

Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Koordinasi Mata dan Tangan Anak Kelompok B Tk Anggrek Palembang Tahun 2021

Deli Prima¹, Muhammad fauzi², Aida Imtihana³

¹ Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang, Indonesia; deliprima@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang, Indonesia; muhamadfauzi_uin@radenfatah.ac.id

³ Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang, Indonesia; aidaimtihana_uin@radenfatah.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Catch the ball;
Eye;
Hand Coordination

Article history:

Received 2022-04-22

Revised 2022-06-24

Accepted 2022-08-04

ABSTRACT

This study discusses "The Effect of Catching the Ball Game on the Eye and Hand Coordination of Children in Group B of Palembang Orchid Kindergarten in 2021". This study aims to determine how the level of eye and hand coordination of group B children before and after playing the game of throwing and catching the ball at the Palembang Anggrek Kindergarten. This type of research is quantitative experimental with One Group Pretest-Posttest design (one group of subjects). The research sample consisted of 20 children consisting of 10 boys and 10 girls. Data collection techniques in this study used initial observation before being treated with throwing and catching the ball learning, observation was used to collect data at the time of treatment, a test in the form of scores was carried out to determine the results after being given treatment and documentation in the form of photos. The data analysis technique used in this study used normality test, homogeneity test and hypothesis testing. From the results of research that has been carried out to prove the hypothesis, it is obtained that is 5.566 while $dk = 20 + 20 - 2 = 38$ with a 5% significance level so that $t_{table} = 2.048$ is obtained because $t_{count} = 5.566 > t_{table} = 2,048$ then the conclusion is H_0 is rejected, meaning that there is a throwing effect. Catch the ball on the eye and hand coordination of group B children at the Palembang Orchid Kindergarten in 2021.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhammad fauzi

Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang, Indonesia; muhamadfauzi_uin@radenfatah.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak, sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan maupun perkembangan jasmani dan

rohaninya. Dalam UU No 20 Tahun 2003, pasal 28 memaknai pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Hal tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Tentu saja tujuannya adalah agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggara pendidikan bagi anak diselenggarakan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilakukan oleh anak usia dini.

Anak akan senang apabila melakukan Aktivitas gerak dengan cara bermain bagi anak usia dini. Bermain merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan. Bermain bagi anak merupakan hal yang sangat disenangi. bermain juga bukan hanya tentang asal bermain tetapi juga perlu di perhatikan. untuk meningkatkan motorik kasar terhadap anak ada berbagai macam bentuk bentuk permainan diantaranya misalnya bermain peran makro, bermain kelereng, berlari zig zag, dan lempar tangkap bola.

Permainan lempar tangkap bola merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Permainan lempar tangkap bola ini sering kali diterapkan bagi anak usia dini dengan tujuan dapat melatih motorik. Selain itu juga kegiatan bermain melempar dan menangkap bola dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan lempar dan tangkap bola adalah salah satu permainan yang melatih gerakan jasmani bagi anak. Permainan lempar dan tangkap bola melatih konsentrasi dan gerak reflek pada saat melempar dan menangkap bola. Salah satu Media yang digunakan untuk melatih dan mengembangkan motorik anak adalah bola dengan media bola ini anak dapat melatih motorik dan kelincahan anak.

Namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan keterampilan melempar, salah satunya adalah koordinasi. Berkaitan dengan koordinasi Suharno HP menyatakan "Koordinasi adalah kemampuan atlet untuk merangkaikan beberapa gerak menjadi satu gerak yang utuh dan selaras". Koordinasi merupakan kemampuan biomotorik yang dalam beroperasinya melibatkan unsur kondisi fisik lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Harsono iya menyatakan bahwa kecepatan, daya tahan, kekuatan, kelentukan, kinestetik sense, balance dan ritme, semuanya menyumbang dan berpadu di dalam koordinasi gerak, oleh karena satu sama lainnya mempunyai hubungan yang erat. Koordinasi pada dasarnya merupakan kemampuan merangkaikan beberapa gerakan menjadi satu pola gerakan yang serasi dan harmonis.

Dalam hal ini khususnya belajar melempar dan menangkap bola. Koordinasi mata-tangan adalah salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting terhadap pencapaian hasil belajar melempar dan menangkap bola. Hal ini dapat dilihat pada beberapa gerakan keterampilan dalam permainan bola di mana terdapat sebuah koordinasi yang terjadi ketika menangkap bola, dan melempar bola ke dalam sasaran.

