

Permainan *Basketball Circuit* sebagai Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Novita Rahmawati¹, Ruqoyyah Fitri²✉

(1) PG PAUD PPG Pra Jabatan I, Universitas Negeri Surabaya

(2) S2 Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author
(ruqoyyahfitri@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan motorik anak kelompok A1 di TK Pembina Negeri Kabupaten Sidoarjo. Faktor penyebabnya adalah pembelajaran lebih difokuskan pada pembelajaran akademik seperti matematika, menulis, membaca dan melukis. Aktivitas gerakan fisik, fokusnya sering pada peningkatan keterampilan motorik halus. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan pertumbuhan kemampuan motorik melalui *basketball circuit* pada anak kelompok A1 di TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II dalam beberapa tahap, yaitu Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji beda/uji-t *paired samples t test*. Hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: *basketball circuit* terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Hal ini terlihat dari rata-rata sebesar 6,8750 pada pra siklus, rata-rata sebesar 9,5625 pada siklus I dan rata-rata sebesar 12,5625 pada siklus II. Sedangkan dari hasil perbandingan nilai t hitung dan t tabel yaitu $12,311 > 1,7531$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pra siklus dan siklus I. Hasil nilai t hitung pada Siklus II lebih besar dari t tabel $7,539 > 1,7531$, sehingga H_0 dapat ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II.

Kata Kunci: Kemampuan Motorik Kasar Anak, *Basketball Circuit*.

Abstract

The background of this research is the lack of motor skills in group A1 children at Pembina Negeri Kindergarten, Sidoarjo Regency. This is because learning is more focused on academic learning such as mathematics, writing, reading and painting. In terms of physical movement activities, the focus is often on improving fine motor skills. The aim of the study was to increase the growth of motor skills through a basketball circuit for children in group A1 at Pembina State Kindergarten, Sidoarjo Regency. The method used is classroom action research. This study consisted of pre-cycle, Cycle I and Cycle II. This research was conducted in several stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data analysis technique of this study used a different test/t-test paired samples t test. The results of the research conducted are as follows: a basketball ball circuit is proven to improve children's motor skills. This can be seen from an average of 6.8750 in the pre-cycle, an average of 9.5625 in cycle I and an average of 12.5625 in cycle II. Meanwhile, from the results of the comparison of t count and t table values, namely $12.311 > 1.7531$, it can be concluded that there is a significant difference between pre-cycle and cycle I. The results of the t-count value in Cycle II are greater than t table $7.539 > 1.7531$, so that H_0 can be rejected and H_a accepted, meaning that there is a significant difference between Cycle I and Cycle II.

Keyword: Children's Gross Motor Skills, *Basketball Circuit*

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini merupakan pendidikan yang penting bagi anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan adalah suatu faktor yang penting dalam kehidupan seseorang, dengan pendidikan seseorang mampu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas dan kreatif (Thosin Waskita et al., 2022). Masa usia dini adalah masa dasar-dasar pertumbuhan dan perkembangan anak diletakkan. Anak lima tahun pertama masa pertumbuhan dan perkembangan anak dapat disebut sebagai masa golden age karena keadaan fisik ataupun seluruh kemampuan anak berada dalam perkembangan yang sangat pesat pada masa ini (Sujiono, 2014). Pembentukan dasar karakter dimulai dari usia dini, dikarenakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami kemajuan yang sangat cepat serta menjadi bekal di masa mendatang (Nuridayu et al., 2020). Aspek perkembangan anak berupa perkembangan agama moral, kognitif, motorik, bahasa, dan sosial emosional (Sujiono, 2014). Perkembangan motorik pada anak mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan perkembangan yang lain. Dapat dikatakan bahwa aktivitas fisik pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak merupakan keterampilan yang dibutuhkan anak untuk mempunyai gaya hidup yang sehat di masa depan (Tangse & Dimiyati, 2021). Hakikat anak usia dini yaitu individu yang unik dengan pola pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak (Hayati & Fatimah, 2019). Perkembangan anak dapat diubah pada usia dini karena proses pertumbuhan mereka sedang berjalan sangat pesat pada masa tersebut. Pada tahap ini, anak sudah siap untuk terlibat dalam berbagai aktivitas untuk memahami dan mengendalikan lingkungan mereka, hal ini sering dikenal dengan sebutan masa keemasan. Keterampilan anak harus distimulus dengan banyak hal dan keterbukaan mereka dalam mempelajari pengetahuan yang baru hal tersebut yang akan membantu mereka tumbuh di masa emas di masa depan.

