yang sangat baik karena sering dilatih perkembangan motorik kasarnya oleh guru dengan melalui berbagai kegiatan yang menunjang fisik motoriknya khususnya pada motorik kasar anak.

Guru-guru di TK B Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center memberikan stimulus secara optimal untuk menunjang kebutuhan motorik anak baik motorik halus maupun motorik kasar pada anak dengan berbagai cara melalui berbagai kegiatan seperti senam, gerak dan lagu, serta permainan. Anak-anak di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center saat diberikan *treatment* kegiatan sangat antusias menirukan gerakan permainan *ball mastery* dari awal hingga akhir kegiatan. Sejalan dengan penelitian Rahman dkk. (2020) bahwa setiap gerakan yang dipraktekkan anak akan mampu mengembangkan aspek-aspek kemampuan motorik kasar seperti aspek keseimbangan, kecepatan dan kekuatan pada kegiatan melompat, menggelindingkan bola, melempar tangkap bola dan menendang bola. Melalui kegiatan menggelindingkan bola, selain aspek keseimbangan terdapat aspek koordinasi yang akan terbentuk dimana anak secara fokus menggunakan koordinasi mata dan tangan untuk menggelindingkan bola ke arah kanan dan kekiri. Kegiatan melempar tangkap bola juga melatih kekuatan anak untuk melempar bola ke lawan dan kegiatan menangkap bola dapat melatih keseimbangan anak agar bola mampu ditangkap dan tidak terjatuh. Saat menendang bola, anak akan menggunakan keseimbangann dan kekuatan kakinya untuk menendang sekencang mungkin kemudian memfokuskan pandangan dan kaki agar bola lari ke arah yang diinginkan sehingga selain aspek kekuatan, aspek koordinasi juga terbentuk.

Anak-anak di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center sangat menyukai kegiatan lempar tangkap bola dimana anak dapat melambungkan bola ke temannya dan teman yang lain menangkapnya selaras dengan penelitian Riska (2020) bahwa kegiatan melempar tangkap bola termasuk dalam gerakan manipulatif yang kompleks dimana kedua tangan melontarkan bola kearah tertentu dengan menjauhi tubuh dan melakukan kontrol terhadap satu atau dua tangan untuk menangkap bola. Menendang bola dapat melatih keseimbangan dinamis dimana dasar dari keterampilan menendang adalah *stationary kicking* Kegiatan-kegiatan motorik kasar hendaknya diawali dengan pemanasan, inti dan terakhir pendinginan. Pemanasan dapat dilakukan dengan kegiatan jalan ditempat, berlari kecl-kecil dan melalui *game* sederhana. Fungsi melakukan pemanasan saat akan melakukan kegiatan adalah untuk mencegah cedera otot. Kegiatan inti memuat latihan keseimbangan, kekuatan, koordinasi, berjalan, berjinjit, melempar tangkap bola, dan menggelindingkan bola untuk latihan peregangan otot-otot. Kegiatan terakhir yaitu pendinginan dimana anak diajak rileks dan santai agar pikiran dan tubuh tidak tegang dengan cara bernyanyi, duduk dengan meluruskan kaki, latihan pendengaran dan ingatan.

Ketika anak melakukan kegiatan bermain motorik kasar, anak dapat mengenal dan memahami lingkungan main sehingga dapat terlatih ototnya dan kemampuan motoriknya dapat terasah serta berkembang dengan baik. Saat anak terbiasa untuk menggerakkan anggota tubuhnya atau melatih motorik kasarnya dengan baik seperti berjalan, berlari, memanjat, maka anak tidak akan mudah sakit. Selaras dengan penelitian Alfianoer (2019) bahwa motorik kasar anak usia dini dapat melatih kegiatan selain menumbuhkan kualitas gerak adalah untuk meningkatkan dan memelihara tubuh agar tetap bugar, sebagai pemicu tumbuh kembang kesehatan tubuh dan jiwa, melatih kesehatan sosial dan emosional serta sebagai memperkuat dan membentuk tubuh anak. Ketika anak menghadapi masalah pada motorik kasarnya, anak akan bisa mengatasi permasalahan tersebut jka sering diberikan latihan fisik motorik kasar. Orang tua atau pendidik memiliki tanggung jawab untuk melatih tumbuh kembang motorik kasar anak supaya anak baik sesuai usia melalui stimulus-stimulus kegiatan sehari-hari.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Hasil analisis data rata-rata pada kegiatan *ball mastery* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada uji *wilcoxon* yaitu bernilai 0,001 < 0,05 maka hipotesis diterima yang artinya pemberian *pretest* dan *posttest* terdapat ketidaksamaan atau perbedaan sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada kegiatan motorik kasar *ball mastery* terhadap anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak di TK B di Yayasan Lembaga Sosial Dikara Edu Center. Pemberian kegiatan *pretest* dan *posttest* melalui 9 kegiatan serta *treatment* 9 kegiatan bertujuan untuk melatih motorik kasar anak pada 3 aspek yaitu: keseimbangan, kecepatan dan kekuatan.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan terdapat saran yang dapat diterapkan antara lain: 1) bagi guru yaitu kegiatan permainan *ball mastery* melalui metode demonstrasi dapat dipraktekkan dalam pembelajaran motorik kasar; 2) bagi orang tua yaitu sebagai motivasi anak dalam melakukan kegiatan motorik kasar seperti *ball mastery* untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak; dan 3) bagi peneliti lain, sebagai bahan rujukan dalam melakukan sebuah penelitian.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adhe, Kartika et al. 2018. “The Implementation of Physical Fitness Learning Module in Kindergarten.” In . *Advance in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173*.

