

PENGARUH PERMAINAN LEMPAR BOLA BASKET TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL LERAN KULON TUBAN

Annisa Mujahidah¹⁾, Dwi Imam Efendi²⁾, Laila Mariska³⁾

^{1 2} Universitas PGRI Ronggolawe

Email: khoirunnisatichis@gmail.com ; xarsono.gas13@gmail.com ;
lailamariska02@gmail.com

ABSTRACT

This reverie aims to decide the child of throwing basketball events on plump machine experience of Group A kids at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon. obese machine chops are chief stirrings that operate considerable muscles, maximum or all of the branches, which are moved by day, bulk cargo and bodily evolution of the child. For illustration the capability to sit, kick, run, or go up and down stairs. This motor development goes facet in phase with the kiddie 's corporeal adulthood operation., with the event of lobbing a basketball can season kids's plump machine experience well. This genre of exploration ispre-experiment. The sampler of this exploration is clot A kids, add up to 15 people. This ilk of inquest is a Quasi trial program with the Nonequivalent Control Group Design design. This reverie checked of 3 podiums, to wit pretest, treatment and posttest. Grounded on the results of the t- test computation with a meaningful position of0.05, data deconstruction The board overhead shows that the two bunches own 10 samplers each. The bottommost experiment for the treatment group was advanced than the regulator bunch, with an normal of31.60 and23.40, also H0 was declined and Ha subsisted took. This means that the thesis that marbles play affects the floury machine chops of clutch A cubs at Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon Kindergarten is accepted as true.

Keywords: *Gross motor skills, game, throwing a basketball, in group A*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memutuskan pengalaman anak lempar bola basket pada mesin montok anak-anak Grup A TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon. potongan mesin yang gemuk adalah penggerak utama yang mengoperasikan otot-otot yang cukup besar, maksimum atau semua cabang, yang digerakkan pada siang hari, muatan curah, dan evolusi tubuh anak. Misalnya kemampuan duduk, menendang, berlari, atau naik turun tangga. Perkembangan motorik ini sejalan dengan perkembangan kedewasaan jasmani anak, dengan adanya permainan lobbing bola basket dapat membumbui pengalaman mesin montok anak dengan baik. Genre eksplorasi ini adalah pra- eksperimen. Sampler eksplorasi ini adalah anak-anak gumpalan A, tambahkan hingga 15 orang. Jenis pemeriksaan ini adalah program uji coba Semu dengan desain Desain Grup Kontrol yang Tidak Ekuivalen. Lamunan ini diperiksa dari 3 podium yaitu pretest, treatment dan posttest. Berdasarkan hasil perhitungan t- test dengan posisi yang berarti 0,05, dekonstruksi data Overhead board menunjukkan bahwa dua tandan masing-masing memiliki 10 sampler. Percobaan paling bawah untuk kelompok perlakuan lebih maju dari pada kelompok pengatur, dengan normal 31,60 dan 23,40, juga Ho menurun Ha hidup diambil. Hal ini berarti adanya pengaruh permainan lempar bola basket terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon dapan diterima kebenarannya.

Kata Kunci: *kemampuan motorik kasar, permainan lempar bola basket, kelompok A.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan dengan mengutamakan pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik dalam perkembangan seluruh aspek kepribadian usia dini [1], [2].

Early Children adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. [3], [4] Dahulu anak usia dini adalah anak dalam masa emas, yang merupakan masa yang paling aplikatif untuk meletakkan dasar bagi perkembangan kemampuan yang dimilikinya. Kapasitas yang dikembangkan pada masa ini adalah religius, moral, sosial, emosional, budaya, fisik, motorik, bahasa, dan kognitif [5]

Melempar bola basket adalah acara yang menggunakan sarana emas bola basket, permainan melempar dan turun bola basket ini dieksploitasi secara luas pada periode awal dengan penangkapan yang layak untuk pengalaman mesin Latihan.

Anak diselenggarakan dengan mengutamakan pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik dalam perkembangan seluruh aspek kepribadian pada usia dini. [6]

Dilakukan tepat sasaran. ternyata, dalam kepatuhan yang dilakukan oleh

peneliti selama kepatuhan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon, motorik bulat anak masih belum berkembang dengan baik, literasi motorik bulat di akademi belum terlalu sering dilakukan dengan melibatkan pembiasaan fisik yang melibatkan anak sejenis Seperti melempar bola basket, anak cenderung aktif ke arah play conditioning, anak justru lari kesana kemari dan bermain seadanya.

Saat pengkondisian lempar bola basket, anak masih kurang cocok untuk latihan lempar bola basket, meskipun ada beberapa anak yang cocok untuk melempar bola basket, tetapi anak masih terlihat kaku dan masih membutuhkan bantuan guru sekolahnya, melakukan gerakan mengikuti arahan guru sekolah, dan ada juga anak-anak yang justru duduk sambil bermain.