Bola adalah sebuah media yang digunakan oleh peneliti ini bola yang digunakan berupa bola yang sangat ringan dan tidak berbahaya bagi anak di Tk anggrek Palembang pada kelompok B. untuk membantu mengembangkan motorik kasar pada salah satunya menggunakan media bola, fungsi media bola sebagai rangsangan agar anak tertarik dalam melakukan aktivitas bermain.

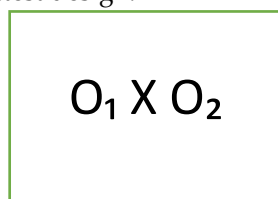
Berdasarkan pengamatan lapangan di Tk Anggrek anak yang kurang dalam koordinasi mata dan tangan menunjukkan perilaku yang sama dengan anak normal lainnya. Seperti yang saya amati anak yang kurang koordinasi mata dan tangan sedang bermain bersama teman-temannya layaknya tidak ada masalah motorik seperti berlari, melempar dan bermain bola. Dalam hal ini khususnya belajar melempar dan menangkap bola. Koordinasi mata-tangan merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian hasil belajar melempar dan menangkap bola. Hal ini dapat dilihat pada beberapa gerakan keterampilan dalam permainan bola di mana terdapat sebuah koordinasi yang terjadi ketika menangkap bola, dan melempar bola ke dalam sasaran. Salah satu ciri keterlambatan anak dalam kemampuan motorik adalah kesulitan dalam melakukan gerakan terutama pada tangannya. Walaupun demikian anak yang mengalami kurangnya masalah ini masih mampu belajar bersama teman temannya, sehingga penulis menemukan adanya beberapa masalah yaitu ternyata koordinasi mata dan tangan anak masih kurang baik anak mengalami kesulitan dalam

melakukan gerakan melempar bola yang tepat mengarah pada sasaran, anak masih kesulitan dalam melakukan kegiatan menangkap bola dan masih rendahnya kegiatan bermain yang melatih kemampuan motorik kasar anak khususnya dalam hal koordinasi mata dan tangan anak. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang "pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak di Tk Anggrek Palembang". Kegiatan ini diharapkan dapat menstimulasi perkembangan motorik anak.

2. METHODS

Penelitian pengaruh lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan kelompok B ini akan dilaksanakan pada bulan desember 2021 tahun ajaran 2020/2021 di Tk Anggrek Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif penelitian ini berupa Eksperimental dan menggunakan pre-experimental design tipe one group pretest-posttest (tes awal dan tes akhir kelompok tunggal) Dapat diartikan Penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

One group pretest-posttest design adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui kemampuan lempar tangkap balo terhadap koordinasi mata dan tangan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan penelitian ini peneliti ingin melihat hasil dari pengaruh bermain lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak. Berikut merupakan bagan One group pretest-posttest design.



O1 = nilai prates (sebelum perlakuan)
 X = model pembelajaran modifikasi permainan
 O2 = nilai pascates (setelah diberi perlakuan)

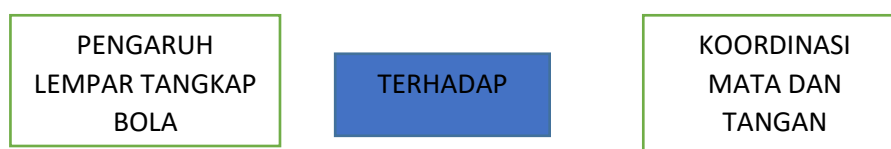
Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu :

1. Independen variabel (X) dalam hal ini adalah lempar tangkap bola.
2. Dependent variable (Y) dalam hal ini adalah koordinasi mata dan tangan

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel yang dapat diamati. Definisi operasional peneliti merupakan suatu pengukuran variabel yang diteliti kemudian ditarik sebuah makna atau kesimpulan untuk menghindari dari sebuah kesalah pahaman maka definisi operasional dari peniti ini sesuai dengan yaitu: "pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Tk anggrek palembang tahun 2021" maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

Variable (X)

Variabel (Y)



X : lempar tangkap bola

Y : koordinasi mata dan tangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument penilaian berikut ini adalah lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti yang akan digunakan untuk menilai perkembangan motorik anak pada kelompok eksperimen X lempar tangkap bola Y koordinasi mata dan tangan kelompok B TK

Anggrek Palembang, yang terdiri dari : (1) aspek yang merupakan bagian utama penilaian perkembangan koordinasi mata dan tangan, (2) indikator merupakan deskripsi yang menjelaskan bagian-bagian aspek yang akan dinilai, dan (3) perkembangan anak merupakan bagian yang menjelaskan kriteria penilaian pada perkembangan koordinasi mata dan tangan, apakah Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Skori ini digunakan untuk menentukan hasil jawaban dalam penelitian ini dihubungkan dengan koordinasi mata dan tangan anak yaitu:

- 1) Belum Berkembang (BB) dengan skor 1 bila anak belum mampu menguasai indikator yang diberikan atau sama sekali belum menguasai.
- 2) Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2 bila anak mulai mampu melakukan dari indikator yang dijelaskan
- 3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3 bila anak mampu melakukan dari indikator yang dijelaskan dengan sedikit bantuan
- 4) Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4 bila anak dapat menguasai indikator yang dijelaskan dan dapat melakukannya dengan sangat baik Berdasarkan kriteria penilai di atas diperoleh :
 - a. Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
 - b. Skor terendah tiap indikator adalah 1

Tabel Skor Penilaian

Angka	Angka	Keterangan
80 – 100	4	Berkembang sangat baik
71 – 81	3	Berkembang sesuai harapan
56 – 70	2	Mulai berkembang
40 – 55	1	Belum berkembang

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti penetapan simple yang diambil menggunakan teknik pengambilan sampling dengan menggunakan teknik *random sampling* Teknik sampling ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek-subjek dalam populasi dianggap sama. Mengingat jumlah yang diteliti kurang dari 100 maka populasilah yang digunakan untuk peneliti adalah 20 siswa terdiri dari 10 perempuan dan 10 laki-laki yang berada di tk anggrek Palembang. Tolak ukur individu-individu yang akan bermain lempar tangkap bola yaitu anak usia 5-6 tahun. karena pada tk anggrek terdapat kelas (A) sampai kelas (B). Agar data yang diambil dapat akurat karena melihat usia anak maka peneliti mengambik kelas B.

Tabel Tabel Sampel penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan
B1	10	10
Jumlah		20

Teknik analisis data dengan ukuran dari validitas menunjukkan tingkat kevalidan instrumen dan tingkatan kesahihan suatu instrumen. Tingginya validasi mempunyai suatu instrumen yang valid, begitu Sebaliknya dikatakan kuranya instrument validitasnya rendah. Hal tersebut diuji dengan menggunakan korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \sum Y}{\sqrt{\{N \sum Nx^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r : Koefisien antara skor item dengan skor total
 $\sum x$: Jumlah skor masing-masing butir jawaban

- $\sum y$: Jumlah skor seluruh butir jawaban (total)
 $\sum x^2$: Jumlah kuadrat tiap butir jawaban
 $\sum y^2$: Jumlah kuadrat total
 $\sum xy$: Jumlah perkalian skor butir jawaban dengan skor total
 N : Jumlah responden

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikorelasikan dengan tabel harga kritik r product moment pada taraf signifikansi 5%. Apabila koefisien korelasi product moment $> r$ tabel berarti instrumen dapat dikatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sebaliknya bila koefisien product moment r tabel berarti instrumen tidak valid. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini di uji cobakan pada subjek yang telah ditentukan, dengan tujuan mengetahui nilai beda item instrumen penelitian. Item dinyatakan valid apabila derajat signifikansi beda lebih dari 0,5% atau lebih besar dari taraf signifikansi 5%, dan sebaliknya item dinyatakan tidak valid apabila memiliki derajat signifikansi beda item kurang dari 0,05 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 5% dan selanjutnya item tidak valid ini dinyatakan gugur.

a. Uji reliabilitas

Reliabilitas diterjemahkan dari kata reliability. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi maksudnya adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Uji reliabilitas merupakan tingkat tingkat konsistensi teks yang sejauh mana tingkat teks dapat bisa dipercaya untuk skor yang konsisten maupun relatif tidak berubah walaupun sdah di teskan pada sesuatu yang berbeda pada tingkat sesuatu keterandalan. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat konsistensi dan stabilitas dari suatu skor (skala pengukuran) serta mencakup kepada stabilitas ukuran dan konsistensi internal ukuran. Reliabel dapat dikatakan dipercaya, jadi dapat diandalkan

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliable

k = banyaknya butir soal

σ_i^2 = jumlah varians skor tiap masing-masing soal

σ_t^2 = varians total

Kriteria pengujian reliabilitas soal tes dikonsultasikan dengan harga r product moment pada tabel, jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan tidak reliable. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan dikatakan reliabel.

b. Uji normalitas

Uji normalitas data adalah untuk melihat normalnya distribusi dari populasi data sampel. Untuk menentukan data yang akan dikumpulkan maka digunakan uji normalitas. Uji normalitas disini digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kolmogorov-smirnov untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data dapat dilihat dari nilai Asymp.Sig (2- tailed) (nilai p) sari perhitungan yang telah dilakukan. Apabila nilai $P > 0,05$ maka data tersebut normal. Sebaliknya, bila nilai P .

c. Uji homogenitas

Cara menghitung varian pada homogenitas dilakukan setiap awal berlangsungnya analisis data tersebut.

