

**PENGARUH PERMAINAN BOLA WARNA BEREKOR (BONAKOR)  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FAJRI DESA SEKERNAN**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**GITA SAVITRI  
NIM A1F119060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2023**

**PENGARUH PERMAINAN BOLA WARNA BEREKOR (BONAKOR)  
TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-FAJRI DESA SEKERNAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Jambi  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



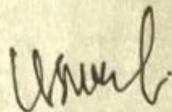
**OLEH :  
GITA SAVITRI  
NIM A1F119060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

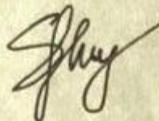
Skripsi yang berjudul *Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Gita Savitri, Nomor Induk Mahasiswa A1F119060 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 4 September 2023  
Pembimbing I



Uswatul Hasni, M.Pd  
NIP 199508202020122004

Jambi, 13 September 2023  
Pembimbing II



Winda Sherly Utami, M.Pd  
NIP 199510292022032016

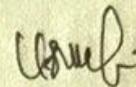
**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Gita Savitri, Nomor Induk Mahasiswa A1F119060 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 23 November 2023.

## Tim Penguji

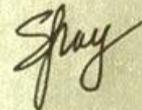
1. Uswatul Hasni, M.Pd  
NIP. 199508202020122004

Ketua

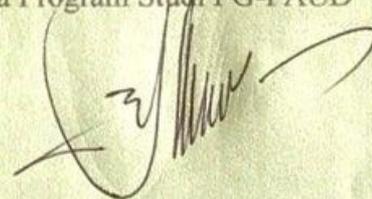


2. Winda Sherly Utami, M.Pd  
NIP. 199510292022032016

Sekretaris



Jambi, 11 Desember 2023  
Mengetahui  
Ketua Program Studi PG-PAUD



Prof. Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si  
NIP. 196505051991121001

**HALAMAN PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gita Savitri

NIM : A1F119060

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan” ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau terdapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 11 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Gita Savitri  
A1F119060

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hambanya  
melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.  
Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan),  
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(QS. Al-Insyirah: 6-7)

---

Kupersembahkan skripsi ini untuk ayahanda dan ibunda tercinta yang dengan perjuangan kerasnya telah mengantarkan aku untuk meraih ilmu. Semoga aku dapat menjadi anak yang selalu berbakti kepada orang tua, Ayah dan Ibu cinta kasihmu menjadi cahaya bagiku dalam mengarungi kehidupan dan menggapai cita-cita. Mari kita buktikan akan selalu ada kemudahan setelah kesusahan.

---

## ABSTRAK

Savitri, Gita. 2023. *Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fajri Desa Sekernan*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing : (1) Uswatul Hasni, M.Pd. (2) Winda Sherly Utami, M.Pd.

**Kata Kunci** : Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor), Kemampuan Motorik Kasar Anak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil pengamatan peneliti di lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan belum berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dari temuan awal yaitu didapatkan bahwa dari 10 orang anak, 4 di antaranya belum berkembang dengan baik dari segi kemampuan motorik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelompok A di TK Al-Fajri Desa Sekernan yang berjumlah 10 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis yakni Uji *Kruskal Wallis*.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa  $X^2$  hitung  $>$   $X^2$  tabel yaitu  $14,29 > 3,54$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$ . Hal ini berarti terdapat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Dengan demikian, permainan bola warna berekor (bonakor) dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fajri Desa Sekernan”.

Penelitian ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Penghargaan dan terima kasih setulus-tulusnya peneliti berikan kepada Ayahanda Setia Jaya dan Ibunda Gusnila yang telah mencurahkan segenap kasih dan sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah Swt selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, berkah dan karunianya serta keberkahan dunia dan akhirat atas segala yang telah mereka berikan kepada peneliti. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Jambi Yaitu Bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.Sc., Ph. D
2. Bapak Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yaitu Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Si.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar Universitas Jambi Bapak Dr. Yantoro, M.Pd.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jambi Yaitu Bapak Prof. Drs. Dr. H. Hendra Sofyan, M.Si.

5. Ibu Uswatul Hasni, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I skripsi saya yang senantiasa dengan sabar membimbing, memberi petunjuk dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu Winda Sherly Utami, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II skripsi saya yang senantiasa dengan sabar membimbing, memberi petunjuk dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen Pengajar dan Staf Di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah memberikan ilmu kepada saya.
8. Orang tua tercinta, Bapak Setia Jaya dan Ibu Gusnila serta adik Gian Febriani, Gilang Tri Rahmad dan Muhammad Gibran yang telah mendoakan, memberikan kasih sayang dan dukungan selama ini.
9. Dan semua pihak yang terlibat dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Jambi, 23 November 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah .....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1. Kemampuan Motorik.....	10
2. 2. Kemampuan Motorik Kasar.....	12
2.3. Bermain Pada Anak Usia Dini .....	16
2.4. Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor).....	23
2.5. Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun .....	29
2.6. Penelitian Relevan .....	30
2.7 Kerangka Berfikir .....	32
2.8 Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.2 Desain Penelitian .....	34

3.3 Populasi dan Sampel .....	35
3.4 Variabel Penelitian .....	37
3.5 Teknik Pengambilan Sampel .....	37
3.6 Teknik Pengumpulan data.....	38
3.7 Instrumen Penelitian .....	39
3.8 Validasi Instrumen Penelitian .....	40
3.9 Teknik Analisis Data.....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Profil Sekolah.....	45
4.2 Hasil Uji Validitas dan Uji Reabilitas.....	46
4.3 Deskripsi Data.....	47
4.4 Pengujian Hipotesis .....	54
4.5 Pembahasan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>62</b>
5.1 Simpulan .....	62
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>63</b>

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Permendikbud Republik Indonesia No 146 Tahun 2014 .....	16
3.1 Desain Penelitian.....	35
3.2 Tabel Populasi.....	36
3.3 Tabel Sampel.....	36
3.4 Skala Penilaian Kemampuan Motorik Kasar .....	39
3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar.....	39
4.1 Identitas Sekolah .....	45
4.2 Informasi Sekolah .....	45
4.3 Sarana dan Prasarana.....	45
4.4 Daftar Guru .....	45
4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	46
4.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	47
4.7 Hasil Pretest Kemampuan Motorik Kasar.....	49
4.8 Hasil Posttest Kemampuan Motorik Kasar .....	52
4.9 Perbandingan Persentase Hasil Pretest dan Posttest .....	53
4.10 Hasil Pretest dan Posttest Anak.....	54

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2. 1 Bola Warna Berekor (Bonakor) .....	25
2. 2 Kerangka Berfikir.....	33

**DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1 Lembar Pra Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak .....	68
2 Hasil Pra Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak .....	69
3 Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak .....	70
4 Lembar Observasi Penelitian .....	71
5 Rubrik Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun .....	72
6 Dokumentasi Pra Observasi di TK Al-Fajri Desa Sekernan .....	73
7 Pedoman dan Hasil Wawancara Pra Observasi .....	74
8 Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Motorik Kasar Anak .....	75
9 Hasil Validasi Instrumen Penelitian .....	76
10 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	77
11 Surat Balasan Penelitian .....	78
12 Hasil Uji Validitas .....	79
13 Hasil Uji Reliabilitas .....	80
14 Tabel Chi-Square .....	81
15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	82
16 Dokumentasi Penelitian di TK Al-Fajri Desa Sekernan .....	86
17 Hasil Pretest dan Posttest .....	92

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang menjalani masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini anak usia dini juga dikenal dengan “*golden age*” atau masa keemasan, agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik maka perlu adanya stimulus yang diberikan kepada anak baik itu yang di dapat melalui orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Saat anak sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan inilah, diperlukannya pendidikan untuk anak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan dan meningkat sesuai dengan tahapan perkembangan usianya. Dengan adanya tahapan yang harus dicapai pada masing-masing aspek perkembangan anak usia dini maka dibutuhkan peranan lingkungan serta peran pendidik anak usia dini di dalam meningkatkan dan tercapainya semua aspek perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Huliyah, 2016).

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah fisik dan motorik. Perkembangan fisik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, karena pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dari bayi hingga dewasa. Perkembangan fisik adalah perkembangan semua bagian tubuh dan fungsinya, yang meliputi: perubahan

ukuran badan, perubahan bentuk badan, perkembangan otak, perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, gerakan urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian tersebut berasal dari perkembangan refleksi dan kegiatan masa yang ada pada waktu lahir. Selama 4 atau 5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar (motorik kasar). Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang, dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun, terjadi perkembangan yang lebih besar dalam mengendalikan koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil (motorik halus) yang digunakan untuk menganyam, melempar, menangkap bola, menulis dan menggunakan alat-alat (Wulandari dan Hasibuan, 2017).

Proses motorik kasar adalah suatu kegiatan atau pelaksanaan yang menggunakan otot-otot besar pada diri anak yang menjadi dasar untuk mengikuti seluruh aktivitas gerak dasar lokomotor ataupun non lokomotor yang tersusun dari otot lurik sehingga dapat berfungsi untuk melakukan aktivitas gerak dasar yang terkoordinasi melalui otak, sehingga dapat merangsang dan melakukan kegiatan seperti: berjalan, melompat, menendang, berlari, memukul, melempar, mendorong, menarik sehingga dapat terkoordinasi melalui gerakan tubuh. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri, contohnya kemampuan duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Amalia, 2016).

Waskita dan Febriana (2022) seringkali perkembangan motorik anak diabaikan atau bahkan dilupakan oleh orang tua. Hal ini dikarenakan belum pahamnya mereka bahwa perkembangan motorik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak usia dini, sebagian besar orang tua dan pembimbing lebih mengedepankan perkembangan kognitif saja. Padahal perkembangan tidak hanya dalam aspek kognitif melainkan meliputi seluruh aspek yakni perkembangan bahasa, sosial emosional, moral agama serta perkembangan fisik motorik anak.

Berdasarkan observasi peneliti pada anak usia 4-5 tahun pada tanggal 6 Oktober 2022 di TK Al-Fajri kemampuan motorik kasar anak usia dini belum berkembang baik, dari 10 anak belum memiliki kemampuan motorik kasar dengan baik, terdapat 4 anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang, diantaranya 1 Anak belum dapat memasukkan bola dengan benar ke dalam kotak karena belum seimbang saat berlari, 1 Anak belum dapat menangkap bola yang dilemparkan oleh temannya dengan baik, 1 Anak belum dapat melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula dengan seimbang, 1 Anak saat melakukan aktivitas lompatan belum dapat mendarat dengan baik, terkadang masih terjatuh dan 1 Anak belum dapat melempar bola dengan arah yang sesuai.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak adalah jarang nya pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan motorik kasar anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu cara yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Salah satu permainan yang dapat diterapkan

untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar yaitu dengan permainan bola warna berekor (bonakor).

Menurut Susanti (2013) Permainan bola warna berekor (bonakor) adalah sebuah permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan bola berwarna dan pada bagian bola tersebut memiliki ekor. Permainan bola warna berekor (bonakor) dimainkan dalam pembelajaran olahraga berguna untuk meningkatkan hasil belajar anak pada pembelajaran olahraga yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan cara bermainnya, permainan bola warna berekor (bonakor) sama seperti permainan lempar tangkap bola. Hanya saja terdapat perbedaan pada bola yang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novianti dan Arti (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan lempar dan tangkap bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Kartini, Desa Gugut, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember.

Berdasarkan wawancara peneliti bersama salah satu guru di TK Al-Fajri Desa Sekernan pada tanggal 6 oktober 2022 sesuai dengan pedoman wawancara pada Lampiran 7, selama pembelajaran berlangsung di TK Al-Fajri belum pernah melaksanakan permainan bola warna berekor (bonakor) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Penyebabnya dikarenakan belum terpikirkan oleh guru untuk melakukan permainan tersebut. Namun, di TK Al-Fajri untuk permainan lempar tangkap sudah sering dilaksanakan. Selain itu, juga disebabkan media pembelajaran berupa bola warna berekor (bonakor) yang tidak ada di TK tersebut juga menjadi salah satu alasan

mengapa belum pernah dilaksanakan permainan bola warna berekor (bonakor) di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

Dalam hal ini maka harapannya dengan menggunakan cara yang tepat pada permainan bola warna berekor (bonakor) sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan dalam proses kemampuan motorik kasar anak usia dini, dengan menggunakan permainan bola warna berekor (bonakor) diharapkan dapat menjadikan guru dalam proses permainan lebih baik dan bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Berdasarkan data di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang penelitian dengan berlandaskan hasil pra observasi pada lampiran 2, didapatkan identifikasi masalah pada penelitian ini anatara lain :

1. Kurangnya aktivitas di luar kelas dalam proses pembelajaran.
2. Kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun belum berkembang baik, dari 10 anak terdapat 5 anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang.
3. Anak belum dapat memasukkan bola dengan benar ke dalam kotak karena belum seimbang saat berlari.

4. Anak belum dapat menangkap bola yang dilemparkan oleh temannya dengan baik.
5. Anak belum dapat melompat sejauh 1 meter atau lebih dari posisi berdiri semula dengan seimbang.
6. Anak belum dapat melempar bola dengan arah yang sesuai.

### **1.3. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini peneliti membatasi masalah agar peneliti lebih efektif, efisien serta terarah dapat dikaji lebih mendalam diperlukan pembatasan masalah.

Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan motorik kasar pada penelitian ini dibatasi pada: menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali, melompati rintangan tanpa membawa bola warna berekor (bonakor), berlari lurus dengan seimbang tanpa membawa bola warna berekor (bonakor), melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya, menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat dan menggenggam bola warna berekor (bonakor).
2. Penelitian ini dibatasi pada usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.
3. Penelitian ini dibatasi pada anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang optimal dikarenakan berlandaskan hasil pra observasi pada lampiran 2 didapatkan bahwa kemampuan motorik kasar anak usia dini belum berkembang baik, dari 10 anak belum memiliki kemampuan motorik kasar dengan baik, terdapat 5 anak yang kemampuan motorik kasarnya belum berkembang

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, maka peneliti memunculkan permasalahan yang akan dibahas yaitu: “Apakah terdapat Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan?”