Sujiono menandakan bahwa salah satu kemampuan yang berkembang dengan cepat pada manusia purba adalah makhluk dan mesin gerakanya [7].

Kemampuan elaborasi anak akan terus ditandai melalui pergeseran polikromatik dan peristiwa yang menulisnya. moxie mesin remaja akan menguraikan sepatutnya jika anak-anak mengambil nasihat, sensor, dan hasil untuk tenaga. Tetap akan berguna dalam

mendapatkan gerak motorik, anak akan kembali lincah, jika anak banyak berlari. Terus-menerus dikepong dan diseret oleh banyak orang sebenarnya bisa hidup dengan memotivasi. Bertemu dapat dilakukan di mana saja, di dalam atau di luar kelas (di dalam dan di luar) tergantung pada jenis acara. anak-anak, guru, dan orang dewasa juga membutuhkan toleransi, misalnya 1) bau lelah, 2) simulasi 3) bermain tantangan 4) tantangan telanjang. Dengan awal dimana kontrol akan tetap bernapas dilakukan pada saat recreating. Salah satu cara untuk menambah kapasitas anak secara optimal adalah dengan memberikan waktu di taman kanak-kanak [8].

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon mengatakan bahwa perkembangan motoric kasar anak kurang. Hal ini ditandai dari anak yang kesulitan dalam melempar bola, anak yang tidak dapat menangkap bola, anak yang kurang dalam bergerak. Sehingga peneliti ingin mengangkat kesulitan anak dalam melakukan gerak motoric kasar sebagai topik dalam penelitian.

Media latihan sebagai alat untuk mengembangkan kembali motorik tulang si kecil, dengan tujuan juga sebagai

pendorong agar anak-anak tertarik [9]. Bola basket menjadi permainan yang populer di lingkungan anak masa kini. Bola basket menunjukkan kebersamaan dengan teman sekitarnya. Melalui permainan melempar dan menangkap bola dapat mengatasi permasalahan motorik kasar anak.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Sistem ujian yang dimanfaatkan ada sistem pengembangan dengan cetak biru pengembangan kuasi dan dengan jenis rencana permainan kumpulan pengontrol yang tidak asli Rencana induk eksplorasi kuasi-eksperimental dengan ginjal desain kelompok kontrol yang tidak setara, waktu dan tempat eksplorasi Eksplorasi ini dipandu pada bulan Oktober-November di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon. Populasi dalam pertemuan wol ini mencakup semua cendekiawan ordo. menyesuaikan diri dengan irisan ini dikemas dalam gentry A Zam-Zam, menambahkan 15 remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akhir dari ketaatan berhembus untuk memutuskan mesin pemotong lemak

bagi anak-anak orang A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon. dilakukan untuk mendata potongan mesin berdaging pada anak kasta A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon Data dari mimpi tersebut adalah gangguan yang dialami anak sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest) dengan menggunakan event bola basket sebagai pergantian mesin potong daging pada anak ordo A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon

Uji validitas

Validitas adalah esai yang cocok untuk memamerkan batas rentang instrumen yang digunakan dalam rentang rentang hidup. Untuk menganalisis validitas ini memanfaatkan program SPSS 22 for windows. Model uji yang selalu digunakan adalah korelasi Pearson bivariat (produk momen Pearson). Analisis ini ada yang disampaikan dengan menghubungkan skor setiap item dengan skor total Skor total adalah jumlah dari semua informasi. Detail ini cocok untuk memberikan dukungan dalam menyanggah apa yang tidak terselubung sebagai valid. Jika r cerita $> r$ tabel (dibayangi esai 2 dengan signifikansi $\alpha = 0,05$) juga instrumen atau pernyataan

pertanyaan memiliki korelasi fasih dengan semua skor (analitik koheren).

Tabel 1 Hasil Validasi

	Mean	Std. deviation	N
Butir01	4,35	,587	20
Butir02	4,50	,513	20
Butir03	4,50	,513	20
Butir04	4,35	,587	20
Butir05	4,50	,513	20
Total_Skor	22,20	2,215	20

Tabel 2

Hasil Uji Validitas dengan Program SPSS 22 for windows

Butir soal	Nilai person corelation	Nilai tabel	Kriteria
1.	0,874	0,468	Valid
2.	0,834	0,468	Valid
3.	0,602	0,468	Valid
4.	0,874	0,468	Valid
5.	0,880	0,468	Valid

Berikut persyaratan standar dari uji validitas yang umum digunakan:

- Signifikansi Pearson $< 0,05$ artinya item valid
- Signifikansi 2-Tailed $< 0,01$ artinya item betkorelasi Tinggi
- Signifikansi 2-Tailed $< 0,05$ artinya item berkorelasi

Berdasarkan uraian anak-anak di atas, dapat dibedakan bahwa papan r adalah posisi ekspresif 5, hingga 0,468. Anak-anak perhitungan dokumen yang

diuji memperoleh r sensus primer dari 0,468, jadi r sensus > r papan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa petunjuk

untuk hidup yang digunakan untuk eksplorasi adalah data yang masuk akal. Sehingga petunjuk- petunjuk ini dapat dilaksanakan untuk kesesuaian yang terakhir (pasca esai).

