Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025
Halaman: 531 – 539

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Pengaruh Permainan *Jumper Ball* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru

Hardinan Haniel Bayel[1], Daviq Chairilsyah[2], Defni Satria[3]
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

hardinan.haniel4465@student.unri.ac.id[1]

Kata Kunci:
Jumper Ball, Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Keseimbangan, Kekuatan, Kelincahan, Koordinasi.

Abstrak

Kemampuan motorik kasar merupakan keterampilan dasar yang penting dalam perkembangan anak usia dini. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar adalah melalui permainan fisik yang terstruktur. Permainan Jumper Ball diyakini mampu merangsang koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan Jumper Ball terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design dengan sampel sebanyak 15 anak yang dipilih secara purposive sampling. Pengukuran kemampuan motorik kasar dilakukan dengan empat indikator utama, yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi. Analisis data dilakukan menggunakan paired sample t-test dan perhitungan N-Gain Score untuk melihat efektivitas permainan Jumper Ball. Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas anak berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan skor rata-rata 41,11% dari skor ideal. Setelah diberikan intervensi permainan *Jumper Ball*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan dengan skor rata-rata meningkat menjadi 83,61% dari skor ideal. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kekuatan (90%) dan keseimbangan (80%). Hasil uji statistik menunjukkan *t-hitung* sebesar 27,734 dengan *p-value* = 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, perhitungan *N-Gain Score* sebesar 72,17% menunjukkan bahwa permainan Jumper Ball termasuk dalam kategori sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan *Jumper Ball* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Oleh karena itu, integrasi permainan berbasis aktivitas fisik dalam kurikulum pendidikan anak usia dini sangat direkomendasikan untuk mendukung perkembangan fisik serta meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan anak secara keseluruhan.

Key Word:
Jumper Ball, Gross Motor Skills, Early Childhood, Balance, Strength, Agility, Coordination.

Abstract

Gross motor skills are fundamental abilities essential for early childhood development. One method to enhance gross motor skills is through structured physical play. Jumper Ball is believed to stimulate children's coordination, balance, strength, and agility. Therefore, this study aims to analyze the effect of Jumper Ball on the gross motor skills of children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. This study employed a One-Group Pretest-Posttest Design with a sample of 15 children selected using purposive sampling. Gross motor skills were measured using four main indicators: balance, strength, agility, and coordination. Data analysis was performed using a paired sample t-test and N-Gain Score calculation to determine the effectiveness of Jumper Ball. The pretest results showed that the majority of children were in the Developing (MB) category with an average score of 41.11% of the ideal score. After the Jumper Ball intervention, the posttest results indicated a significant improvement, with the average score increasing to 83.61% of the ideal score. The greatest improvement was observed in strength (90%) and balance (80%). Statistical tests showed a t-value of 27.734 with a p-value = 0.000, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Additionally, the N-Gain Score of 72.17% classified Jumper Ball as highly effective in improving children's gross motor skills. The study confirms that Jumper Ball has a significant impact on enhancing the gross motor skills of children aged 5-6 years. With an engaging and interactive approach, this game can serve as an effective alternative learning method for developing children's gross motor skills. Therefore, integrating physical activity-based play into early childhood education curricula is strongly recommended to support physical development and promote children's overall health and well-being.

Copyright © 2025 Hardinan Haniel Bayel, Daviq Chairilsyah, Defni Satria
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan dikatakan sebagai golden age, Anak usia dini merupakan individu yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

pesat dan fundamental dalam kehidupannya. Pada usia 0-6 tahun adalah masa terpenting dalam periode awal dan mendasar di sepanjang masa pertumbuhan. Anak akan mengalami perkembangan yang meliputi, kecerdasan daya pikir, kecerdasan emosi dan spiritual, sikap dan perilaku dan beragama serta komunikasi yang penting dalam peranan kehidupan anak (Watini, 2019)

(Permendikbud 146 Pasal 10 Ayat 1, 2014) Selain mengalami perkembangan tersebut terdapat perkembangan aspek perkembangan anak yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional dan aspek seni. Berdasarkan 6 aspek perkembangan anak usia dini, perkembangan motorik anak sangat penting untuk diperhatikan dan dikembangkan, karena aspek motorik merupakan aspek dasar bagi individu untuk mencapai kematangan dalam aspek perkembangan lainnya, aspek ini juga berguna sebagai penunjang bagi anak dalam melakukan aktivitas disekolah, seperti belajar dan bermain (Yunia, H., Sumarsih, 2017).