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **A. Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi, memperkaya dan menambah pengetahuan akan Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak khususnya Usia 4-5 tahun.

##### **B. Praktis**

###### **a). Bagi Guru :**

- 1) Dapat melihat sampai dimana kemampuan motorik kasar anak.
- 2) Diharapkan kepada setiap guru dapat menerapkan permainan bola warna berekor (bonakor) sebagai salah satu alternatif dan upaya untuk meningkatkan motorik kasar anak.

- 3) Meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan suatu strategi permainan bola warna berekor (bonakor).

**b). Bagi Anak :**

- 1) Sebagai acuan untuk membantu anak yang mengalami kesulitan pada kemampuan motorik kasar melalui permainan bola warna berekor (bonakor).
- 2) Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan, meningkatkan perkembangan kemampuan untuk merespon dan mendorong anak untuk kreatif.

**c). Bagi Sekolah :**

Memberikan hal yang positif bagi peningkatan permainan bola warna berekor (bonakor) dan sebagai bahan pertimbangan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

### **1.7 Definisi Operasional**

- 1) Permainan bola warna berekor (bonakor) adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok dimana tiap kelompok akan memasukkan bola warna berekor (bonakor) dengan langkah-langkah yang telah ditentukan secara sistematis mulai dari menggelantung, melompat, berlari, melempar dan menangkap.
- 2) Bola warna berekor (bonakor) adalah bola kasti yang dilapisi balon warna dan diikat tali pada ujung untuk memberikan ekor pada bola tersebut yang dimainkan pada permainan bola warna berekor (bonakor).

- 3) Kemampuan motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan seseorang melibatkan kelompok otot-otot besar, seperti lengan, kaki, betis, atau seluruh tubuh anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1. Kemampuan Motorik**

##### **2.1.1. Pengertian Kemampuan Motorik**

Kemampuan motorik adalah kemampuan yang dapat mempermudah dalam melakukan kemampuan gerak. Kemampuan motorik adalah kemampuan-kemampuan unjuk kerja atau tampilan seseorang yang dipengaruhi oleh faktor-faktor kekuatan, kecepatan, daya tahan dan koordinasi, dengan demikian akan lebih mempermudah dalam melakukan kemampuan gerak (Sepriadi, 2017).

Kemampuan motorik merupakan kombinasi tindakan yang dilakukan seseorang secara terkoordinir. Maghfirah (2019) mengemukakan keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan terkoordinasi menggunakan kombinasi berbagai tindakan otot. Kemampuan motorik anak terjadi karena beberapa unsur perkembangan yang telah berkembang. Kemampuan motorik merupakan perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, keterampilan motorik dan kontrol motorik (Prasetyo dan Suhartini, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik adalah kemampuan yang dapat mempermudah dalam melakukan kemampuan gerak yang dilakukan secara terkoordinir yang terjadi karena terdapat unsur yang telah berkembang.

### **2.1.2. Unsur-unsur Kemampuan Motorik**

Kemampuan motorik memiliki unsur-unsur yang dapat dilihat dari kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini. Prasetyo dan Suhartini (2014) menyebutkan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi. Kemudian Oktarifaldi, Syahputra, dan Putri (2019) menambahkan kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif memiliki penjelasan sendiri sesuai dengan pembagiannya. Menurut Indardi (2015) menjelaskan pengertian gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif yaitu :

- a. Locomotor adalah keterampilan berpindah tempat, yang termasuk ke dalam keterampilan ini diantaranya, berjalan, berlari, melompat, berjingkat, dan memanjat. Pada intinya semua keterampilan ini memungkinkan adanya perpindahan lokasi dari tubuh, terutama didorong oleh adanya pengerahan daya internal melalui pengkontraksian otot-otot.
- b. Non lokomotor adalah keterampilan yang memanfaatkan ruas-ruas tubuh sebagai porosnya, dan karenanya tidak menyebabkan tubuh tidak berpindah tempat. Yang termasuk ke dalam keterampilan ini adalah gerak menekuk dan meregang tubuh, menggerak-gerakkan anggota tubuh ke berbagai arah, melenting dan memilin. Keterampilan jenis ini banyak dipakai dalam gerak-gerak pembentukan dan kelenturan, termasuk pada pengembangan kekuatan.

c. Manipulatif adalah gerakan yang mengandalkan kemampuan anggota tubuh seperti tangan, kaki, kepala, lutut, paha, maupun dada, untuk memanipulasi objek luar seperti bola dan benda lainnya. Gerak seperti ini adalah menangkap, melempar, memukul, memukul dengan alat, atau menendang, menggiring dan memantulkan bola.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi dimana kemampuan gerak anak dapat berkembang dan meningkat dengan baik apabila aspek-aspek yang merupakan gerak dasar anak dikembangkan sejak awal yaitu gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Dengan demikian unsur-unsur yang diterapkan dalam kegiatan bermain bola warna berekor (bonakor) yaitu kekuatan, koordinasi dan keseimbangan. Unsur-unsur tersebut dibutuhkan anak pada saat melakukan aktivitas melempar dengan menggunakan bola warna berekor (bonakor).

## **2. 2. Kemampuan Motorik Kasar**

### **2.2.1. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar**

Meningkatkan kemampuan motorik anak saat mereka di usia AUD membuat aktivitas fisik dan motorik mereka juga semakin banyak. Tak heran jika anak-anak usia dini gemar sekali bermain tanpa mengenal lelah. Segala kegiatan anak selalu dilakukan dengan bermain.

Menurut Nugraheni dan Khasanah (2015), kemampuan motorik kasar ialah kemampuan anak beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besarnya.

Sedangkan menurut Hidayanti (2013), kemampuan motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Kemudian menurut Rismayanthi (2013), kemampuan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan anak itu sendiri meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa kemampuan motorik kasar adalah menggerakkan berbagai bagian tubuh atas perintah otak dan mengatur gerakan badan terhadap macam-macam pengaruh dari luar dan dalam. Kemampuan motorik kasar sangat penting dikuasai oleh seseorang karena bisa melakukan aktivitas sehari-hari, tanpa mempunyai gerak yang bagus akan ketinggalan dari orang lain, seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang dan lain sebagainya, kegiatan itu memerlukan dan menggunakan otot-otot besar pada tubuh seseorang. Dengan demikian yang dimaksud kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki.

### **2.2.2. Tujuan Kemampuan Motorik Kasar pada AUD**

Tujuan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil. Hanum dan Rohita (2021) menjelaskan

Tujuan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yaitu membantu meningkatkan keterampilan fisik motorik anak dalam melatih gerakan motorik kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola dan mengontrol gerakan tubuh, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan kuat.

Kemampuan motorik kasar tentunya diharapkan memiliki dampak bagi kepribadian anak. Tujuan kemampuan motorik kasar pada anak TK untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat, sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil (Djuanda dan Adipura, 2020).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yaitu meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat serta untuk meningkatkan perkembangan emosional, sosial, perasaan senang dan kesehatan.

### **2.2.3. Fungsi Kemampuan Motorik Kasar pada AUD**

Fungsi kemampuan motorik kasar pada anak disampaikan oleh beberapa ahli. Saripudin (2019) menjelaskan fungsi kemampuan motorik kasar untuk perkembangan fisiologis anak yakni anak bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya karena sering dan rutinnya anak bergerak dengan cara berolahraga maka kegiatan tersebut juga menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan

pernafasannya. Kegiatan kemampuan motorik kasar anak merupakan awal anak mulai kenal kegiatan berolahraga. Jika anak terbiasa berolahraga mulai ia kecil maka hal itu akan berakibat baik untuk pembentukan postur tubuh anak kemudian. Selain itu, kegiatan berolahraga atau bergerak akan membuat tulang dan otot anak bertambah kuat.

Kemudian fungsi-fungsi diatas ditambahkan lagi menurut Alaska dan Hakim (2021) fungsi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini yaitu :

- a. Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan kesehatan untuk anak usia dini
- b. Sebagai alat untuk membentuk dan memperkuat tubuh anak usia dini
- c. Sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini
- d. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional
- e. Sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosialnya
- f. Sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi kemampuan motorik kasar anak usia dini antara lain melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan, memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik dan motorik, rohani dan kesehatan anak, membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak, melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berpikir anak, meningkatkan perkembangan emosional anak, meningkatkan perkembangan sosial anak dan menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

### 2.2.4. Indikator Kemampuan Motorik Kasar AUD

Indikator kemampuan motorik kasar anak usia dini sebagai perkembangan otot besar bagi anak usia dini. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 tahun 2014 memuat kemampuan motorik kasar anak yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2.1 Permendikbud Republik Indonesia No 146 Tahun 2014**

Ruang Lingkup	Tingkat Pencapaian Kemampuan Anak Usia 4-5 Tahun
Indikator Kemampuan Motorik Kasar	1. Melakukan gerakan menggelayut
	2. Melakukan gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi
	3. Melempar sesuatu secara terarah
	4. Menangkap bola dengan tepat
	5. Melakukan gerakan antisipasi
	6. Menendang bola secara terarah
	7. Memanfaatkan alat permainan di dalam dan luar ruang

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah melakukan gerakan menggelayut, melakukan gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, menangkap bola dengan tepat, melakukan gerakan antisipasi, menendang bola secara terarah dan memanfaatkan alat permainan di dalam dan luar ruang. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti, indikator kemampuan motorik kasar anak usia dini yang akan diteliti adalah melakukan gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah dan menangkap bola dengan tepat.

## 2.3. Bermain Pada Anak Usia Dini

### 2.3.1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar, karena

memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting, banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karena itu bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. Menurut Trisnani dan Wardani (2018) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan sendiri oleh pemain.

Fakhriyani (2016) menyatakan bahwa bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Melalui bermain anak mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengadakan pelatihan-pelatihan, mengadakan percobaan-percobaan, mengadakan perubahan untuk memperoleh penghargaan. Putro (2016) menyebutkan bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan pada anak serta membantu anak mencapai perkembangannya dan sebagai cara yang alami dalam memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaan, ide-ide maupun imajinasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

### **2.3.2. Tujuan Bermain Anak Usia Dini**

Bermain memiliki banyak bagi perkembangan anak usia dini baik dari segi fisik, intelektual, sosial, moral maupun emosional. Menurut Wahyuri (2017) menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, dengan kata lain tujuan bermain apabila merujuk dari ungkapan wahyuri tersebut adalah bermain dijadikan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik dan motorik sampai pada sosial emosional. Sedangkan menurut Pradana (2016) menyatakan bahwa bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) dengan cara bermain simbolis, bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan perkembangan berfikir abstrak.

Adapun secara umum tujuan bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk yaitu untuk eksplorasi anak maksudnya adalah eksplorasi secara bahasa berarti mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki. Bermain merupakan salah satu wahana yang dapat dijadikan tempat untuk bereksplorasi sehingga rasa keingintahuannya dapat terpenuhi, kemudian bermain dijadikan untuk eksperimen anak dimana bermain sebagai eksperimen anak memiliki makna bahwa melalui bermain anak dapat melakukan uji coba untuk mendapatkan informasi pengetahuan atau pengalaman baru, selanjutnya bermain dijadikan untuk imitation anak maksudnya adalah bermain merupakan bentuk peniruan anak-anak terhadap permainan yang dimainkan biasanya anak cenderung meniru tokoh-tokoh kartun atau super hero yang menjadi kesayangan dan yang terakhir bermain untuk adaptasi anak adalah kegiatan bermain dijadikan

tempat untuk melatih adaptasi anak-anak dilingkungan sekitar adaptasi sendiri bermakna mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa tujuan bermain pada anak usia dini dijadikan sarana untuk mencapai seluruh perkembangan anak usia dini, mulai dari fisik dan motorik sampai pada sosial emosional. Serta untuk eksplorasi anak mengeluarkan atau mencurahkan seluruh kemampuan yang dimiliki.

### **2.3.3. Manfaat Bermain Anak Usia Dini**

Manfaat dari kegiatan bermain sebagaimana telah dijelaskan tidak berjalan sendiri-sendiri, melainkan berjalan beriringan artinya dalam satu kegiatan bermain dapat mengembangkan beberapa potensi perkembangan sekaligus, baik yang berhubungan dengan fisik dan motorik, kognitif, bahasa maupun sosial emosional. Menurut Murni (2017) mengungkapkan bahwa bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan baik perkembangan fisik dan motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Kemudian Fadlillah (2019) menyebutkan bahwa aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak diantaranya :

1. Dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya ialah berupa permainan yang melibatkan fisik anak.
2. Kegiatan bermain yang bermanfaat sebagai dorongan komunikasi ialah bentuk permainan melibatkan orang lain atau teman sebaya, maka permainan ini biasa disebut sebagai bermain sosial.
3. Kemudian bermain sebagai penyaluran energi emosional yang terpendam ialah dalam kegiatan bermain anak dapat berekspresi secara bebas dan

mengeluarkan segala keinginan maupun imajinasi secara sesuka hati, penyaluran emosi anak dapat terpendam ini bisa dipengaruhi oleh aktivitas rutinitas yang melelahkan oleh anak.

4. Selanjutnya manfaat bermain sebagai penyaluran kebutuhan dan keinginan anak memiliki makna bahwa bermain merupakan kebutuhan anak dan merupakan keinginan setiap anak.
5. Manfaat bermain sebagai sumber bagi anak memiliki maksud bahwa kegiatan bermain merupakan sarana anak untuk belajar, ada sebuah istilah yang menyebutkan bahwa bermainnya anak adalah belajarnya anak dengan kata lain melalui bermainlah anak dapat belajar banyak hal.
6. Jiwa kreativitas anak usia dini dapat dilatih dan distimulasi melalui berbagai kegiatan bermain mulai dari kegiatan bermain sederhana sampai yang rumit.
7. Kemudian bermain sebagai sarana belajar bermasyarakat atau bersosialisasi anak dapat dipahami bahwa dalam bermain pasti akan melibatkan seseorang atau sekelompok orang yang merupakan teman sebaya.
8. Berkaitan sebagai bermain sebagai sarana melatih bermasyarakat anak juga dapat dijadikan sebagai sarana mengenal aturan moral, biasanya dalam permainan biasanya terdapat aturan-aturan tertentu yang ditetapkan oleh pemain.
9. Bermain juga bermanfaat sebagai bentuk relaksasi dari segala aktivitas anak yang melelahkan dengan bermain ini anak akan menjadi lebih fresh dan kembali bersemangat dalam menjalani aktivitas selanjutnya.

