

**THE EFFECT OF GAMES BOLING RUN TOWARD RAW
MOTORCYCLE ABYLITY IN CHILDREN AGE 4-5
YEARS AT KINDERGARDEN PEMBINA 1
PEKANBARU CITY**

Silamarzela, Ria Novianti, Febrialismanto

*silamarzela24@gmail.com (081261347822), rianovianti.rasyad@gmail.com
febrialisman@gmail.com*

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract: *The purpose of this research is to study the effect of boling run game implementation on rough motor ability of 4-5 years old child. This research was conducted at kindergarden 1 Pekanbaru City during May 2017. The research used experimental method with one group pre-test post-test design design with 18 samples. The type of instrument used in this study is to use an observation sheet to record about the activities that occurred during the given treatment. Based on the result of hypothesis test, there is influence of boling run game implementation on gross motor ability of children aged 4-5 years in TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru. Obtained a tcount of 72.412 with sig 0.000, because sig <0.05 it can be concluded that there is influence of applying boling run against gross motor abilities in children. In Hypothesis test can be seen $t_{count} = 72,412 > t_{table} = 2,110$. It can be interpreted that there is a significant influence on the implementation of bowling run game against rough motor skills in children age 4-5 years in kindergarden 1 Pekanbaru City of 91.39%.*

Keywords: *Rough Motoric, Run Boling Games*

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *BOLING RUN*
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI
PEMBINA 1 KOTA PEKANBARU**

Silamarzela, Ria Novianti, Febrialismanto

silamarzela24@gmail.com (081261347822), rianovianti.rasyad@gmail.com, febrialisman@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji pengaruh penerapan permainan *boling run* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru selama bulan mei 2017. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design* dengan jumlah sampel 18 anak. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh penerapan permainan *boling run* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 72,412 dengan sig 0.000, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan *boling run* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak. Pada uji Hipotesis dapat dilihat $t_{hitung} = 72,412 > t_{tabel} = 2,110$. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan *boling run* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru sebesar 91,39%.

Kata Kunci: Motorik Kasar, Permainan *Boling Run*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Dalam rentang perkembangan seorang individu pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa, baik dari segi fisik-motorik, emosi, kognitif, maupun psikososial. Periode ini merupakan masa yang sangat fundamental bagi kehidupan anak usia dini, di mana pada masa ini proses perkembangan berjalan dengan pesat, terutama yang paling menonjol adalah perkembangan aspek fisik motoriknya.

Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) kegiatan jasmani sangat penting ini bertujuan untuk melatih gerakan kasar anak dalam berolah tubuh, kegiatan ini merupakan serangkaian kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari kegiatan lainnya, untuk mencapai tujuan tersebut guru harus memahami seperangkat program kegiatan berlari serta dapat mengaitkan dengan kebutuhan minat dan kemampuan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tahap-tahap perkembangan.

Cristiana Hari Soetijiningsih (2012) mengatakan bahwa pada usia kira-kira 3-5 tahun, anak mulai dapat melompat dengan kedua kakinya, yang sebelumnya tidak bisa dilakukan karena berkaitan dengan kematangan otot-otot nya. Juga anak sudah dapat berlari ke sana kemari, tetapi belum mampu berhenti dengan tiba-tiba atau membalik. Aktivitas-aktivitas ini merupakan sumber kebanggaan bagi anak. Sekitar usia empat tahun sudah menguasai cara berjalan orang dewasa dan sudah dapat lari, berhenti dan putar membalik. Kemampuan berlari anak seperti orang dewasa dan berlari dalam aktivitas permainan, dapat dilakukan pada sekitar usia 5-6 tahun. Pada usia empat tahun ini anak juga sudah mampu berdiri di atas satu kaki dan menangkap bola yang dilemparkan kepadanya. Bila saat usia tiga tahun dapat melompat dengan jarak sejauh 15-24 inci (38-60 cm), maka saat usia empat tahun dapat melompat sejauh 24-33 inci (60-83 cm). Usia sekitar lima tahun, makin menyukai kegiatan petualangan, misalnya memanjat dengan tangkas, berlari dan melompat, yang menyenangkan aktivitas balapan dengan teman-temannya atau orangtuanya.