Berikut ini cara menghitung homogenitas oleh peneliti terkait dengan uji homogenitas yaitu:

$$f(max) = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Kriteria penguji untuk Hasil hitung $F(max)$ dibandingkan dengan $F(max)$ tabel pada signifikansi 5%, yaitu:

jika $F(max)$ hitung $\leq F(max)$ tabel maka terima H_0

jika $F(max)$ hitung $> F(max)$ table maka tolak H_0

H0 dinyatakan variansi homogen, sedangkan H1 dinyatakan variansi tidak homogen.

d. Uji hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji t. Hipotesis yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

- 1) Ho : Percobaan permainan lempar tangkap bola tidak berpengaruh terhadap perkembangan koordinasi mata dan tangan anak di Tk Anggrek Palembang
- 2) Ha : Percobaan permainan lempar tangkap bola berpengaruh terhadap perkembangan kordinasi mata dan tangan anak di Tk Anggrek Palembang

Kriteria pengujian yang berlaku adalah H₀ ditolak jika Thitung < Ttabel dan Ha diterima jika thitung > ttabel dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Teknik yang akan digunakan untuk menguji hipotesis dengan rumus *Polled Varian*, yaitu :

$$t - test = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right]}}$$

Keterangan:

X₁ = nilai rata-rata Post- test

X₂ = nilai rata-rata Pre- test

SD₁² = varians Post- test =

SD₂² = varians Pre- test

N₁ = Jumlah siswa pada saat Post- test

N₂ = Jumlah siswa pada saat Pre- test

Untuk mengetahui berapa besar derajat kebebasan dari tes signifikansi t-Test adalah N₁+N₂-2, taraf signifikansi dasar 5 %.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian adalah bentuk penyajian data yang akan kita sajikan dalam menyampaikan data hasil penelitian sebelum penelitian dan setelah dilakukan penelitian. Hasil penelitian akan diuji dengan menggunakan uji-uji statistik yang dihitung menggunakan SPSS versi 24. Penelitian ini dilakukan di Tk Anggrek Palembang, dimana data yang dihasilkan dalam penelitian ini diambil melalui tiga tahap yaitu Pretest (test sebelum diberikan perlakuan), Treatment (pemberian perlakuan), dan yang terakhir Posttest (penilaian yang diambil setelah diberikan perlakuan) pada kelas eksperimen menggunakan instrument observasi yang sudah di validasi dan tes lisan tidak terstruktur. Data dalam penelitian ini adalah data perkembangan motorik anak yang diperoleh melalui observasi awal (pretest) dan observasi akhir (posttest) setelah diberi treatment melalui percobaan lempar tangkap bola. Pedoman observasi ini terdiri dari 2 indikator yang dijabarkan menjadi 6 butir amatan. Berdasarkan hasil observasi awal (pretest) dan observasi akhir (posttest) dapat dideskripsikan data perkembangan motorik anak sebelum dan sesudah diberikan eksperimen melalui permainan lempar tangkap bola.

1. Deskripsi Data Observasi Awal (*Pretest*) pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Tk Anggrek Palembang tahun 2021

Dalam penelitian ini, pretest dilakukan untuk mengetahui nilai awal sampel pada penelitian ini sebelum diterapkannya treatment, dimana pretest dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian sesuai dengan indikator perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Pretest ini dilakukan pada kelas B1 pada tanggal 21 maret tahun 2022. Hasil dari pretest ini akan digunakan untuk mengukur normalitas dan homogenitas data pada penelitian ini. Pada pretest ini indikator yang di ukur pada perkembangan motorik anak usia dini adalah mengenai kemampuan dalam mengenal sebab akibat, serta kemampuan dalam melakukan percobaan dan pengamatan

Tabel Hasil *Pretest*

No	Nama anak	Jenis kelamin	Nilai
1	Naura Khansa Anindita	P	48
2	M. Alfarizi Wibowo	L	48
3	M. Adnan Januzaj	L	47