Pendidikan anak usia dini menawarkan kesempatan untuk dapat mengembangkan kepribadian pada anak. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya di TK sangat penting untuk menyiapkan sebuah kegiatan yang tentunya dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan yaitu bahasa, kognitif, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Pendidikan anak usia dini merupakan bagian pendidikan yang sangat mendasar dan strategis untuk membentuk mental dan karakter anak. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat 10, menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk pembinaan terhadap anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih tinggi (Permendikbud, 2014). Penelitian ini, salah satu dari berbagai aspek perkembangan sangat penting juga penting untuk dikembangkan yaitu perkembangan motorik kasar anak usia dini. Menurut Iswatiningtyas, keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang sebagian besar membutuhkan kekuatan fisik anak (Juliandra, 2022).

Pengembangan motorik memiliki berbagai tahapan kemampuan yang berbeda-beda, baik dari usia muda hingga usia tua maupun dari jenjang perguruan tinggi, jenjang menengah, jenjang dasar, maupun anak pada usia 4-5 tahun. Perkembangan motorik anak dibagi jadi 2 yaitu motorik kasar serta motorik halus. Arti motorik kasar yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak tubuh (Pavey & Brown, 2019). Berdasarkan pada tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar untuk anak kelompok usia 4-5 tahun dalam Permendikbud Nomor 17 Tahun 2014 yaitu, mampu menirukan gerakan binatang, pohon tertip angin, pesawat terbang, mampu melakukan gerakan menggelayut (bergelayut); mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, berdiri dengan satu kaki dan berlari secara terkoordinasi; mampu melempar sesuatu secara terarah; mampu menangkap sesuatu secara tepat; mampu melakukan gerakan antisipasi; mampu menendang, sesuatu secara terarah; mampu memanfaatkan alat permainan di luar kelas (Kemendikbudristek, 2014).

Kemampuan motorik merupakan aktivitas fisik, yakni keterampilan ini dapat dikembangkan melalui beberapa kegiatan seperti : koordinasi pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi, yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga anak dapat berlatih atau mengenal keterampilan motorik melalui permainan kreatif merupakan tahapan yang mampu mendukung pertumbuhan dan perkembangannya (Apriloka, 2020). Menurut

Moeslichatoen (Khadijah & Ameilia, 2020) perkembangan motorik adalah suatu proses dimana seseorang dapat berkembang dari suatu respon yang mampu menghasilkan gerak yang terkoordinasi, teratur, dan terpadu. Perkembangan fisik motorik yaitu pengelolaan aktivitas jasmani dengan tindakan yang melibatkan urat saraf, pusat saraf, dan otot yang terkoordinir (Fitri & Imansari, Lissofi, 2021).

Keterampilan motorik pada anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang melibatkan sebuah gerakan otot besar, seperti menendang, berlari, meloncat, melompat dan sebagainya. Komponen utama yang sangat berperan dalam merangsang perkembangan motorik anak adalah guru dan orang tua. Guru menstimulus anak berbentuk sebuah kegiatan yang mengaitkan otot-otot kasar anak di sekolah, sedangkan orang tua dapat menstimulasinya berupa di rumah berupa kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak setiap hari. Mengembangkan kemampuan motorik kasar tersebut sangat membutuhkan peran guru untuk memfasilitasi dan mendukung keberhasilan anak, termasuk juga dorongan serta nasehat (Septiani, 2019). Pendidik atau guru harus memberikan berbagai kesempatan dan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara optimal. Peluang yang ditawarkan kepada anak tidak hanya membiarkan kegiatan fisik, tetapi juga perlu didukung dengan berbagai fasilitas yang berguna untuk kemampuan motorik kasar anak. Ada banyak kegiatan atau permainan yang dapat meningkatkan perkembangan motorik. Guru di Taman Kanak-kanak harus mengetahui bagaimana menggunakan berbagai metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar.

