

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahap awal perkembangan anak biasa disebut dengan Golden Age. Menurut Husein dkk Sumantri (2005, p. 3), anak usia dini mengacu pada lima tahun awal kehidupan seorang anak, yang biasa disebut dengan masa emas. Fase ini dianggap sebagai era kritis bagi tumbuh kembang anak. Saat ini, anak-anak memiliki potensi yang signifikan untuk memaksimalkan perkembangan mereka secara keseluruhan pada tahap awal kehidupannya. Oleh karena itu, keberadaan forum pendidikan anak usia dini sangat dibutuhkan.

Anak-anak antara usia 0 dan 6 tahun merupakan tahap kritis dalam pengembangan bakat mereka. Kemampuan tersebut di atas meliputi dimensi keagamaan dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Permendiknas, 2009, hlm. 2). Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan spesifik anak agar dapat menunjang tumbuh kembangnya secara optimal. Persyaratan ini secara tegas dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal 4 ayat 1 undang-undang ini menegaskan bahwa setiap anak mempunyai hak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi aktif secara wajar dan sesuai dengan martabat kemanusiaan yang melekat pada dirinya. Selanjutnya, anak berhak mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, sebagaimana diatur dalam Permendiknas No. 58 Tahun (2009, hlm. 1).

Masa anak usia dini sering dianggap sebagai fase kritis dan berpengaruh dalam perkembangan manusia yang memegang peranan penting sepanjang masa hidup seseorang. Tahap perkembangan saat ini merupakan masa kritis bagi pengembangan potensi anak. Pada masa ini, anak menunjukkan kepekaan yang tinggi terhadap berbagai bentuk rangsangan dari lingkungannya. Rangsangan tersebut mencakup berbagai domain, termasuk aspek moral, agama, sosial-emosional, linguistik, kognitif, dan motorik (Sujiono Y. N., 2009, p. 202). Potensi-potensi tersebut di atas dikembangkan dan dibina secara efektif guna menunjang tumbuh kembang anak secara optimal.

Hurlock (2015, hlm 156), mengidentifikasi lima alasan yang mendukung kemajuan kemampuan motorik halus pada masa kanak-kanak, yaitu sebagai berikut: Pada awalnya, dapat diamati bahwa anak-anak memiliki tingkat fleksibilitas fisik yang lebih tinggi dibandingkan dengan remaja. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa anak-anak memiliki keterampilan yang terbatas, yang berpotensi menghambat kemampuan mereka untuk memperoleh bakat baru. Selain itu, secara umum terlihat bahwa anak-anak cenderung menunjukkan tingkat penerimaan yang lebih tinggi terhadap partisipasi dalam upaya-upaya baru. Selain itu, bayi menunjukkan kecenderungan untuk melakukan pengulangan gerakan tertentu secara berulang-ulang sampai kemampuan ototnya menjadi mahir dalam melaksanakannya. Pada akhirnya, generasi muda mengalami berkurangnya tingkat tanggung jawab dan komitmen. Perkembangan kemampuan motorik kasar memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan kemajuan individu secara keseluruhan, membantu mereka dalam melakukan berbagai tugas dengan lebih efektif, termasuk kegiatan akademis. Sunardi dan Sunaryo (2007, hlm. 113-114), mendefinisikan keterampilan motorik kasar sebagai kemampuan memanipulasi tubuh melalui pemanfaatan kelompok otot utama. Kemampuan tersebut mencakup berbagai macam gerakan seperti duduk, menendang, berlari, dan naik atau turun tangga. Para penulis menekankan pentingnya keterampilan motorik kasar bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas fisik mendasar ini. Keterampilan motorik kasar dan halus memegang peranan penting dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, terutama pada anak usia dini yang berada pada masa kritis perkembangan yang dikenal dengan masa emas (*golden age*). Pada periode ini, bayi mengalami pematangan fisik yang cepat dan perolehan berbagai kemampuan.

Meskipun demikian, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam bidang perkembangan anak dan peningkatan kemampuan motorik kasarnya pada periode ini. Salah satu manifestasi penting dari dampak buruk modernisasi adalah terbatasnya kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik, serta kecenderungan terhadap film kartun dan penggunaan perangkat elektronik yang disukai.

Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penyelidikan awal yang dilakukan peneliti di Kelompok B RA Al-Amanah. Telah diamati bahwa kemampuan motorik anak-anak terus menghadapi berbagai tantangan yang disebabkan oleh kurangnya stimulasi didalam kelas. Misalnya, anak-anak menunjukkan penurunan tingkat antusiasme ketika melakukan aktivitas fisik seperti melompat, berjalan, dan berlari.

Terlibat dalam olahraga bola basket menimbulkan perasaan bahagia dan antusias di kalangan anak-anak. Terlibat dalam aksi keterampilan permainan melempar bola ke dalam keranjang terbukti meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak ke tingkat yang lebih besar.

Beralih dari isu-isu yang disebutkan di atas, penulis menunjukkan minat yang besar untuk mengeksplorasi lebih jauh korelasi antara keterlibatan dalam bola basket dan kemajuan keterampilan motorik kasar pada anak-anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis merumuskan judul “Keterampilan dalam Aktivitas Permainan Bola Keranjang Hubungannya dengan Perkembangan Motorik Kasar di RA Al-Amanah Cibiuk Garut”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan dalam aktivitas permainan bola keranjang di Kelompok B RA Al-Amanah Cibiuk Garut?
2. Bagaimana perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B Al-Amanah Kecamatan Cibiuk Kabupten Garut?
3. Bagaimana hubungan antara keterampilan dalam Aktivitas permainan bola keranjang dengan perkembangan motorik kasar di Kelompok B RA Al-Amanah Kecamatan Cibiuk Kabupaten Garut?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Keterampilan dalam aktivitas permainan bola keranjang di Kelompok B RA Al-Amanah kecamatan Cibiuk kabupaten Garut.

2. Perkembangan motorik kasar anak di Kelompok B RA Al-Amanah kecamatan Cibiuk Kabupaten Garut.
3. Hubungan antara keterampilan dalam aktivitas permainan bola keranjang dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B RA Al-Amanah Kecamatan Cibiuk Kabupaten Garut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis, yakni:

- a. Sebagai sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini terkait keterampilan dalam aktivitas mengikuti kegiatan bermain bola keranjang.
- b. Memberikan pengetahuan lebih tentang bagaimana perkembangan motorik kasar.
- c. Memberikan sumbangan pikiran kepada guru dalam meningkatkan keterampilan dalam aktivitas permainan bola.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Meningkatkan pelayanan sekolah terhadap anak didiknya dengan perkembangan anak.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

- 1) Memberikan wawasan cara untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui bermain bola keranjang.
- 2) Memberikan wawasan cara mengajar agar semakin menarik dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif dan dapat membantu anak dalam perkembangan selanjutnya, sehingga perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan motorik anak melalui kegiatan bermain bola keranjang.

E. Kerangka Berpikir

Permainan pada umumnya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan dan perkembangan anak secara keseluruhan. Desmita menegaskan bahwa permainan merupakan bentuk interaksi sosial yang lazim pada tahap awal masa kanak-kanak. Menurut Desmita (2015, hlm. 141), anak-anak mengalokasikan sebagian besar waktunya untuk bermain di luar ruangan bersama teman sebaya dibandingkan dengan bentuk keterlibatan lainnya. Menurut Suyadi dan Ulfa, permainan dicirikan sebagai kegiatan yang menyenangkan, sukarela, bermakna, dan spontan. Menurut Suyadi dan Ulfa (2015, hal. 34), permainan sering dianggap sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah. Selain itu, permainan terbukti memfasilitasi pengembangan kemampuan sosial-emosional, linguistik, fisik, dan artistik.

Kemampuan motorik kasar memainkan peran penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, berkontribusi terhadap peningkatan kinerja dalam berbagai aktivitas, termasuk upaya intelektual. Keterampilan motorik kasar mencakup serangkaian aktivitas yang melibatkan penggunaan otot-otot besar, meliputi gerakan keterampilan nonlokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif (Sukamti, 2007).

