INFLUENCE GAME BALL THROWS AND CATCHES THE IMPROVEMENT OF ROUGH MOTOR SKILLS OF CHILDREN AGES 5-6 YEARS IN GROUP B1 TK BHAYANGKARI BAGANSIAPIAPI

Lisa, Zulkifli, Nurlita
lisaalfath29@gmail.com (0852 7271 1786), pakzul_n@yahoo.com.id, lita.martison@yahoo.com
Guru Pendidikan Kursus Untuk Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract : *Learning activities conducted in kindergarten Bhayangkari only considers the activities of reading, writing, and arithmetic are important so that the child's gross motor skills are still low, it is seen from the attitude of the child's behavior was not interested and less active in participating in learning gross motor skills. This study aims to determine through throwing and catching a ball game can see the influence of children's ability to improve gross motor skills of children and measure how high the increase in children before and after treatment with experimental methods, as well as to find a creative way in creating a fun learning environment to improve skills physical motor skills of children. The method used is ekprimen held in May 2015. The number of children in this study were 20 people, consisting of 11 boys and 9 girls. Based on data from the percentage after given treatment with a score of 82.91%, while the influence of gross motor skills of children before and after treatment equal to 34.37% and concluded that with the activities of throwing and catching the ball influential improve gross motor skills in children aged 5 -6 years in kindergarten Bhayangkari Bagansiapiapi.*

Keyword : *Rough Motoric ability , throwing and catching a ball game.*

PENGARUH PERMAINAN MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B1 TK BHAYANGKARI BAGANSIAPIAPI

Lisa, Zulkifli, Nurlita
lisaalfath29@gmail.com (0852 7271 1786), pakzul_n@yahoo.com.id, lita.martison@yahoo.com
Guru Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Kegiatan Belajar yang dilakukan di TK Bhayangkari hanya menganggap kegiatan membaca, menulis, dan berhitung yang penting sehingga keterampilan motorik kasar anak masih rendah, hal ini terlihat dari sikap perilaku anak tidak tertarik dan kurang aktif dalam berpartisipasi belajar keterampilan motorik kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui melalui melempar dan menangkap permainan bola dapat melihat pengaruh kemampuan anak untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dan mengukur seberapa tinggi kenaikan pada anak-anak sebelum dan setelah pengobatan dengan metode eksperimental, serta menemukan cara kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan motorik fisik anak. Metode yang digunakan adalah ekprimen diselenggarakan pada bulan Mei 2015. Jumlah anak-anak dalam penelitian ini adalah 20 orang, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. Berdasarkan data dari persentase setelah diberikan pengobatan dengan skor 82,91%, sedangkan pengaruh keterampilan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan yang sama untuk 34,37% dan menyimpulkan bahwa dengan kegiatan melempar dan menangkap bola berpengaruh meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia 5 -6 tahun di TK Bhayangkari Bagansiapiapi.

Kata Kunci: kemampuan motorik kasar, melempar dan menangkap permainan bola.

PENDAHULUAN

Mengembangkan fisik motorik di TK melalui permainan kreatif memerlukan perencanaan yang matang agar pelaksanaannya dapat sesuai dengan yang kita inginkan. Untuk memulai rancangan permainan tersebut, terlebih dulu guru perlu mengidentifikasi aspek tujuan pengembangan fisik motorik yang diinginkan, kemudian mencari jenis permainan yang sesuai. Setelah itu Guru perlu memikirkan alat atau perlengkapan apa saja yang diperlukan untuk permainan tersebut, dan menentukan kelompok dengan harapan pelaksanaan permainan akan berlangsung seru dan menarik jika terjadi persaingan antar kelompok. Terakhir, Guru juga perlu menyusun langkah demi langkah cara melaksanakan permainan yang di rancang.