Pengembangan motorik kasar pada anak berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang mana bermain merupakan suatu aktivitas utama dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Seorang anak mampu belajar berbagai hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya melalui bermain. Bermain mampu menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni (Purnama et al., 2019). Kemampuan untuk melakukan keterampilan motorik kasar berhubungan langsung dengan kebugaran jasmani. Ketika anak-anak berlari, melompat dan terlibat dalam permainan fisik yang pada gilirannya memberi mereka kebugaran fisik (Iroegbu, 2016). Oleh karena itu, pendidik harus dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain, contohnya bermain engklek, *basketball circuit*, petak umpet, kucing dan tikus dan lain sebagainya. Melalui kegiatan bermain, anak akan mendapatkan berbagai manfaat bagi perkembangannya, aspek ini saling menunjang antara satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di Kelompok A1 (usia 4-5 tahun) TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo yang dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2023, menemukan beberapa fakta yaitu, ada beberapa anak yang belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar sesuai dengan indikator yang telah ada, terdapat 8 anak yang belum mampu berdiri dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, berlari secara terarah dan melempar secara terarah, selain itu terdapat 7 anak yang mampu melompat, berdiri dengan satu kaki akan tetapi anak belum mampu berlari secara terarah dan melempar secara terarah. Berdasarkan fakta-fakta tersebut disebabkan karena: 1) TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo jarang melaksanakan kegiatan yang mengasah kemampuan motorik kasar, pembelajaran lebih difokuskan pada stimulasi kemampuan motorik halus seperti kegiatan menggunting, melipat kertas origami, kolase, mengecap, mewarnai, bermain playdough, 2) Upaya pengembangan kemampuan motorik kasar anak di TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo yang sering dilakukan oleh guru yaitu melaksanakan kegiatan senam pagi yang dilakukan bersama-sama pada hari sabtu saja, dan 3) Terkadang guru juga menggunakan media untuk melatih kemampuan motorik kasar anak namun hanya menggunakan media seadanya. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo, Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A1 TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo kurang diterapkan dan jika diterapkanpun media yang digunakan kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang berkembang.

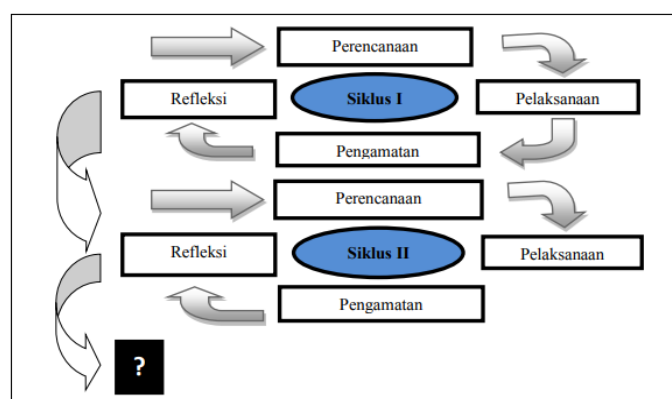
Permasalahan ini juga terjadi di TK Islam An Nur Watudandang Pembelajaran motorik kasar yang dilakukan guru di Kelompok A TK Islam An Nur Watudandang kurang menarik, monoton dan membuat anak menjadi jenuh atau bosan, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang

berkembang. Ini terbukti dari jumlah keseluruhan anak di Kelompok A tersebut yakni tujuh anak, terdapat dua anak yang kemampuan motorik kasarnya tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB), satu anak tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH), satu anak tergolong Mulai Berkembang (MB) dan tiga anak tergolong Belum Berkembang (BB). Berdasarkan uraian tersebut permasalahan kemampuan motorik anak dipandang perlu untuk mengembangkan strategi belajar seperti permainan *basketball circuit* untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah permainan bernama *Basketball circuit*. Permainan *Basketball circuit* ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak.