4	Radittyta Akbar Irawan	L	45
5	Daffa Aditya Pasai	L	48
6	Chantika Nuryanthisa	P	45
7	Alfin Triwibowo	L	45
8	Feby Aisyah	P	50
9	Wahyu Al-Rasyid	L	50
10	Syakira Ramadhani Hafidzah	P	37
11	Alula Farzana Hafidzah	P	48
12	Anisa Bahira	P	40
13	Intan Khairunnisa	P	42
14	Muhammad Raffa	L	50
15	Affan Zahir Pradita	L	50
16	Ariqin Pratama	L	50
17	Athalla Azka Firas	P	50
18	M Raka Rizki Saputra	L	48
19	Divya Nur Mansyah	P	44
20	Vanessa Ramadhani	P	48
Jumlah		933	
Rata-rata		46,65	

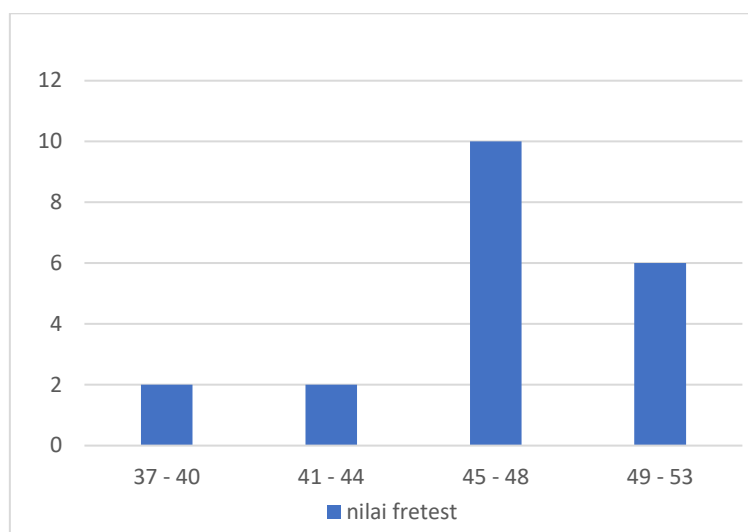
Dari Hasil pretest di atas yaitu jumlah skor perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun di Tk Anggrek Palembang adalah 933 dengan rata-rata 46,65 nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 40. Adapun distribusi frekuensi perkembangan motorik sebelum diberikan treatment sebagai berikut :

Tabel Distribusi Frekuensi Pretest

INTERVAL	F	FERSENTASE
37 – 40	2	10%
41 – 44	2	10%
45 – 48	10	50%
49 – 53	6	30%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari pretest pada interval 37-40 mempunyai 2 frekuensi dengan fersentase nilai 10%, interval 41-44 mempunyai 2 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 10%, interval 45-48 mempunyai 10 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 50%, dan interval 49-53 mempunyai 6 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 30%, jadi persentase keseluruhannya adalah 100%.

Grafik Data nilai fretest



Pemberian Perlakuan (Treatment)

Pada penelitian ini *treatment* yang dilakukan sebanyak 3 kali dimana pada *treatment* pertama menjelaskan kepada anak tentang permainan yang akan dilakukan, kemudian untuk *treatment* kedua dan ketiga melakukan kegiatan lempar tangkap bola serta menganalisis dari proses percobaan tersebut. *Treatment* ini ditujukan pada B1 untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak usia dina.

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilakukan hari Senin, 21 maret 2022 dimana dalam kegiatan ini sampel kelompok eksperimen berjumlah 20 anak, 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran kemarin (*recalling*) yang dilakukan oleh peneliti sebagai pengganti guru di dalam kelas. Dalam pertemuan pertama, peneliti menjelaskan kepada anak tentang permainan yang akan dilakukan, mengenalkan alat dan bahan percobaan seta menjelaskan langkah-langkah permainan. Setelah selesai pengulangan pembelajaran peneliti langsung mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan bersiap-siap untuk membaca do'a pulang. dilanjutkan pemberian perlakuan di pertemuan kedua.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilakukan hari Rabu, 22 maret 2022. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran (*recalling*) kemarin, menyakan kembali apa saja alat dan bahan yang digunakan dalam permainan serta langkah-langkahnya permainan lempar tangkap bola. Pertemuan kedua ini, peneliti langsung menjelaskan kepada anak tentang bagaimana cara melakukan permainan lempar tangkap bola, didepan kelas dengan menggunakan alat dan bahan yang sudah disiapkan dengan langkah yang sudah dijelaskan sebelumnya. Selanjutnya mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan tersebut secara individu. Setelah selesai pengulangan pembelajaran peneliti langsung mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan bersiap-siap untuk membaca do'a pulang. Pemberian perlakuan (*Treatment*) kedua dihari selasa telah selesai.