10. Bermain merupakan kegiatan yang ideal dalam rangka memenuhi rasa ingin tahu anak, sebab dengan bermain anak dapat memenuhi rasa ingin tahunya dan dapat melakukan hal-hal baru yang terdapat pada permainan.
11. Manfaat terakhir dari bermain bagi anak ialah sebagai problem solving maksudnya yaitu dengan bermain anak dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dipahami bahwa manfaat bermain pada anak usia dini sebagai penyaluran energi emosional yang terpendam ialah dalam kegiatan bermain anak dapat berekspresi secara bebas dan mengeluarkan segala keinginan maupun imajinasi secara sesuka hati, penyaluran emosi anak dapat terpendam ini bisa dipengaruhi oleh aktivitas rutinitas yang melelahkan oleh anak.

#### **2.3.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain Anak Usia Dini**

Faktor-faktor merupakan unsur terpenting bagi anak yang dapat melakukan permainan dengan tujuan masing-masing. Menurut Lubis (2018) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi bermain pada anak adalah :

##### **1. Kesehatan**

Semakin sehat anak maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif, sebaliknya anak yang sakit-sakitan atau memiliki tenaga yang lemah lebih suka bermain pasif (hiburan )

##### **2. Perkembangan Motorik**

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik, apa yang akan dilakukan dan waktu bermain anak tergantung pada perkembangan motorik

mereka pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif

### 3. Intelegensi

Pada setiap usia anak yang pandai lebih aktif dibanding dengan yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual.

### 4. Jenis Kelamin

Anak laki-laki biasanya cenderung bermain lebih kasar dibanding anak perempuan, dan lebih suka permainan yang melibatkan fisik motorik mereka. Pada masa awal kanak-kanak anak laki-laki lebih menunjukkan perhatian berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari anak perempuan.

### 5. Lingkungan

Anak yang berasal dari lingkungan perdesaan kurang bermain dibandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini dikarenakan kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

### 6. Status Sosial ekonomi

Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan mahal seperti bermain sepatu roda, adapun mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat bermain dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.

## 7. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain sangat tergantung pada status ekonomi keluarga, apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar

## 8. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainan misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura.

## **2.4. Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor)**

### **2.4.1. Pengertian Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor)**

Bonakor merupakan singkatan dari bola warna berekor yang diberikan kepada anak dengan variasi ekor sebagai cara agar anak tertarik memainkannya. Menurut Susanti (2013) Permainan bola warna berekor (bonakor) adalah sebuah permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan bola berwarna dan pada bagian bola tersebut memiliki ekor. Permainan bola warna berekor (bonakor) dimainkan dalam pembelajaran olahraga berguna untuk meningkatkan hasil belajar anak. Cara bermain permainan bola warna berekor (bonakor) kurang lebih sama seperti permainan lempar tangkap bola. Namun, terdapat penambahan cara bermain di permainan bola warna berekor (bonakor).

Permainan melempar dan menangkap 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 melatih fisik motorik. Seperti yang dikemukakan oleh Djuanda dan Adipura (2020) bahwa melempar adalah aktivitas tangan untuk mendorong suatu benda ke arah tertentu. Sedangkan

menangkap adalah aktivitas tangan untuk menghentikan suatu benda yang mendekat. Pada permainan bola warna berekor (bonakor) terdapat penambahan cara bermain dibandingkan dengan permainan lempar tangkap bola saja.

Penelitian yang dilakukan oleh Novianti dan Arti (2020) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan lempar dan tangkap bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Kartini, Desa Gugut, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember. Kemudian didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Djuanda dan Adipura (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan bermain lempar tangkap bola berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Fadillah Depok.

Pada bola warna berekor (bonakor), warna dalam bola tenis berguna untuk merangsang anak agar lebih tertarik pada pembelajaran olahraga. Sedangkan ekor pada bola berfungsi untuk memperlambat laju bola pada saat dilempar, sehingga anak lebih mudah dalam menangkap lemparan bola. Permainan bola warna berekor (bonakor) ini menggunakan bola tenis dengan berat bola 56,70 gram-58,48 gram. Ekornya bisa terbuat dari tali rafia dengan panjang ekor 20 cm-30 cm. Sedangkan warna pada bola bisa menggunakan balon. Dibawah ini digambarkan sketsa bola warna berekor (bonakor) :



**Gambar 2. 1 Bola Warna Berekor (Bonakor)**

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bola warna berekor (bonakor) adalah sebuah permainan lempar tangkap bola dengan menggunakan bola berwarna dan pada bagian bola tersebut memiliki ekor. Permainan bola warna berekor (bonakor) dimainkan dalam pembelajaran olahraga berguna untuk meningkatkan hasil belajar anak.

#### **2.4.2. Langkah-Langkah Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor)**

Dalam suatu permainan dibutuhkan langkah-langkah agar permainan terarah. Menurut Susanti (2013) langkah-langkah permainan bola warna berekor (bonakor) adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan dimainkan dengan cara anak dibagi menjadi 2 kelompok dengan barisan berbanjar dengan jarak antar banjar  $\pm 5$  m dan dalam banjarnya tiap anak berjarak  $\pm 0,5$  m agar tidak saling berdekatan.
- 2) Permainan dibagi menjadi 2 fase dimana tiap kelompok secara bergiliran menjalankan tiap fase tersebut.

- 3) Kelompok pertama disebut kelompok A dan kelompok kedua disebut kelompok B. Kelompok A akan menjalankan fase pertama dan kelompok B akan menjalankan fase kedua.
- 4) Di depan barisan kelompok A terdapat lokasi untuk melompat dengan jarak  $\pm 1$  m, tempat menggelantung dan keranjang berisi bola warna berekor (bonakor).
- 5) Di depan barisan kelompok B terdapat area berlari  $\pm 2$  m dimana terdapat beberapa kerucut rintangan dan keranjang kosong.
- 6) Permainan diawali dengan anak kelompok A paling depan yang maju untuk mengambil 1 bola warna berekor (bonakor) yang ada dalam keranjang dengan terlebih dahulu untuk melompat dan menggelantung di area yang telah disiapkan.
- 7) Setelah melewati rintangan yang disediakan dan mendapatkan 1 bola warna berekor (bonakor), anak tersebut kembali ke posisi awalnya langsung tanpa melewati rintangan sebelumnya.
- 8) Sesampainya di posisi awal, anak tersebut melempar bola warna berekor (bonakor) tersebut ke anak kelompok B paling depan. Kemudian anak tersebut langsung mengambil posisi di barisan kelompok B paling belakang.
- 9) Kemudian anak kelompok B yang menerima bola tersebut, akan maju untuk memasukkan bola tersebut ke keranjang kosong di depannya dengan terlebih dahulu untuk berlari melewati kerucut rintangan yang disiapkan.
- 10) Setelah memasukkan bola warna berekor (bonakor) tersebut ke dalam keranjang kosong yang ada di depannya, anak tersebut langsung mengambil posisi di barisan kelompok A paling belakang.

11) Langkah-langkah di atas terus diulangi sampai semua anak mendapat gilirannya dalam memainkan bola warna berekor (bonakor) dalam 2 fase yang telah disediakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa langkah-langkah pada permainan bola warna berekor (bonakor) sangat penting dan sangat perlu dilaksanakan guna permainan yang sistematis dan kondusif.

#### **2.4.3 Gerakan Pada Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Yang Memiliki Pengaruh Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Dalam permainan bola warna berekor (bonakor) terdapat gerakan-gerakan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Gerakan-gerakan tersebut antara lain: melompat, menggelantung, melempar, menangkap dan berlari. Setiap gerakan ini tentunya memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

##### 1) Melompat

Melompat adalah bagian dari kemampuan motorik kasar yang sangat penting untuk dikembangkan dimana melompat menggunakan otot-otot besar, dimana otot-otot ini berguna untuk menggerakkan tubuh anak agar dapat berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Melompat adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang lari cepat atau lambat dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki/anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan (Diana, 2014). Melompat merupakan salah satu kemampuan motorik kasar karena menggunakan otot-otot besar yang melibatkan koordinasi mata, tangan, dan kaki.

## 2) Menggelantung

Gerakan menggelantung merupakan bagian penting dari kemampuan motorik kasar anak. Aktivitas ini membantu anak-anak mengembangkan kekuatan otot, koordinasi, keseimbangan, dan kemampuan motorik yang penting untuk berinteraksi dengan dunia fisik di sekitarnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menggelantung atau bergelantung adalah bersangkut atau berkait pada sesuatu yang lebih tinggi. Pada permainan bola warna berekor (bonakor), anak melakukan menggelantung pada kerangka besi yang ada di sekolah guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## 3) Melempar

Melempar adalah tindakan atau gerakan untuk melepaskan atau melemparkan sesuatu dengan menggunakan tangan atau lengan untuk mengirimkan objek ke arah tertentu atau jarak tertentu. Aksi melempar melibatkan penggunaan otot-otot lengan, bahu, dan tubuh bagian atas untuk memberikan energi pada objek yang dilempar sehingga dapat mencapai tujuannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yusmawati, Rihatno dan Rismawanti (2020) bahwa melempar adalah salah satu gerakan yang menyalurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada bentuk tersebut dengan memiliki kekuatan kedepan atau keatas

## 4) Menangkap

Mirawati dan Rahmawati (2017) mengemukakan bahwa menangkap merupakan gerakan dasar manipulasi yang melibatkan penghentian suatu objek

yang terkontrol oleh satu atau kedua tangan. Mengembangkan keterampilan menangkap pada anak-anak sangat penting dalam perkembangan motorik mereka dan membantu mereka berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga. Latihan dan pelatihan yang tepat dapat membantu meningkatkan keterampilan menangkap seseorang dari waktu ke waktu.

#### 5) Berlari

Berlari adalah tindakan atau gerakan cepat dengan menggunakan kaki untuk menggerakkan tubuh maju secara berulang-ulang. Aktivitas berlari melibatkan mengangkat kaki dari tanah secara bergantian dengan langkah-langkah cepat dan kuat, sehingga menghasilkan pergerakan maju dengan kecepatan yang lebih tinggi daripada berjalan. Kuryanto dan Pratiwi (2018) mengemukakan gerakan berlari adalah gerakan berjalan yang memiliki ayunan lebih cepat dan terdapat suatu waktu di mana saat kedua kaki melayang (tidak menginjak tanah).

### **2.5. Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun**

Pada anak usia dini, perkembangan fisik anak diharapkan sudah berkembang dengan baik. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan kemampuan motorik kasar anak dan sangat penting untuk dipelajari, karena kemampuan fisik akan berpengaruh terhadap perilaku anak sehari-hari. Kemampuan motorik kasar anak sangat penting untuk diperhatikan karena dengan memperhatikan motorik anak kita sebagai pendidik dapat mengetahui berbagai kegiatan ataupun aktivitas fisik motorik yang dilalukan anak (Siregar, Damaiwaty,

dan Lubis, 2019). Aktivitas gerak yang dilakukan anak dengan bermain bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang menyenangkan.

Bermain merupakan hal yang sangat disukai anak usia dini. Bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak apabila dilakukan dengan langkah-langkah yang menyesuaikan kemampuan motorik kasar anak. Novitasari, Nasirun dan Delrefi (2019) menjelaskan bahwa bermain memungkinkan anak untuk bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar maka dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, sehingga secara tidak langsung anak tertarik dan menikmati permainan atau kegiatan tersebut.

Permainan bola warna berekor (bonakor) merupakan salah satu permainan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Langkah-langkah permainan bola warna berekor (bonakor) disesuaikan agar dapat mendukung peningkatan indikator-indikator kemampuan motorik kasar anak. Novianti dan Arti (2020) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan lempar dan tangkap bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Kartini, Desa Gugut, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

## 2.6. Penelitian Relevan

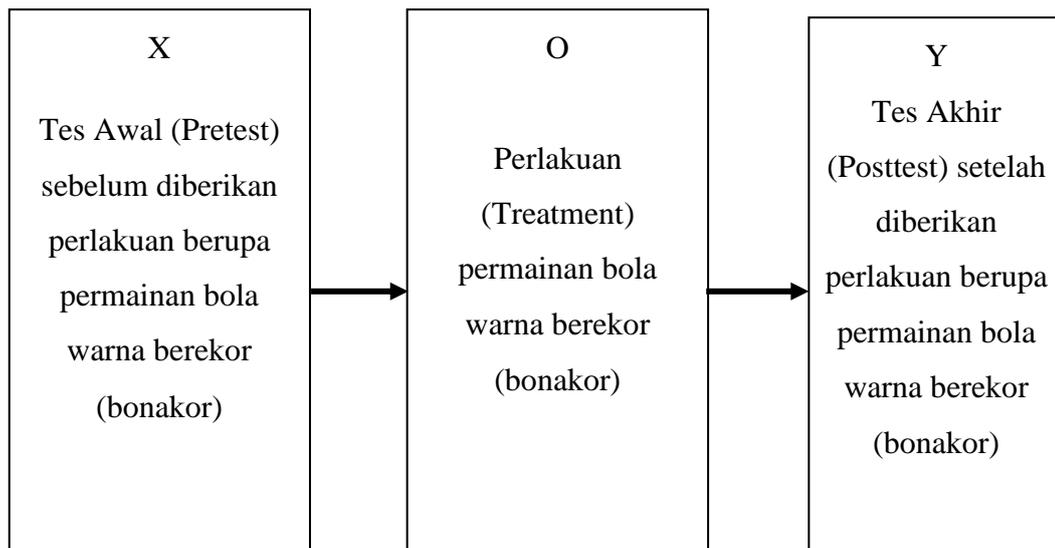
1. Penelitian yang dilakukan oleh Rina Susanti pada tahun 2013 yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Melalui Permainan Bonakor Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Penggarit Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Siantar Tahun 2013. Hasil penelitian ini kemampuan siswa dalam melakukan rangkaian gerak lempar tangkap bola meningkat dari 65 % atau 13 siswa yang mencapai batas tuntas pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 90 % atau 18 siswa yang mencapai batas tuntas pada akhir siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama melihat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak. Namun, yang membedakan adalah subjek penelitiannya. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak Kelas IV SDN 02 Penggarit sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian dengan subjek penelitiannya adalah anak TK Al-Fajri Sekernan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Novianti dan Ervin Siwi Arti pada tahun 2020 yang berjudul Pengaruh Permainan Lempar Dan Tangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Kartini Rambipuji Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan ada pengaruh antara permainan lempar dan tangkap bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Kartini, Desa Gugut, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama melihat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan

motorik kasar anak. Namun, yang membedakan adalah bentuk media yang digunakan dan subjek penelitiannya. Pada penelitian ini menggunakan media hanya berupa bola saja. Sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian dengan media bola warna berekor (bonakor). Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Kartini sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian dengan subjek penelitiannya adalah anak TK Al-Fajri Sekernan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Isep Djuanda dan Putri Adipura pada tahun 2020 yang berjudul Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bermain lempar tangkap bola berhasil meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Fadillah Depok. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama melihat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak. Namun, yang membedakan adalah subjek penelitiannya. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Fadillah Depok sedangkan peneliti akan melaksanakan penelitian dengan subjek penelitiannya adalah anak TK Al-Fajri Sekernan.