Permasalahan-permasalahan tersebut mendasari penelitian untuk mengamati bagaimana permainan *basketball circuit* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo. Bermain dapat dikatakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak (Arie Paramitha & Sutapa, 2019). Seluruh kegiatan anak lakukan dengan bermain. Bermain dilakukan dengan rasa senang dan aktif, sehingga kegiatan bermain tersebut menghasilkan proses belajar pada anak. Permainan *basketball circuit* adalah permainan yang telah diadaptasi dari permainan bola basket. Permainan ini dimainkan oleh tim yang terdiri dari 5 orang, sehingga diperlukan kerjasama oleh tim dan keterampilan masing-masing individu. Sebagai permainan, *basketball circuit* dapat dijadikan sebagai suatu permainan alternatif yang digunakan untuk membantu anak dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini karena terdapat tugas gerak yang menyenangkan (Pahendra et al., 2021). Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *basketball circuit*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *basketball circuit* maka penelitian ini menggunakan metode penelitian "penelitian tindakan kelas". Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu 3 bulan yaitu bulan Februari sampai april 2023. Proses penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan pengkajian berdaur pada tiap tahapnya, tiap siklus terdiri dari empat (4) tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian tindakan kelas ini, observasi dilakukan secara langsung yaitu mengamati kejadian di lapangan. Adapun siklus tindakan dari penelitian ini sebagai berikut.



Bagan 1. Desain Penelitian. Sumber : [Arikunto : 2008]

Observasi dilakukan pada siswa kelompok A1 usia 4-5 tahun TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 16 anak yang terdiri dari 6 putra dan 10 putri. Pengamatan pada saat kegiatan berlangsung dengan bantuan lembar observasi yang telah disediakan. Pada penelitian ini dalam mengumpulkan data juga keterangan yang akan dibutuhkan maka peneliti memilih menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: (1) uji awal (pretest), (2)

perlakuan atau treatment yang dilakukan sebanyak 2 siklus 4 kali pertemuan, dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan permainan *basketball circuit* kemampuan motorik kasar anak.

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya untuk membuktikan dan mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat menguji hipotesis data dan menganalisis dengan menggunakan uji-t, karena sampel yang digunakan pada penelitian ini hanya satu kelompok yang mendapatkan suatu tindakan dan untuk mengetahui bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah diberi tindakan maka jenis uji beda/uji-t yang digunakan pada penelitian ini adalah *paired samples t test*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji beda/uji-t (*paired sample t test*). Perolehan data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian dianalisis secara statistik dengan melakukan pengujian terhadap nilai sebelum dan sesudah diberi tindakan. Uji yang digunakan yaitu uji statistik berupa uji t (*Paired Samples t test*) menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 22*. Setelah itu data yang sudah didapatkan akan ditarik kesimpulan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya permainan *basketball circuit* dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK A1 di TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo, yang berlokasi di jalan Dr. Wahidin No. 45 A Sekardangan Kabupaten Sidoarjo. Yang mana penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang mana pada tiap siklusnya dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan bahwa kondisi awal yang diperoleh ketika pra siklus yaitu tingkat kemampuan motorik kasar anak rendah, sebagian besar anak masih kesulitan untuk meningkatkan kemampuan terkait dengan indikator-indikator yang ada. Terdapat anak yang masih belum bisa menyeimbangkan tubuhnya ketika berdiri dengan satu kaki maupun ketika melompat, belum mampu berlari secara terarah dan melempar secara terarah. Hal tersebut dapat dilihat dari data tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Perkembangan Kemampuan Anak Pra Siklus

NO	SKOR	KATEGORI	JUMLAH
1	4-6	Belum Berkembang	8 anak
2	7-9	Mulai Berkembang	7 anak
3	10-12	Berkembang Sesuai Harapan	1 anak
4	13-16	Berkembang Sangat Baik	-

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan, ada 8 anak yang belum berkembang, 7 anak mulai berkembang, hanya terdapat 1 anak yang berkembang sesuai harapan, dan 0 anak yang berkembang sangat baik. Skor yang dihasilkan pada pra siklus akan dijadikan sebagai pembandingan sekor yang diperoleh dari kegiatan setelah diberikan tindakan.