Usia 5-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperolah anak dari lingkungan, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Anak dilatih untuk berani mencoba kemampuan melihat kemungkinan, keyakinan memilih strategi, dan kesempatan untuk melaksanakan strategi pilihannya. Semua proses itu harus dikenalkan kepada anak sejak dini. Sekalipun anak masih usia 4-6 tahun, mereka sudah dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri. Anak usia prasekolah telah mampu mengutarakan secara lisan apa yang mereka sukai dan apa yang dipelajari sela ma mereka di sekolah (Watini, 2020). Aspek perkembangan yang penting peranannya dalam kehidupan anak adalah aspek fisik motorik (Fitri & Imansari, 2021). Hurlock mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu: melalui keterampilan motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Melalui keterampilan, motorik anak dapat beranjak dari kondisi "helplessness" (tidak berdaya) pada bulan-bulan pertama kehidupannya, menuju kondisi yang independence" (bebas, tidak bergantung) (Aip, 2019).

Motorik kasar adalah bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot tangan, kaki, dan seluruh anak, gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Adhi, R., & Gumantan, 2020). Motorik kasar erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar anak baik kaki maupun tangan. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak, sangat berguna bagi kehidupn kelak, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat atau berenang. Permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan motorik kasar anak, dalam permainan ini, anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, mengukur tinggi lompatan dan sebagainnya.

Perkembangan motorik kasar berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya, karena dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari minat anak, gen, sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan belajar, pendidikan orang tua, dan lokasi anak tinggal (Laely & Subiyanto, 2020). Berdasarkan pengamatan di TK, kemampuan motorik kasar anak pada umumnya belum berkembangan secara maksimal, karena kreativitas guru TK dalam pembelajaran motorik di TK masih kurang, guru kurang mampu mengembangkan metode atau media pembelajaran motorik. Selain itu, sarana dan prasarana serta alat peraga pembelajaran motorik di TK umumnya masih terbatas.

Begitu juga dengan penjelasan Decaprio yang mengatakan bahwa motorik kasar merupakan suatu keahlian yang memerlukan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak (Septiana, V. T., & Widiastuti, 2020). Motorik kasar merupakan suatu aktivitas fisik yang menggunakan seluruh otot-otot besar pada tubuh atau menggunakan sebagian besar otot yang ada dalam tubuh (Septiana, V. T., & Widiastuti, 2020). Motorik kasar berhubungan dengan perkembangan dan penyelarasan otot kasar seperti melempar, melompat, berlari dan berjalan. Anak yang memiliki kemampuan gerakan dasar lokomotor yang baik akan dapat membantu dirinya menampilkan sikap yang baik dan terampil menyelesaikan persoalan anak dalam kehidupan sehari-hari (Yunia, H., Sumarsih, 2017).

Grant JP menjelaskan perkembangan motorik kasar berkaitan dengan unsur kematangan, pengendalian gerak tubuh dan erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak yakni korteks frontalis yaitu area 4 Broadmann yang merupakan area motorik primer. Gallahue menjelaskan bahwa untuk mengembangkan pola gerak anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas menari, permainan, olahraga, dan senam. Kemampuan motorik kasar yang baik akan memberikan dampak positif terhadap tingkat kesehatan anak, karena anak akan gemar berolahraga dan melakukan gerakan-gerakan yang dapat memperbaiki sirkulasi darah, pernafasan, dan pembentukan postur tubuh yang ideal (Aip, 2019).

Ailwood menjelaskan perkembangan kemampuan motorik pada anak membutuhkan aktivitas fisik untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Cara untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

usia dini, yaitu melalui aktivitas bermain seperti bermain bola, menari, bermain perang-perangan, berolahraga, termasuk senam. Permainan bola merupakan salah satu aktifitas fisik yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini (Farida, 2016).

Berdasarkan observasi awal ada beberapa anak di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru belum sesuai harapan, kemampuan motorik kasar terlihat dari: (1) anak belum mampu berlari zig-zag sesuai dengan permainan, (2) anak belum mampu mengkordinasikan gerak tangan dan kaki, (3) anak belum lincah ketika diminta melakukan gerakan dari duduk ke jongkok.

