

## Dampak Permainan Bola Keranjang Dan Bowling Terhadap Gerak Tubuh Anak

**Ditania Nanda Henawanty**

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung  
ditaniananda06@gmail.com

**Adi Wijayanto**

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung  
info@uinsatu.ac.id

### Abstract

*This research is motivated by the teacher's lack of awareness of gross motor development of the upper limbs in children, most teachers only provide stimulation to the gross motor development of children's lower limbs such as running, and jumping. Gross motoric upper limbs need to be developed because by training gross motoric upper limbs in children can train children's focus on objects, and can train children's hand-eye coordination. The aims of this study were: to determine the effect of basketball games on the gross motor development of the upper limbs in Dharma Wanita Kindergarten, to determine the influence of bowling on the gross motor development of the upper limbs at Ichlashul Amal Kindergarten, to determine the mutual influence between the games. basket ball and bowling on gross motor development of the upper limbs in grade B children. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design type of research. The population in this study amounted to 30 children from 3 schools. The results of the ANOVA test obtained sig 0.000 < 0.05 which means H1 accepted and Ho rejected and the post hoc obtained sig 0.558 > 0.05 which means that there is an influence from both games to develop gross motor skills of upper limbs in grade B children.*

**Keywords:** *Early Childhood, Upper Limbs, Gross Motor, Basketball Games, Bowling Games.*

### Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kesadaran guru terhadap perkembangan motorik kasar anggota gerak atas pada anak, kebanyakan guru hanya memberi rangsangan pada perkembangan motorik kasar anggota gerak bawah anak seperti berlari, dan melompat. Tujuan dari penelitian : untuk mengetahui adanya pengaruh permainan bola keranjang terhadap perkembangan*

*motorik kasar anggota gerak atas di TK Dharmawanita, untuk mengetahui adanya pengaruh dari permainan bowling terhadap perkembangan motorik kasar anggota gerak atas di TK Ichlasbul Amal, untuk mengetahui adanya pengaruh bersama antara permainan bola keranjang dan bowling terhadap perkembangan motorik kasar anggota gerak atas pada anak kelas B. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment design. Populasi ini berjumlah 30 anak dari 3 sekolah. Hasil dari uji ANOVA diperoleh sig 0,000 < 0,05 yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak dan uji post hoc memperoleh sig 0,558 > 0,05 yang berarti ada pengaruh dari kedua permainan untuk mengembangkan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B.*

**Kata kunci:** *Anak Usia Dini, Anggota Gerak Atas, Motorik Kasar, Permainan Bola Keranjang, Permainan Bowling*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik dengan tujuan utama untuk membentuk sebuah kepribadian peserta didik. Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0- 6 tahun, dimana pada usia tersebut merupakan periode keemasan untuk sang anak atau biasa yang disebut *Golden Age*, di usia tersebut merupakan tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada anak. Pendidikan diberikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dengan memberikan rangsangan kepada anak agar siap memasuki pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Dewi dan Jauhari Kumala, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini yaitu pendidikan yang diberikan sebelum pendidikan jenjang dasar kepada anak yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan atau stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Aidil Saputra, 2018). Pendidikan yang diberikan pada anak memiliki manfaat untuk mengembangkan berbagai kompetensi yang dimiliki anak contohnya kompetensi sosial (Yuris setiowati, 2021). Kompetensi sosial pada anak-anak usia dini mampu membuat mereka untuk berhubungan dengan orang lain dan teman sebayanya. Pada masa ini perkembangan fisik dan potensi anak sangat besar, karena perkembangan motorik yang berlangsung secara terus-menerus. Stimulus yang diberikan melalui Pendidikan Anak Usia Dini dapat membantu anak berkembang secara optimal dan mencapai segala aspek perkembangannya. Potensi seorang

anak dapat dikembangkan dengan memberikan rangsangan yang tepat dengan usianya, yang mempengaruhi tahap perkembangan anak selanjutnya.

Perkembangan fisik motorik pada anak memiliki peran yang sama penting seperti aspek perkembangan yang lain, perkembangan fisik motorik ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui apakah anak sudah berkembang sesuai dengan tahapannya (Rohyana dan Adawiyah, 2018). Seperti yang diketahui bahwa tangan memiliki peran penting bagi manusia, jika tangan tidak dilatih sejak dini dapat mengakibatkan tangan menjadi kaku dan tumbuh tidak secara optimal. Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan kognitifnya.

Motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot besar. Motorik kasar pada anak harus dikembangkan, karena hal ini sangat berpengaruh pada keseimbangan, dan ketangkasan gerak pada anak. Meningkatkan motorik kasar pada anak diperlukan stimulus yang tepat dan diberikan secara terus menerus. Dengan memberikan stimulus yang tepat pada anak dapat memberikan hasil yang maksimal. Dalam meningkatkan motorik kasar diperlukan adanya stimulus secara terus menerus dan dukungan dari orang-orang disekitarnya. Meningkatkan motorik kasar pada anak diperlukan pendampingan dari guru atau orang tua. Bermain merupakan dunia anak-anak, peneliti memilih kegiatan bermain untuk mengetahui perkembangan motorik kasar pada anak.

Permainan bola keranjang merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini. Karena dalam permainan bola keranjang melibatkan otot besar untuk melempar bola kedalam keranjang (Elen dan Bukman, 2020). Selain permainan bola keranjang, peneliti juga memilih permainan *bowling* untuk meningkatkan motorik kasar pada anak. Permainan ini melibatkan otot besar pada tangan anak, pada saat anak menggelindingkan bola menggunakan tangan, bola di gelindingkan ke arah pin/botol plastik hingga terjatuh (Kamtini dan Desi Ari Sandy, 2017).

Anggota gerak atas pada manusia adalah tulang yang berhubungan dengan gelang bahu yaitu tangan (Wismono dan Riyanto, 2017). Tulang anggota gerak atas ini terdiri dari: tulang lengan atas, tulang lengan bawah, tulang

pergelangan tangan, tulang ruas-ruas jari, dan tulang telapak tangan (Sugiyarti, 2008).

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian eksperimen. *Quasi Experiment* adalah jenis penelitian dengan teknik mencoba. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, metode ini terutama digunakan jika peneliti ingin melakukan eksperimen dalam kondisi yang terkendali untuk mengetahui pengaruh variabel bebas atau perlakuan, terhadap variabel terikat atau hasil. Penelitian ini, peneliti menggunakan 3 kelompok, yang terdiri dari 2 kelompok eksperimen dan 1 kelas untuk kontrol. Kelas Eksperimen Bola Keranjang Tk Dharmawanita 1, kelas eksperimen *Bowling* TK Ichclasul Amal, dan TK Kusuma Mulia sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan sesuai dengan tujuan peneliti, untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Populasi adalah kumpulan semua pengukuran objek atau individu yang sedang diteliti (Harinaldi,2005). Pada penelitian ini yang di ambil adalah 3 TK dengan kelas B dengan total siswa sebanyak 35 anak. Dengan validitas dan reliabilitas instrumen serta kualitas pengumpulan data, menyangkut ketepatan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti berupa observasi, dokumentasi, dan instrumen perlakuan. Obserbvasi merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seorang peneliti yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah data yang berrisifat fakta. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di TK Dharmawanita, TK Ichlashul Amal, dan TK Kusuma Mulia. Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa foto ketika melakukan penelitian, dokumentasi ini dapat menjadi pelengkap dari penggunaan metode observasi, dan instrumen perlakuan. Instrumen perlakuan menjelaskan sebuah kegiatan yang akan digunakan peneliti kepada objek yang akan diteliti menggunakan permainan bola keranjang di TK Dharmawanita, permainan bowling untuk TK Ichlashul Amal, dan TK Kusuma Mulia sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di TK Dharmawanita, TK Ichlashul Amal, dan TK Kusuma Mulia. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi sebagai pendukung hasil dari penelitian, dokumentasi ini berupa foto kegiatan, atau peristiwa yang terjadi pada saat

penelitian dilakukan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, Uji homogenitas, uji one way anova, dan uji post hoc.