Tahapan pertama yang lakukan adalah melakukan perencanaan berupa menyusun modul ajar/RPPH bersama guru, alat dan tempat untuk melaksanakan kegiatan *basketball circuit*, dan menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan, peneliti melaksanakan materi pokok pembelajaran, mengidentifikasi masalah yang dijadikan fokus perbaikan pada pelaksanaan tindakan dengan proses kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan inti guru melaksanakan kegiatan permainan *basketball circuit*. Langkah-langkah permainan *basketball circuit* sesuai dengan gambar 1 pada desain karpet engkle, yaitu: 1) mengambil bola, 2) berdiri dengan satu kaki, 3) melompat dengan kaki tertutup sesuai dengan lingkaran, 4) berlari secara terarah, terakhir yaitu melempar secara terarah ke ring basket. Berikut merupakan desain permainan *basketball circuit* pada siklus I:



Gambar 1. Desain Permainan *Basketball Circuit* Siklus I

Tahap selanjutnya yaitu observasi, berikut merupakan hasil perolehan data dari siklus 1 kemampuan motortik kasar setelah diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit*, diperoleh hasil sebagaimana yang terdata pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Perkembangan Kemampuan Anak Siklus I.

NO	SKOR	KATEGORI	JUMLAH
1	4-6	Belum Berkembang	8 anak
2	7-9	Mulai Berkembang	7 anak
3	10-12	Berkembang Sesuai Harapan	1 anak
4	13-16	Berkembang Sangat Baik	-

Dilihat dari tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit*, terdapat 6 anak yang belum berkembang, 8 anak mulai berkembang, 2 anak berkembang sesuai harapan dan 0 anak yang berkembang sangat baik. Kemudian dengan hasil nilai pra siklus dan siklus 1 langkah berikutnya yaitu peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan uji t (*Paired samples t test*) dengan bantuan IBM *Statistics SPSS 22*. Berikut merupakan hasil *output* dari uji *Paired Samples t test*.

Tabel 3. *Paired Samples Statistics*

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pra Siklus	6.8750	16	1.74642	.43661
	Siklus 1	9.5625	16	2.15928	.53982

Pada tabel 3 *Paired samples Statistics* diatas diketahui nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan sebesar 6.8750 dengan *standart deviation* 1.74642, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit* sebesar 9.5625 dengan *standart deviation* sebesar 2.15928. Selain itu peneliti menganalisis data uji *Paired samples t test* dengan membandingkan antara nilai t Hitung dengan t tabel. Dengan hasil *output* sebagai berikut:

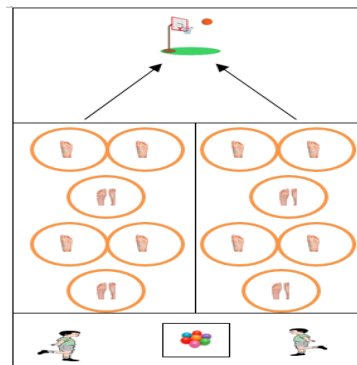
Tabel 4. *Paired Samples Test Paired Samples Test*

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Pair 1	Pra Siklus - Siklus 1	-2.68750	.87321	.21830	-3.15280

Paired Samples Test				
Paired Differences				
95% Confidence Interval of the Difference				
	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pra Siklus - Siklus 1	-2.22220	-12.311	15	.000