Bermain (dalam Rita Kurnia, 2001) dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997). Cara bermain *Boling Run* ini menggunakan dua tim dengan menggunakan bola besar dan juga bola kasti untuk melempar ke arah botol yang telah disusun dengan cara melewati berbagai rintangan, seperti menendang bola, menirukan gerakan pesawat, melakukan gerakan melompat, melompat secara terkoordinasi, gerakan bergelayut, serta gerakan antisipasi. Pada permainan ini diharapkan anak mampu melakukan gerakan motorik kasar untuk anak usia 4-5 tahun.

Setelah melakukan observasi di Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru, kondisi awal yang terlihat adalah : 1). Masih ada beberapa anak yang belum bisa menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang. Contohnya terlihat saat guru memberikan permainan menirukan gerakan-gerakan pada hewan, seperti cara menirukan gerakan monyet, suara kucing dan sebagainya. 2). Beberapa anak yang masih belum bisa melakukan gerakan menggantung (bergelayut). Contohnya terlihat disaat guru sedang mengajak anak bermain diluar kelas dan hanya beberapa anak saja yang bisa melakukannya gerakan bergelayut. 3). Kurangnya kemampuan beberapa anak

dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, seperti melompat dan berlari. 4). Masih ada beberapa anak yang belum mampu melempar sesuatu secara terarah. Contohnya terlihat disaat guru memberikan permainan boling pada kegiatan akhir hanya beberapa anak saja yang mampu melempar secara tepat kearah sasaran seperti yang dicontohkan. 5). Masih ada beberapa anak yang belum mampu menangkap sesuatu secara tepat. Contohnya terlihat saat guru memberikan tugas bermain melempar dan menangkap bola. 6). Masih ada beberapa anak yang belum bisa melakukan gerakan antisipasi. Contohnya terlihat disaat anak diajak bermain melempar dan menangkap bola, ada beberapa anak yang masih kebingungan dalam mendengarkan intruksi temannya. 7). Masih ada beberapa anak yang belum bisa menendang sesuatu secara terarah. Contohnya terlihat saat anak diberikan permainan diluar kelas untuk menendang bola kearah gawang hanya beberapa anak saja yang mampu melakukannya kearah sasaran yang di inginkan. 8). Dan masih ada beberapa anak yang belum bisa memanfaatkan alat permainan diluar kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *one group pre-test psot-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. SuharsimiArikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013). Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas A di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru yang berjumlah 18 orang anak yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki 13 orang anak perempuan.

Teknis analisis data yang digunakan untuk data hasil eksperimen menggunakan *eksperimen one group pretest-posttest design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Sugiyono, 2010).Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji linearitas, uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan untuk memperoleh pengumpulan data, yaitu:

1. Menentukan subjek penelitian yang akan dijadikan sampel penelitian
2. Mempersiapkan lembar observasi anak
3. Mengajukan permohonan izin penelitian kepada jurusan setelah mendapat lembar pengesahan proposal penelitian dari dosen pembimbing melalui surat atas nama Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Riau
4. Mengajukan permohonan izin penelitian kepada kepala TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru PAUD

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) diabaikan (Sugiyono, 2010).

Tabel. 1. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2- tail ed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum – sesudah	-18,944	1,110	,262	-19,496	-18,392	-72,412	17	,000

Sumber Data: Data olahan penelitian 2017 (Lampiran 11, Hal 71)

Untuk mengetahui gambaran umum kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan, maka dilakukan *pretest*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Gambaran umum kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan permainan *boling run* (*pretest*)

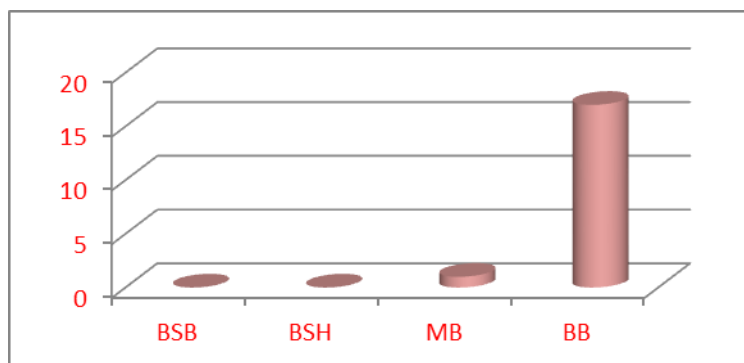
No	Kriteria	Skor			F	Persentase(%)
1	BSB	76%	-	100%	0	0%
2	BSH	56%	-	75%	0	0%
3	MB	41%	-	55%	1	5,55%
4	BB	<	40	%	17	94,4%
Jumlah					18	100