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada rabu, 23 maret 2022. Kegiatan awal pembelajaran dilakukan seperti biasa pertama diawali dengan pembukaan bernyanyi bersama kemudian membaca do'a sebelum belajar, serta melakukan absen dan pengulangan pembelajaran kemarin (*recalling*) tentang bagaimana langkah-langkah melakukan permainan lempar tangkap bola. Pertemuan ketiga ini, peneliti menjelaskan kembali sambil mengingat tentang bagaimana langkah-langkah melakukan permainan lempar tangkap bola setelah itu peneliti langsung menjelaskan kepada anak tentang analisis dari manfaat permainan lempar tangkap bola. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan kuis kepada anak-anak dengan menanyakan seputar permainan yang sudah dilakukan. Setelah selesai

pengulangan pembelajaran peneliti langsung mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan bersiap-siap untuk membaca do'a pulang. Pemberian perlakuan (*Treatment*) ketiga untuk kelompok eksperimen telah selesai.

2. Deskripsi Data Observasi Akhir (*Posttest*) pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Tk Anggrek Palembang

Posttest dilakukan setelah semua kegiatan pemberian perlakuan (*Treatment*), ketika peneliti sudah selesai melakukan kegiatan penelitian maka posttest bertujuan untuk mengetahui hasil anak mengenai perkembangan motorik pada anak setelah diberikannya perlakuan (*Treatment*). Pada penelitian ini perlakuan yang diterapkan dengan permainan lempar tangkap bola untuk mengetahui perkembangan koordinasi mara dan tangan anak usia 5-6 tahun. Posttest dilakukan sebanyak satu kali, untuk kelompok eksperimen serta terstruktur yang berpedoman dengan intrument yang sudah di uji validasi. Instument tersebut mempunyai aspek perkembangan motorik yaitu penerapan, analisis dan evaluasi. Dari hasil posttest diperoleh nilai dan skor akhir yang akan dibandingkan dengan skor awal pada kegiatan pretest sebelumnya diberi pelakuan. Hasil dari nilai rata-rata pretest adalah 46,65 dan hasil posttest nilai rata-rata sebesar 76,15. Kemudian nilai dari pretest dan posttest tersebut akan digunakan untuk melakukan uji hipotesis jika data sudah diketahui berdistribusi normal dan homogen, hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai signifikan dari hasil perbedaan nilai perlakuan dari pretest dan posttest.

Tabel Hasil *posttest*

No	Nama anak	Jenis kelamin	Nilai
1	Naura Khansa Anindita	P	70
2	M. Alfarizi Wibowo	L	82
3	M. Adnan Januzaj	L	80
4	Radittyta Akbar Irawan	L	80
5	Daffa Aditya Pasai	L	83
6	Chantika Nuryanthisa	P	65
7	Alfin Triwibowo	L	75
8	Feby Aisyah	P	80
9	Wahyu Al-Rasyid	L	85
10	Syakira Ramadhani Hafidzah	P	75
11	Alula Farzana Hafidzah	P	75
12	Anisa Bahira	P	60
13	Intan Khairunnisa	P	85
14	Muhammad Raffa	L	80
15	Affan Zahir Pradita	L	83
16	Ariqin Pratama	L	80
17	Athalla Azka Firas	P	75
18	M Raka Rizki Saputra	L	60
19	Divya Nur Mansyah	P	75
20	Vanessa Ramadhani	P	75
Jumlah		1.523	
Rata-rata		76,15	

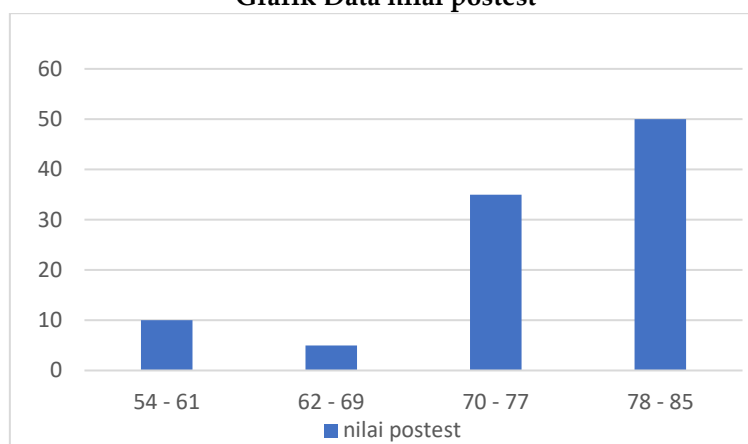
Dari hasil observasi akhir (*posttest*) yang telah dilakukan kemudian ditabulasikan datanya. Hasilnya yaitu jumlah skor perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun di Tk Anggrek Palembang dengan rata-rata 76,15, nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60. Adapun distribusi frekuensi dan data grafik perkembangan kognitif sesudah diberikan treatment sebagai berikut :