## **2.7 Kerangka Berfikir**

Solikin (2018) menjelaskan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai variabel yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Adapun kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut :



**Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir**

## 2.8 Hipotesis

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho: Tidak Terdapat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

Ha: Terdapat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022-2023. Penelitian dilakukan selama 1 bulan.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang menggunakan pendekatan kalkulasi angka-angka (*numeric*) (Mathar, 2013). Metode penelitian kuantitatif dipandang sebagai metode ilmiah sebab sifatnya yang rasional, sistematis, terukur dan objektif. Penelitian kuantitatif dapat pula berupa penelitian hubungan atau penelitian korelasi, penelitian kuasi-eksperimental, dan penelitian eksperimental.

Penelitian eksperimen dilakukan karena peneliti ingin mencari ada atau tidaknya pengaruh dari permainan bola warna berekor (*bonakor*) terhadap kemampuan motorik kasar anak. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Muyaroah, 2017)

Menurut Sugiyono (2013) penelitian eksperimen dikelompokkan menjadi 4 yaitu *Pre-eksperimental design*, *True eksperimental design*, *factorial design* dan *Quasi eksperimental design*. Penelitian ini termasuk *Pre-Eksperimental Design* yaitu penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest* karena

penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen.

Model desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design* yaitu suatu kelompok eskperimen diukur variabel *dependen-nya* (*pretest*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel *dependen-nya* (*posttest*), tanpa ada kelompok pembanding (Ningsih, 2017).

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian**

<i>Pretest</i>	<b>Perlakuan</b>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan

O<sub>1</sub> : Kemampuan motorik kasar anak sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan dengan bermain bola warna berekor (bonakor)

O<sub>2</sub> : Kemampuan motorik kasar anak yang sudah diberi perlakuan

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Al- Fajri Desa Sekernan yang dilakukan pada semester genap (II) tahun 2023 yang terdiri dari 1 kelas yaitu kelas A dengan jumlah seluruhnya 10 anak. Dikarenakan lokasi peneliti melakukan penelitian hanya memiliki 10 orang anak,

maka dalam pengambilan sampelnya nanti dapat menggunakan teknik *total sampling*. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Siyoto dan Sodik (2015) bahwa *Total Sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering sekali dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil atau sedikit, yaitu kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang relatif kecil. Dari pendapat yang kemukakan oleh Siyoto dan Sodik (2015) sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dengan populasi di bawah 30 orang dapat dilakukan namun pada saat pengambilan sampel, semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

**Tabel 3. 2 Tabel Populasi**

No	Kelas	Jumlah
1	A1	10
	Jumlah	10

### 3.3.2 Sampel

Agar penelitian ini lebih terarah dalam pelaksanaan penelitian, maka dari itu peneliti harus menentukan sampel sebagai objek dimana peneliti akan melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pada teknik *total sampling* semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas A di TK Al-Fajri Desa Sekernan yang berjumlah 10 orang anak.

**Tabel 3. 3 Tabel Sampel**

No	Kelas	Jumlah
1	A1	10
	Jumlah	10

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel yang akan diteliti pada penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas atau *independen*

Menurut Sugiyono (2013) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* atau variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan bola warna berekor (bonakor).

2. Variabel terikat atau variabel *dependen*

Menurut Sugiyono (2013) variabel terikat atau variabel *dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar.

### 3.5 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas A di TK Al-Fajri Desa Sekernan yang berjumlah 10 anak dari keseluruhan populasi yang dipilih menggunakan teknik *total sampling* yaitu seluruh populasi di jadikan sampel. Menurut Sugiyono (2013) teknik *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan mengambil *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

### 3.6 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian, tentunya pengumpulan data tidak terlepas dari variabel penelitian, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi. Menurut Hasanah (2017), observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa berdasarkan pada fakta-fakta peristiwa empiris. Hal ini menegaskan bahwa observasi merupakan kegiatan ilmiah yang berdasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks.

Observasi dilaksanakan dikelas A TK Al-Fajri Desa Sekernan tentang kemampuan motorik kasar anak sebelum dilakukan perlakuan observasi *pretest* menggunakan variabel penelitian, observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan motorik kasar anak sebelum bermain bola warna berekor (bonakor). Kemudian peneliti melakukan *posttest* terkait kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan variabel yang sama pada dilakukan *pretest* dan *posttest* dilakukan setelah anak diberikan perlakuan menggunakan permainan bola warna berekor (bonakor) pada kelas tersebut dengan tujuan apakah permainan bola warna berekor (bonakor) berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrument checklist dimana peneliti menggunakan skala *likert* dengan empat alternative jawaban, yakni Sangat Mampu (SM), Mampu (M), Kurang Mampu (KM) dan Tidak Mampu (TM). Skor untuk jawaban dari pertanyaan/pernyataan adalah SM = 4, M = 3, KM = 2 dan

TM = 1. Skala *likert* memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku (Setyawan dan Atapukan, 2018).

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau sarana yang digunakan agar kegiatan penelitiannya dapat memperoleh data secara efektif dan efisien. Menurut Sugiyono (2013) variabel penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang sedang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk *checklist* dengan kategori meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dalam penelitian ini memberi skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu dan sangat mampu keterangan sebagai berikut :

**Tabel 3. 4 Skala Penilaian Kemampuan Motorik Kasar**

Kriteria	Singkatan	Skor
Sangat Mampu	SM	4
Mampu	M	3
Kurang Mampu	KM	2
Tidak Mampu	TM	1

(Huliyah, 2016)

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar**

Variabel	Indikator	Deskriptor
Indikator Kemampuan Motorik Kasar	Melakukan gerakan menggelantung	1. Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali
	Melakukan gerakan melompat dan berlari secara terkoordinasi	2. Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor) 3. Anak mampu melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)
	Melempar sesuatu	4. Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +-

	secara terarah	5 meter
	Menangkap bola dengan tepat	5. Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter
	Melakukan gerakan antisipasi	6. Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya 7. Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya
	Memfaatkan alat pembelajaran di dalam dan di luar ruang	8. Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)

(Permendikbud RI No 146 Tahun 2014)

### 3.8 Validasi Instrumen Penelitian

#### 3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan sebelum penelitian akan dilaksanakan dengan tujuan mengetahui valid atau tidak suatu instrumen/alat ukur dalam penelitian serta mengetahui ketepatan alat ukur (observasi) terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini maka digunakan rumus koefisien korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{hitung} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan :

- $r_{hitung}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y
- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y
- N = Jumlah responden
- $\Sigma XY$  = Total perkalian skor item dan total
- $\Sigma X$  = Jumlah skor butir soal

- $\sum Y$  = Jumlah skor total  
 $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor butir soal  
 $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau  $r = 0,3$ , jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid (Sukendra dan Atmaja, 2020).

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ketepatan atau keakuratan dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten, karena dengan konsistenlah sebuah data dapat dipercaya kebenarannya (Sukendra dan Atmaja, 2020). Pengujian reliabilitas dapat menggunakan rumus *Alfa Cronbach* yaitu:

$$r_i = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

- $r_i$  = Koefesien korelasi *Alfa Cronbach*  
 $n$  = Jumlah item soal  
 $\sum S_i^2$  = Jumlah varians skor total tiap item  
 $S_t^2$  = Varians total

Rumus varians item dan varians total :

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

$$S_t^2 = \frac{\sum X_i^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

Keterangan :

$S_i^2$  = Varians tiap item

Jki = Jumlah kuadrat seluruh skor item

JKs = Jumlah kuadrat subjek

n = Jumlah responden

$S_t^2$  = Varians total

$X_t$  = Skor Total

Jika nilai koefisien korelasi *Alfa Cronbach*  $> 0,60$  maka lembar observasi dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara jika koefisien korelasi *Alfa Cronbach*  $< 0,60$  maka lembar observasi dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *total sampling* yang artinya pada penelitian mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Hal ini menyebabkan hasil penelitian ini menghasilkan suatu temuan yang dapat digeneralisasikan secara lebih luas ke dalam wilayah populasi. Maka, teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Statistik Inferensial (analisis uji hipotesis). Statistik inferensial, sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Siyoto dan Sodik, 2015).

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen checklist dimana peneliti

menggunakan skala *likert* dengan empat alternative jawaban, yakni Sangat Mampu (SM), Mampu (M), Kurang Mampu (KM) dan Tidak Mampu (TM). Oleh karena itu, data yang didapat pada penelitian ini adalah Data Ordinal. Data ordinal adalah data yang berasal dari suatu objek atau kategori yang telah disusun secara berjenjang menurut besarnya. Setiap data ordinal memiliki tingkatan tertentu yang dapat diurutkan mulai dari yang terendah sampai tertinggi atau sebaliknya (Siyoto dan Sodik, 2015). Dikarenakan pada penelitian ini menggunakan data ordinal, maka penelitian ini menggunakan statistik *non parametrik*.

Dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimen tentu peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu variabel sebab sebagai variabel perlakuan (*treatment*) terhadap perubahan pada variabel akibat atau variabel tergantung maka dari itu peneliti dapat menggunakan teknik analisis data dengan uji *kruskal-wallis*. Uji *Kruskal-Wallis* adalah salah satu uji statistik non parametrik yang dapat digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok variabel independen dengan variabel dependennya (Jamco dan Balami, 2022). Kemudian Irfandi (2020) menambahkan bahwa uji *kruskal wallis* ini digunakan untuk menguji hipotesis sampel independen bila minimal terdapat satu kelompok sampel sebaran datanya tidak berdistribusi normal, atau datanya berbentuk ordinal. Hal ini berarti uji *kruskal wallis* dapat digunakan untuk menguji satu kelompok sampel.

Adapun rumus pada perhitungan kruskal wallis adalah sebagai berikut :

$$K = X^2 = \frac{12}{N(N+1)} \left( \sum_{j=1}^c \frac{T_j^2}{n_j} \right) - 3(N+1)$$

Keterangan:

$c$  = Banyaknya kelompok

$N$  = Total banyaknya item

$T_j$  = Total ranking pada satu kelompok  $j$

$n_j$  = Banyaknya item pada satu kelompok  $j$

Apabila  $X^2$  hitung  $>$   $X^2$  tabel maka kesimpulannya adalah dapat menolak

$H_0$  atau menerima  $H_a$ .

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Profil Sekolah**

**4.1.1. Identitas Sekolah**

**Tabel 4. 1 Identitas Sekolah**

No	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	TK Al-Fajri Desa Sekernan
2	Nomor Pokok Sekolah Nasional	69859498
3	Jenjang Pendidikan	TK
4	Status Kepemilikan	Yayasan
5	Alamat Sekolah	Jl. Lintas Timur RT 02 Desa Sekernan
6	Desa	Sekernan
7	Kecamatan	Sekernan
8	Kabupaten	Muaro Jambi
9	Provinsi	Jambi

**4.1.2. Informasi Sekolah**

**Tabel 4. 2 Informasi Sekolah**

No	Informasi Sekolah	
1	Akreditasi	C
2	Kurikulum	Merdeka
3	Kepala Sekolah	LS
4	Operator Data	ST
5	SK. Pendirian Sekolah	01/SKPS/YPAF/MJ/2004
6	Nomor Telepon	08973182576

**4.1.3. Sarana dan Prasarana**

**Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana**

No	Sarana dan Prasarana	
1	Ruang Kantor	1
2	Ruang Kelas	2
3	Toilet	1
4	Ruang Makan	1

**4.1.4. Daftar Guru**

**Tabel 4. 4 Daftar Guru**

No	Daftar Guru	
	Nama	Jabatan
1	LS	Kepala Sekolah
2	ST	TU
3	RT	Guru Kelas
4	IK	Guru Kelas
5	LI	Guru Kelas

## 4.2 Hasil Uji Validitas dan Uji Reabilitas

### 4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam mengukur data yang telah diperoleh, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah valid atau tidaknya alat ukur (lembar observasi) yang digunakan.

Pada tahapan ini alat ukur yang digunakan telah divalidasi oleh ahli instrumen yaitu ibu Asih Nur Ismiatun, M.Pd pada tanggal 16 Mei 2023. Untuk mengukur valid atau tidaknya alat ukur yang digunakan, peneliti menggunakan rumus *korelasi Product Moment*. Dasar pengambilan uji validitas yaitu apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data tersebut valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka data tersebut tidak valid.