Berdasarkan tabel 6 adapun kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan hasil yaitu: jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk mengetahui nilai t tabel maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) yang besarnya yaitu $N-1$, yaitu $16-1= 15$. Nilai dk yaitu 15. Dengan taraf signifikansi yaitu 5% atau 0,05 diperoleh nilai t tabel 1.7531. Berdasarkan tabel 4 *Paired samples t test* hasil nilai t hitung sebesar 12.311 dan t tabel sebesar 1.7531, sedangkan hasil analisis data uji *Paired sample t test* dengan cara membandingkan sig (2-tailed) dengan signifikansi 0,05, pada siklus I diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a , yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Siklus II tahapan pertama yang lakukan adalah melakukan perencanaan berupa menyusun modul ajar/RPPH bersama guru, alat dan tempat untuk melaksanakan kegiatan *basketball circuit*, dan menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan, peneliti melaksanakan materi pokok pembelajaran, mengidentifikasi masalah yang dijadikan fokus perbaikan pada pelaksanaan tindakan dengan proses kegiatan awal, kegiatan ini dan kegiatan akhir. Pada kegiatan inti guru melaksanakan kegiatan permainan *basketball circuit*. Berikut merupakan desain permainan *basketball circuit* siklus II:



Gambar 2. Desain Permainan *Basketball Circuit* Siklus II.

Langkah-langkah permainan *basketball circuit* siklus II sesuai dengan gambar 2 pada desain permainan *basketball circuit*, yaitu: 1) mengambil bola, 2) berdiri dengan satu kaki, 3) melompat dengan kaki tertutup dan terbuka sesuai dengan lingkaran, 4) berlari secara terarah, terakhir yaitu melempar secara terarah ke ring basket. Tahap selanjutnya yaitu observasi, berikut merupakan hasil dari siklus II setelah diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit*, maka diperoleh hasil sebagaimana pada data tabel berikut:

Tabel 5. Kategori Perkembangan Kemampuan Anak Siklus II.

NO	SKOR	KATEGORI	JUMLAH
1	4-6	Belum Berkembang	- anak
2	7-9	Mulai Berkembang	- anak
3	10-12	Berkembang Sesuai Harapan	7 anak
4	13-16	Berkembang Sangat Baik	9 anak
Jumlah			16 anak

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Dilihat dari tabel 5 terdapat 0 anak belum berkembang, 0 anak mulai berkembang dan mengalami peningkatan berkembang sesuai harapan terdapat 7 anak dan berkembang sesuai harapan 9 anak. hal tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan yang sangat baik. Berdasarkan hasil nilai yang sudah diperoleh dari pre test, siklus I dan siklus II, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis data menggunakan uji t (*Paired samples t test*) dengan bantuan IBM *Statistics SPSS 22*. Berikut merupakan hasil *output* dari uji *Paired Samples t test*:

Tabel 6. Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pair 1	Siklus 1	9.5625	16	2.15928	.53982
	Siklus 2	12.5625	16	1.89627	.47407

Dapat dilihat pada tabel 6 *Paired samples Statistics* diatas diketahui nilai rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan sebesar 9.5625 dengan *standart deviation* 2.15928, sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit* sebesar 12.5625 dengan *standart deviation* sebesar 1.89627, selain itu peneliti menganalisis data uji *Paired samples t test* dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel. Dengan hasil *output* sebagai berikut:

Tabel 7. Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Interval	Confidence of the
					Difference	Upper
					Lower	
Pair 1	Siklus 1 - Siklus 2	-3.00000	1.59164	.39791	-3.84813	-2.15187

Paired Samples Test		
	t	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Siklus 1 - Siklus 2	-7.539	.000

Berdasarkan tabel 7 adapun kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan hasil yaitu: jika nilai t hitung > t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk mengetahui nilai t tabel maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk) yang besarnya yaitu $N-1$, yaitu $16-1= 15$. Nilai dk yaitu 15. Dengan taraf signifikansi yaitu 5% atau 0,05 diperoleh nilai t tabel 1.7531. Berdasarkan tabel 4 *Paired samples t test* hasil nilai t hitung sebesar 7.539 dan t tabel sebesar 1.7531, sedangkan hasil analisis data uji *Paired sample t test* dengan cara membandingkan sig (2-tailed) dengan signifikansi 0,05, pada siklus II diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a , yang artinya terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada siklus I dan siklus II.