Saat ini diperlukan sebuah permainan yang efektif untuk membantu anak selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan jumper ball. Media permainan jumper ball dirancang berdasarkan prinsip permainan pembelajaran anak usia dini yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya permainan yang menarik dapat menstimulasi kemampuan anak secara maksimal, karena pembelajaran untuk anak usia dini berbeda dengan pembelajaran ditingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Untuk menstimulus kemampuan motorik kasar anak, maka peneliti mencoba untuk memperkenalkan permainan jumper ball. Dengan demikian peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen dengan mengangkat fenomena atau gejala diatas dengan judul "Pengaruh Permainan jumper ball Terhadap Kemampuan Motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru"

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Eksperimen karena ingin melihat variabel sebab dan akibat yaitu Pengaruh Permainan Jumper Ball Terhadap Perkembangan Motorik kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain one-group pretest – posttes design. Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah anak dari di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru yang berjumlah 15 anak. Untuk menentukan sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling, yakni memilih sampel sesuai dengan yang dikehendaki.

Untuk menentukan sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling, yakni memilih sampel sesuai dengan yang dikehendaki.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Keseimbangan	Anak Melewati Papan Titian				
2.	Kekuatan	Anak Melompat Menggunakan Kedua Kaki				
		Anak Melompat Menggunakan Salah Satu Kaki				
3.	Kelincahan	Anak Berlari Zig-Zag				
		Anak Berlari Mengikuti Garis				
4.	Koordinasi	Anak Meloncat Sesuai Gambar Pijakan				

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini adalah *uji t*. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang di kemukakan oleh (Sugiyono, 2018). Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *jumper ball*, cara menghitung rumus gain sebagai berikut:

$$G = \frac{Skor\ Posttest - skor\ pretest}{Skor\ Ideal - skor\ pretest}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen
Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen
100% = Angka tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 test yaitu pretest dan posttest pada 15 anak yang berusia 5-6 tahun.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Ujian

Kelompok Data	Skor Hipotetik				Skor Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Pretest	6	24	15,00	3	6,00	13,00	9,87	1,99
Posttest	6	24	15,00	3	16,00	23,00	20,07	2,37

Sumber: Olahan Data Penelitian 2024

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Berdasarkan tabel 2 diatas, didapat skor rata-rata kemampuan motorik anak usia 5-4 tahun di TK Negeri Pembina Kota Pekanbaru pada pretest adalah sebesar 9,87 dengan skor minimum 6 dan skor maksimum 13. Sedangkan pada posttest atau setelah diberikan intervensi dengan alat permainan *jumper ball* didapat skor rata-rata kemampuan motorik anak sebesar 20,07 dengan nilai minimum 16 dan nilai maksimum 22. Hasil ini menjelaskan secara deskriptif terlihat peningkatan kemampuan motorik anak setelah dterapkan alat permainan *jumper ball.*

Gambaran umum kemampuan Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru sebelum diberikan alat permainan *jumper ball* (*pretest*)

Tahap awal penelitian yaitu melakukan pengukuran terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Pengukuran dilakukan menggunakan teknik observasi dengan 4 indikator dan diberikan kepada 15 orang anak. Berdasarkan hasil data *pretest* ini dapat dilihat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan Permainan *jumper ball*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kemampuan Motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru sebelum diberikan alat permainan *jumper ball*

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
1	Keseimbangan	24	60	1,60	40,0%	BB
2	Kekuatan	47	120	3,13	39,2%	BB
3	Kelincahan	52	120	3,47	43,3%	MB
4	Koordinasi	25	60	1,67	41,7%	MB
	Jumlah	148	360			
	Mean			9,87		
	%				41,11%	
	Kategori					MB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel diatas, diketahui secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru mendapat skor 146 dari skor idela 360 atau 41,11%. Hasil ini mejelaskan kemampuan motorik kasar anak masuk dalam kategori mulai berkembang (MB).