Sumber Data: Data olahan penelitian 2017 (Lampiran 5, Hal 65)

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak sebelum menggunakan kegiatan permainan *Boling Run* tidak terdapat anak dengan kategori tinggi atau 0%. Anak yang berada pada kategori sedang atau MB

sebanyak 1 anak atau 5,55%, dan anak yang berada pada kategori rendah atau BB sebanyak 17 anak atau 94,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel bahwa lebih dari semua dari jumlah sampel berada pada kategori rendah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Perlakuan



Setelah diberikan perlakuan gambaran umum kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru terdapat peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum. Secara rinci dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

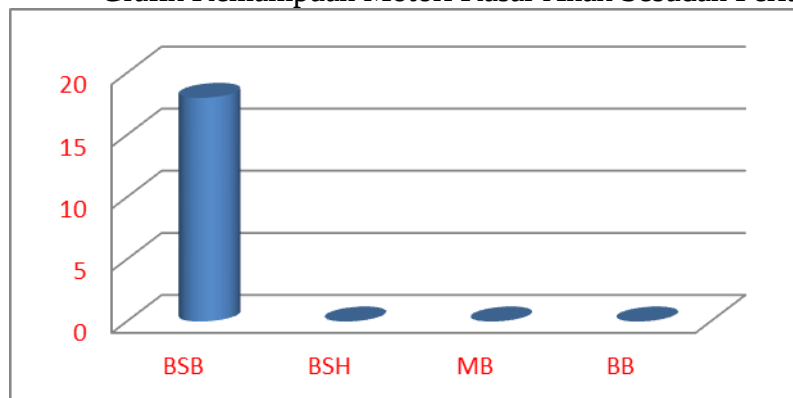
Tabel 3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

No	Kriteria	Skor			F	Persentase(%)
1	BSB	76%	-	100%	18	100
2	BSH	56%	-	75%	0	0
3	MB	40%	-	55%	0	0
4	BB	< 40		%	0	0
Jumlah					18	100

Sumber Data: Olahan penelitian 2017 (Lampiran 6, Hal 66)

Berdasarkan tabel 3 diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak setelah penerapan kegiatan permainan *Boling Run*, anak yang berkategori BSB sebanyak 18 anak atau 100%. Untuk berkategori sedang atau BSH sebanyak 0 anak atau 0% dan tidak ada anak yang berada pada kategori MB. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dikategori BSB. Hal ini dapat dilihat pada grafik bahwa dari semua jumlah sampel berada pada kategori BSB. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik Kemampuan Motori Kasar Anak Sesudah Perlakuan



Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat rekapitulasi perbandingan pada tabel dibawah ini:

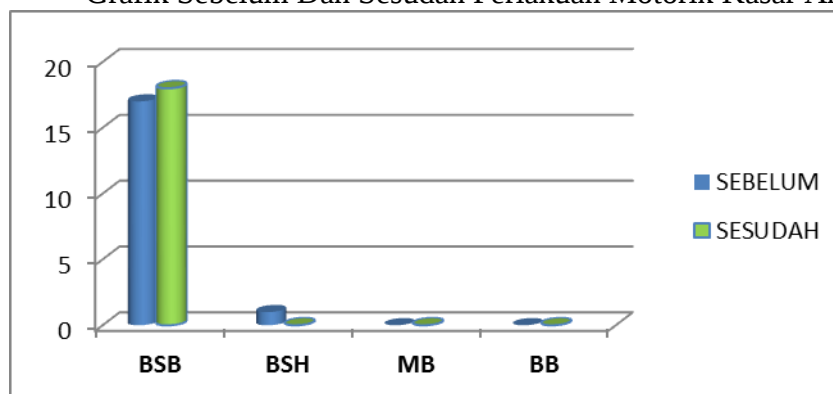
Tabel 5 Rekapitulasi Kemampuan Motorik Kasar Sebelum Dan Sesudah Perlakuan

No	Kriteria	Pretest					Posttest				
		Skor		F (%)			Skor		F (%)		
1	BSB	76%	-	100%	0	0	75%	-	100%	18	100
2	BSH	56%	-	75%	0	0	56%	-	75%	0	0
3	MB	40%	-	55%	1	5,55	40%	-	55%	0	0
4	MB	<	-	40%	17	94,4	<	-	40%	0	0
Jumlah					18	100	Jumlah			18	100