PEMBAHASAN

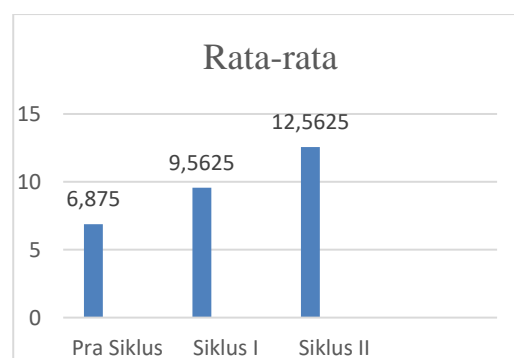
Setelah disajikan data-data yang berkaitan dengan penelitian, selanjutnya yaitu dilakukan analisis data guna untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan. Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui perkembangan kemampuan motorik kasar anak sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak

Data	BB	M		BS	
		B	H	B	B
Pra Siklus	8	7	1	-	-
Siklus I	6	8	2	-	-
Siklus II	-	-	7	9	-

Berdasarkan data tersebut diketahui pada pra siklus terdapat 8 anak belum berkembang, 7 anak mulai berkembang dan hanya ada 1 anak saja yang berkembang sesuai harapan. Rendahnya kemampuan motorik kasar tersebut karena pembelajaran lebih difokuskan pada pembelajaran akademik seperti berhitung, menulis, membaca, dan menggambar, kegiatan pembelajaran fisik-motorik yang dilakukan, lebih sering berfokus pada stimulasi kemampuan motorik halus seperti kegiatan menggunting, melipat kertas origami, kolase, mengecap, mewarnai, bermain playdough. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit* terbilang masih rendah. Pra siklus ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sebelumnya kurang efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Dilihat dari siklus I dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan tindakan, dari tabel 8 dapat diketahui terdapat peningkatan anak yang belum berkembang 6 anak, mulai berkembang 8 anak dan berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak. peningkatan ini terjadi kemungkinan strategi yang digunakan dalam kegiatan motorik kasar dengan permainan *basketball circuit* yang sebelumnya guru belum pernah berikan. Siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan. Dilihat dari tabel 8, pada siklus II mengalami perbedaan yang sangat baik. Yang sebelumnya didominasi dengan anak belum berkembang dan mulai berkembang, pada siklus II ini terdapat peningkatan menjadi anak mulai berkembang sesuai harapan terdapat 7 anak dan berkembang sesuai harapan terdapat 9 anak. Tingginya peningkatan ini kemungkinan besar disebabkan karena anak telah memiliki respon yang positif dan anak senang melakukan kegiatan diluar kelas dengan permainan *basketball circuit*. Siklus II ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *basket ball circuit* dalam kegiatan motorik kasar anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan dari penyajian data tersebut dapat diketahui rata-rata Pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu:



Grafik 1. Grafik Rata-rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.

Mengacu pada grafik 1, melihat hasil tersebut dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah diberi tindakan. Hasil rata-rata pra siklus yaitu sebesar 6.8750, siklus I yaitu sebesar 9.5625 dan siklus II yaitu sebesar 12.5625. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat dikatakan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan dengan permainan *basketball circuit*. Hasil analisis data *Paired samples t test* dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel pada siklus I dengan hasil nilai t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu $12.311 > 1.7531$. Oleh karena itu dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang

berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pra siklus dengan siklus I. Sedangkan pada siklus II hasil nilai t hitung lebih besar daripada t tabel $7.539 > 1.7531$ sehingga dapat disimpulkan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara siklus I dengan siklus II. Berdasarkan hasil analisis data uji *Paired sample t test* pada siklus I diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,005$ disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Pada siklus II diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *basketball circuit* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan di TK Tarbiyatul Islam NW Wanasaba dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara permainan tradisional Selodor dan Modifikasi Selodor terhadap kemampuan motorik kasar siswa. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat dan efek positif terhadap aspek perkembangan anak usai dini, sehingga bagi guru dapat mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional ataupun melakukan modifikasi terhadap permainan tradisional lainnya yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan pada tahapan perkembangan anak (Mayasari et al., 2022).

