

## KONTRIBUSI PERMAINAN BOWLING TERHADAP MOTORIK KASAR SISWA

Muhammad Yusran Rahmat<sup>1\*</sup>, Nur Isnawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Mahassar, Sulawesi Selatan, Indonesia, 90221

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Mahassar, Sulawesi Selatan, Indonesia, 90221

\* *Coressponding Author*: [m.yusranrahmat@unismuh.ac.id](mailto:m.yusranrahmat@unismuh.ac.id)

---

### Keterangan

### Abstrak

Rekam Jejak:  
*Received*, April 2022  
*Revised*, Mei 2022  
*Accepted*, Juni 2022

Kata Kunci:  
Permainan; Bowling;  
Motorik Kasar.

Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini yaitu, bagaimakah meningkatkan kemampuan kemampuan motorik kasar melalui game loncat bowling pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan game loncat bowling dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada peserta didik di kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa. Jenis Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Actiod Research) yang pada penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalah penelitian ini ialah peserta didik kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa, sebanyak 12 peserta didik. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik Kasar peserta didik kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa dapat ditingkatkan melalui Game Loncat Bowling. Meningkatnya kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat dari hasil persentase dari peserta didik pada kondisi awal ialah 28%, pada siklus I mencapai 40%, pada siklus II mencapai 80%. Sehingga dengan persentase 80% telah mencapai target capaian dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun rata-rata persentase siklus I ialah 40% dan rata-rata persentase pada siklus II yaitu 80%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa telah ada peningkatan kemampuan motorik kasar pada peserta didik kelompok B TK Asiyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguinasa Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa setelah menggunakan Media Game Loncat Bowling.

## **PENDAHULUAN**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-undang No. 20 Pasal 1 Ayat 14 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Saputra et al., 2021). Anak Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental (Agustina et al., 2018). Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dan rentang dalam perkembangan manusia (Sitepu & Janita, 2017). Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar (Hasanah, 2016). Sedangkan perkembangan motorik kasar adalah perkembangan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri (Mahfud & Yuliandra, 2020). Kematangan yang dimaksud disini adalah semakin anak tersebut tumbuh dan berkembang maka semakin baik dan terasah kemampuan motorik kasar anak tersebut (Sutini, 2018). Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini usia 5-6 tahun yaitu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, melakukan permainan fisik dengan aturan, dan melakukan koordinasi gerakan kaki dan tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam (Sitepu & Janita, 2017). Namun kenyataannya pada anak usia 5-6 tahun kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa mengalami hambatan dalam proses motorik kasar, kurang mampu melakukan keseimbangan, ketepatan dan koordinasi. Sehingga diperlukan adanya stimulus agar kemampuannya dapat optimal dengan dilatihnya motorik kasar melalui game loncat bowling dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, juga dapat mengembangkan kemampuan- kemampuan anak yang lain (Fitriani & Adawiyah, 2018). Dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini, salah satu tingkat pencapaian perkembangan yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini untuk tingkat usia 5-6 tahun melempar secara terarah dan ketepatan erta koordinasinya sudah baik, sehingga anak pada usia tersebut sudah mampu melakukan gerakan tubuh menggunakan otot bahu, tangan dan kaki (Ratnasari et al., 2016). Berdasarkan hasil observasi pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa kelompok B yang dilakukan selama 2 kali mulai tanggal 13-14 Oktober 2021 menemukan bahwa, kemampuan motorik kasar mengalami permasalahan, anak belum mampu melempar bola tepat pada sasaran, serta pada saat meloncat belum mampu menjaga keseimbangan dan koordinasi dengan baik serta beberapa hal yang berhubungan dengan kemampuan kmotorik kasar. Hal ini dapat dilihat dari 12 peserta didik dengan rincian, sebanyak 10 peserta didik dinyatakan kemampuan motorik kasarnya yang masih belum berkembang. Terlihat dengan belum mampu melempar bola tepat pada sasaran dan pda saat melakukan loncatan masih belum bisa menjaga kesimbangan (Aguss et al., 2021). Sedangkan sebanyak 2 peserta didik yang telah berkembang kemampuan motorik kasarnya tetapi kadangkala masih membutuhkan bantuan pendidik (Farida, 2016). Dengan beberapa kemampuan motorik kasar yang belum berkembang dari peserta didik, maka pendidik menemukan salah satu permainan yang mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar tersebut yaitu Game Loncat Bowling (Indraswari, 2012). Game Loncat Bowling diharapkan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar, game loncat bowling kali ini menggunakan pemanfaatan (Indraswari, 2012). Game ini di modifikasi dengan ditambahkan meloncat sebelum melakukan permainan, yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam hal kemampuan peserta didik (Mudarris et al., 2022). Hipotesis tindakan dalam penelitian yang dilakukan ini yaitu jika Game loncat bowling di terapkan maka peserta didik akan mampu untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan

Batang Kaluku Kabupaten Gowa. Penelitian yang dilakukan oleh Jubaidah dengan judul “Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan kemampuan Berhitung anak kelompok B TK Darma Wanita Persatuan XVI Sumber Agung Pasuruan”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif antara peneliti dan guru yang dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data berupa observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui kemampuan berhitung anak melalui permainan bowling mengalami peningkatan sebesar 55% pada siklus satu dan 99% pada siklus dua. Adapun penelitian yang diteliti oleh Eka Nur Rahmawati Kurnialita, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain bowling pada anak 4-5 tahun di TK An-Nur II Munggoharjo Depok. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus kemmis dan Mc Targgart yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek Penelitian adalah 24 anak usia 4-5 tahun (kelompok A1) di TK An Nur II Mugoharjo Depok. Objek penelitian ini berupa ketrampilan motorik kasar, instrumen pengumpulan data, pengumpulan observasi, rating scale, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain bowling dapat meningkatkan ketrampilan motorik kasar anak 5-6 tahun di TK Sugoharjo Depok Kelompok A1. Peningkatan motorik kasar ditunjukkan dengan perubahan kondisi awal, aspek koordinasi, ketepatan dan keseimbangan 6.66% pada tahap pra tindakan, menjadi 61.66% pada tahap siklus I, dan menjadi 81.67% pada siklus tahap II. Penelitian ini dihentikan karena telah memenuhi kriteria keberhasilan lebih dari 80%.

### **METODE**

Dalam penelitian ini, penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Nasrudin, 2019). *Classroom Action Research* (CAR) adalah kegiatan meneliti yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas (Hermawan, 2019). Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya (metode, pendekatan, penggunaan media, teknik evaluasi, dan sebagainya) (Simarmata et al., 2021). Jenis Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang pada penelitian ini memiliki siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Sugiyono, 2013). Sehingga dapat dipahami bahwa Penelitian Tindakan Kelas yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan tenaga pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan atau pembelajaran di kelas maupun sekolah serta bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi di kelas (Ramadhan, 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu Lembar Observasi/lembar penilaian yang berisi hal-hal yang akan diteliti oleh sang peneliti dan berhubungan tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan pada anak (Assingky, 2021). Dokumentasi dengan handphone/kamera, yang akan digunakan untuk dokumentasi proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Data adalah catatan penilaian, baik yang berupa fakta maupun angka-angka (Setyosari, 2016). Data yang diperoleh dan dikumpulkan dianalisis terlebih dahulu. Analisis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya perbaikan yang diperoleh setelah dilakukannya tindakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu peneliti menggunakan analisis kuantitatif terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar melalui Game Loncat Bowling (Salim, 2019).