Terdapat beragam permainan yang dapat dilakukan, di antaranya bola basket sebagai contoh utama. Latihan dalam permainan ini meliputi pemanfaatan kelompok otot utama untuk tujuan melempar bola, serta pengembangan pengendalian motorik dan kebugaran jasmani secara keseluruhan. Komponen-komponen tersebut secara kolektif berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Bola basket umumnya dikaitkan dengan olahraga netball dan bola basket. Sunanto dan Teguh (2016, hlm. 42) mendefinisikan bola basket sebagai olahraga bola berbasis tim dimana dua kelompok, masing-masing terdiri dari lima orang, terlibat dalam upaya kompetitif untuk mengumpulkan poin dengan berhasil mengarahkan bola ke gawang tim lawan. Olahraga khusus ini

dapat dilakukan secara efektif di dalam fasilitas olahraga tertutup sehingga memerlukan area bermain yang agak kompak. Apalagi menurut Atmasubrata dan Ginanjar (2012, hlm, 44), bola basket merupakan permainan bola kolektif yang melibatkan dua tim yang masing-masing beranggotakan lima orang. Para peserta terlibat dalam upaya kompetitif di mana mereka berusaha untuk mengumpulkan poin dengan berhasil mengarahkan bola ke keranjang tim lawan.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bola basket adalah olahraga manual dimana dua tim, masing-masing terdiri dari lima orang, terlibat dalam upaya kompetitif untuk mengumpulkan poin dengan berhasil mengarahkan bola ke dalam ring yang ditentukan. Aktivitas atletik khusus ini dapat dilakukan baik di luar maupun di dalam ruangan, sehingga hanya memerlukan area bermain yang cukup kompak.

Berpartisipasi dalam permainan bola basket berpotensi meningkatkan kemampuan motorik kasar. Menurut Sujiono (2008, hlm. 13), gerak motorik kasar memerlukan sinkronisasi banyak komponen tubuh pada anak. Gerakan motorik kasar mencakup keterlibatan kelompok otot utama, termasuk otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak. Kemampuan motorik kasar mengacu pada kapasitas untuk melakukan gerakan yang memerlukan penggunaan kelompok otot besar yang terkoordinasi dalam tubuh manusia (Rahyudi & Hari, 2016, hal. 56). Perkembangan kemampuan motorik kasar bergantung pada tingkat persiapan atau kematangan neurologis dan otot pada anak. Akibatnya, bahkan pelaksanaan tugas fisik paling dasar pun bergantung pada sinkronisasi sistem saraf anak.

Oleh karena itu, variabel indikator X dalam konteks permainan bola basket dapat dikategorikan menjadi tiga komponen tersendiri, yaitu dribbling, passing, dan shooting. Penjelasan ketiga konsep tersebut, sebagaimana diuraikan oleh Sumiyarsono (2002), adalah sebagai berikut:

1. *Dribbling* atau menggiring

Juga dikenal sebagai penanganan bola, adalah teknik yang digunakan pemain untuk mengangkat bola sambil menghindari upaya pertahanan lawan, dengan

tujuan memfasilitasi umpan atau mencapai posisi menembak yang menguntungkan.

2. *Passing* atau mengumpan

Adalah teknik yang digunakan dalam olahraga tim, khususnya dalam permainan bola, untuk memindahkan bola dengan cepat dan efisien dari satu pemain ke pemain lainnya. Operan akurat mengacu pada operan yang dilakukan oleh pemain di dekat keranjang, memungkinkan mereka menerima operan secara efektif dan kemudian mencetak poin dengan relatif mudah. Dalam ranah olahraga, dapat dikatakan bahwa kontribusi assist yang dilakukandengan baik setara nilainya dengan perolehan poin.