College	Indikator	Kegiatan
Motorik Kasar	Anak dapat melempar bola ke dalam keranjang dengan waktu yang telah ditentukan	Permainan Bola Keranjang
Anggota Gerak Atas	Anak dapat menjatuhkan pin yang telah di sediakan dengan waktu yang telah ditentukan	Permainan <i>Bowling</i>

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

No	Pengamatan	Nilai			
1	Anak dapat memasukkan 4 bola	1	2	3	4
2	Anak dapat memasukkan 5 bola	1	2	3	4
3	Anak dapat memasukkan 6 bola	1	2	3	4
4	Anak dapat memasukkan 7 bola	1	2	3	4

**Tabel 3.3 Penilaian Bola Keranjang**

### **Keterangan :**

Pada instrumen permainan bola keranjang peneliti memberikan waktu 1 menit untuk setiap anak dengan jarak 1 meter antara anak dengan keranjang. Guru memberi tanda checklist pada nilai kemampuan anak, berikut merupakan keterangan pengamatan dan nilai pada tabel di atas untuk TK Dharmawanita :

1. Jika anak dapat memasukkan 4 bola dengan tepat dalam waktu yang telah ditentukan maka akan mendapat nilai 4. Kemudian anak lanjut memasukkan 5 bola ke dalam keranjang.
2. Jika anak dapat memasukkan 5 bola dan belum tepat maka akan mendapatkan nilai 3. Jika anak memasukkan bola dengan tepat maka

akan mendapat nilai 4, kemudian melanjutkan untuk memasukkan 6 bola ke keranjang.

3. Jika anak dapat memasukkan 6 bola akan tetapi belum tepat dan waktu sudah habis maka akan mendapatkan nilai 2. Jika ada anak yang bisa memasukkan 6 bola kedalam keranjang dengan tepat dan waktu belum habis maka mendapat nilai 4.

Nilai 1 = anak tidak dapat memasukkan bola dengan tepat ke dalam keranjang, dan waktu yang diberikan habis

Nilai 2 = anak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang akan tetapi kurang tepat, dan waktu yang diberikan habis

Nilai 3 = anak dapat memasukkan bola ke dalam keranjang dengan dengan tepat, akan tetapi waktu yang diberikan habis

Nilai 4 = anak dapat memasukkan bola dengan tepat, dan waktu yang diberikan belum habis

No	Pengamatan	Nilai
1	Anak menggelindingkan bola ke arah pin akan tetapi melenceng dan pin tidak ada yang terjatuh	1
2	Anak menggelindingkan bola ke arah pin akan tetapi sedikit melenceng dan pin ada yang terjatuh	2
3	Anak dapat menggelindingkan bola ke arah pin dengan tepat akan tetapi pin yang terjatuh sedikit	3
4	Anak dapat menggelindingkan bola dengan tepat dan banyak pin yang terjatuh	4

**Tabel 3.4 Penilaian Bowling**

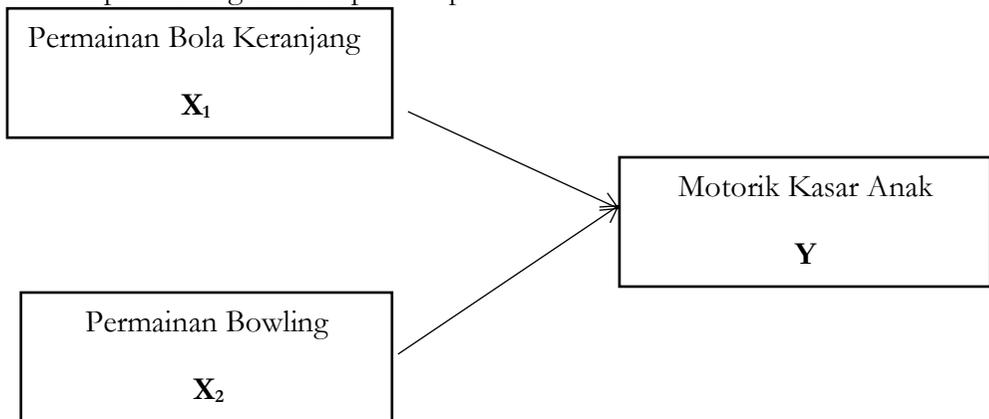
#### **Keterangan :**

Pada instrumen permainan bowling peneliti memberikan waktu 1 menit untuk setiap anak dengan jarak 1 meter antara anak dengan pin. Guru memberi tanda checklist pada nilai kemampuan anak untuk TK Ichlashul Amal.