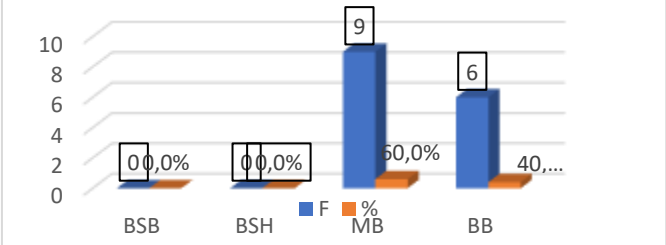
Selanjutnya jika dilihat dari masing masing indiktaror, skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu dengan skor Kelincahan sebesar 51 atau 42,50% sehingga berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan skor akhir terendah terdapat pada indikator 2 yaitu kekuatan dengan skor 47 persentase 39,2% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Untuk mengetahui Gambaran kemampuan motorik kasar sebelum diberikan perlakuan Permainan Jumper Ball pada masing masing anak maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (pretest)

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76-100%	0	0,0%
2	BSH	56-75%	0	0,0%
3	MB	40-55%	9	60,0%
4	BB	<40%	6	40,0%
Jumlah			15	100,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa mayoritas anak memiliki kemampuan motorik kasar pada kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu sebanyak 9 anak atau 60%, dan pada kategori belum berkembang sebanyak 6 anak atau 40%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikt:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak pada *Pretest*

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru setelah diberikan alat permainan *jumper ball* (posttest)

Tahapan selanjutnya dari penelitian yaitu dengan diberikannya alat permainan *jumper ball*. Pada penelitian kali ini peneliti memberikan perlakuan pada tanggal 13,14,15, dan 16 Agustus kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *posttest* pada jam 10.00 Wib tanggal 19 Agustus 2024 agar dapat mengetahui Gambaran kemampuaan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setelah diberikannya perlakuan yakni permainan *jumper ball* maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Gambaran Umum Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan Permainan *jumper ball* (*posttest*)

NO	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	Mean	%	Kategori
1	Keseimbangan	48	60	1.60	80,0%	BSB
2	Kekuatan	108	120	3.13	90,0%	BSB
3	Kelincahan	96	120	3.47	80,0%	BSB
4	Koordinasi	49	60	1.67	81,7%	BSB
	Jumlah	301	360			
	mean			9,87		
	%				83,61%	
	Kategori					BSB

Sumber: Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel diatas, diketahui secara keseluruhan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru setelah diterapkan permainan *jumper ball* mendapat skor 301 dari skor idela 360 atau 83,61%. Sehaingga kemampuan motorik kasar anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

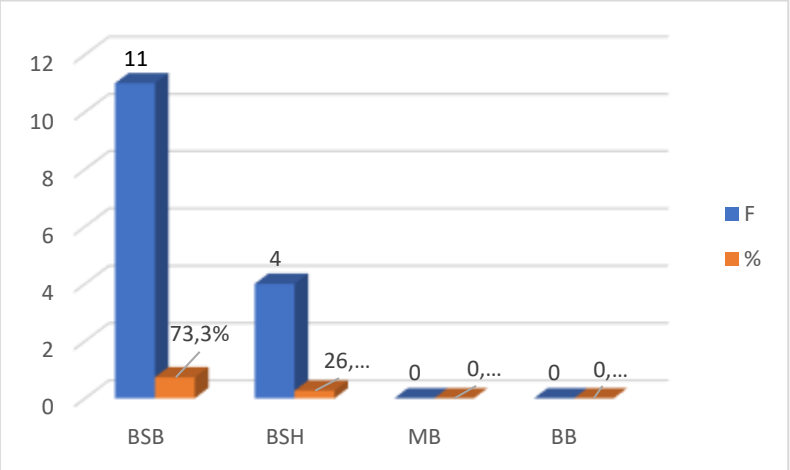
Selanjutnya dari tabel diatas juga didapat bahwa skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu dengan skor Kekuatan, yaitu dengan skor 108 atau 94,17% dan berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan skor akhir terendah terdapat pada indikator 1 yaitu Keseimbangan dengan skor 48 persentase 80% juga berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya untuk mengetahui Gambaran kemampuan motorik kasar pada masing masing anak setelah diberikan perlakuan Permainan *Jumper Ball* maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan *(pretest)*