Tabel Distribusi Frekeunsi *Posttest*

INTERVAL	F	FERSENTASE
54 – 61	2	10%
62 – 69	1	5%
70 – 77	7	35%
78 – 85	10	50%
Jumlah	20	100%

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari posttes pada interval 54-61 mempunyai 2 frekuensi dengan nilai persentase 10%, interval 62-69 mempunyai 1 frekuensi dengan nilai persentase 5%, interval 70-77 mempunyai 7 frekuensi dengan nilai persentase 35%, dan interval 78-85 mempunyai 10 frekuensi dengan nilai persentase 50%, jadi persentase keseluruhannya adalah 100%.

Grafik Data nilai posttest



Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan sebagai prasyarat untuk pengujian lainnya dan bertujuan untuk memeriksa apakah nilai atau data yang terdapat dalam hasil penelitian memenuhi distribusi normal. Data yang digunakan untuk melakukan uji normalitas ini adalah data yang diperoleh dari hasil rata-rata pretest dan posttest. Hasil uji normalitas menggunakan spss versi 24. pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$). Hipotesis:

H_0 = data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria Uji : Hipotesis nol ditolak apabila nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$

Table Hasil uji normalitas pretest dan posttest

Data statistik	Pretest	posttest
N	20	20
X (Mean)	46,65	76,15
Simpangan baku (SD)	3,64	7,73
Lhitung	0,03	0,04
Ltabel	0,44	0,44
Kesimpulan	Normal	Normal

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai pretest L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} ($0,03 < 0,44$), dan nilai posttest adalah L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} ($0,04 < 0,44$) Jadi kesimpulannya dari distribusi ini yaitu data skor pretest dan posttest berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas dan hasilnya berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah sampel dari kedua test berada pada kondisi yang identik atau dapat dikatakan memiliki pemahaman yang sama. Dalam

penelitian ini, penulis menggunakan bantuan program microsoft excel. untuk memverifikasi data dan menemukan bahwa sampel data yang diperoleh dalam penelitian homogen.

Hipotesis:

H_0 = data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogeny

H_1 = data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varians yang tidak sama atau dikatakan tidak homogen

Rumus Uji F :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria Uji: Hipotesis nol ditolak apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Hasil dari uji homogenitas melalui uji F yang dilakukan dengan menggunakan *microsoft excel*. dapat dilihat pada tabel berikut:

Table Hasil uji homogenitas pretest dan posttest

Hasil	N	Varian	f_{hitung}	F_{tabel}	kesimpulan
pretest	20	13,29			
posttest	20	56,15	0,23	0,45	homogen

Dari tabel di atas hasil uji homogenitas pretest dan posttest menggunakan Microsoft Excel dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,23 < 0,45$) artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak dan dinyatakan data varians di atas bersifat homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawabnya pada rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi perkembangan motorik akan dianalisis menggunakan uji t untuk mencari adanya pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap anak, adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

H_a : Percobaan permainan lempar tangkap bola berpengaruh terhadap perkembangan koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Di Tk Anggrek Palembang Tahun 2021

H_o : Percobaan permainan lempar tangkap bola tidak berpengaruh terhadap perkembangan koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Di Tk Anggrek Palembang Tahun 2021

Adapun uji hipotesis tersebut menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t - test = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Dari perhitungan diatas, diperoleh $t_{hitung} = 5,566$ sedangkan $dk = 20+20-2 = 38$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 2,024$ Karena $t_{hitung} = 5,566 > t_{tabel} = 2,024$ maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh yang signifikan mengenai permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Tk Anggrek Palembang.

Pembahasan hasil penelitian pada dasarnya anak usia dini adalah rentang usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini adalah masa keemasan. Pertumbuhan dan perkembangan anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat. Hal ini sejalan dengan STTPA Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang anak usia dini, anak usia 5-6 tahun disebutkan yaitu, pada usia tersebut seharusnya anak sudah belajar dan pemecahan masalah serta berfikir logis dalam menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan meniadik, memecahkan masalah sederhana dan mengenal sebab akibat tentang lingkungannya. Jadi diusia ini terutama 5-6 tahun perkembangan motorik anak sudah mengenal sebab akibat tentang lingkungannya serta eksploratif dan meniadik. Sesuai dengan tujuan peneliti, untuk melihat perkembangan motorik anak melalui permainan lempar tangkap bola. Permainan lempar tangkap bola merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan

motorik anak usia 5-6 tahun. Dengan ditambahkan kegiatan pembelajaran permainan lempar tangkap bola akan semakin membantu dalam berkembangnya kemampuan motorik anak.