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan kepada responden, diperoleh hasil pengujian validitas untuk masing-masing variabel yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut :

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen**

No. Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Kategori
1	0,757	0,533	Valid
2	0,879	0,533	Valid
3	0,687	0,533	Valid
4	0,604	0,533	Valid
5	0,698	0,533	Valid
6	0,817	0,533	Valid
7	0,850	0,533	Valid
8	0,774	0,533	Valid

Pada tabel 4.5, dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap soal pada instrumen lembar observasi mendapatkan kriteria valid dan layak digunakan dalam penelitian.

#### 4.2.2 Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Adapun kriteria dalam uji reliabel yaitu Jika nilai koefisien korelasi *Alfa Cronbach*  $> 0,60$  maka lembar observasi dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara jika koefisien korelasi *Alfa Cronbach*  $< 0,60$  maka lembar observasi dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS 26

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Nilai Reliabilitas Instrumen	Kategori
0,868	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel diatas, diperoleh nilai *cronbach's alpha* yang cukup besar yakni 0,868 yang berada pada kategori ( $> 0,60$ ). Maka dari itu, dapat diartikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

#### 4.3 Deskripsi Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini di dapat dengan cara melakukan eksperimen. Adapun desain eksperimen yang digunakan adalah kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* (*One Group Pretest Posttest Design*), dimana eksperimen dilakukan terhadap satu kelompok tanpa kelompok pembanding, namun diberikan

tes awal dan tes akhir untuk melihat perbandingan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dimana pertemuan pertama peneliti melaksanakan *pretest* dan pertemuan keempat peneliti melaksanakan *posttest*, yang mana peneliti merencanakan setiap tindakan atau *treatment* yang dilakukan.

Tahap awal dalam pengambilan data adalah dengan melakukan tes awal (*Pretest*) sebelum diberi perlakuan berupa permainan bola warna berekor (bonakor). Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor anak sebelum diberikannya perlakuan (*Treatment*). Setelah dilakukan tes awal, tahap selanjutnya memberikan perlakuan kepada anak, dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah melaksanakan permainan bola warna berekor (bonakor).

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan jadwal perencanaan yang akan dilaksanakan dan perlengkapan selama melakukan perlakuan. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan, maka akan dilakukan Posttest untuk melihat pengaruh antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

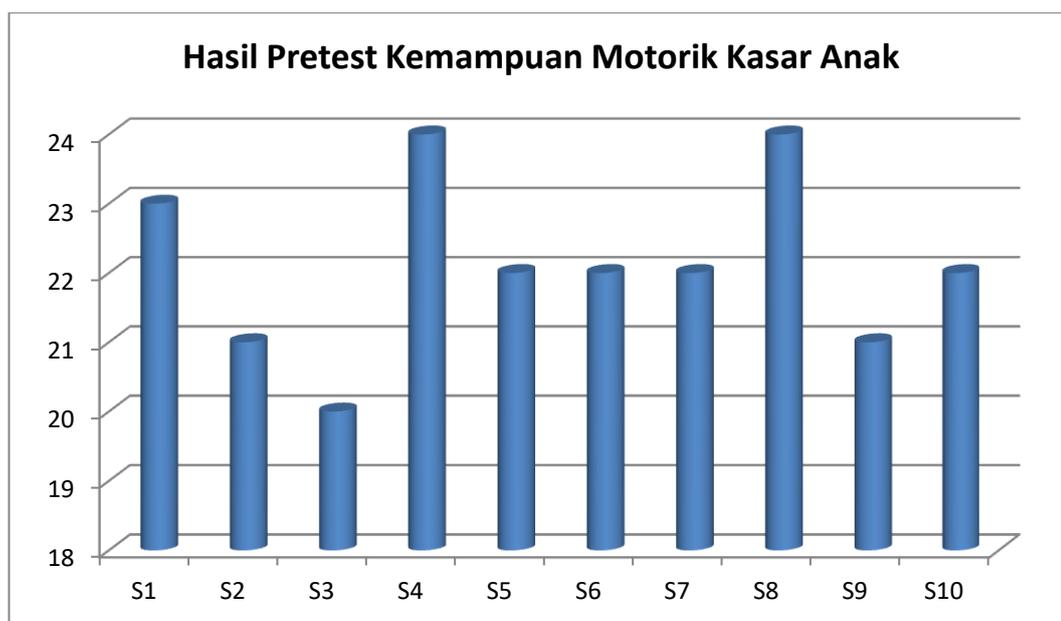
#### **4.3.1 Hasil Pretest**

Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu untuk memahami kemampuan motorik kasar anak. Tes awal (pretest) dilaksanakan tanggal 22 Mei 2023. Saat peneliti mengobservasi secara langsung tanpa ikut serta dalam aktivitas pembelajaran peneliti mendapatkan data pretest melalui pengisian lembar observasi yang memuat indikator kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil pretest dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. 7 Hasil Pretest Kemampuan Motorik Kasar**

No	Nama	Skor Pretest	Skor Ideal
1	S1	23	32
2	S2	21	32
3	S3	20	32
4	S4	24	32
5	S5	22	32
6	S6	22	32
7	S7	22	32
8	S8	24	32
9	S9	21	32
10	S10	22	32
	Jumlah	221	320
	Persentase	69%	100%

Berdasarkan tabel 4.7, berikutnya data diatas ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.1 dibawah ini :

**Gambar 4. 1 Diagram Hasil Pretest Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Hasil Pretest menunjukkan nilai total sebanyak 221 dengan nilai tertinggi yaitu, 24 dan nilai terendah yaitu, 20. Berikut perhitungan persentase pretest kemampuan motorik kasar.

$$\text{Rata - rata Pretest} = \frac{\text{Jumlah Skor Pretest}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} = \frac{221}{320} = 69 \%$$

#### **4.3.2 Treatment Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor)**

Setelah diperoleh hasil pretest kemampuan motorik kasar, tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan (treatment) berupa permainan bola warna berekor (bonakor). Perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dalam waktu 1 minggu. Langkah permainan di setiap pertemuannya dilaksanakan sesuai dengan langkah permainan bola warna berekor (bonakor).

Hari pertama diterapkannya perlakuan berupa permainan bola warna berekor (bonakor) di hari Senin tanggal 22 Mei 2023. Perlakuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Mei 2023. Perlakuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Mei 2023 dan Perlakuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Juni 2023. Kegiatan ini dimulai pukul 08.30 WIB sampai pukul 10.00 WIB dengan tetap dibawah pengawasan guru. Berikut langkah permainan yang dilakukan :

- 1) Permainan dimainkan dengan cara anak dibagi menjadi 2 kelompok dengan barisan berbanjar dengan jarak antar banjar  $\pm 5$  m dan dalam banjarnya tiap anak berjarak  $\pm 0,5$  m agar tidak saling berdekatan.
- 2) Permainan dibagi menjadi 2 fase dimana tiap kelompok secara bergiliran menjalankan tiap fase tersebut.
- 3) Kelompok pertama disebut kelompok A dan kelompok kedua disebut kelompok B. Kelompok A akan menjalankan fase pertama dan kelompok B akan menjalankan fase kedua.

- 4) Di depan barisan kelompok A terdapat lokasi untuk melompat dengan jarak  $\pm$  1 m, tempat menggelantung dan keranjang berisi bola warna berekor (bonakor).
- 5) Di depan barisan kelompok B terdapat area berlari  $\pm$  2 m dimana terdapat beberapa kerucut rintangan dan keranjang kosong.
- 6) Permainan diawali dengan anak kelompok A paling depan yang maju untuk mengambil 1 bola warna berekor (bonakor) yang ada dalam keranjang dengan terlebih dahulu untuk melompat dan menggelantung di area yang telah disiapkan.
- 7) Setelah melewati rintangan yang disediakan dan mendapatkan 1 bola warna berekor (bonakor), anak tersebut kembali ke posisi awalnya langsung tanpa melewati rintangan sebelumnya.
- 8) Sesampainya di posisi awal, anak tersebut melempar bola warna berekor (bonakor) tersebut ke anak kelompok B paling depan. Kemudian anak tersebut langsung mengambil posisi di barisan kelompok B paling belakang.
- 9) Kemudian anak kelompok B yang menerima bola tersebut, akan maju untuk memasukkan bola tersebut ke keranjang kosong di depannya dengan terlebih dahulu untuk berlari melewati kerucut rintangan yang disiapkan.
- 10) Setelah memasukkan bola warna berekor (bonakor) tersebut ke dalam keranjang kosong yang ada di depannya, anak tersebut langsung mengambil posisi di barisan kelompok A paling belakang.

#### **4.3.3 Hasil Posttest**

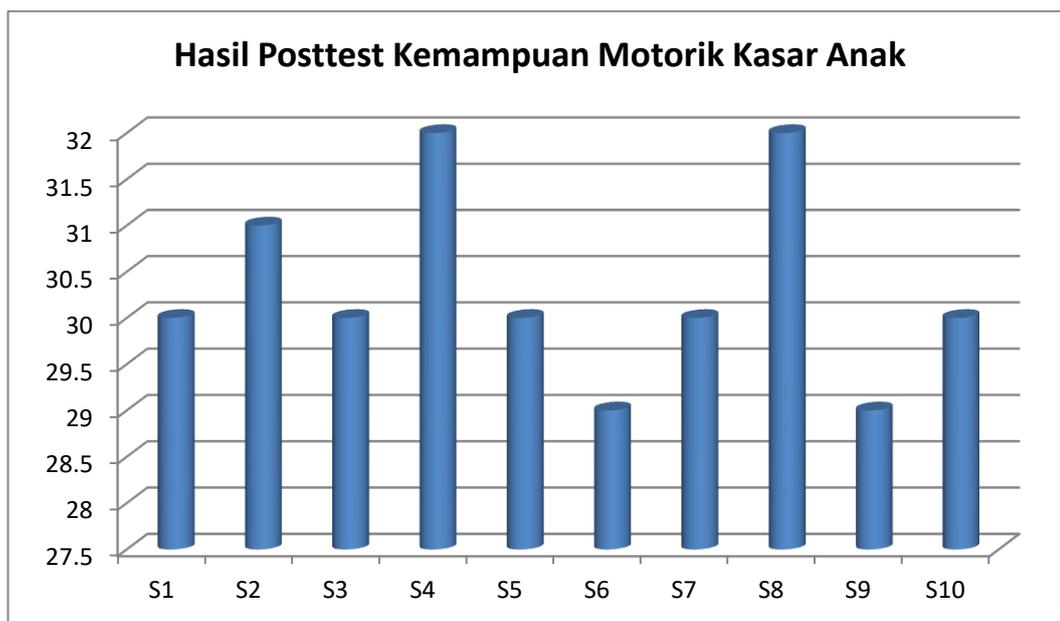
Setelah diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan tes akhir (posttest) untuk memahami kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan

perlakuan. Tes akhir (posttest) dilaksanakan tanggal 3 Juni 2023. Saat peneliti mengobservasi secara langsung tanpa ikut serta dalam aktivitas pembelajaran peneliti mendapatkan data posttest melalui pengisian lembar observasi yang memuat indikator kemampuan motorik kasar anak. Adapun hasil posttest dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. 8 Hasil Posttest Kemampuan Motorik Kasar**

No	Nama	Skor Pretest	Skor Ideal
1	S1	30	32
2	S2	31	32
3	S3	30	32
4	S4	32	32
5	S5	30	32
6	S6	29	32
7	S7	30	32
8	S8	32	32
9	S9	29	32
10	S10	30	32
	Jumlah	303	320
	Persentase	95%	100%

Berdasarkan tabel 4.8, berikutnya data diatas ditampilkan ke dalam diagram batang pada gambar 4.2 dibawah ini :



**Gambar 4. 2 Diagram Hasil Posttest Kemampuan Motorik Kasar Anak**

Hasil Posttest menunjukkan nilai total sebanyak 303 dengan nilai tertinggi yaitu, 32 dan nilai terendah yaitu, 29. Berikut perhitungan persentase posttest kemampuan motorik kasar :

$$\text{Rata - rata posttest} = \frac{\text{Jumlah Skor posttest}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} = \frac{303}{320} = 95 \%$$

Hasil persentase pretest dan posttest dapat lihat pada tabel 4.7 dan tabel 4.8. Dari hasil persentase tersebut, dapat dilihat selisih dari nilai perbandingan pretest dan posttest. Berikut perbandingan selisih nilai persentase pretest dan posttest disajikan pada tabel 4.9 :

**Tabel 4. 9 Perbandingan Persentase Hasil Pretest dan Posttest**

Deskripsi	Hasil Lembar Observasi		
	Pretest	Posttest	Selisih
Persentase Hasil	69 %	95%	26 %

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui bahwa antara nilai pretest dan posttest anak terdapat peningkatan nilai sesuai dengan pencapaian dan kemampuan anak masing-masing. Hasil pretest dan posttest menjelaskan skor persentase pretest lebih rendah dibandingkan skor persentase posttest yang berselisih skor sejumlah 26%. Hasil skor persentase menjelaskan bahwasanya perkembangan motorik kasar anak sangat berkembang dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diberikan perlakuan.

**Tabel 4. 10 Hasil Pretest dan Posttest Anak**

No	Nama	Skor Pretest	Skor Posttest	Selisih
1	S1	23	30	7
2	S2	21	31	10
3	S3	20	30	10
4	S4	24	32	8
5	S5	22	30	8
6	S6	22	29	7
7	S7	22	30	8
8	S8	24	32	8
9	S9	21	29	8
10	S10	22	30	8
	Jumlah	221	303	82
	Persentase	69%	95%	26%

#### 4.4 Pengujian Hipotesis

Uji *Kruskal-Wallis* adalah salah satu uji statistik non parametrik yang dapat digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok variabel independen dengan variabel dependennya (Jamco dan Balami, 2022). Kemudian Irfandi (2020) menambahkan bahwa uji *kruskal wallis* ini digunakan untuk menguji hipotesis sampel independen bila minimal terdapat satu kelompok sampel sebaran datanya tidak berdistribusi normal, atau datanya berbentuk ordinal. Hal ini berarti uji *kruskal wallis* dapat digunakan untuk menguji satu kelompok sampel. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu

terdapat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Hasil pengolahan dapat diketahui berikut ini :

Adapun perhitungan kruskal wallis adalah sebagai berikut :

- 1) Buatlah tabel bantu pertama dari hasil perhitungan lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.