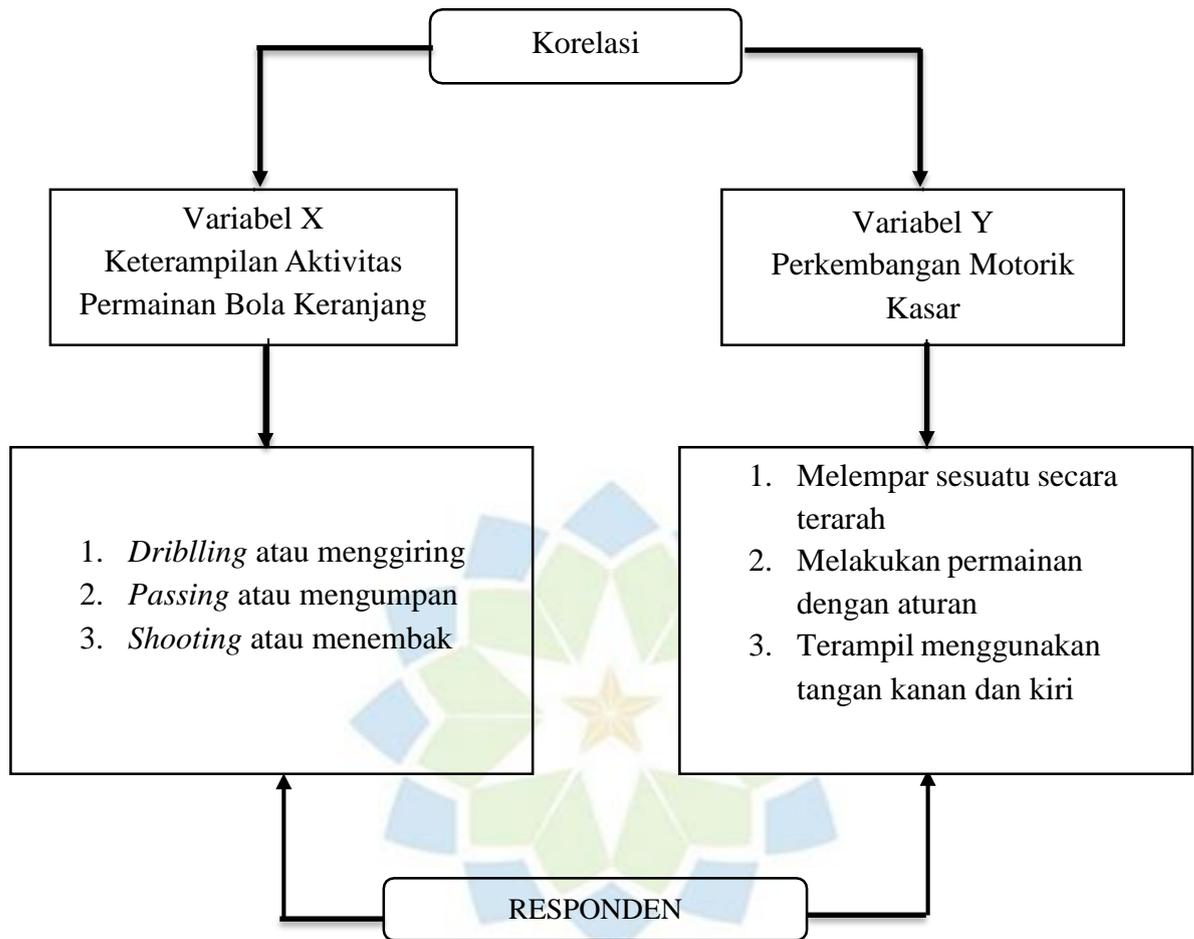
3. *Shooting* atau menembak

Tindakan menembak merupakan tindakan pamungkas yang dilakukan guna memperoleh poin. Biasanya, dalam konteks permainan bola basket, upaya mencetak gol terjadi dengan frekuensi sekitar setiap 15-20 detik selama penguasaan bola ofensif, dengan lebih dari separuh upaya ini menghasilkan tembakan yang berhasil.

Adapun untuk variabel Y mengenai perkembangan motorik kasar, terdapat tiga indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini sebagaimana menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD Standar Isi Tentang Tingkat Perkembangan Anak. Tiga indikator tersebut ialah:

1. Melempar sesuatu secara terarah
2. Melakukan permainan dengan aturan
3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Berdasarkan uraian di atas, maka kerang berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1
Gambar Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Sugiono (2018, p. 63) mendefinisikan hipotesis sebagai asumsi atau dugaan yang dirumuskan untuk menjelaskan suatu fenomena tertentu, sehingga memerlukan verifikasi empiris. Istilah “hipotesis” berasal dari istilah Yunani “hypo” yang berarti di bawah dan “thea” yang berarti kebenaran. Dalam konteks penelitian akademis, hipotesis dapat diartikan sebagai tanggapan sementara terhadap suatu masalah penelitian, yang ditandai dengan tingkat dukungan empiris yang terbatas. Penelitian ini memiliki dua variabel yang menjadi fokus penelitian, yang mana untuk Variabel X adalah “Keterampilan Dalam Aktivitas Permainan Bola Keranjang” dan Variabel Y adalah “Perkembangan Motorik Kasar Anak”.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat hubungan antara keterampilan dalam aktivitas permainan bola keranjang hubungannya dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B di RA Al-Amanah Kecamatan Cibiuk Kabupaten Garut.