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan hasil bahwa bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional engklek. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat ditunjukkan dari data kemampuan motorik kasar pada kondisi awal anak yang tuntas 23,84% atau 3 anak, pada siklus I pertemuan I anak yang tuntas meningkat menjadi 38,46 atau 5 anak, pada siklus I pertemuan II anak yang tuntas meningkat menjadi 53,85% atau 7 anak. Pada siklus II pertemuan I anak yang tuntas meningkat menjadi 69,23% atau 9 anak dan pada Siklus II pertemuan II anak yang tuntas meningkat maksimal menjadi 92,30% atau 12 anak (Choiro & ., 2021).

SIMPULAN

Permainan *basketball circuit* ini efektif dan layak untuk digunakan untuk kegiatan motorik pada jenjang taman kanak-kanak, hal ini dikarenakan permainan *basketball circuit* ini mengandung unsur aktivitas fisik yang mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun. Pada saat anak melakukan permainan *basketball circuit* antusias anak-anak menjadi lebih tinggi hal tersebut disebabkan karena anak mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan ketika anak bermain. Permainan *basketball circuit* tak hanya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tetapi juga mampu membantu anak secara signifikan untuk bekerjasama antar tim. Berdasarkan deskripsi yang sudah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa permainan *basketball circuit* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Negeri Pembina Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru bahwa kemampuan motorik kasar yaitu salah satu kemampuan yang harus dikembangkan. Guru perlu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan menciptakan suasana belajar yang mampu memberikan rasa aman, nyaman dan menyenangkan dengan konsep bermain sambil belajar. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mengadakan penelitian lanjutan terutama tentang variabel lain seperti permainan-permainan tradisional yang berkaitan dengan kemampuan motorik kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriloka, D. V. (2020). Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau Dari jenis Kelamin. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 3(1).
- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Choiro, U., & . M. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 63–72. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.166>
- Fitri, R., & Imansari, Lissofi, I. (2021). Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1188.

- Hayati, F., & Fatimah. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie. *Jurnal Buah Hati*, 6(1), 53–61.
- Iroegbu, V. I. (2016). Play Materials Availability and Utilisation for Development of Gross Motor Skills by Pre- Primary School Children. *World Journal of Social Science*, 3(2), 53–62.
<https://doi.org/10.5430/wjss.v3n2p53>
- Juliandra, B. K. (2022). *Peran Guru dalam Mengembangkan Motorik Kasar melalui Permainan Bola Keranjang bagi Anak Usia Dini di TK PGRI Prayungan Sawoo Ponorogo*. 01(02), 83–94.
- Kemendikbudristek. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 17 tahun 2014*.
- Khadijah, & Ameilia, N. (2020). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik. In *Jakarta: Kencana*.
- Mayasari, D., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Pengaruh Modifikasi Selodor terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5808–5818.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3231>
- Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 107–120.
<https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2701>
- Pahendra, Selman, H., Rohmiati, Said, H., & Sasnita, U. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 5(2).
- Pavey, T. G., & Brown, W. J. (2019). Sitting time and depression in young women over 12-years: The effect of physical activity. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22(10), 1125–1131.
<https://doi.org/10.1016/j.jsams.2019.06.010>
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 1 Ayat 10*.
- Purnama, S., HIJRIYANI, Y. S., & HELDANITA. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Septiani, A. Y. U. (2019). Peranan Guru Dalam Mengembangkan motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Bowling di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kopri Sukarame Bandar Lampung. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Sujiono, B. dkk. (2014). Metode Pengembangan Fisik. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Tangse, U. H. M., & Dimiyati, D. (2021). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Thosin Waskita, D., Mochamad Surya, C., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62.
<https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.312>