Dari hasil yang sudah didapatkan peneliti dapat dilihat, adanya perbedaan pada hasil nilai rata-rata pretest sebesar 46,65, sedangkan pada hasil potest sebesar 76,15, perbedaan hasil rata-rata dari hasil tersebut diakibatkan karna pemberian treatment pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga respon dan hasil yang didapat juga berbeda, dimana pada percobaan permainan lempar tangkap bola pada anak pembelajarannya dilakukan dengan percobaan secara langsung.

Pada peneliti ini kegiatan yang diberikan adalah permainan lempar tangkap bola, dimana pada kegiatan permainan lempar tangkap bola ini peneliti memberikan pembelajaran secara langsung mengenai kegiatan permainan lempar tangkap bola dan mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan tersebut secara individu sehingga dengan permainan tersebut akan memudahkan anak untuk memahami materi yang diberikan sehingga akan berdampak baik bagi kemampuan motoriknya. Hal ini meliputi kegiatan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi.

Pada kegiatan ini peneliti sudah menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan permainan lempar tangkap bola. seperti (bola volly anak). Sesuai dengan pengertian lempar tangkap bola Permainan lempar tangkap bola merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak. Permainan lempar tangkap bola ini sering kali diterapkan bagi anak usia dini dengan tujuan dapat melatih motorik. Selain itu juga kegiatan bermain melempar dan menangkap bola dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencari kebenaran dan menarik kesimpulan dari proses yang dialaminya.

Setelah peneliti menyiapkan dan menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan dalam melakukan permainan lempar tangkap bola serta menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan kegiatan tersebut, peneliti membagikan satu persatu alat dan bahan kepada anak-anak kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan permainan tersebut secara langsung. Dapat disimpulkan perkembangan motorik anak usia dini dengan permainan lempar tangkap bola sangat berhubungan, karena perkembangan motorik anak itu bisa juga berkembang melalui permainan lempar tangkap bola. Lempar tangkap bola memiliki hubungan dengan gerak olah tubuh pada anak usia dini, ini dibuktikan dengan pendapat Sujiono bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak dan Suryodiningrat tari merupakan pendidikan seni yang menggunakan gerakan seluruh tubuh manusia. Anak-anak dapat bergerak dengan bebas dan seluruh aspek yang ada ditubuh anak dapat berkembang dengan baik terutama perkembangan motorik anak usia dini. Dalam melakukan kegiatan permainan lempar tangkap dalam penelitian, peneliti dan guru bekerjasama agar kegiatan berjalan dengan baik dan lancar. Saat pemberian pembelajaran lempar tangkap bola anak-anak sangat antusias terlihat dari cara anak mau mengikuti arahan yang diberikan oleh peneliti. Dengan lempar tangkap bola terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa gerak lempar tangkap bola berpengaruh terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Tk Anggrek Palembang tahun 2021.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak yang dilihat dari hasil nilai rata-rata pretest dan posttest, nilai rata-rata pretest diperoleh nilai 46.65 dan posttest 76,15, karena dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,566 > 2,024$) dengan taraf signifikansi 5%, maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B Tk Anggrek Palembang tahun 2021.

REFERENSI

- Abdurrahman Fathoni. 2006. Metodologi Penelitian dan teknik penyusunan skripsi. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aisyah, Siti., dkk. 2010. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Persada.
- Depdiknas. 2004. Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak & Raudhatul Athfal. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Furqon, M.H. 2008. Mendidik Anak dengan Bermain (Buku Pegangan Guru Penjas di Sekolah Dasar). Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Harlock, B, Elizabeth. 2013. Child Development. (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchicah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Hartati, Sofia. 2005. Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Mansur. 2005. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardiana, A., Purwadi dan Wira, I. Satya. 2009. Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. Universitas Terbuka: Jakarta
- Moeslichatoen, R. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolalu. 2009. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka Musfiroh,
- Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas.
- Nurani, Yuliani & Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT. Indeks.
- Papalia, D.E. Fielman, R.D. 2009. human development. Jakarta: Salemba Medika.
- Rahyuni, Heri. 2012. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Referens
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Saputra, M., Yudha dan Rudyanto. 2005. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak TK. Jakarta: Depdiknas.
- Schmidt A. R. 1988. Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis. Edisi ke-2. Champaign Illinois: Human Kinetics Publishers.
- Sudjiono. B. 2007. Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharno HP. 1993. Metodologi Kepelatihan. Yogyakarta: Yayasan STO.