No	Kategori	Rentang	F	%
1	BSB	76-100%	11	73,3%
2	BSH	56-75%	4	26,7%
3	MB	40-55%	0	0,0%
4	BB	<40%	0	0,0%
Jumlah			15	100,00%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan Permainan *Jumper Ball* mayoritas anak memiliki kemampuan motorik kasar pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) yaitu sebanyak 11 anak atau 73,3%, dan sisanya pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak atau 26,7%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Kemampuan Motorik Kasar Anak pada *Posttest*

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

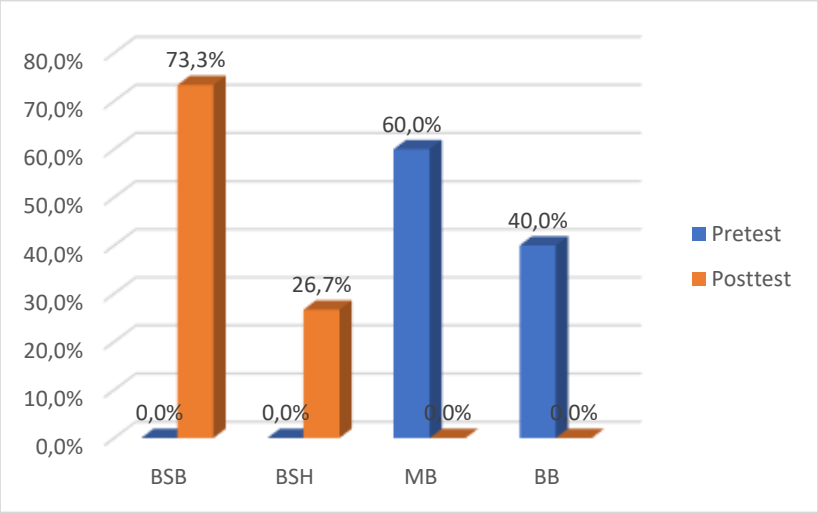
Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian ini dirancang untuk melihat kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru, dan membandingkan kemampuan motorik kasar anak antara sebelum diberikan perlakuan permainan *Jumper Ball (pretest)* dengan setelah diberikan perlakuan permainan *Jumper Ball (posttest)*. Perbandingan secara deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kemampuan Motorik Anak di Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru pada Pretest dan Posttets

No	Kategori	Rentang Skor	*Pretest*		*Posttest*	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0,0%	11	73,3%
2	BSH	56-75%	0	0,0%	4	26,7%
3	MB	40-55%	9	60,0%	0	0,0%
4	BB	<40%	6	40,0%	0	0,0%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui pada pretest didapat mayoritas kategori kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru pada pretest berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu sebanyak 9 anak (60%) diikuti dalam kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 anak (40%). Selanjutnya setelah diberi perlakuan permainan *Jumper Ball*, mayoritas kategori kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru berada pada kategori Berkembang Sesuai Baik (BSB) sebanyak 11 anak (73,3%), dan Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 4 anak (26,7%). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Perbandingan Kemampuan Motorik Kasar Anak antara *Pretest* dan *Posttest*

Efektifitas Permainan *Jumper Ball* terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui efektifitas permainan *jumper ball* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru dapat dilakukan dengan uji gain. Adapun perhitungan gain disajikan sebagai berikut:

$$\text{N-gain} = \frac{Skor\ Posttest - skor\ pretest}{Skor\ Ideal - skor\ pretest}\ x\ 100\%$$

$$\text{N-gain} = \frac{301 - 148}{360 - 148}\ x\ 100\%$$

$$\text{N-gain} = \frac{153}{212}\ x\ 100\%$$

N-gain = 72,17 %

Kerangan:

N-gain = Koefisien nilai N-Gain ternormalisasi
Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen
Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen
100% = Angka tetap

Berdasarkan hasil perhitungan di atas didapat bahwa bahwa efektifitas efektifitas permainan *jumper ball* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru sebesar 72,17%. Dengan demikian disimpulkan permainan *jumper ball* masuk dalam kategori sangat efektif

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *jumper ball* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Studi ini dilakukan melalui pengamatan terhadap kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan Jumper Ball. Dalam mengukur kemampuan motorik kasar anak dilakukan dengan menggunakan empat indikator utama, yaitu keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi (Magfiroh et al., 2020).