Uji Reabilitas

Esai dapat dipercaya berasal dari istilah dapat dipercaya. Gambaran tentang kepercayaan adalah dimensi yang tidak berubah (Walizer, 1987). Sugiharto dan Situnjak (2006), berpakaian bahwa kepercayaan mengacu pada pemahaman bahwa alat-alat yang digunakan dalam pemeriksaan untuk mengumpulkan fakta-fakta yang digunakan dapat berfungsi sebagai alat pengumpulan data dan cocok untuk mengungkap data yang sangat dalam plat. Ghazali (2009), menyatakan bahwa trustability adalah alat untuk menjangkau kuesioner yang merupakan indeks dari suatu variabel atau konstruk. Kuesioner dilewatkan untuk tetap stabil atau dicoba-dan-benar jika jawaban seseorang terhadap tab sesuai atau cepat dari waktu ke waktu. Keterpercayaan suatu eksperimen mengacu pada fase kekokohan, ketebalan,

kepedasan, dan kehalusan, berikut; kepercayaan yang tinggi dan tropis, secara empiris dipesan lebih dahulu oleh sebuah karya yang menyebut nilai sarana kepercayaan. kepercayaan tinggi dipesan lebih dahulu oleh r_{xx} mendekati nomor.

1. Secara universal, kepercayaan diri dianggap menyetujui jika > 0,700. Eksperimen keterpercayaan instrumen disquisition ini dengan memanfaatkan rumus kelahiran Cronbach karena instrument disquisition ini berkonfigurasi angket dan skala bertingkat. Jika birth appraisalment > 0,7 berarti cukup percaya diri, sedangkan jika birth > 0,80 berarti semua item try- and-true dan semua tema selalu memiliki kredibilitas yang kuat. Atau, ada juga yang melukiskan sebagai berikut, kalau lahir > 0,90 juga tanggung jawab besar. Jika keadaan antara 0,70-0,90, juga kepercayaan diri tinggi. Jika keadaannya adalah 0,50 –0,70 itu juga kepercayaan diri yang lumayan. Jika muncul < 0,50 Anda juga dapat bergantung pada jangkauan. tetap saja, dapat dipraktekkan bahwa hal ini atau itu akan tetap tidak dapat diandalkan, jika situasinya rendah. Setelah mencapai perhitungan dengan jadwal SPSS 22 untuk windows, efek selanjutnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 hasil Uji Reabilitas

Case processing summary

		N	%
Case	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Cronbach's Alpha	N of Item
.873	5

Nilai koefisien *Alpha Cronbach* adalah 0,873 artinya ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Berdasarkan hasil uji diatas, nilai reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,873. Sehingga dapat disimpulkan pertanyaan tersebut *reliable*.

Uji Normalitas

Eksperimen kenormalan dieksploitasi untuk mengeruk apakah data terakhir tentang kemampuan untuk menghormati potongan mesin penuh anak-anak strata A normal atau tidak. Uji kenormalan data adalah suatu percobaan yang dilakukan dengan akhir pengisian pembagian data dalam suatu cluster data atau variabel, apakah pembagian data tersebut dibagi

secara natch atau tidak atau dilakukan untuk mengetahui apakah data akhir pada potongan mesin dari tandan A menyemprotkan natch dijatah atau tidak. Eksperimen kenormalan dalam lamunan ini menggunakan eksperimen nada angin. Eksperimen kenormalan ini dikemas dalam data pretest dan posttest anak-anak. Pada penelitian ini, didapat nilai varians *pretest* sebagai berikut

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

N		Pengetahuan
Mean	20	20
Std. devition	70,50	70,50
Absould	13,56 3	13,563
Positive	,185	,185
Negative	,135	,135
	-,185	-,185
	,185	,185
Asymp.sig. (2-tailed)		.070 ^c

Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi uji Kolmogorov- Smirnov = 0,070 lebih besar dari 0,05 (0,070 > 0,05) yang berarti distribusi populasi normal.