Sebagai salah satu langkah untuk menghidupkan permainan, dapat diadakan perlombaan antar kelompok anak dengan mempertimbangkan 2 (dua) hal Bambang Sujiono (2011) *Pertama,* pengelolaan perlombaan yang sesuai dengan perkembangan anak. Untuk anak usia TK perlombaan berlari, melempar, menendang dan menangkap sudah memenuhi kegiatan yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi mata dengan tangan atau mata dengan kaki. *Kedua,* tidak mementingkan aspek persaingan dalam perlombaan tersebut, tetapi lebih mementingkan kerja sama/kooperatif. Persaingan biasanya akan menimbulkan rasa frustasi bagi anak yang kalah atau kebanggaan yang berlebihan sebagai seorang 'bintang' bagi yang menang. Sedangkan perlombaan kooperatif akan memungkinkan setiap anak menjadi pemain dengan cara bekerja sama, tanpa dibebani kekhawatiran tentang nilai atau menang-kalah. Bentuk perlombaan kooperatif ini, misalnya dengan lomba bermain balok, bermain drama, menari atau senam secara kelompok. Berbagai permainan tradisional yang mengandung nilai persaingan pun dapat dimodifikasi untuk lebih diarahkan pada permainan kooperatif yang menyenangkan.

Suyadi (2010) mengatakan guru harus pandai-pandai menciptakan sesuatu yang baru pada anak-anak. Sebab, hal-hal yang baru selalu menarik perhatian. Karena ada yang diperhatikan itulah semangat belajar menjadi bertambah. Akan tetapi, pengenalan terhadap hal-hal yang baru tersebut hendaknya selalu dihubungkan dengan hal-hal yang sudah yang diketahui anak didik, dengan metode yang biasa, dan guru sendiri harus menunjukkan antusiasme atau perluasan terhadap hal yang baru tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan Kelompok B1 TK Bhayangkari Bagansiapiapi, kemampuan motorik kasar anak belum memenuhi perkembangan fisik motorik sesuai dengan usia perkembangan anak. Menurut Bambang Sujiono (2011) anak usia 5-6 tahun sudah bisa melakukan gerakan berlari dan langsung menendang bola, melambung bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, melakukan gerakan maju atau mundur sambil melempar atau menangkap bola, dan melakukan kombinasi gerakan berputar sambil melempar. Akan tetapi anak kelompok B1 TK Bhayangkari sebagian besar belum bisa melakukan gerakan tersebut dengan baik sesuai perkembangan usia mereka.

Melihat hal tersebut peneliti berkeyakinan permainan melempar dan menangkap bola bisa meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penyajian permainan dengan pola perlombaan antar kelompok dengan jumlah tiap anggota kelompok harus sama dan diberikan batasan waktu serta dengan susunan kegiatan yang mengasyikkan akan lebih mendukung perkembangan motorik kasar anak dalam mengikuti kegiatan permainan tersebut. Dengan demikian penulis melakukan penelitian pendekatan eksprimen dengan judul "Pengaruh Permainan Melempar dan

Menangkap Bola Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B1 TK Bhayangkari Bagansiapiapi".

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksprimen yaitu: Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja Sutrisno Hadi (1985). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan melempar dan menangkap bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik t-test dengan bantuan SPSS for windows release.17. Teknik statistik t-test digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah tindakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan melempar dan menangkap bola terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun TK Bhayangkari Bagansiapiapi. Penelitian terdiri dari dua test yaitu *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen yaitu B1 yang terdiri dari 20 orang anak. Untuk keperluan ini, dilakukan manipulasi terhadap pengaruh kegiatan melempar dan menangkap bola terhadap motivasi peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Terdapat perbedaan hasil *pre test* dan *post test*, karena diperoleh setelah perlakuan mencerminkan perubahan yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Bila hasil *post test* tinggi maka ini berarti bahwa permainan melempar dan menangkap bola berpengaruh positif terhadap peningkatan motorik kasar anak.

Analisis Data

Kritera pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probalitas t statistik (sig.t) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikasi (a) = 0,05. Bila nilai p < 0,05 berarti ada pengaruh positif dan signifikan. Gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel diskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pre Test	8	24	8	2,6	9	16	11,65	2.720
Post Test	8	24	8	2,6	16	24	19,9	3,076

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor motivasi anak dalam mengembangkan motorik kasar meningkat setelah diberikan perlakuan (permainan melempar dan menangkap bola). Ini menandakan bahwa permainan

melempar dan menangkap bola berpengaruh positif yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

