

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN LEMPAR TANGKAP BOLA BERSINAR PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN KELOMPOK A DI TK AL HIKMAH SURABAYA

Sukriyatul Isnaini, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : 25010684401@mhs.Unesa.ac.id

Dhian Gowinda Luh Safitri, Universitas Negeri Surabaya

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : dhiansafitri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4–5 tahun melalui permainan lempar tangkap bola bersinar di TK Al Hikmah Surabaya. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar mencapai 33,3%, meningkat menjadi 58,3% pada siklus I, dan mencapai 83,3% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan media bola bersinar yang menarik, variasi kegiatan pembelajaran, serta pendampingan guru yang lebih optimal. Dengan demikian, permainan lempar tangkap bola bersinar terbukti efektif dalam meningkatkan koordinasi mata dan tangan, keberanian, serta kepercayaan diri anak dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: anak usia dini, bola bersinar, lempar tangkap bola, motorik kasar, PTK

Abstract

This study aims to improve the gross motor skills of children aged 4–5 years through a glowing ball throwing and catching game at TK Al Hikmah Surabaya. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects consisted of 12 children. Data were collected through observation, documentation, and field notes. Data analysis used both quantitative descriptive and qualitative approaches. The results showed a significant improvement in children's gross motor skills in each cycle. In the pre-cycle stage, learning mastery was 33.3%, which increased to 58.3% in Cycle I and reached 83.3% in Cycle II. This improvement was supported by the use of attractive glowing ball media, varied learning activities, and more optimal teacher guidance. Therefore, the glowing ball throwing and catching game is proven effective in enhancing hand-eye coordination, courage, and children's self-confidence in learning activities. **Keywords:** gross motor skills, throwing and catching, glowing ball, early childhood

Keywords : classroom action research, early childhood, glowing ball, gross motor skills, throwing and catching ball

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik kasar dan halus, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku, dan agama), bahasa serta komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak melalui proses pembelajaran yang tepat. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan fisik motorik,

karena koordinasi gerak tubuh memungkinkan anak melibatkan seluruh anggota tubuh dan inderanya dalam kegiatan bermain. Hal ini sangat penting bagi tumbuh kembang anak usia dini (Marselina, 2018). Santrock (2007), perkembangan motorik anak berlangsung bertahap dan dipengaruhi oleh stimulasi serta lingkungan. Anak usia dini membutuhkan kesempatan bergerak aktif agar sistem otot dan koordinasi tubuh berkembang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Al Hikmah Surabaya kelompok A usia 4-5 tahun, kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan lempar tangkap bola masih rendah. Dari 12 anak, hanya 4 anak (33,3%) yang mampu melempar dan menangkap bola sesuai instruksi guru. Sebanyak 5 anak (41,7%) belum mampu menangkap bola dengan baik karena koordinasi mata dan tangan belum berkembang optimal, sedangkan 3 anak (25%) kurang fokus dan kurang berani saat mengikuti kegiatan (Observasi di TK Al Hikmah tanggal 4 Agustus 2025).

Setelah diamati, penyebab rendahnya kemampuan tersebut antara lain kurangnya stimulasi permainan fisik yang terstruktur, media permainan yang kurang menarik, strategi pembelajaran guru yang belum maksimal dalam memberikan contoh gerakan, serta kurangnya motivasi anak. Anak masih ragu dan takut saat harus menangkap bola sehingga gerakan tidak terkontrol.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan permainan bola bersinar dengan media bola menarik, ukuran sesuai tangan anak, jarak lempar yang bertahap, serta metode demonstrasi dan pendampingan langsung dari guru. Kegiatan ini diharapkan dapat melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot, konsentrasi, serta keberanian anak. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain bola secara rutin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan (Sutapa, 2021).

Fokus masalah penelitian ini meliputi (1) aktifitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A melalui permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan media *bola bersinar* di TK Al Hikmah Surabaya, (2) aktifitas anak dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan media *bola bersinar* di TK Al Hikmah Surabaya, dan (3) hasil meningkatkan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan media *bola bersinar* di TK Al Hikmah Surabaya. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap penggunaan media pembelajaran berbentuk bola bersinar, penguatan hasil belajar anak dalam permainan lempar tangkap bola, dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis media yang konstruktif.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan

refleksi. Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, aktivitas guru dan anak, serta dinamika kelas, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola berdasarkan skor dan persentase ketuntasan belajar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat pertemuan, dengan indikator keberhasilan minimal 80% anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan.

Penelitian dilaksanakan di TK Al Hikmah Surabaya dengan subjek anak Kelompok A usia 4–5 tahun yang berjumlah 12 anak. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian adalah rendahnya kemampuan dalam motorik kasar anak melalui permainan lempar tangkap bola. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan media *bola bersinar*, yaitu bahan dari karet lembut berwarna dan bersinar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dengan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru, aktivitas anak, serta rubrik penilaian kemampuan melempar dan menangkap bola.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dihitung menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Jika pada siklus I belum tercapai, maka dilakukan perbaikan pada siklus II hingga diperoleh peningkatan kemampuan motorik kasarnya melalui lempar tangkap bola secara optimal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1.1 Kondisi awal (pra-siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2025 di TK Al Hikmah, diperoleh gambaran kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan melempar dan menangkap bola masih tergolong rendah. Dari total 12 anak, hanya 4 anak (33,3%) yang mampu melempar dan menangkap bola sesuai dengan instruksi guru. Sementara itu, sebanyak 5 anak (41,7%) belum mampu menangkap bola dengan baik. Hal ini disebabkan oleh koordinasi antara mata dan tangan yang belum berkembang secara optimal. Selain itu, terdapat 3 anak (25%) yang menunjukkan kurangnya fokus dan keberanian

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mereka kurang aktif dalam praktik melempar dan menangkap bola. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Rendahnya kemampuan ini mengindikasikan perlunya upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, khususnya untuk meningkatkan koordinasi motorik kasar serta kepercayaan diri anak dalam mengikuti kegiatan.