Sumber Data: Olahan data penelitian 2017 (Lampiran 7, Hal 67)

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang mengikuti kegiatan permainan *Boling Run* mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar yang semula tidak terdapat anak dengan BSB, kemudian mengalami peningkatan menjadi 18 anak atau 100% setelah diberikan perlakuan. Sedangkan yang berada pada kategori sedang atau BSH yang pada awalnya sebanyak 1 anak atau 5,55% kemudian mengalami menjadi 0 anak atau 0% sebagaimana selebihnya berada kategori BSB setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya yang berada pada kategori rendah BB yang pada awalnya sebanyak 17 anak atau 94,4% kemudian mengalami peningkatan yaitu tidak terdapat anak pada kategori BB. Gambaran umum kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun sebelum dan setelah permainan *boling run* dapat juga disajikan dalam bentuk diagram batang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik Sebelum Dan Sesudah Perlakuan Motorik Kasar Anak



Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linier atau tidak (apakah ada hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
sebelum * sesudah	(Combined)		28,278	6	4,713	9,720	,001
	Between Groups	Linearity	21,313	1	21,313	43,959	,000
		Deviation from Linearity	6,964	5	1,393	2,873	,067
	Within Groups		5,333	11	,485		
	Total		33,611	17			

Sumber Data: Data olahan penelitian 2017 (Lampiran 10, Hal 70)

Berdasarkan tabel 6 diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berhitung anak didik dengan menggunakan penerapan permainan *Boling Run* sebesar 0,001. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,001 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penerapan permainan *Boling Run* adalah linier.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberi keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan *SPSS 20*. Kolom yang dilihat pada Prinout ialah kolom *Sig.* Jika pada kolom *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Tabel 7 Uji Homogenitas

Test Statistics		
	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	6,000 ^a	10,778 ^b
Df	5	6
Asymp. Sig.	,306	,095

Sumber Data: Data Olahan penelitian 2017 (Lampiran 10, Hal 70)

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara *Kolmogorof* (uji K-S satu sample) pada *SPPS 20*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Uji normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		sebelum	Sesudah
N		18	18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	11,28	30,22
	Std. Deviation	1,406	1,833
	Absolute	,189	,275
Most Extreme Differences	Positive	,189	,166
	Negative	-,126	-,275
Kolmogorov-Smirnov Z		,804	1,169
Asymp. Sig. (2-tailed)		,538	,130

Sumber Data: Data Olahan Penelitian 2017 (Lampiran 10, Hal 70)

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kolmogorof-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka distribusi normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada sebelum perlakuan sebesar 0,538 dan nilai *Sig.* pada sesudah perlakuan sebesar 0,130. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > 0,05 maka *Ho* diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan permainan *Boling Run* usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika *Sig.* > 0,05 maka *Ho* diterima, *Ha* ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka *Ho* ditolak, *Ha* diterima. Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan berhitung anak didik sebelum dan sesudah eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data *Pretest* dan *Posttest* seperti tabel berikut:

Tabel. 9. Uji Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2- tail ed)
		Mean	Std. Deviasi on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower Upper			
Pair 1	sebel um – sesud ah	-18,944	1,110	,262	-19,496 -18,392	-72,412	17	,000

Sumber Data: Data olahan penelitian 2017 (Lampiran 11, Hal 71)

Berdasarkan tabel 9. diatas menunjukkan nilai uji statistik t hitung sebesar -72,412 uji dua pihak berarti mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t hitung 72,412 karna nilai (Sig. 2-tailed) 0,000<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan motorik kasar yang sangat signifikan setelah menggunakan penerapan permainan *Boling Run* dalam permainan.

Kriteria pengujian hipotesis Ho diterima jika nilai (sig. -tailed) 0,000<0,05 berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik t hitung = -72.412 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehing nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t hitung (72,412) sedangkan t tabel (Dk= n-1, dk= 18-1= 17) sehingga t tabel =2,110, karena dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t hitung 72,412 lebih besar dari pada t tabel =2,110 maka dapat diartikan dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan permainan sebelum dan sesudah terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru.