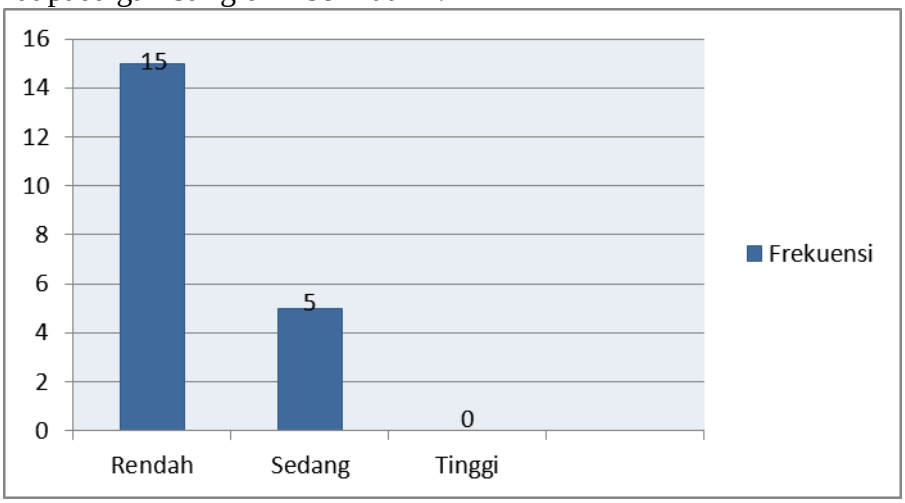
Gambaran Motorik Kasar Anak Sebelum Perlakuan (Pre Test)

Untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan perkembangan motorik kasar anak, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel
Perkembangan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan
Melempar dan Menangkap Bola Sebelum Perlakuan (*Pre Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	Tinggi	X ≥ 18,6	0	0 %
2	Sedang	13,4 ≤ X < 18,6	5	25 %
3	Rendah	X < 13,4	15	75 %
		Jumlah	**20**	**100 %**

Berdasarkan tabel maka dapat diketahui bahwa tingkat perkembangan kemampuan kasar anak sebelum diajarkan teknik permainan melempar dan menangkap bola tidak terdapat ada anak pada kategori tinggi atau 0% anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 5 anak atau 25% dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 15 anak atau 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel bahwa lebih dari setengah dari jumlah sampel berada pada kategori rendah. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Sebelum Perlakuan

Dari Grafik diatas dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kemampuan kasar anak sebelum perlakuan ditemukan untuk kategori tinggi tidak ada atau 0%, untuk kategori sedang sejumlah 5 anak atau 25% dan untuk kategori rendah sejumlah 15 orang atau 75%. Dengan demikian sangat jelas bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan masih rendah.

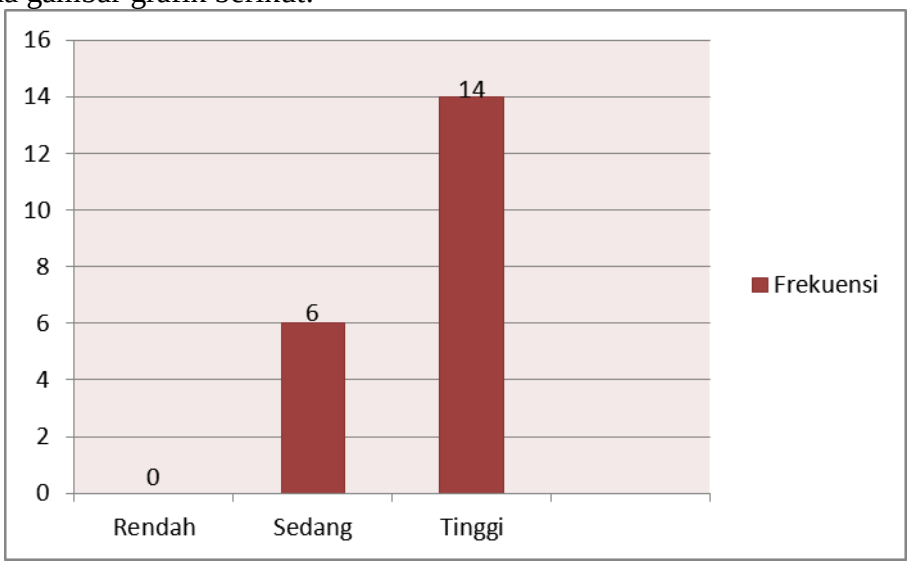
Gambaran Motorik Kasar Anak Sesudah Perlakuan (Post Test)