Hasil Pretest	23	21	20	24	22	22	22	24	21	22	Jumlah
Rangking											
Hasil Posttest	30	31	30	32	30	29	30	32	29	30	
Rangking											

- 2) Buatlah tabel bantu kedua untuk menuntukan rangking dari hasil perhitungan pretest dan posttest.

No	Nilai sebelum diurutkan	Nilai setelah diurutkan	Rangking
1	23	20	1
2	21	21	2,5
3	20	21	
4	24	22	5,5
5	22	22	
6	22	22	
7	22	22	
8	24	23	8
9	21	24	9,5
10	22	24	
11	30	29	11,5
12	31	29	
13	30	30	15
14	32	30	
15	30	30	
16	29	30	
17	30	30	
18	32	31	18

19	29	32	19,5
20	30	32	

3) Lengkapi tabel bantuan 1 dengan data dari tabel bantuan 2

Hasil Pretest	23	21	20	24	22	22	22	24	21	22	Jumlah
Rangking	8	2,5	1	9,5	5,5	5,5	5,5	9,5	2,5	5,5	$T_1 = 55$
Hasil Posttest	30	31	30	32	30	29	30	32	29	30	Jumlah
Rangking	15	18	15	19,5	15	11,5	15	19,5	11,5	15	$T_2 = 155$

4) Lakukan perhitungan sesuai dengan rumus kruskal wallis sesuai dengan data yang didapatkan sebelumnya.

$$K = X^2 = \frac{12}{N(N+1)} \left( \sum_{j=1}^c \frac{T_j^2}{n_j} \right) - 3(N+1)$$

$$K = X^2 = \frac{12}{20(20+1)} \left( \frac{55^2}{10} + \frac{155^2}{10} \right) - 3(20+1)$$

$$K = X^2 = \frac{12}{20(21)} \left( \frac{3.025}{10} + \frac{24.025}{10} \right) - 3(21)$$

$$K = X^2 = \frac{12}{420} \left( \frac{27.050}{10} \right) - 63$$

$$K = X^2 = \frac{1}{35} (2.705) - 63$$

$$K = X^2 = 77,29 - 63$$

$$K = X^2 = 14,29$$

Chi-square Tabel 5% untuk  $df(1) = 3,84$ . Maka berdasarkan asumsi sebelumnya, apabila  $X^2$  hitung  $>$   $X^2$  tabel maka kesimpulannya adalah dapat menolak  $H_0$  atau menerima  $H_a$ . Didapatkan bahwa  $X^2$  hitung  $>$   $X^2$  tabel, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

#### 4.5 Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di TK Al-Fajri Desa Sekernan, dalam pelaksanaannya peneliti memberikan tes yakni Pretest dan Posttest. Tujuan diberikannya Pretest adalah mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan. Tujuan diberikannya Posttest adalah untuk mengetahui perkembangan pengetahuan subjek setelah mendapatkan perlakuan.

Pada saat melaksanakan Pretest kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan pada tanggal 22 Mei 2023 seperti yang terlihat pada [Lampiran 8](#) didapatkan bahwa pada indikator kelima *Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter* terdapat 6 orang anak yang mendapatkan nilai Kurang Mampu. Kemudian terdapat 5 orang anak yang mendapatkan nilai Kurang mampu dalam indikator kedua *melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)*. Selain itu pada indikator keempat *Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter* terdapat 4 orang yang mendapatkan nilai Kurang Mampu. Sedangkan pada indikator pertama *Anak mampu menggantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali* terdapat 3 orang yang mendapatkan nilai Kurang mampu. Pada indikator yang lainnya seperti *Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)*, *Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya*, *Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya* dan *Anak mampu menggenggam bola*

*warna berekor (bonakor)* semua anak sudah mendapatkan nilai Mampu dalam melakukan kegiatan tersebut. Dari hasil pretest yang dilaksanakan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa sebelum melakukan permainan bola warna berekor (bonakor) anak-anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan pada kemampuan motorik kasar terutama pada indikator menangkap, melompat, melempar dan menggelantung masih belum berkembang dengan baik.

Setelah diperoleh hasil pretest kemampuan motorik kasar, tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan (treatment) berupa permainan bola warna berekor (bonakor). Perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dalam waktu 1 minggu. Langkah permainan di setiap pertemuannya dilaksanakan sesuai dengan langkah permainan bola warna berekor. Hari pertama diterapkannya perlakuan berupa permainan bola warna berekor (bonakor) di hari Senin tanggal 22 Mei 2023. Perlakuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Mei 2023 Perlakuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Mei 2023 dan Perlakuan keempat dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Juni 2023. Kegiatan ini dimulai pukul 08.30 WIB sampai pukul 10.00 WIB dengan tetap dibawah pengawasan guru.

Setelah dilaksanakannya treatment sebanyak 4 kali pertemuan, selanjutnya dilakukan Posttest kembali untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al Fajri Desa Sekernan setelah dilaksanakannya treatment berupa Permainan Bola Warna Berekor pada tanggal 3 Juni 2023 seperti yang terdapat pada [Lampiran 8](#) didapatkan bahwa pada indikator kelima *Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter* yang sebelumnya pada saat pretest terdapat

6 orang anak yang mendapatkan nilai Kurang Mampu telah mengalami perkembangan dan mendapatkan nilai Mampu. Sedangkan pada anak-anak yang lain mengalami peningkatan menjadi Sangat Mampu.

Kemudian pada saat pretest terdapat 5 orang anak yang mendapatkan nilai Kurang Mampu dalam indikator *melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)* telah mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai Mampu. Sedangkan pada anak-anak yang lain mengalami peningkatan menjadi Sangat Mampu. Selain itu pada indikator *Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter* yang pada saat *pretest* terdapat 4 orang yang mendapatkan nilai Kurang Mampu pada saat *Posttest* mendapatkan nilai Mampu. Sedangkan pada anak-anak yang lain mengalami peningkatan menjadi Sangat Mampu.

Sedangkan pada indikator Anak mampu menggantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali yang pada saat pretest terdapat 3 orang yang mendapatkan nilai Kurang mampu, pada saat posttest mengalami peningkatan dengan mendapatkan nilai Mampu. Pada indikator yang lainnya seperti *Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)*, *Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya*, *Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya dan Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)* semua anak mendapatkan nilai Sangat Mampu dalam melakukan kegiatan tersebut. Dari

hasil Posttest yang dilaksanakan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa setelah melakukan permainan bola warna berekor (bonakor) anak-anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan pada kemampuan motorik kasar terutama pada indikator menangkap, melompat, melempar dan menggelantung telah mengalami perkembangan dengan baik. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Djuanda dan Adipura (2020) dimana penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat setelah diberi perlakuan bermain lempar tangkap bola. Hal ini didukung oleh Novianti dan Arti (2020) pada penelitiannya yang mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan ada pengaruh antara permainan lempar dan tangkap bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Caranya dengan membandingkan pretest dan posttest dengan *t tabel* di taraf signifikansi 5% dari  $(df) = 2 - 1 = 1$ . Jika *t hitung* lebih kecil dari *t tabel*, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Dari hasil penjabaran pretest dan posttest didapat nilai *t-hitung* sebesar 14,29 dengan *t-tabel* 3,84, maka *t hitung* > *t tabel*. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Hasil perhitungan persentase skor Pretest sebesar 69% dengan jumlah skor 221 dan persentase skor Posttest sebesar 95% dengan jumlah skor 303. Diperoleh nilai

persentase posttest lebih tinggi dibandingkan nilai persentase pretest dengan selisih 26%. Hasil nilai persentase tersebut menjelaskan bahwasannya kemampuan motorik kasar anak sesudah diberikan perlakuan (treatment) menjadi lebih baik (meningkat). Berdasarkan uraian tersebut didapatkan hasil bahwa permainan bola warna berekor (bonakor) berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novianti dan Arti (2020) dan Djuanda dan Adipura (2020) yang menunjukkan bahwa permainan lempar tangkap bola berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar anak. Hal ini disebabkan pada permainan bola warna berekor (bonakor) terdapat langkah-langkah yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan melakukan permainan bola warna berekor (bonakor), anak memperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan adanya pengaruh signifikan pada penerapan permainan bola warna berekor (bonakor) terhadap kemampuan motorik kasar anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan. Kemampuan motorik kasar anak lebih meningkat sesudah melaksanakan permainan bola warna berekor (bonakor) selama beberapa pertemuan. Hal ini bisa dilihat melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji kruskal wallis bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel yaitu  $14,29 > 3,84$ .

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah :

- 1) Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan melakukan permainan bola warna berekor (bonakor).
- 2) Bagi guru, masukan bagi guru untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang permainan yang mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan melakukan permainan bola warna berekor (bonakor) dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alaska, A., & Hakim, A. A. (2021). Analisis Olahraga Tradisional Lompat Tali dan Engklek Sebagai Peningkat Kebugaran Tubuh di Era New Normal (Studi Literatur). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(03).
- Amalia, I. A. (2016). Aspek perkembangan motorik dan hubungannya dengan aspek fisik dan intelektual anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Diana, H. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Melompat Melalui Gerak Irama Bagi Anak Tunagrahita Sedang. *E-JUPEKhu(Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 3(1), 128–138.
- Djuanda, I., & Adipura, P. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 19(2), 265–274.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89–101.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60–71.
- Indardi, N. (2015). Pengulangan teknik permainan kasti terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(1), 44–49.
- Irfandi, M. (2020). *Analisis Perbandingan Rata-Rata Nilai Ujian Nasional SMA/MA Di Kota Malang Antara Jurusan IPA, IPS Dan Bahasa Pada Mata Pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2018/2019 Dengan Metode Uji Kruskal-Wallis*. Malang: Universitas Isam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Jamco, J., & Balami, A. M. (2022). Analisis Kruskal-Wallis Untuk Mengetahui Konsentrasi Belajar Mahasiswa Berdasarkan Bidang Minat Program Studi Statistika Fmipa Unpatti. *PARAMETER: Jurnal Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 1(1), 39–44.
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional

- Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2).
- Lubis, H. Z. (2018). Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah. *Jurnal Raudhah*, 6(2).
- Maghfirah, S. (2019). Pemanfaatan barang bekas dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(1), 48–52.
- Mathar, M. Q. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Ilmu Perpustakaan*. Gowa: Alauddin University Press.
- Mirawati, & Rahmawati, E. (2017). Permainan Modifikasi untuk Stimulasi Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Anak Usia 2-4 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Murni, M. (2017). Perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 19–33.
- Muyaroah, S. (2017). Efektifitas Mobile learning sebagai alternatif model pembelajaran. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 23–27.
- Nasional, K. P. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD.
- Ningsih, S. P. (2017). *Analisis Penggunaan Media Video Materi Bencana Tanah Longsor Pada Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana Terhadap Tingkat Pengetahuan Bencana Di SMP Negeri 2 Kemalang*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Novianti, I., & Arti, E. S. (2020). Pengaruh Permainan Lempar dan Tangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini di TK Kartini Rambipuji Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(2), 66–74.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media HulaHoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6–12.
- Nugraheni, N. R., & Khasanah, I. (2015). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Metode Gerak dan Lagu Pada Kelompok B di RA Taqwal Ilah Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Oktarifaldi, O., Syahputra, R., & Putri, L. P. (2019). Pengaruh kelincahan, koordinasi dan keseimbangan terhadap kemampuan lokomotor siswa Usia 7 sampai 10 tahun. *Jurnal MensSana*, 4(2), 190–200.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan

- mengenai lambang bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117–124.
- Prasetyo, A., & Suhartini, B. (2014). Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikulerbolabasket SMA N 3 Bantul. *Medikora*, 12(1), 152847.
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114–130.
- Sepriadi, S. (2017). Kontribusi status gizi dan kemampuan motorik terhadap kesegaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 194–206.
- Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran usability website e-commerce Sambal Nyoss menggunakan metode Skala Likert. *Jurnal Compiler*, 7(1).
- Siregar, J., Damaiwaty, D. R., & Lubis, M. S. (2019). Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Melbourn. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 1–9.
- Siyanto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Solikin, I. (2018). Implementasi penggunaan smartphone android untuk control pc (personal computer). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(2), 249–252.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Susanti, R. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Melalui Permainan Bonakor Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Penggarit Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2013*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya*. Jawa Timur: Unipma Press.
- Wahyuri, A. S. (2017). Pengembangan model latihan kebugaran jasmani berbasis aktivitas bermain. *Jurnal MensSana*, 2(2), 14–18.
- Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62.
- Wulandari, Y., & Hasibuan, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok A Di TK Dharma Bhakti Kepuhrejo Kudu Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(03).
- Yusmawati, Rihatno, T., & Rismawanti, R. (2020). Meningkatkan Hasil Gerak Dasar Melempar dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas III SDN 03 Jelambar Baru Jakarta Barat. *Jurnal Segar*, 8(2).