### **HASIL & PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil dari proses pembelajaran pada siklus I, peserta didik yang telah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan ialah dengan persentase sebesar 40% ini dapat dilihat bahwa belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II. Pada siklus II peneliti akan melakukan perbaikan dengan menambahkan spiker dan musik sehingga anak semakin semangat dan senang dalam melakukan game loncat bowling. Pada siklus II sudah terlihat semakin adanya

---

peningkatan kemampuan kognitif dalam hal bagaimana cara untuk melakukan lemparan bola bowling dengan baik yang motorik kasar (indikator 1). Dan pada pertemuan II siklus II kegiatan game loncat bowling, peserta didik telah mampu melakukan koordinasi, ketepatan dan melakukan kegiatan permainan fisi dengan baik. Dari data pada siklus II di atas dapat diperoleh hasil bahwa peserta didik pada kriteria Belum Berkembang tidak ada dan dengan persentase 0%. Sedangkan peserta didik yang telah mampu mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik dengan total peserta didik 8 dan dengan persentase 83%. Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar didapat peserta didik pada pertemuan II yang telah mengalami peningkatan dari indikator penilaian yang ditetapkan. Kemampuan motorik kasar yang berkaitan dengan game loncat bowling. Dari data di atas, dapat dilihat pada siklus I, peserta didik secara keseluruhan telah mencapai Mulai Berkembang (40%). Pada siklus I berada pada kriteria Mulai Berkembang dan belum mampu mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 75% dari jumlah peserta didik. Sedangkan pada data siklus II, peserta didik telah memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik dengan capaian persentase 56%. Dari data yang telah diperoleh dari siklus II yaitu dengan persentase 80% dari jumlah peserta didik atau dengan total peserta didik yang berjumlah 12 orang. dengan kata lain telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik, diketahui bahwa telah memperoleh hasil yang telah mengalami peningkatan yang pesat setelah dilakukannya hingga siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian bahwa mengalami peningkatan kemampuan motorik kasar dengan pencapaian persentase pada siklus II yaitu 80%. Setelah dilakukannya penelitian dan menemukan hasil akhir bahwa *Game Loncat Bowling* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa. Dari hasil penelitian yang menunjukkan kemampuan motorik kasar peserta didik pada kondisi awal yaitu 28% hingga siklus II 80% telah mengalami peningkatan. Dengan Rincian kondisi awal 28%, pada siklus I 40% dan siklus II 80%, dan telah mencapai target capaian indikator keberhasilan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimanakah penerapan permainan Game Loncat Bowling dapat meningkatkan kemampuan motorik Kasar pada peserta didik pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa, Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa. Dari tujuan ini telah didapat dan telah mampu dibuktikan bahwa Game Loncat Bowling mampu meningkatkan kemampuan motorik Kasar pada peserta didik di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Batang Kaluku Kabupaten Gowa. Hal ini mampu dibuktikan dengan telah meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan perincian kondisi awal memiliki persentase sebesar 28% dan pada siklus II telah mencapai 80%. Dari beberapa kekurangan dan hasil yang ditemukan maka peneliti mengharapkan kepada peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar, permainan Game Loncat Bowling lebih dikenal oleh para pendidik dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dalam hal pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Agustina, S., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain dengan barang bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir)*. Penerbit K-Media.
- Farida, A. (2016). Urgensi perkembangan motorik kasar pada perkembangan anak usia dini.

- Jurnal Raudhah*, 4(2).
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25–34.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1(1), 1–13.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66.
- Mudarris, B., Rozi, F., & Islamiyah, N. (2022). Penggunaan Media Vlog dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 1–10.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Ratnasari, T., Sujana, Y., & Pudyaningtyas, A. R. (2016). *Pengaruh penerapan kegiatan berkebun terhadap perkembangan fisik motorik anak*.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Saputra, M. F., Awaluddin, A., Rusli, K., & Ismail, A. (2021). Profil Kebugaran Jasmani Siswa Pasca Pandemi. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.546>
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H. P., Sutrisno, E., Purba, B., & Makbul, R. (2021). *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.
- Sitepu, J. M., & Janita, S. R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Di Raudhatul Athfal Nurul Huda Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 73–83.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).