Ho: Tidak terdapat hubungan antara keterampilan dalam aktivitas permainan bola keranjang hubungannya dengan perkembangan motorik kasar anak usia dini di Kelompok B di RA Al-Amanah Kecamatan Cibiuk Kabupaten Garut.

Pada pembuktian hipotesis ini, dilakukan dengan membandingkan harga t-hitung dengan t-tabel pada taraf signifikan tertentu. Prosedur pengujungnya berpedoman pada ketentuan:

1. Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

G. Penelitian yang Relevan

Temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat dijadikan bahan rujukan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Zaenab pada tahun 2013 di Universitas Negeri Surabaya khususnya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan difokuskan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media sepak bola sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa kelompok B TK Jiwa Nala Surabaya. Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media bola sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan motorik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media bola berpotensi meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa kelompok B di TK Jiwa Nala Surabaya. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Temuan di atas menunjukkan bahwa berdasarkan analisis diperoleh rata-rata kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK Jiwa Nala pada siklus I sebesar

77,92% dan pada siklus II sebesar 87,9% dan pada siklus II sebesar 87,9%. Berdasarkan skor rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar sebesar 10% setiap siklusnya (Zaenab S., 2013). Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian penulis dalam hal dimasukkannya aktivitas bermain bola dan pemeriksaan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini. Perbedaannya terletak pada metodologi penelitian Siti Zaenab yang menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian kali ini menggunakan penelitian korelasional.

2. Penelitian yang dilakukan Esti Erlinda pada tahun 2014, peneliti dari Universitas Bengkulu dengan spesialisasi Pendidikan Guru PAUD, berfokus pada pengembangan motorik kasar pada anak usia dini melalui penerapan permainan melempar dan menangkap bola. Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu di Al-Ikhlas 1 Kabupaten Kepahiang. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif, dimana guru dan teman sebaya terlibat dalam proses pembelajaran kolektif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pendidikan. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian berjumlah 16 orang, terdiri dari laki-laki dan perempuan dalam jumlah yang sama, dengan masing-masing jenis kelamin berjumlah 8 orang. Target demografi penelitian ini terdiri dari individu berusia antara lima dan enam tahun. Metodologi yang digunakan meliputi praktik, demonstrasi, pelatihan, menyanyi, pertunjukan, tugas, dan eksposisi naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kinerja anak pada siklus I yang diukur melalui permainan adalah 46,4 atau 46%. Ini berada di bawah ambang batas 50%, menempatkannya dalam kategori kemampuan yang belum berkembang. Sebaliknya, rata-rata prestasi anak pada siklus II adalah 72,4 atau 72%, berada pada kisaran 71-80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mereka telah berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya rata-

rata kinerja permainan pada siklus II sebesar 82,75 atau 82% berada pada rentang 81-100%. Hal ini menandakan bahwa kemampuan mereka telah berkembang dengan sangat baik. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara pemanfaatan olahraga lempar bola sebagai metode pembelajaran dengan peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini di Islam Terpadu Al-Ikhlas 1 Kabupaten Kepahiang (Erlinda,2014). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, khususnya dalam mengkaji hubungan antara aktivitas permainan bola dan perkembangan keterampilan motorik kasar pada awal kehidupan. Sebaliknya, Esti Erlinda menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif, sedangkan penulis penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif, khususnya penelitian korelasi atau hubungan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agusma Yeni pada tahun 2019 di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh khususnya di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini berfokus pada permainan melempar dan menangkap bola pada Nurul Jadid. TK di Pasaman Barat. Penelitian ini menyelidiki perkembangan kemampuan motorik kasar melalui aktivitas menangkap dan melempar bola, yang dianalisis melalui evaluasi komprehensif literatur yang relevan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, khususnya tinjauan pustaka. Sumber data yang digunakan meliputi berbagai bahan ilmiah seperti buku, jurnal, dan sumber referensi lainnya. Data yang diberikan terdiri dari informasi tekstual yang memerlukan pemeriksaan menyeluruh agar dapat ringkas dan sistematis. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas melempar dan menangkap bola sebagaimana dikaji dalam literatur yang ada berpotensi meningkatkan perkembangan motorik kasar anak (Yeni, 2019). Penelitian ini memiliki kesamaan dengan karya penulis, karena mengangkat topik kegiatan permainan bola dan dampaknya terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Berbeda dengan pendekatan penulis, penelitian ini menggunakan penelitian perpustakaan atau metodologi