Uji Homogenitas

Eksperimen kesatuan bertujuan untuk memutuskan apakah data yang didapat

oleh eksperimen berasal dari gesekan populasi yang homogen. Eksperimen kesatuan adalah eksperimen yang diatur untuk menentukan bahwa dua atau lebih kumpulan data seleksi mendekati populasi yang memiliki gesekan yang sama (homogen). Dalam sebuah jilid yang digores oleh Sudjana (2005: 250), percobaan kesatuan dapat dilakukan dengan uji Levene, percobaan Fisher atau percobaan Bartlett. Tes ini merupakan persyaratan sebelum melakukan eksperimen yang berbeda, misalnya Tes T dan Anova. Eksperimen ini dimanfaatkan untuk menjamin bahwa kelompok data berasal dari sampel yang sama. Esai Levene adalah suatu sistem percobaan kesatuan gesekan yang kurang lebih sama dengan percobaan Bartlett.

Perbedaan antara eksperimen Levene dan eksperimen Bartlett adalah bahwa data yang diuji dengan eksperimen Levene tidak harus terdistribusi secara normal, tetapi harus nonstop. Data yang diuji dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya. penilaian isi ($p \geq 0,05$) menunjukkan paket data berasal dari populasi yang memiliki gesekan yang tidak dapat dibedakan (homogen) penilaian nilai ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa setiap kumpulan data berasal dari

populasi dengan gesekan yang berbeda (tidak homogen). Data skor siswa dibawa ke tabel berikutnya.

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas

	Levene statistik	Df 1	Df 2	Sig
Tes awal	.043	1	18	.838
Tes akhir	.010	1	18	.921

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh media bola basket terhadap kemampuan motorik kasar pada anak kelas A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon. Uji hipotesis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah uji-t (*t-test*).

Tabel 6
Hasil Uji Hipotesis

	Kelompok	N	Mean	Std. deviasi	Std. error mean
Tes Akhir	kontrol	10	23,40	1,713	.542
	Perlakuan	10	31.60	2.271	.718

Didasarkan pada matematika anatomi data, overhead papan

menunjukkan bahwa kedua kelompok masing-masing memiliki 10 penampang. Eksperimen akhir kelompok perlakuan berkembang dari kelompok kontrol yang terlihat dari standar 31,60 hingga 23,40 dan dapat diartikan bahwa terdapat seorang anak pelempar bola basket pada keahlian motorik kasar di blok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon, Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelusuran dan dekonstruksi data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan bola n A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon berpengaruh. Hal ini dapat ditunjukkan oleh akrual dalam keluhan antara pretest dan posttest yang dikontrol dalam strata percobaan. Didasarkan pada akibat wajar dari perhitungan percobaan-t dengan posisi ekspresif 0,05, anatomi data Overhead papan menunjukkan bahwa kedua kelompok masing-masing memiliki 10 sampel. Eksperimen paling belakang untuk kopling perawatan hidup berkembang dari baterai regulator, dengan rata-rata 31,60 dan 23,40. Artinya, tesis bahwa lomba lari cepat bola basket berpengaruh terhadap pengalaman gross engine pada anak-anak Angkatan A di TK

Aisyiyah Bustanul Athfal Leran Kulon dapat dibenarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [2] R. Nugrahani and C. D. R. Arifin, "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BUSY BOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PELUANG USAHA BAGI GURU PAUD DI DESA KRADENAN KECAMATAN PALANG KABUPATEN TUBAN," *Pros. SNasPPM*, vol. 4, no. 1, pp. 210–216, 2019.
- [3] R. Nugrahani and R. D. Permata, "VALIDASI MEDIA BUKU LIFT THE FLAP UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 691–696, 2021.
- [4] R. Tytler, "A comparison of year 1 and year 6 students' conceptions of evaporation and condensation: dimensions of conceptual

- progression,” *Int. J. Sci. Educ.*, vol. 22, no. 5, pp. 447–467, 2000.
- [5] I. A. S. Ekayati and D. L. Rosiqoh, “PENERAPAN MEDIA QUIET BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 162–165, 2021.
- [6] M. F. Hidayatullah, “Mendidik anak dengan bermain. buku pegangan guru pendidikan jasmani di sekolah dasar,” *Univ. Sebel. Maret Surakarta*, 2008.
- [7] I. Purbasari, N. Fajrie, and J. Putri, “Effectiveness of Motor Skills through Traditional Children’s Toys in Autistic Children,” *vol*, vol. 14, pp. 764–782, 2020.
- [8] D. I. Efendi and I. A. S. Ekayati, “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN TERHADAP KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI,” *Pros. SNasPPM*, vol. 1, no. 1, pp. 28–32, 2017.
- [9] N. S. Fitriana, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik.” UIN Raden Intan Lampung, 2018.