Untuk mengetahui seberapa besar efektif pengaruh cara menghitung rumus gain menurut David E.Meltzer (Yanti Herlanti) sebagai berikut:

(G-Gain). Rumus Gain Menurut David E. Meltzer:

$$G = \frac{\text{Skor Akhir (Posttest)} - \text{Skor Awal (Pretest)}}{\text{Skor Maximal} - \text{Skor Awal}} \times 100\%$$

$$G = \frac{544 - 204}{576 - 204}$$

$$G = \frac{340}{372} \times 100\%$$

$$G = 91,39\%$$

Keterangan

- G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
Posttest = Nilai setelah dilakukan esprimen
Pretest = Nilai sebelum eksprimen
 100 % = Angka tetap

Berdasarkan rumus di atas diartikan bahwa pengaruh yang diberikan penggunaan penerapan Permainan *Boling Run* Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru adalah sebesar 91,39%. Terdapat 3 kategori perolehan skor gain ternormalisasi kategori peningkatan sebesar 91,39% yaitu pada kategori tinggi $91,39\% > 70\%$.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase dapat dilihat hasil *pretest* anak usia 4-5 tahun di TK negeri pembina 1 Kota Pekanbaru di peroleh nilai 204 dengan rata-rata 11,33, anak yang berada pada kategori BB sebanyak 17 anak dan anak yang berada pada kategori MB sebanyak 1 orang anak, yang berada pada kategori BSH sebanyak 0 anak dan BSB sebanyak 0 orang anak, jadi sebelum perlakuan secara keseluruhan adalah 35,41%. Artinya kemampuan motorik kasar anak pada saat *pretest* masih rendah atau BB. Terbukti pada saat proses pembelajaran dimana anak masih belum bisa melempar bola kearah kaleng serta gerakan bergelayut, berlari, menendang masih belum bisa seperti yang dicontohkan oleh guru. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) perkembangan kemampuan motorik anak sebelum perlakuan berada pada kriteria interpretasi skor $< 40\%$ yaitu kategori rendah. Sedangkan kemampuan motorik kasar sesudah perlakuan berada pada kriteria interpretasi skor $75\% - 100\%$ yaitu kategori sangat tinggi.

Setelah pemberian *treatment* dengan menerapkan permainan *Boling Run*, maka tahap selanjutnya adalah *posttest* diperoleh jumlah nilai 544 dengan rata-rata 30,22 secara keseluruhan dapat dilihat perindikator tergolong BSB sebesar 94,445%. Anak yang berada pada kategori rendah dan sedang mengalami signifikan, karena hampir seluruh jumlah anak berada pada kategori dengan dan tinggi. Adapun peningkatan ini terjadi sesuai dengan hal yang diungkapkan oleh Teori menurut Sukintika (dalam Idrawati. 2004), perkembangan motorik merupakan perubahan tingkah laku motorik yang terjadi terus-menerus sepanjang siklus kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh tuntutan-tuntutan tugas, biologis individual dan juga lingkungan. Menurut Bambang Sujiono (2010) gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besae bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besat besar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak.

Dengan demikian ada perbedaan saat *pretest* dan *posttest*. Di *pretest* anak berada pada kategori rendah atau BB. Dengan demikian peneliti memberikan *treatment* pada anak selama 4 hari, selama 4 hari peneliti dapat melihat perkembangan setiap anaknya, selanjutnya adalah *posttest* dalam tahapan ini anak berada pada kategori sanagat tinggi atau BSB. Artinya kemampuan anak dalam motorik kasar mengalami peningkatan yang signifikan, karena hampir seluruh dari jumlah anak berada pada kategori tinggi. Dari *pretest* dan *posttest* ada peningkatan dalam setiap perkembangan anak.