1.2 Pembahasan siklus 1

Pada siklus I, guru mulai mengenalkan media, penggunaan media, cara memegang bola, cara melempar bola dan cara menangkap bola. Guru memberikan contoh cara melempar dan menangkap bola dengan benar.

Guru belum maksimal dalam memberikan variasi kegiatan;

- (a) penjelasan masih kurang menarik bagi sebagian anak; dan
- (b) pengelolaan kelas belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Dari 12 anak, sebanyak 7 anak (58,3%) sudah mampu melempar dan menangkap bola sesuai instruksi guru. Sementara itu, 3 anak (25%) masih belum mampu melakukan kegiatan dengan baik karena koordinasi mata dan tangan yang belum optimal. Adapun 2 anak (16,7%) masih terlihat kurang fokus dan kurang percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun terjadi peningkatan, hasil pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% anak mampu melakukan kegiatan dengan baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II, seperti meningkatkan variasi permainan, pemberian penguatan, serta pendekatan yang lebih individual kepada anak yang mengalami kesulitan.

1.3 Pembahasan siklus 2

Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan. Guru sudah:

- (a) menggunakan variasi kegiatan yang lebih menarik (Permainan lempar tangkap bola bersinar)
- (b) memberikan instruksi yang lebih jelas dan komunikatif; dan
- (c) meningkatkan interaksi dengan anak melalui tanya jawab dan pendampingan langsung.

Dengan demikian, aktivitas guru dalam pembelajaran sudah masuk kategori baik.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 12 anak, sebanyak 10 anak (83,3%) telah mampu melempar dan menangkap bola sesuai instruksi guru.

Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak dalam:

- (a) melempar bola ke arah yang ditentukan;
- (b) menangkap bola dengan kedua tangan;
- (c) mengoordinasikan gerakan mata dan tangan; dan
- (d) menunjukkan keberanian serta kepercayaan diri dalam bermain.

Sementara itu, hanya 1 anak (8,3%) yang masih belum optimal dalam koordinasi gerak, dan 1 anak (8,3%) masih memerlukan bimbingan dalam hal fokus dan keberanian. Dengan demikian, hasil pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu lebih dari 80% anak mampu melakukan kegiatan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam keterampilan melempar dan menangkap bola.

1.4 Analisis peningkatan antar siklus

Tabel 1. Analisis peningkatan siklus

Tahap	Junlah anak tuntas	Presentase
Pra-siklus	4	33,3%
Siklus 1	7	58,3%
Siklus 2	10	83,3%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam kegiatan melempar dan menangkap bola. Pada kondisi awal (prasiklus), tingkat keberhasilan anak masih rendah, yaitu sebesar 33,3%. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya koordinasi mata dan tangan, serta rendahnya fokus dan kepercayaan diri anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Aktivitas anak

Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan menjadi 58,3%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih terarah, seperti latihan berpasangan dan pemberian contoh langsung oleh guru, mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan anak. Namun demikian, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, peningkatan kemampuan anak menjadi 83,3%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari adanya perbaikan strategi pembelajaran, seperti penggunaan variasi permainan yang lebih menarik, media yang lebih berwarna, serta pemberian motivasi dan penguatan positif kepada anak. Pendekatan yang lebih individual juga membantu anak yang mengalami kesulitan untuk berkembang lebih optimal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, khususnya dalam keterampilan melempar dan menangkap bola. Selain itu, faktor motivasi dan kepercayaan diri juga berperan penting dalam keberhasilan anak mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pertama, peningkatan aktivitas guru menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media bola bersinar yang menarik dan metode demonstrasi yang tepat, guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar (*learning by playing*).

Kedua, peningkatan aktivitas anak menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik

dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam pembelajaran. Bola bersinar memberikan stimulus visual yang menarik sehingga anak lebih fokus, antusias, dan berani dalam melakukan aktivitas fisik. Kegiatan ini juga membantu anak belajar melalui pengalaman langsung.

Ketiga, peningkatan hasil kemampuan motorik kasar menunjukkan bahwa permainan lempar tangkap bola bersinar efektif dalam melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan otot, serta keseimbangan tubuh anak. Anak tidak hanya melakukan gerakan secara berulang, tetapi juga memahami cara mengontrol gerakan tubuhnya dengan lebih baik.

Dengan demikian, permainan lempar tangkap bola bersinar dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: Aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan lempar tangkap bola bersinar di TK Al Hikmah Surabaya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan berada pada kategori baik.

Aktivitas anak dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, keberanian, serta keterlibatan anak dalam kegiatan.

Penggunaan permainan lempar tangkap bola bersinar terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok A usia 4–5 tahun, yang ditunjukkan dengan meningkatnya capaian perkembangan anak hingga mencapai ketuntasan klasikal di atas 80%.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Z. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya.

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman pembelajaran di taman kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. McGraw-Hill.
- Gallagher, J. J. (2005). *Motor development and learning*. Human Kinetics.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- Ismail, A. (2009). *Pendidikan anak usia dini berbasis bermain*. Edukasi Press.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Marselina. (2018). Perkembangan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Morrison, G. S. (2012). *Early childhood education today*. Pearson Education.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2012). *Experience human development*. McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development*. McGraw-Hill.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Prenada Media.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- Sutapa, P. (2021). Pengaruh aktivitas bermain bola terhadap perkembangan motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar PAUD*. Pedagogia.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Grasindo.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.



UNESA