Aghnaita. 2017. Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (kajian konsep perkembangan anak). Diperoleh dari: [*http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal*](http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal) *Vol. 3 (2).*

Alfianoer, Nadya. 2019. Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Senam Irama Di Kober Karunia Katibung Lampung Selatan. Diperoleh dari: <http://repository.radenintan.ac.id/11535/2/PUSAT%201%202.pdf>.

Astutik, Fera. Puji. Fitri, Ruqoyyah. 2019. PENGARUH PERMAINAN “LOLA KENA” TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 25-WAGE SIDOARJO. *Jurnal PAUD Teratai Volume 8 Nomor 2.*

Erlinda, Esti. 2014. PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA. Diperoleh dari: *http://repository.unib.ac.id/8663.*

Febrianta, Yudha. 2017. MODEL PEMBELAJARAN MOTORIK YANG MENYENANGKAN DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 3, Nomor 3.*

Fitri, Ruqoyyah. M. Reza. Mallevi A.N. 2020. INSTRUMEN KESIAPAN BELAJAR: ASESMEN NON-TES UNTUK MENGUKUR KESIAPAN BELAJAR ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF NEUROSAINS. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini (JP2KG AUD) Vol. 1 No. 1, Mei 2020, pp. 17-32.*

Fitri, Ruqoyyah & Imansari. 2021. Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2).*

Hardeli dkk. 2021. Pembuatan Penuntun Praktikum Kimia Sederhana dan Penerapannya. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian. Vol. 1 No. 2.*

Hartati, Siti. Zulkifli, Hukmi. 2020. Analisis Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di TK Pertiwi Kecamatan Pujud Kabupaten Rokan Hilir. *Volume 4 Nomor 2.*

Hasanah, Uswatun. 2016. PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 5, Edisi 1.

Hayati, Sholatul et al. 2017. Effect Of Traditional games, learning Motivation and Learning Style on Childhoods Gross Motor Skills. *Jurnal Internasional Pendidikan dan Penelitian Vol. 5 No. 7.*

Khadjah & Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Khoiroh, Tuchfatin. 2016. *Pengaruh Permainan Komidi Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Sidomukti Bungah Gresik*. Surabaya: Unesapress.

Marfuatin, Emy dkk. 2019. Pengembangan Media Gunungan pada Pembelajaran Tematik Tema Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 (1) pp. 56-63.*

Muslimah, Esa. 2019. *PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI DI PAUD AL-IKHLAS TANGERANG SELATAN*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Novitasari, Reni dkk. 2019. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hulahoop pada Anak Kelompok B PAUD Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia, Vol. 4 (1), 6-12.*

Nurkamelia. 2019. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini STPPA Tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *Journal of Islamic Early Chilhood Education Vol. 2, No.2.*

Padila. Fatsiwi N A. Juli A. 2019. Hasil Skrining Perkembangan Anak Usia Toodler antara DDST dengan SDIDTK. *Jurnal Keperawatan Silampari Volume 3 Nomor 1.*

Permendiknas No. 58 Tahun 2009. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.*

Pratiwi, Wiwik. 2017. Konsep Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Volume 2 Nomor 2.*

Putri, Ananda Febyza Ika. 2019. Pengembangan Motorik Kasar pada Anak Usia 5-6 tahun Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola di Taman Kanak-kanak Para Bintang Kecamatan Kota Baru Jambi. Diperoleh dari: *http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/2643.*

Rahman, dkk. 2020. Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 2 No 2 Halaman 143-151.*

Rebecca J, Powell, Cheniel; Stanley, Peter, de Candole, Rosalind. 2014. Predicting Motor Skills from Strengths and Difficulties Questionnaire Scores, Language Ability, and Other Features of New Zealand Children Entering Primary School Sargisson. *Australian Educational and Developmental Psychologist*. *Vol 3.No 1.h. 32-46.*

Riska, Novita. 2020. Mengembangkan Motorik Kasar melalui Gerak Manipulatif Melempar Bola pada Anak Usia Dini di TK Tunas Permata Tahun Ajaran 2019/2020. Diperoleh dari: *http://repository.radenintan.ac.id/9843/1/bab%201%262.pdf.*

Robert V. Kail dan John C. Cavanaugh. 2007. *Human Development: A LifeSpan View*. Thomson Wadsworth: United State.

Samodra, Y. Touvan. 2020. KERJASAMA PERMAINAN KICK BALL PADA PEMBELAJARAN DIRECT DAN MOTORIK. *Jurnal IKA Vol. 18, No. 2*.

Sari, Pravista Indah. 2015. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI LOMPAT TALI PADA KELOMPOK A DI TK ABA NGABEAN I TEMPEL SLEMAN. Diperoleh dari: *https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.uny.ac.id/23969/1/Pravista%2520Indah%2520Sari\_10111244016.pdf&ved=2ahUKEwil-KDl5sjuAhWRF3IKHf6eBEwQFjAAegQIAxAC&usg=AOvVaw2ZNunv0BNOBWXMjqWToSNB.*

Sari, Putri Wulan. 2020. Mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui permainan 3M (Melempar, Menangkap dan Menendang) Bola pada anak kelompok. Diperoleh dari: *https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://etheses.uin-malang.ac.id/16731/1/15160037.pdf&ved=2ahUKEwi56OPQ5cjuAhUGWCsKHaJbClEQFjADegQICRAB&usg=AOvVaw1sjZADkdd8Hypsn2kTqnwY.*

Saripudin, Aip. 2019. Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Equalita, Volume (1) Issue (1).*

Sujiyono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Syamsuddin, M. Munif dkk. 2019. Kompetensi Motorik Anak Usia Dini: Keterkaitannya dengan Kognitif, Afektif dan Kesehatan. *Jurnal Ilmiah* *VISI PGTK PAUD dan Dikmas. Volume 14 Issue 2.*

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.