# LAMPIRAN

**Lampiran 1 Lembar Pra Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak**

**LEMBAR PRA OBSERVASI**

Hari / Tanggal : .....  
 Tempat : .....  
 Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

TM : Tidak Mampu (1)                      M : Mampu (3)  
 KM : Kurang Mampu (2)                    SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh tanpa membawa bonakor				
2	Anak berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor				
3	Anak berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor				
4	Anak melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh sambil membawa bonakor				
5	Anak berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor				
6	Anak berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor				
7	Anak melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak				
8	Anak melempar bonakor secara terarah ke temannya				
9	Anak menangkap bola dengan tepat sambil berdiri				
10	Anak menangkap bola dengan tepat sambil melompat				

## Lampiran 2 Hasil Pra Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

No	Nama Anak	Deskriptor Kemampuan Motorik Kasar Anak										Jumlah	Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	Mampu
2	S2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	Sangat Mampu
3	S3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	32	Mampu
4	S4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	Kurang Mampu
5	S5	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	22	Kurang Mampu
6	S6	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	21	Kurang Mampu
7	S7	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Kurang Mampu
8	S8	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	21	Kurang Mampu
9	S9	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	22	Kurang Mampu
10	S10	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	Kurang Mampu

No	Skor	Kategori Kemampuan Motorik Kasar Anak
1	32,5 – 40	Sangat Mampu
2	25 – 32,5	Mampu
3	17,5 – 25	Kurang Mampu
4	10 – 17,5	Tidak Mampu

**Lampiran 3 Rubrik Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak**

	<b>Indikator</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Anak melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak belum mampu melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak mampu melompati rintangan namun banyak rintangan yang terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak mampu melompati rintangan namun sedikit rintangan yang terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak mampu melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh tanpa membawa bonakor
2	Anak berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak belum mampu berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang namun banyak terjatuh	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang namun sedikit terjatuh	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor
3	Anak berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak belum mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor	Anak mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang namun banyak terjatuh	Anak mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang namun sedikit terjatuh	Anak mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh tanpa membawa bonakor
4	Anak melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh sambil membawa bonakor	Anak belum mampu melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh sambil membawa bonakor	Anak mampu melompati rintangan namun banyak rintangan yang terjatuh	Anak mampu melompati rintangan namun sedikit rintangan yang terjatuh	Anak mampu melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh sambil membawa bonakor
5	Anak berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor	Anak belum mampu Anak berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang namun banyak terjatuh	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang namun sedikit terjatuh	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor
6	Anak berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor	Anak belum mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor	Anak mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang namun banyak terjatuh	Anak mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang namun sedikit terjatuh	Anak mampu berlari secara <i>zig-zag</i> dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bonakor
7	Anak melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak	Anak belum mampu melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak	Anak mampu melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak namun banyak yang tidak masuk	Anak mampu melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak namun sedikit yang tidak masuk	Anak mampu melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak
8	Anak melempar bonakor secara terarah ke temannya	Anak belum mampu melempar bonakor secara terarah ke temannya	Anak mampu melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak namun banyak yang tidak masuk	Anak mampu melempar bonakor secara terarah ke dalam kotak namun sedikit yang tidak masuk	Anak mampu melempar bonakor secara terarah ke temannya
9	Anak menangkap bola dengan tepat sambil berdiri	Anak belum mampu menangkap bola dengan tepat sambil berdiri	Anak mampu menangkap bola dengan tepat sambil berdiri namun banyak tidak tertangkap	Anak mampu menangkap bola dengan tepat sambil berdiri namun sedikit tidak tertangkap	Anak mampu menangkap bola dengan tepat sambil berdiri
10	Anak menangkap bola dengan tepat sambil melompat	Anak belum mampu menangkap bola dengan tepat sambil melompat	Anak mampu menangkap bola dengan tepat sambil berdiri namun banyak tidak tertangkap	Anak mampu menangkap bola dengan tepat sambil berdiri namun sedikit tidak tertangkap	Anak mampu menangkap bola dengan tepat sambil melompat

**Lampiran 4 Lembar Observasi Penelitian**

**LEMBAR OBSERVASI**

Nama : .....

Hari / Tanggal : .....

Tempat : .....

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

TM : Tidak Mampu (1)

KM : Kurang Mampu (2)

M : Mampu (3)

SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelayut pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +- 5 meter				
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter				
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				

**Lampiran 5 Rubrik Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun**

°	Indikator	1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali	Anak belum mampu menggelantung pada rintangan	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan namun terlepas pada rintangan pertama	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan namun terlepas pada rintangan kedua	Anak sudah mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali
2	Anak mampu melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)	Anak belum mampu melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)	Anak mampu melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor) namun banyak rintangan yang terjatuh	Anak mampu melompati rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor) namun sedikit rintangan yang terjatuh	Anak sudah mampu melompati rintangan tanpa ada rintangan yang terjatuh sambil membawa bola warna berekor (bonakor)
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)	Anak belum mampu berlari lurus sambil membawa bola warna berekor (bonakor)	Anak mampu berlari lurus sambil membawa bola warna berekor (bonakor) namun sering terjatuh	Anak mampu berlari lurus sambil membawa bola warna berekor (bonakor) namun sesekali terjatuh	Anak sudah mampu berlari lurus dengan seimbang tanpa terjatuh sambil membawa bola warna berekor (bonakor)
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +- 5 meter	Anak belum mampu melempar bola warna berekor (bonakor)	Anak melempar bola warna berekor (bonakor) ke temannya namun sering tidak terarah	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) ke temannya namun sesekali tidak terarah	Anak sudah mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter	Anak belum mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) sambil berdiri	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) sambil berdiri namun sering terlepas	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) sambil berdiri namun sesekali terlepas	Anak sudah mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya	Anak belum mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) namun sering lupa urutan permainan	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) namun sesekali lupa urutan permainan	Anak sudah mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya	Anak belum mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) namun sering lupa urutan permainan	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) namun sesekali lupa urutan permainan	Anak sudah mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)	Anak belum mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor) tanpa terjatuh sambil berlari	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor) sambil berlari namun sering terjatuh	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor) sambil berlari namun sesekali terjatuh	Anak sudah mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor) tanpa terjatuh sambil berlari

**Lampiran 6 Dokumentasi Pra Observasi di TK Al-Fajri Desa Sekernan**



(Anak belum seimbang dalam berlari sehingga bola terjatuh saat ingin memasukkan bola ke dalam kotak)



(Anak terjatuh pada saat ingin memasukkan bola ke dalam kotak)



(Anak yang belum bisa melempar dan menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan pas)

**Lampiran 7 Pedoman dan Hasil Wawancara Pra Observasi**

**PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA**

Tanggal : 6 Oktober 2022  
Lokasi : Ruang Guru TK Al-Fajri Desa Sekernan

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Informasi tentang bentuk kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan	Guru TK Al-Fajri Desa Sekernan
2	Informasi tentang permainan lempar tangkap bola di TK Al-Fajri Desa Sekernan	Guru TK Al-Fajri Desa Sekernan

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana kemampuan motorik kasar anak usia 4 – 5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan?	Kemampuan motorik kasar anal usia 4 – 5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan dari waktu ke waktu yang saya lihat dan amati alhamdulillah sudah berkembang dengan baik walaupun masih ada yang belum berkembang namun seiring pembelajaran ditingkatkan dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak
2	Apa saja bentuk kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4 – 5 tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan?	Di TK Al-Fajri Desa Sekernan salah satu bentuk kegiatan yang biasanya sering dilakukan yakni senam. Dikarenakan pada kegiatan senam secara tidak langsung kemampuan motorik kasar anak juga ikut berkembang.
	Apakah bentuk kegiatan yang dilakukan sebelumnya sudah cukup untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan?	Jika dinilai cukup atau tidaknya, maka sudah pasti belum cukup. Dikarenakan kita terus membutuhkan bentuk kegiatan yang dapat lebih mudah dan efisien dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak lewat inovasi permainan maupun cara mengajar yang terus berkembang
3	Apakah anak-anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan sudah pernah melaksanakan permainan bola warna berekor?	Kalau dari namanya, belum pernah.
4	Apakah anak-anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan sudah pernah bermain dengan bola kecil?	Sudah pernah, karena di kotak alat bermain kita juga menyediakan bola –bola plastik kecil berwarna yang dapat digunakan siswa dalam bermain maupun belajar di kelas.
5	Apakah anak-anak di TK Al-Fajri Desa Sekernan sudah pernah bermain lempar tangkap bola?	Sudah, karena selain senam, kita juga sering melakukan permainan lempar tangkap bola agar anak tidak bosan selama pembelajaran.

## Lampiran 8 Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Motorik Kasar Anak

## Pretest

No	Nama Anak	Deskriptor Kemampuan Motorik Kasar Anak								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	RF	3	3	3	2	3	3	3	3	23
2	VR	2	2	3	3	2	3	3	3	21
3	RA	3	2	3	2	2	3	2	3	20
4	AR	3	3	3	3	3	3	3	3	24
5	UL	3	3	3	2	2	3	3	3	22
6	AY	2	2	3	3	3	3	3	3	22
7	SY	3	2	3	3	2	3	3	3	22
8	RE	3	3	3	3	3	3	3	3	24
9	QO	2	2	3	3	2	3	3	3	21
10	RK	3	3	3	2	2	3	3	3	22

## Posttest

No	Nama Anak	Deskriptor Kemampuan Motorik Kasar Anak								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	RF	4	4	4	3	3	4	4	4	30
2	VR	4	4	4	4	3	4	4	4	31
3	RA	4	4	4	4	3	4	3	4	30
4	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	32
5	UL	4	4	4	3	3	4	4	4	30
6	AY	3	3	4	4	3	4	4	4	29
7	SY	4	4	4	3	3	4	4	4	30
8	RE	4	4	4	4	4	4	4	4	32
9	QO	3	3	4	4	3	4	4	4	29
10	RK	4	4	4	3	3	4	4	4	30

## Lampiran 9 Hasil Validasi Instrumen Penelitian

### LEMBAR VALIDASI PEDOMAN OBSERVASI

Pedoman observasi ini digunakan untuk mempermudah peneliti melakukan observasi serta memperoleh informasi mengenai “Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan”

Petunjuk Pengisian :

1. Beri tanda ceklis (√) pada kolom Y (ya) atau T (tidak) berdasarkan pendapat Bapak/Ibu.
2. Isi Kelayakan pada baris terbawah dengan ketentuan :  
L : layak digunakan  
P : layak digunakan dengan perbaikan  
T : tidak layak digunakan
3. Beri saran (jika ada) dan kesimpulan

No	Aspek/Indikator	Y	T
1.	Format bahasa mudah dimengerti	√	
2.	Format pedoman observasi mempermudah peneliti dalam mencatat hasil pengamatan	√	
3.	Kesesuaian pedoman observasi dengan tujuan observasi	√	

Saran :

1. Perbaiki narasi deskriptor sesuai dengan saran yang telah disampaikan validator
2. Sesuaikan antara lembar observasi dengan rubrik penilaian
3. Tentukan jarak melempar bola pada indikator melempar bola

Jambi, 16 Mei 2023  
Validator



Asih Nur Ismiatun, M.Pd.  
NIP. 199401102022032019

## Lampiran 10 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JAMBI

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi  
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. [www.fkip.unja.ac.id](http://www.fkip.unja.ac.id) Email. [fkip@unja.ac.id](mailto:fkip@unja.ac.id)

Nomor : 2230 /UN21.3/PT.01.04/2023  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

17 Mei 2023

Yth. **KEPALA TK AL-FAJRI DESA SEKERNAN**

Di  
Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama : **Gita Savitri**  
NIM : A1F119060  
Program Studi : PG-PAUD  
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar  
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Uswatul Hasni, M.Pd  
2. Winda Sherly Utami, M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:  
“ **Pengaruh Permainan Bola Warna Berekor (Bonakor) terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fajri Desa Sekernan**”.

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **22 Mei s.d 17 Juni 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih



## Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK AL FAJRI SEKERNAN  
DINAS PENDIDIKAN MUARO JAMBI  
KECAMATAN SEKERNAN KEKABUPATEN MUARO JAMBI

JL LINTAS TIMUR RT 02 SEKERNAN

KODE POS 36381

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN  
NOMOR : 193/420 /TK-AF/SKN/2023

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK AL FAJRI Dengan ini menyatakan bahwa:

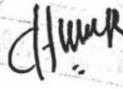
Nama : Gita Savitri  
NIM : A1F119060  
Program pendidikan : Pendidikan anak usia dini

Dengan ini Menerangkan bahwa nama yang tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK AL Fajri Sekernan Muaro Jambi pada bulan 22 Mei sampai 17 Juni tahun 2023. Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka penyusunan dan Penulisan Skripsi oleh Mahasiswa tersebut diatas dengan Judul Penelitian :

*“Pengaruh Permainan Bola Warna berekor (Bonakor) terhadap kemampuan motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Fajri Desa Sekernan”*

Demikian surat keterangan melaksanakan penelitian ini dibuat sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sekernan 01 Agustus 2023  
Kepala Sekolah TK Al-Fajri

  
LISHARIYANI.S.Pd  
NIP.197008042007012029

## Lampiran 12 Hasil Uji Validitas

		Correlations								
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	Total
X1	Pearson Correlation	1	.589 <sup>*</sup>	.672 <sup>*</sup>	.158	.278	.748 <sup>**</sup>	.324	.337	.757 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		.034	.012	.888	.358	.003	.280	.359	.003
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X2	Pearson Correlation	.589 <sup>*</sup>	1	.527	.527	.733 <sup>**</sup>	.732 <sup>**</sup>	.408	.520	.879 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.034		.064	.064	.004	.004	.186	.188	<.001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X3	Pearson Correlation	.672 <sup>*</sup>	.527	1	-.083	.501	.637 <sup>*</sup>	.167	.386	.667 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.012	.064		.787	.081	.018	.585	.183	.010
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X4	Pearson Correlation	.158	.527	-.083	1	.387	.386	.601 <sup>*</sup>	.720 <sup>**</sup>	.604 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.606	.064	.787		.192	.183	.030	.006	.029
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X5	Pearson Correlation	.278	.733 <sup>**</sup>	.501	.387	1	.325	.507	.325	.698 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.358	.004	.081	.182		.278	.077	.278	.008
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X6	Pearson Correlation	.748 <sup>**</sup>	.732 <sup>**</sup>	.637 <sup>*</sup>	.386	.325	1	.185	.690 <sup>**</sup>	.917 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.003	.004	.018	.183	.278		.590	.009	<.001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X7	Pearson Correlation	.324	.408	.167	.601 <sup>*</sup>	.507	.185	1	.433	.580 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	.280	.186	.585	.030	.077	.590		.138	.038
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
X8	Pearson Correlation	.337	.520	.386	.720 <sup>**</sup>	.325	.690 <sup>**</sup>	.433	1	.774 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.059	.088	.183	.006	.278	.009	.138		.002
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Total	Pearson Correlation	.757 <sup>**</sup>	.879 <sup>**</sup>	.667 <sup>**</sup>	.604 <sup>*</sup>	.698 <sup>**</sup>	.917 <sup>**</sup>	.580 <sup>*</sup>	.774 <sup>**</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	.003	<.001	.010	.029	.008	<.001	.038	.002	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,868	8