Penelitian eksperiment ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Perlakuan berupa permainan *Boling Run*. Uji *signifikasi* perbedaan ini dengan *t statistik* diperoleh *t hitung* sebesar 72,412 dan dibandingkan dengan *t tabel* pada taraf $\text{Sig} = 0,05$ adalah *df* 17 adalah 2,110 karena nilai *t hitung* $> t \text{ tabel}$ atau $72,412 > 2,110$ berarti signifikan maka $H_a = \text{diterima}$ dan $H_o = \text{ditolak}$. Menurut sugiyono (2010) bila *t hitung* jatuh pada daerah penerimaan H_a , maka H_a yang menyatakan kemampuan motorik kasar sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Jadi terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah melakukan permainan *Boling Run*. Maka dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh penerapan permainan *Boling Run* terhadap kemampuan motorik kasar anak yang sangat signifikan di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru. Hasil penelitian ini juga menghasilkan persentase peningkatan sebesar 91,93% menunjukkan adanya pengaruh permainan *Boling Run* terhadap kemampuan motorik kasar pada anak. Dari hasil yang didapatkan terdapat pengaruh terdapat pengaruh permainan *Boling Run* terhadap kemampuan motorik kasar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan menurut Ginanjar Asmatubrata (dalam Eka Nur Rahmawati Kurnia. 2013) permainan *Bowling* juga diartikan sebagai suatu jenis olahraga atau permainan menggelindingkan atau melempar bola dengan menggunakan tangan. Bola *Bowling* dilemparkan ke *pin* (gada) yang berderet dengan jumlah 10 buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Menurut Barbara She (2009) dalam bermain *Bowling* anak-anak belajar tentang koordinasi tangan, mata, dan mencari tau seberapa kekuatan yang diperlukan untuk menjatuhkan kaleng-kaleng secara bersamaan. Sedangkan menurut Syamsidah (dalam Riska Dwi Nurul Hikmah. 2017) bermain *Bowling* bertujuan melatih kekuatan gerak, keterampilan melempar, dan keseimbangan anak.

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa permainan *Boling Run* dapat diterapkan pada pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam proses pembelajaran. Semua faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak dalam mengenal permainan *Boling Run* dan kemampuan lainnya dapat ditingkatkan secara maksimal sehingga tujuan sekolah dapat tercapai. Hal ini di dukung oleh hasil penelitian Eka Nur Rahmawati Kurnia (2013) penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya pada komponen koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan melalui permainan *Bowling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat melalui permainan *Bowling*, yaitu sebelum dilakukan tindakan terdapat 3 orang anak (12,5%) yang mendapat kriteria sangat baik, siklus I meningkat menjadi 9 anak (37,5%) dan pada siklus II menjadi 21 anak (87,5%) dengan kriteria sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *Boling Run* efektif dan bisa menjadikan hasil penelitian ini sebagai panduan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat hubungan signifikan antara permainan *Boling Run* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru $t_{hitung} = 72,412$ dan $Sig = 0,000$. Karena $Sig < 0,05$ berarti signifikan. Ini berarti kemampuan motorik kasar di TK Negeri Pembina 1 Kota Pekanbaru mengalami peningkatan sebesar 91,39% terhadap kemampuan motorik kasar anak dan berada pada kategori BSB atau tinggi.

Rekomendasi

Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan yang membuat anak gembira melalui aspek motorik kasar.

Bagi guru diharapkan dapat memberikan variasi permainan yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan kepada anak didik supaya anak mampu mengembangkan motorik kasarnya.

Bagi Peneliti Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan motorik kasar pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang Sujiono dkk. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas terbuka. Jakarta.

_____2010. *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas terbuka. Jakarta.

Barbara She. 2009. *Play For Kids 101 Permainan & Outbond Yang Mencerdaskan Anak*. Book Marks. Yogyakarta.

Christiana Hari Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak*. Prenada Media Group. Jakarta

Depdikbud. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta

Eka Nur Rahmawati Kurnialita. 2013. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Bowling* Pada Siswa Kelompok A1 TK An Nur II Stan Maguwoharjo Depok. Jurnal UNY. (Online). Volume II No 7 Tahun 2013 Universitas Negeri Yogyakarta.
<http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/4700/16/527>
 (diakses 06 juni 2017).

Elizabet B. Hurlock. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga. Jakarta.

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.

Riduan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.

Riduan.2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung.

Riska Dwi Nurul Hikmah. 2017. Penerapan Bermain *Bowling* Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nahdatul Ulama Mataram Baru Lampung Timur. Naskah Publikasi. Fakultas Tarbiah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan. (Online). <http://Reposstory.radenintan.ac.id>. Diakses (08 Juni 2017)

Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik Ditaman Kanak-Kanak*. Pernada Media Group. Jakarta.

Sugyono. 2014. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta.

Sumantri. 2005. *Dasar Dan Teori Perkembangan Anak*. BPK Gunung Mulia. Jakarta.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PT Bintang Pustaka Abadi. Yogyakarta.

Syamsu Yusuf. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. PT Remaja Rosda Karya. Bandung.

Sya'ban Jamil. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Mahakarya Publishing. Jakarta.