tinjauan literatur, dimana sumber datanya meliputi buku, jurnal, dan bahan ilmiah lain yang relevan. Agusma Yeni menggunakan metodologi penelitian kualitatif dalam penelitiannya, sedangkan penelitian penulis didasarkan pada penelitian korelasi atau hubungan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia Sumarni pada tahun 2012 di Universitas Muhammadiyah Surakarta tepatnya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD, peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan bermain yang melibatkan kegiatan melempar dan menangkap bola. siswa kelompok A TK Kanisius Sidowayah Klaten. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Metodologi yang digunakan dalam studi tindakan berbasis kelas ini mencakup praktik observasi dan pendokumentasian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penerapan analisis komparatif untuk mengkaji proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan melempar dan menangkap bola berpotensi meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di TK Kanisius Sidowayah Klaten. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak yang meningkat dari 41,25% pada tahap pra siklus menjadi 67,37% pada siklus pertama, kemudian meningkat menjadi 85% pada siklus kedua (Sumarni, 2012). . Penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan melempar bola basket berpotensi meningkatkan perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, karena penelitian ini mengeksplorasi dampak bermain bola basket terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar di kalangan anak kecil. Sebaliknya, Theresia Sumarni menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas. Metodologi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan penelitian korelasional.
5. Penelitian yang dilakukan Agustina pada tahun 2012 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tepatnya di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan berfokus pada peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini melalui permainan melempar dan menangkap bola pada

anak. berusia 5-6 tahun. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, disebut juga penelitian pustaka atau penelitian sekunder. Penelitian perpustakaan mengacu pada proses melakukan penelitian di dalam perpustakaan, dengan fokus utama pada berbagai bentuk informasi perpustakaan seperti buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, surat kabar, majalah, dan dokumen. Temuan penelitian kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti. Temuan penelitian menjelaskan implementasi inisiatif untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui aktivitas melempar dan menangkap bola. Upaya ini dirancang khusus untuk menumbuhkan kelenturan dan koordinasi pada otot-otot jari dan tangan, sehingga mendorong pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik, spiritualitas, dan kesehatan anak secara keseluruhan. Lebih lanjut, intervensi tersebut bertujuan untuk membentuk, membangun, dan membentengi kesejahteraan fisik anak (Agustina, 2020). Penulis mempunyai kesamaan dengan penelitian ini dalam hal kehadiran permainan bola dan dampaknya terhadap perkembangan motorik kasar anak. Perbedaannya terletak pada penggunaan metodologi penelitian yang berbeda. Agustina menggunakan pendekatan Library Research, sedangkan penelitian kali ini menggunakan metodologi Correlation atau Penelitian Hubungan.

6. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Putri Wulan Sari, peneliti dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, berfokus pada pengembangan motorik kasar pada anak kelompok B di RA Hasanul Amin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan 3M yang melibatkan aktivitas melempar, menangkap, dan menendang bola dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peneliti biasanya menggunakan pendekatan kuantitatif dalam upaya penelitian mereka, dengan pembelajaran kelompok sebagai metodologi yang dipilih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa RA Hasanul Amin menggunakan teknik lari sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar remaja. Permainan 3M menunjukkan potensi

yang signifikan dalam meningkatkan hasil perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan 3M memberikan efektivitas yang signifikan dalam mendorong peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Menurut Sari (2020), 3M merupakan suatu pendekatan pendidikan dalam bidang pendidikan jasmani yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan motorik anak secara dini dan konsisten. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan kemahiran anak secara keseluruhan dalam berbagai aktivitas fisik seperti melempar, menangkap, dan menendang bola. Penulis memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal adanya aktivitas permainan bola yang melibatkan melempar dan menangkap, serta mendorong perkembangan motorik kasar pada anak. Perbedaannya terletak pada penggunaan metodologi penelitian yang berbeda. Penelitian Sari menggunakan metode pembelajaran kelompok, sedangkan penelitian kali ini menggunakan penelitian korelasi atau hubungan.