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	12,46	9,936	,643	,851
X2	12,31	9,231	,819	,826
X3	12,46	10,769	,573	,857
X4	12,69	11,731	,495	,864
X5	12,46	10,103	,603	,856
X6	12,85	10,808	,737	,843
X7	12,62	11,256	,491	,865
X8	12,85	10,974	,682	,848

## Lampiran 14 Tabel Chi-Square

**TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI CHI-SQUARE**

<b>df</b>	<b>0,1</b>	<b>0,05</b>	<b>0,025</b>	<b>0,001</b>	<b>0,005</b>
1	2,705543	3,841459	5,023886	6,634897	7,879439
2	4,605170	5,991465	7,377759	9,210340	10,596635
3	6,251389	7,814728	9,348404	11,344867	12,838156
4	7,779440	9,487729	11,143287	13,276704	14,860259
5	9,236357	11,070498	12,832502	15,086272	16,749602
6	10,644641	12,591587	14,449375	16,811894	18,547584
7	12,017037	14,067140	16,012764	18,475307	20,277740
8	13,361566	15,507313	17,534546	20,090235	21,954955
9	14,683657	16,918978	19,022768	21,665994	23,589351
10	15,987179	18,307038	20,483177	23,209251	25,188180
11	17,275009	19,675138	21,920049	24,724970	26,756849
12	18,549348	21,026070	23,336664	26,216967	28,299519
13	19,811929	22,362032	24,735605	27,688250	29,819471
14	21,064144	23,684791	26,118948	29,141238	31,319350
15	22,307130	24,995790	27,488393	30,577914	32,801321
16	23,541829	26,296228	28,845351	31,999927	34,267187
17	24,769035	27,587112	30,191009	33,408664	35,718466
18	25,989423	28,869299	31,526378	34,805306	37,156451
19	27,203571	30,143527	32,852327	36,190869	38,582257
20	28,411981	31,410433	34,169607	37,566235	39,996846
21	29,615089	32,670573	35,478876	38,932173	41,401065
22	30,813282	33,924438	36,780712	40,289360	42,795655
23	32,006900	35,172462	38,075627	41,638398	44,181275
24	33,196244	36,415029	39,364077	42,979820	45,558512
25	34,381587	37,652484	40,646469	44,314105	46,927890
26	35,563171	38,885139	41,923170	45,641683	48,289882
27	36,741217	40,113272	43,194511	46,962942	49,644915
28	37,915923	41,337138	44,460792	48,278236	50,993376
29	39,087470	42,556968	45,722286	49,587884	52,335618
30	40,256024	43,772972	46,979242	50,892181	53,671962
31	41,421736	44,985343	48,231890	52,191395	55,002704
32	42,584745	46,194260	49,480438	53,485772	56,328115
33	43,745180	47,399884	50,725080	54,775540	57,648445
34	44,903158	48,602367	51,965995	56,060909	58,963926
35	46,058788	49,801850	53,203349	57,342073	60,274771
36	47,212174	50,998460	54,437294	58,619215	61,581179
37	48,363408	52,192320	55,667973	59,892500	62,883335
38	49,512580	53,383541	56,895521	61,162087	64,181412
39	50,659770	54,572228	58,120060	62,428121	65,475571
40	51,805057	55,758479	59,341707	63,690740	66,765962

## Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK AL FAJRI DESA SEKERNAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

Hari / Tanggal : Senin, 22 Mei 2023

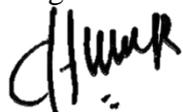
Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Anggota Tubuh

Kelompok Usia : 4-5 Tahun

Alokasi Waktu : 90 Menit

No	Kegiatan	Proses	Tindak Lanjut
1	<p><b>1. Kegiatan Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penerapan SOP</li> <li>- Doa</li> <li>- Absensi</li> <li>- Pengenalan Tema</li> <li>- Aturan Main</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan kegiatan hari ini</li> <li>- Berdiskusi mengenai kegiatan hari ini</li> <li>- Doa</li> </ul>	<p><b>1. Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>Guru memberikan pijakan awal sebelum melaksanakan proses belajar mengajar agar peserta didik interaktif</p> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati penjelasan yang diberikan mengenai Permainan Bola Warna Berekor</li> <li>- Anak dapat melakukan kegiatan yang telah dijelaskan seraya guru melakukan pengisian lembar observasi pretest</li> <li>- Anak secara bergantian menjadi anggota kelompok A maupun kelompok B</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak ikut serta berdiskusi mengenai pembelajaran hari ini</li> <li>- Anak membaca doa</li> </ul>	<p>Guru memberikan arahan dan penjelasan tentang kegiatan hari ini</p>

Mengetahui Guru Kelas

  
Lishariyani, S.Pd

Peneliti

  
Gita Savitri

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK AL FAJRI DESA SEKERNAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

Hari / Tanggal : Rabu, 24 Mei 2023  
Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Anggota Tubuh  
Kelompok Usia : 4-5 Tahun  
Alokasi Waktu : 90 Menit

No	Kegiatan	Proses	Tindak Lanjut
1	<p><b>1. Kegiatan Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penerapan SOP</li> <li>- Doa</li> <li>- Absensi</li> <li>- Pengenalan Tema</li> <li>- Aturan Main</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan kegiatan hari ini</li> <li>- Berdiskusi mengenai kegiatan hari ini</li> <li>- Doa</li> </ul>	<p><b>1. Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>Guru memberikan pijakan awal sebelum melaksanakan proses belajar mengajar agar peserta didik interaktif</p> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati penjelasan yang diberikan mengenai Permainan Bola Warna Berekor</li> <li>- Anak dapat melakukan kegiatan yang telah dijelaskan</li> <li>- Anak secara bergantian menjadi anggota kelompok A maupun kelompok B</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak ikut serta berdiskusi mengenai pembelajaran hari ini</li> <li>- Anak membaca doa</li> </ul>	Guru memberikan arahan dan penjelasan tentang kegiatan hari ini

Mengetahui Guru Kelas



Lishariyani, S.Pd

Peneliti



Gita Savitri

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK AL FAJRI DESA SEKERNAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

Hari / Tanggal : Selasa, 30 Mei 2023

Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Anggota Tubuh

Kelompok Usia : 4-5 Tahun

Alokasi Waktu : 90 Menit

No	Kegiatan	Proses	Tindak Lanjut
1	<p><b>1. Kegiatan Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penerapan SOP</li> <li>- Doa</li> <li>- Absensi</li> <li>- Pengenalan Tema</li> <li>- Aturan Main</li> </ul> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan kegiatan hari ini</li> <li>- Berdiskusi mengenai kegiatan hari ini</li> <li>- Doa</li> </ul>	<p><b>1. Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>Guru memberikan pijakan awal sebelum melaksanakan proses belajar mengajar agar peserta didik interaktif</p> <p><b>2. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati penjelasan yang diberikan mengenai Permainan Bola Warna Berekor</li> <li>- Anak dapat melakukan kegiatan yang telah dijelaskan</li> <li>- Anak secara bergantian menjadi anggota kelompok A maupun kelompok B</li> </ul> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak ikut serta berdiskusi mengenai pembelajaran hari ini</li> <li>- Anak membaca doa</li> </ul>	<p>Guru memberikan arahan dan penjelasan tentang kegiatan hari ini</p>

Mengetahui Guru Kelas



Lishariyani, S.Pd

Peneliti



Gita Savitri

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)  
TK AL FAJRI DESA SEKERNAN TAHUN AJARAN 2022/2023**

Hari / Tanggal : Sabtu, 3 Juni 2023  
 Tema/ Sub Tema : Diri Sendiri / Anggota Tubuh  
 Kelompok Usia : 4-5 Tahun  
 Alokasi Waktu : 90 Menit

No	Kegiatan	Proses	Tindak Lanjut
1	<b>1. Kegiatan Pembukaan</b> - Penerapan SOP - Doa - Absensi - Pengenalan Tema - Aturan Main  <b>2. Kegiatan Inti</b>          <b>3. Kegiatan Penutup</b> - Menanyakan kegiatan hari ini - Berdiskusi mengenai kegiatan hari ini - Doa	<b>1. Kegiatan Pembukaan</b> Guru memberikan pijakan awal sebelum melaksanakan proses belajar mengajar agar peserta didik interaktif  <b>2. Kegiatan Inti</b> - Anak mengamati penjelasan yang diberikan mengenai Permainan Bola Warna Berekor - Anak dapat melakukan kegiatan yang telah dijelaskan seraya guru melakukan pengisian lembar observasi posttest - Anak secara bergantian menjadi anggota kelompok A maupun kelompok B  <b>3. Kegiatan Penutup</b> - Anak ikut serta berdiskusi mengenai pembelajaran hari ini - Anak membaca doa	Guru memberikan arahan dan penjelasan tentang kegiatan hari ini

Mengetahui Guru Kelas



Lishariyani, S.Pd

Peneliti



Gita Savitri

**Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian di TK Al-Fajri Desa Sekernan  
Hari Pertama (Senin, 22 Mei 2023)**



(Anak mengambil bola dari dalam kotak)



Anak melempar bola ke arah temannya



Anak menangkap bola dari temannya

Hari Kedua (Rabu, 24 Mei 2023)



Anak menggelantung di rintangan



Anak melempar bola ketemannya



Anak menangkap bola dari temannya

Hari Ketiga (Selasa, 30 Mei 2023)



Anak menggantung di rintangan



Anak melempar bola ketemannya



Anak melempar bola ke dalam kotak

Hari keempat (Sabtu, 3 Juni 2023)



Anak berlari lurus sambil membawa bonakor



Anak melewati rintangan sambil membawa bonakor



Anak menangkap bola dari temannya

## Lampiran 17 Hasil Pretest dan Posttest

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : KaFa  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (H-1)  
 Tempat : Tb-Al-Fajri Desa Sekelun

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

### LEMBAR OBSERVASI

Nama : Varel  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (H-1)  
 Tempat : Tk Al-Fatih Desa Stunan

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali		✓		
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)		✓		
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

### LEMBAR OBSERVASI

Nama : Qolbi  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (H-1)  
 Tempat : Tl. AL-Fajri Desa Jemberan

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali		✓		
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)		✓		
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Rara  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (H-1)  
 Tempat : TK-AL - Lajin Perumahan

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)		✓		
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +- 5 meter		✓		
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter		✓		
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya		✓		
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Ayra  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (H-1)  
 Tempat : Tk Al-Falaq Desa Sekeloa

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali		✓		
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)		✓		
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

### LEMBAR OBSERVASI

Nama : Rakey Pratama  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (H-1)  
 Tempat : Tk Al-Fabri Desa Sekeman

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Arumi  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2013 (H-1)  
 Tempat : Te Al-Fajri Desa Sekernan

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			√	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			√	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			√	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			√	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			√	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			√	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			√	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			√	

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Reyhan  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (4-1)  
 Tempat : TK Al-Fahri Pusa Sekeloa

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Syakeira  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (4-11)  
 Tempat : Tk Al-Fajri Pura Sakti Man

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)		✓		
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

### LEMBAR OBSERVASI

Nama : YUN  
 Hari / Tanggal : Senin / 22 Mei 2023 (4-1)  
 Tempat : Tk Al-Fajri Desa Sukarman

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelayut pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter		✓		
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya			✓	
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)			✓	

## Posttest

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Rafa  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (H-U)  
 Tempat : TKAI-fajri Desa Siteran

## Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				√
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				√
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				√
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			√	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			√	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				√
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				√
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				√

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Kaka Pratama  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (4-4)  
 Tempat : TK Al-Fajri Desa Sukerban

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelayut pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				✓
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Ridhan  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (H4)  
 Tempat : TK Al-Fajri Desa Sekernon

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				✓
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +- 5 meter				✓
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter				✓
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Syakira  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (44)  
 Tempat : TK Al-Fajri Desa Sekerong

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				✓
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Amra  
 Hari / Tanggal : Subtu / 3 Juni 2023 (4-4)  
 Tempat : Tk Al-Fajr Para Sekeloa

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter				✓
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : ARUMI  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (H-4)  
 Tempat : TK Al-Fajri Desa Sekarmawati

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				✓
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter				✓
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter				✓
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Rara  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (4-4)  
 Tempat : Tl-Al-Fajr Desa Sekernan

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				✓
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter				✓
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya			✓	
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Wlva  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (11-11)  
 Tempat : Tk - Al-Fabii Dura Sekeloa

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				√
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				√
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				√
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter			√	
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			√	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				√
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				√
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				√

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Varel  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (4-4)  
 Tempat : TK Al-Fajri Vksy St. Kuman

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali				✓
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +- 5 meter				✓
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓

## LEMBAR OBSERVASI

Nama : Qolbi  
 Hari / Tanggal : Sabtu / 3 Juni 2023 (H-U)  
 Tempat : TK Al-Fajri Desa Pereng non

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada lembar observasi, dengan kriteria :

- TM : Tidak Mampu (1)  
 KM : Kurang Mampu (2)  
 M : Mampu (3)  
 SM : Sangat Mampu (4)

No	Deskriptor	Penilaian Peningkatan kemampuan motorik kasar anak			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menggelantung pada rintangan yang disiapkan sebanyak 3 kali			✓	
2	Anak mampu melompati kerucut rintangan sambil membawa bola warna berekor (bonakor)			✓	
3	Anak mampu berlari lurus dengan seimbang sambil membawa bola warna berekor (bonakor)				✓
4	Anak mampu melempar bola warna berekor (bonakor) secara terarah ke temannya sejauh +/- 5 meter				✓
5	Anak mampu menangkap bola warna berekor (bonakor) dengan tepat sambil berdiri yang dilempar temannya sejauh +/- 5 meter			✓	
6	Anak mampu melakukan kegiatan melempar bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk melempar ke arah temannya				✓
7	Anak mampu melakukan kegiatan menangkap bola warna berekor (bonakor) sesuai arahan yang diberikan guru untuk menangkap bola yang dilempar temannya				✓
8	Anak mampu menggenggam bola warna berekor (bonakor)				✓