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya maka diketahui bahwa motivasi dan perkembangan motorik kasar anak sebelum penerapan permainan melempar dan menangkap bola berada pada tingkat yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada hasil perhitungan *pre test* tidak ada terdapat yang berkategori tinggi. Namun setelah penerapan permainan melempar dan menangkap bola, motivasi dan perkembangan kemampuan motorik kasar anak TK Bhayangkari Bagansiapiapi mengalami peningkatan dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel
Perkembangan Motorik Kasar Anak Dalam Permainan Melempar dan Menangkap Bola Sesudah Perlakuan (*Post Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	Tinggi	X ≥ 18,6	14	70 %
2	Sedang	13,4 ≤ X < 18,6	6	30 %
3	Rendah	X < 13,4	0	0 %
		Jumlah	**20**	**100 %**

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa tingkat perkembangan kemampuan kasar anak sebelum diajarkan teknik permainan melempar dan menangkap bola, anak yang kategori tinggi sebanyak 14 anak atau 70% berkategori sedang sebanyak 6 anak atau 30% dan tidak ada anak yang berada pada kategori rendah atau 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat dilihat pada tabel bahwa lebih dari setengah dari jumlah sampel berada pada kategori tinggi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar Grafik Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Setelah Perlakuan

Dari Grafik diatas dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kemampuan kasar anak sesudah perlakuan ditemukan untuk kategori tinggi sejumlah 14 anak atau 70%, untuk kategori sedang sejumlah 6 anak atau 30% dan untuk kategori rendah tidak ada

atau 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sesudah perlakuan tergolong tinggi.

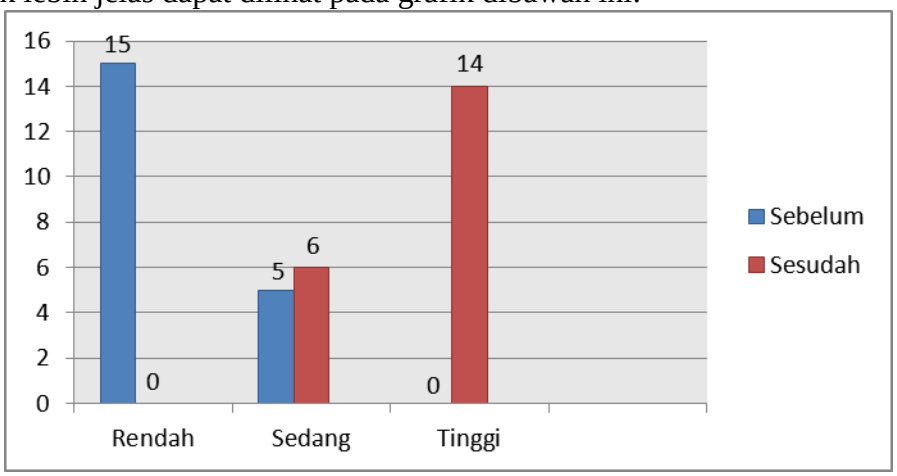
Rekapitulasi Perkembangan Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan masih tergolong rendah sedangkan motivasi dan perkembangan kemampuan motorik kasar anak sesudah perlakuan tergolong tinggi. Untuk melihat perbandingan *pre test* dan *post test*, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel
Rekapitulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak
Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1	Tinggi	X ≥ 18,6	0	0 %	14	70 %
2	Sedang	13,4 ≤ X < 18,6	5	25 %	6	30 %
3	Rendah	X < 13,4	15	75 %	0	0 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang mengikuti permainan melempar dan menangkap bola mengalami peningkatan terhadap kemampuan motorik kasar yang semula tidak ada yang dikategori tinggi atau 0% kemudian mengalami peningkatan menjadi 14 anak atau 70% setelah diberikan perlakuan. Sedangkan yang berada pada kategori sedang yang pada awalnya sebanyak 5 anak atau 25% kemudian mengalami peningkatan menjadi 6 anak atau 30 % setelah diberikan perlakuan. Dan yang berada pada kategori rendah yang pada awalnya sebanyak 15 anak atau 75% kemudian mengalami penurunan menjadi tidak ada atau 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar Grafik Rekapitulasi Perkembangan Kemampuan Motorik Kasar

Dari Grafik diatas dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan kemampuan kasar anak ditemukan untuk kategori tinggi awalnya tidak ada meningkat menjadi 14 anak atau 70%, untuk kategori sedang awalnya sejumlah 5 orang anak meningkat menjadi 6 orang anak atau 30% dan untuk kategori rendah awalnya sejumlah 15 orang anak dapat diminimalisir sehingga tidak ada atau 0%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

kemampuan motorik kasar anak sesudah perlakuan mengalami peningkatan tergolong tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh permainan melempar dan menangkap bola terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Bhayangkari Bagansiapiapi, sebelum eksperimen terlebih dahulu melaksanakan *pre test* berupa pengisian lembar observasi terhadap kemampuan motorik kasar anak. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik t-test dengan bantuan SPSS *for windows release.17*.