Keterangan Nilai	Kriteria Perkembangan
1	BB (Belum Berkembang)
2	MB (Mulai Berkembang)
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Tabel 3.5 Kriteria Instrumen Penilaian

Adapun kerangka konseptual dapat dilihat dibawah ini:



**Keterangan :** Dari gambar kerangka konseptual di atas, dapat dijelaskan variabel penelitiannya : Permainan Bola Keranjang  $X_1$ , Permainan bowling  $X_2$ , dan Motorik Kasar Anak  $Y$ . Dari gambar kerangka konseptual tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel tersebut berpengaruh terhadap peningkatan motorik kasar pada anak.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### ANOVA

Hasil Permainan

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	67,267	2	33,633	11,394	,000
Within Groups	79,700	27	2,952		
Total	146,967	29			

Tabel 1.1 Uji Anova

Hasil perkembangan motorik kasar anggota gerak atas di anak kelas B di TK, hasil tes uji dengan one way ANOVA. Didapatkan nilai sig  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bola keranjang dan bowling berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK. Penelitian ini mengambil anak kelas B sebagai objek, dan sampel penelitian mengambil dua sekolah sebagai kelas eksperimen dan satu sekolah sebagai kelas kontrol. TK Dharmawanita memperoleh perlakuan permainan bola keranjang, dan TK Ichlashul Amal memperoleh permainan *bowling*, sedangkan TK Kusuma Mulia sebagai kelas kontrol. Tujuan dari penelitian untuk membuktikan bahwa permainan bola keranjang dan *bowling* memiliki pengaruh terhadap peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak.

Pengukuran perkembangan motorik kasar anggota gerak atas pada anak kelas B di TK Dharmawanita permainan bola keranjang dilakukan selama 5 kali pertemuan, dimulai pada tanggal 2 Juni hingga selesai. Pengukuran motorik kasar anggota gerak atas di TK Dharmawanita, dimulai dari absen 1 sampai 10 karena ada beberapa siswa tidak masuk sekolah karena sakit, maka peneliti mengambil 10 sampel di kelas eksperimen B1. Peneliti melakukan penelitian didampingi oleh wali kelas untuk mengkoordinir anak agar tertib. Setiap pertemuan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, peneliti memberikan instrumen penelitian dan menjelaskan secara langsung kepada pendidik. Sebelum melakukan permainan pendidik mengajak anak untuk berdoa dan pendidik menjelaskan cara bermain serta aturan permainan bola keranjang kepada anak. Setelah itu sebelum memulai aktivitas, pendidik mengajak anak melakukan sedikit pemanasan agar tidak cidera.

Pertemuan pertama anak dibimbing oleh pendidik dalam melakukan permainan bola keranjang, mulai dari memegang bola, hingga melempar bola tepat ke dalam keranjang. Permainan bola keranjang dalam penelitian dijelaskan bahwa anak melempar 4 bola dengan tepat masuk ke dalam keranjang dalam waktu 1 menit dan jarak antara anak dengan keranjang 1 meter. Hari pertama dilakukan anak masih meminta bantuan kepada pendidik saat melempar bola ke dalam keranjang.

Pertemuan kedua anak diarahkan oleh pendidik untuk melempar 5 bola ke dalam keranjang dengan tepat dengan tujuan agar bisa meningkatkan motorik kasar anggota gerak atas pada anak. Setiap pertemuan anak melempar bola dengan jumlah yang berbeda dan semakin sulit, agar peneliti bisa membuktikan apakah motorik kasar anggota gerak atas pada anak meningkat atau tidak.

Pertemuan ketiga anak memasukkan 6 bola ke dalam keranjang, kebanyakan anak-anak sudah bisa melakukan permainan bola keranjang sendiri tanpa meminta bantuan pendidik lagi. Pada pertemuan keempat anak memasukkan 7 bola, dan pertemuan kelima anak memasukkan 8 bola ke dalam keranjang. Dapat dilihat pada pertemuan pertama hingga pertemuan kelima saat anak melakukan permainan bola keranjang bisa membantu anak dalam melatih otot besar anggota gerak atas yang meliputi gerakan melempar bola ke dalam keranjang.

Peningkatan motorik kasar anggota gerak atas ditujukan untuk menghibur diri anak dengan bermain, memperoleh rasa senang, percaya diri, mengembangkan kemandirian anak, meningkatkan tingkat kreativitas anak, memungkinkan anak beradaptasi dengan lingkungan, mampu mengontrol emosi dan melatih kesabaran. Secara garis besar tujuan peningkatan dan pengembangan motorik kasar anggota gerak atas pada usia 5-6 tahun dapat menunjukkan kemampuan menggerakkan anggota tubuh, koordinasi mata, dan kemampuan melakukan gerakan tangan.