Hasil penelitian tahap awal menujukkan mayoritas kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru hasil pengukuran menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 41,11% dari skor ideal. Dari keempat aspek yang diukur, kekuatan memiliki nilai terendah (39,2%), sedangkan kelincahan menunjukkan hasil tertinggi (43,3%). Secara keseluruhan, 9 anak dikategorikan dalam Mulai Berkembang, sementara 6 anak masih berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal dan masih memerlukan stimulasi tambahan. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kondisi ini antara lain kurangnya aktivitas fisik yang terstruktur, minimnya kesempatan bermain yang menantang secara fisik, serta keterbatasan alat permainan yang tersedia di lingkungan sekolah.

Setelah diberikan intervensi melalui permainan *Jumper Ball*, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata meningkat menjadi 83,61% dari skor ideal, dengan peningkatan terbesar pada aspek kekuatan yang mencapai 90%, diikuti oleh keseimbangan yang naik menjadi 80%. Dari total peserta, 11 anak masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara 4 anak berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Temuan ini menegaskan bahwa permainan *Jumper Ball* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motorik kasar anak. Aktivitas melompat yang dilakukan dalam permainan ini membantu anak dalam mengembangkan koordinasi tubuh, meningkatkan keseimbangan, serta memperkuat otot tungkai. Hasil penelitian ini juga mendukung teori Beaty (2013) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik berbasis lompatan berperan penting dalam perkembangan motorik kasar anak.

Hasil uji statistik dengan uji *paired sample t test* didapat nilai t hitung sebesar 27,734, dengan dengan p-value = 0,000, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain Score sebesar 72,17% menunjukkan bahwa permainan ini termasuk dalam kategori sangat efektif. Temuan ini selaras dengan penelitian Anggraini (2018) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik intensif, seperti lompat tali, terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan alat permainan yang tepat dan metode pembelajaran yang menarik memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan keterampilan fisik anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa implikasi penting. Bagi anak, permainan *Jumper Ball* menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi. Bagi guru, permainan ini dapat digunakan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran motorik kasar anak usia dini. Bagi sekolah, disarankan untuk menyediakan permainan ini sebagai bagian dari fasilitas bermain agar anak-anak mendapatkan stimulasi motorik yang optimal dalam lingkungan yang aman dan mendukung. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak permainan ini terhadap perkembangan sosial-emosional anak, pengaruh jangka panjang penggunaannya, serta memperluas cakupan penelitian dengan sampel yang lebih besar guna memperkuat validitas hasil.

Pengaruh permainan *jumper ball* terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun sangat signifikan hal ini sejalan degan penelitian oleh Anggraini (2018) yang menyatakan permainan anak yang melibatkan aktifitas fisik, terutama gerakan melompat akan melatrih motorik kasar anak.. Motorik kasar melibatkan kemampuan anak untuk mengendalikan gerakan tubuh besar, seperti berjalan, berlari, melompat, dan memanjat. Melalui permainan *jumper ball*, anak-anak berlatih melompat dan mendarat dengan cara yang menyenangkan, yang secara langsung meningkatkan kekuatan otot dan koordinasi. Selain itu, aktivitas ini juga melatih keseimbangan anak, karena mereka harus terus-menerus menyeimbangkan tubuh mereka saat melompat di atas tuas. Melakukan melakukan kegiatan kegiatan tersebut merupakan bagian dalam motorik kasar (Anggraini, 2018).

Namun, penting untuk memastikan bahwa permainan ini dilakukan dengan pengawasan yang memadai untuk menghindari cedera. Anak-anak harus bermain di area yang aman, dengan permukaan yang lembut untuk mencegah luka jika terjatuh. Pengawasan orang dewasa akan memastikan bahwa anak-anak bermain dengan cara yang benar dan tidak melakukan gerakan yang dapat membahayakan mereka. Ini

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

membantu memaksimalkan manfaat permainan sambil mengurangi risiko cedera.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa permainan *jumper ball* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar serta mendukung pertumbuhan anak secara optimal. Ke depannya, integrasi permainan berbasis aktivitas fisik dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dapat menjadi langkah yang tepat dalam mendukung perkembangan motorik serta meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan anak secara keseluruhan.