Hasil *pre test* memperlihatkan jumlah nilai sebesar 233 dan rata-rata 11,65 dan persentase skor yang diperolah sebesar 48,54%. Setelah melaksanakan eksperimen dengan permainan melempar dan menangkap bola, maka tahap selanjutnya melaksanakan *post test* berupa pengisian lembar observasi terhadap peningkatan perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Dari hasil *post test* diperoleh jumlah nilai sebesar 398 dan rata-rata 19,9 dan persentase skor diperoleh sebesar 82,91%. Menurut Riduan (2011) perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebelum perlakuan berada pada kriteria interpretasi skor 41%-60% yaitu kategori cukup tinggi. Sedangkan perkembangan kemampuan motorik kasar sesudah perlakuan berada pada kriteria interpretasi skor 81%-100% yaitu kategori sangat tinggi.

Adanya peningkatan terjadi, hal ini senada dengan teori yang dikatakan oleh Hamzah B. Uno (2012) bahwa teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan simulasi dan permainan. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupkan proses yang sangat menarik bagi anak. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi anak. Simulasi yang dilakukan dalam bentuk permainan melempar dan menangkap bola berupa perlombaan antar kelompok.

Pengujian dengan menggunakan t-test berkolerasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan dk n-2=142=18. Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 18, untuk uji dua pihak dengan taraf kesalahan 5% maka harga tabel = 1,734. Menurut Sugiono (2007) bila t_{hitung} jatuh pada daerah penerima Ha, maka Ha yang menyatakan perkembangan kemampuan motorik kasar sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata harga t_{hitung} - 24,314 jatuh pada penerimaan Ha atau penolakan Ho. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan kemampuan motorik kasar sebelum dan sesudah perlakuan, dimana perkembangan kemampuan motorik kasar sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan.

Permainan melempar dan menangkap bola membuat anak merasa semangat, senang dan anak sangat menikmati nya. Menurut Tri Minarsih (2010) dalam menangkap bola, anak akan terlatih melihat arah bola dan mengarahkan posisi tangan yang tepat untuk menangkap bola. Pada tingkat matang akan terlihat koordinasi gerakan, dimana tubuh dipakai untuk mengerakan gaya atau tenaga dengan efisien dan efektif. Dalam permainan melempar dan menangkap bola membantu anak mengekpresikan perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Bhayangkari Bagansiapiapi sebelum diberikan perlakuan berupa permainan melempar dan menangkap bola sebesar 48,54% dan berkategori cukup tinggi karena berada pada kriteria interpretasi skor 41% - 60%.
2. Perkembangan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Bhayangkari Bagansiapiapi setelah diberikan perlakuan berupa permainan melempar dan menangkap bola sebesar 82,91% dan berkategori sangat tinggi karena berada pada kriteria interpretasi skor 81% - 100%.
3. Permainan melempar dan menangkap bola memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak, hal ini dapat diketahui dari perbedaan peningkatan kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun pengaruh dari hasil perhitungan tersebut sebesar 34,37% terhadap perkembangan kemampuan anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Bhayangkari Bagansiapiapi.

Adapun saran yang direkomendasikan sebagai berikut:

1. Pihak Sekolah Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalani strategi pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi Guru Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan cara yang inovatif dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya Bagi peneliti selanjutnya carilah dan temukan alternatif lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen) N0.58 Tahun 2009*. Depdiknas. Jakarta.

IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.

Rita Kurnia, Dra, M.Ed, Ph.D. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.* Cendikia Insani. Pekanbaru.

Sari, Yulvia. 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini.* IKIP Veteran Press. Semarang.

Sugiono, 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung

Yulianti Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.

Yulianty I, Rani. 2011. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak.* Laskar Aksara. Jakarta.