Permainan bola keranjang selain dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik kasar juga meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak seperti menghitung, dan kreativitas. Selain mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik kasar, keuntungan lain dari bermain bola keranjang dapat mengembangkan sosial-emosional pada anak, yaitu kesabaran saat bergiliran Bermain dengan lawan atau menunggu giliran mereka untuk bermain. Permainan bola keranjang membantu perkembangan koordinasi mata dan tangan serta motorik kasar secara keseluruhan. Permainan ini sangat sederhana dan dapat dilakukan di dalam maupun luar rumah, dengan permainan ini, anak akan merasa puas, senang, dan memupuk rasa percaya dirinya.

Peneliti membuktikan bahwa dalam penelitiannya menemukan data berdasarkan hasil dari pertemuan pertama sampai pertemuan kelima. Terbukti permainan bola keranjang dapat membantu dalam mengembangkan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B. Peningkatan motorik kasar anggota gerak atas dapat dilihat dari hasil perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perolehan nilai motorik kasar anggota gerak atas kelas B di TK Dharmawanita memperoleh nilai minimum = 15, nilai maksimum = 20, mean = 17, media = 16, modus = 16, dan standar deviasi = 2,05.

Dapat disimpulkan bahwa permainan bola keranjang dapat membantu mengkoordinasikan gerakan tangan-mata, Koordinasi seperti dapat melatih anak untuk beradaptasi dengan lingkungan, sehingga koordinasi ini sangat penting di

lingkungan masyarakat dan sekolah. Dengan koordinasi maka anak perlu latihan secara teratur dan teratur agar mampu melakukan keterampilan baru.

Aktivitas motorik kasar dirancang untuk membantu meningkatkan koordinasi otot dan jari agar berfungsi dengan baik dan untuk melatih koordinasi mata saat berkembang. Ketika anak-anak TK Dharma Wanita Kelas B bermain bola basket, mereka secara bersamaan dapat melakukan aktivitas tangan, koordinasi otot, mata dan jari, meningkatkan gerakan kasar anggota tubuh bagian atas, dan ketika anak-anak dapat melempar bola ke dalam keranjang.

Permainan bola keranjang membutuhkan kelincahan dan kecepatan gerakan jari saat melakukan gerakan lemparan. Sebagian besar anak kelas B yang mendapatkan perlakuan melakukannya dengan lambat di ketika di awal, dan anak-anak melakukannya dengan baik di hari-hari berikutnya, dan gerakan otot-otot tangan sudah baik. Peneliti menjelaskan bahwa permainan bola basket bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anggota gerak atas.

Hasil menggunakan uji analisis menggunakan One Way Anova. Hasil uji mengatakan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena peneliti memperoleh nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  berdasarkan hasil peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK Ichlashul Amal. Terdapat pengaruh permainan *bowling* pada peningkatan motorik Kasar anggota gerak atas anak kelas B. Penelitian ini dilakukan pada anak kelas B yang dijadikan dua kelas sampel penelitian yaitu TK Dharmawanita memperoleh perlakuan bola keranjang dan TK Ichlashul Amal memperoleh permainan bowling. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel masing-masing 10 anak pada kelompok perlakuan dan 10 anak pada kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa permainan bowling cukup efektif dalam meningkatkan motorik kasar anggota gerak atas anak.

Permainan *bowling* dilakukan selama 5 kali dalam 1 minggu. Setiap pertemuan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, hal ini bertujuan agar motorik kasar anggota gerak atas pada anak terus berkembang sesuai dengan harapan peneliti

Perolehan nilai motorik kasar anggota gerak atas pada anak kelas B mengalami perkembangan pada setiap pertemuan. Didapatkan perolehan nilai motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B, diperoleh nilai minimum = 15, nilai maksimum = 17,8, median = 18, modus = 18, standar deviasi = 1,5.

Uji lanjut menggunakan metode tukey untuk mengetahui apakah ada pengaruh bersama antara permainan bola keranjang dan *bowling* terhadap peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK. Hasil dari uji *post hoc* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Multiple Comparisons**

Dependent Variable: Hasil Permainan

Tukey HSD

(I) Kelas	(J) Kelas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Bola	Bowling	-,800	,768	,558	-2,71	1,11
Keranjang	Kontrol	2,700*	,768	,004	,79	4,61
Bowling	Bola Keranjang	,800	,768	,558	-1,11	2,71
	Kontrol	3,500*	,768	,000	1,59	5,41
Kontrol	Bola Keranjang	-2,700*	,768	,004	-4,61	-,79
	Bowling	-3,500*	,768	,000	-5,41	-1,59

\*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

**Tabel 1.2 Uji *Post Hoc***

Hasil dari uji lanjut *post hoc* menggunakan metode tukey dapat dijelaskan bahwa uji *post hoc* digunakan untuk mengetahui variabel mana yang memiliki perbedaan yang signifikan. Dapat dilihat pada tabel *mean difference* terdapat tanda (\*) yang berarti adanya perbedaan mean yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol.