Jumper Ball merupakan alat permainan edukatif yang dirancang untuk anak-anak, yang tidak hanya berkontribusi pada perkembangan motorik kasar, tetapi juga mendukung aspek kognitif. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat, yang bertujuan untuk meningkatkan fungsi otot tungkai, di mana otot-otot ini mengalami adaptasi dan penguatan melalui aktivitas yang dilakukan (Beaty, 2013). *Jumper Ball* sangat sesuai untuk anak usia 5-6 tahun, karena membantu mereka dalam meningkatkan keseimbangan dan koordinasi tubuh. Selain memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, permainan ini juga memiliki manfaat besar dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal. Dimana kemampuan motorik kasar merujuk pada keterampilan anak dalam menggerakkan bagian tubuh yang lebih besar. Perkembangan motorik kasar mencerminkan tingkat kematangan fisik anak dan berperan penting dalam membangun kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial (Mahmud, 2019).

KESIMPULAN

Hasill penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan yaitu kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru sebelum diterapkan permainan jumper ball secara keseluruhan masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), dan setelah diterapkan permainan jumper ball secara keseluruhan masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Permainan jumper ball berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru dan terbukti menigkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 dengan skor efektifitas gain 72,17% masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

DAFTAR REFERENSI

Adhi, R., & Gumantan, N. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sports Science and Education Journal*, *2*(1), 1–12.

Aip, S. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Cirebon: *Jurnal Equalita*, *1*(1).

Andini, P. P., & Lestariningrum, A. (2018). Bermain dan Permainan Anak usia Dini Sebuah Kajian Teori dan Praktik. *Kencana*, *1*, 236. http://dx.doi.org/10.1016/j.asw.2013.04.001%5Cnhttp://journals.cambridge.org/abstract_S0140525X00005756%5CnLib scanned%5Cnhttp://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1293%5Cnhttp://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Edmedia99.html%5Cnhttp://urd.

Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, *1*(1), 18. https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60

Beaty, J. . (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh*. Kencana.

Farida, A. (2016). Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Din. *Jurnal Raudha*, *4*(2).

Firdaus Fakhry Zamzam. (2018). *Aplikasi Metode Penelitian*. CV Budi Utama.

Fitri & Imansari. (2021). Pemainan Karpet Engkle Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2).

Laely, K., & Subiyanto, S. (2020). Cooking Class Berbasis Kearifan Lokal Meningkatkan Motorik Halus Anak di Daerah Miskin. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 923. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.466

Maesaroh, S., Wijayanti, N. P. N., Adila, F., & Desviyanti, E. (2022). Kajian Literatur Peranan Penting Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(4).

Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & M, R. D. T. (2020). Penerapan Permainan Lompat Ceria Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5 - 6 tahun Di Tk Pkk 3 Gunungsari

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 1–10.

Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, *12*(1), 76–87. https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177

Maretiani, D. N., Taopik Rahman, & H. Y. M. (2021). Analisis Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tunas Bangsa Kabupaten Ciamis. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 23–30.

Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.

Nasirun, M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok Septi Islinia Yosinta. In *Jurnal Ilmiah Potensia* (Vol. 1, Issue 1).

Permendikbud 146 Pasal 10 Ayat 1. (2014). Permendikbud No 146. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(1), 6. https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699

Permendikbud No. 137. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.

Rudianto. (2016). *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Darusalam Press Lampung.

Sa'diyah, C. (2020). *Penerapan Permainan Loncat Karet Gelang Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B TK Islam Mutiara Surabaya*.

Septiana, V. T., & Widiastuti, A. (2020). ukungan Orang Tua dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Cerebral Palsy pada Anak Usia Dini Abstrak Abstrac. *Urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, *4*(1), 172–180.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, *9*(3), 156. https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732

Wahidah, S., & Bawono, Y. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, *2*(1), 7–17.

Watini. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Abni Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 110–123.

Watini, S. (2019). Implementasi model pembelajaran sentra pada TK Labschool STAI Bani saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 110–123.

Wulan, D. S. A. (2015). Peningkatan Kemampuan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *1*(9), 163–180. https://media.neliti.com/media/publications/117781-ID-peningkatan-kemampuan-gerak-lokomotor-me.pdf

Yunia, H., Sumarsih, & W. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Menggunakan Media Spons Di PAUD Assalam Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *2*(2), 107–116.