**Hasil Permainan**

Tukey HSD<sup>a</sup>

Kelas	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
Kontrol	10	14,30	
Bola Keranjang	10		17,00
Bowling	10		17,80
Sig.		1,000	,558

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 10,000.

**Tabel 1.3 Uji Tukey**

Tabel 1.3 dapat dilihat bahwa permainan bola keranjang dan *bowling* tidak memiliki perbedaan secara nyata. Diperoleh *sig* 0,558 > 0,05 hasil ini menyatakan

bahwa ada pengaruh dari permainan bola keranjang dan *bowling* untuk meningkatkan motorik kasar anggota gerak atas kelas B di TK.

Uji lanjutan yaitu uji *post hoc* terhadap perkembangan motorik kasar anggota gerak atas anak pada kelas B yang diberi perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara permainan bola keranjang dengan kelompok kontrol, dan permainan *bowling* berbeda dengan kelompok kontrol. Hasil yang diperoleh pada uji *post hoc* memperoleh nilai signifikan pada permainan bola keranjang dan *bowling*  $0,558 > 0,005$  yang artinya penggunaan permainan bola keranjang dan permainan *bowling* anak kelas B di TK Dharmawanita dan TK Ichlashul Amal berpengaruh secara bersamaan terhadap perkembangan motorik kasar anggota gerak atas anak.

Perkembangan motorik kasar anggota gerak atas pada anak terjadi ketika anak menerima perlakuan media, dan peneliti juga memberikan perlakuan dengan tingkat kesulitan rendah hingga tingkat tinggi pada setiap pertemuan. Hal ini membuktikan jika hasil dari pendataan dapat ditunjukkan bahwa data permainan mengalami peningkatan pada permainan bola keranjang dan *bowling*.

Permainan bola keranjang dan *bowling* dapat mengembangkan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B yang dapat dibuktikan dengan uji *post hoc* dan ANOVA yaitu sebagai uji persamaan dan uji yang menyatakan bahwa dari kedua permainan ini mempunyai pengaruh terhadap motorik kasar anggota gerak atas atau tidak. Terlihat dari uji ANOVA memiliki nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  dan uji *post hoc* yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara variabel.

Bola keranjang dan *bowling* adalah kegiatan yang menyenangkan. Kedua permainan ini cocok dimainkan oleh anak-anak karena tidak hanya merangsang kemampuan motorik kasar anggota gerak atas saat bermain, tetapi juga membantu melatih kesabaran, saling membantu, serta mengajarkan kreativitas dan ketepatan. Permainan bola keranjang dan *bowling* memiliki indikator bahwa kegiatan ini mungkin memiliki persamaan yang sama untuk mengembangkan motorik kasar anggota gerak atas pada anak.

Hasil yang diperoleh peneliti selama proses penelitian menyatakan bahwa hasil dari data penelitian permainan bola keranjang diperoleh, nilai minimum = 15, nilai maksimum = 20, mean = 17, median = 16, modus = 16, standar deviasi = 2,05. Sementara permainan *bowling* memperoleh nilai minimum = 15, nilai maksimum = 20, mean = 17,8, median = 18, modus = 18, standar deviasi = 1,5.

Berdasarkan hasil pembahasan dan hasil penelitian tentang pengaruh permainan bola keranjang dan *bowling* terhadap perkembangan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK permainan dapat mengembangkan

motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B. Permainan *bowling* memiliki nilai yang sedikit lebih tinggi dari pada permainan bola keranjang.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Ada pengaruh permainan bola keranjang terhadap peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK Dharmawanita. hal tersebut ditunjukkan dari hasil penelitian uji analisis menggunakan one way anova memperoleh nilai sig  $0,00 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- 2) Ada pengaruh dari permainan bowling terhadap peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK Ichlashul Amal. hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian uji one way anova memperoleh nilai sig  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak
- 3) Ada pengaruh secara bersamaan terhadap peningkatan motorik kasar anggota gerak atas anak kelas B di TK Dharmawanita dan TK Ichlashul Amal. hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji lanjut post hoc diperoleh nilai sig  $0,558 > 0,05$  artinya memiliki pengaruh bersama antara permainan bola keranjang dan bowling.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Pendidik hendaknya menggunakan media permainan di lingkungan sekolah untuk melatih motorik kasar anggota gerak atas anak, sehingga anak tidak hanya dapat memainkan peran otot kecil, tetapi juga peran otot besar.
- 2) Orang tua siswa hendaknya memanfaatkan media di sekitar tempat tinggal untuk membimbing dan mendidik anaknya tentang pentingnya keterampilan motorik kasar anggota gerak atas.

#### **REFERENSI**

Abdul Salam Hidayat., and Rustam Effendi. *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jawa Tengah: Penerbit Cv. Sarnu Untung.

Adi Wijayanto, Ahmad Lani. 2020. Paper Knowledge . Toward a Media History

of Documents *Dinamika Perkembangan Dan Pembelajaran Gerak Anak*.  
Tulungagung: Akademia Pustaka.

Alimul, A A. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta:  
Penerbit Salemba.

Andi Aslindah, M P. 2027. *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif  
Dan Kreatif*. Sulawesi Selatan.

Darta, H M. 2008. *Pelesir: Seri Pengembangan Bakat*. Jakarta: Elex Media  
Komputindo.

Dewi, Jauhari Kumara. "Gerak Dasar Tari Untuk Anak Usia Dini." *Zuriyah: Jurnal  
Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): 115.

Effiana Yuriastien, *Games Therapy Untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta:

WahyuMedia

Elen, Elen. 2020. "Pengaruh Permainan Bola Keranjang Terhadap Kemampuan  
Motorik Kasar Anak Kelompok B (5-6 Tahun) Di Tk Aisyiyah 11  
Palembang." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2): 100.

Evi Desmariyani, M P, and M P Dr. Jendriadi. 2020. *Buku Ajar Metode Perkembangan  
Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri.

Fitri Ayu Fatmawati, M P. 2020. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jawa  
Timur: Caremedia Communication.

Harinaldi. *Prinsip Statistik U/teknik & Sains*. Jakarta: Erlangga.

Hasanah, Uswatun. 2016. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui  
Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 5(1):  
717–33.

Hasanuddin, M I, and M I Hasanuddin. 2020. *Model Pendekatan Bermain Pada  
Peningkatan Kesegaran Jasmani Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Hidayat, A A. 2021. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*.  
Surabaya: Health Books Publishing.

Lengkana, A S, C Supriadi, D B Hermawan, and M A Soleh. 2017. *Prosiding  
Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017 Implementasi Model Pembelajaran  
Penjas Dan Modifikasi Alat Belajar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

Mega Widya Putri, Dzikra Nurseptiani, Pramita, and H Ibda. 2021. *Hubungan  
Kelainan Bentuk Arkus Dengan Tingkat Keseimbangan Statis Dan Dinamis Pada*

*Siswa*. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.

*Meningkatkan Kebugaran Tubuh Melalui Permainan Dan Olahraga Bulu Tangkis*. Jakarta: Grasindo.

Muhamad Rohadi., M S Prof. Dr. Sugiharto, M S Dr. Setya Rahayu, and Dr. Mugiyo Hartono. 2021. *Latihan Model Drill, Foot Position, Kordinasi Mata Dan Tangan Pada Atlet Tennis Pemula*. Jawa Tengah: Zahira Media Publisher.

Oktavia, L Nisa', A Kafkaylea, and C Premium. 2021. *Merancang Dan Membuat Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.

Santoso, S. *Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Seba, L, and A Rohendi. 2019. *Pembelajaran Psikomotorik Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung: CV. Salam Insan Mulia.

Sudarsini. 2016. *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Malang: Penerbit Gunung Samudera (Grup Penerbit Pt Book Mart Indonesia).

Triana, D D. 2020. *Alat Ukur Kecerdasan Kinestetik Dalam Tari*. Yogyakarta: Deepublish.

Trianto, M P. 2016. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.

Umar, H. 2002. *Metode Riset Bisnis: Panduan Mahasiswa Untuk Melaksanakan Riset Dilengkapi Contoh Proposal Dan Hasil Riset Bidang Manajemen Dan Akuntansi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

