

**PENGARUH PERMAINAN BOWLING KARAKTER TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MIFTAHUL JANNAH
RAWANG BINJAI KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN
SINGINGI**

Apridensi¹, Herwina², Nopa Wilyanita³

¹Institut Pendidikan dan Teknologi 'Aisyiyah Riau

²Institut Pendidikan dan Teknologi 'Aisyiyah Riau

³Institut Pendidikan dan Teknologi 'Aisyiyah Riau

Alamat e-mail : (parisbenai679@gmail.com), Alamat e-mail :
(wina2q@gmail.com), Alamat e-mail : (nwilya@gmail.com)

ABSTRACT

Physical/motor development is all the movements possible by the entire body. Motor development is defined as the development of elements of maturity and control of body movement, and this development is closely related to the development of the motor center in the brain. This study aimed to determine the effect of character bowling on the gross motor skills of 5–6-year-old children at Miftahul Jannah Kindergarten, Rawang Binjai, Pangean District, Kuantan Singingi Regency. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a pre-test and post-test control group design. A sample size of 20 children was divided into an experimental group and a control group. Data collection utilized structured observation based on indicators of hand-eye coordination, body balance, throwing accuracy, and motor strength and control. The results showed that the average gross motor skill score of the experimental group increased from 29 in the pre-test to 55.8 in the post-test, while the control group increased from 23.7 to 45.4. The t-test showed a significance value of $p < 0.05$, thus concluding that character bowling significantly improved the gross motor skills of 5–6-year-old children.

Keywords: *Character Bowling, Gross Motor Skills, Early Childhood.*

ABSTRAK

Perkembangan fisik/motorik adalah merupakan semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik di artikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan tersebut erat dengan kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bowling karakter terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Miftahul Jannah Rawang Binjai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen bentuk pre-test dan post-test control group design dengan jumlah sampel 20 anak yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur berdasarkan indikator koordinasi mata dan tangan, keseimbangan tubuh, ketepatan lemparan, serta kekuatan dan kontrol gerak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan motorik kasar kelompok eksperimen meningkat dari 29 pada pre-test menjadi 55,8 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 23,7 menjadi 45,4. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan bowling karakter berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun.

Kata kunci: Permainan Bowling Karakter, Motorik Kasar, Anak Usia Dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting pada masa kanak-kanak karena perkembangan sikap, intelektual, motorik, dan kepribadian terbentuk sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan dan pelayanan kepada anak-anak sampai dengan anak usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini yang menekankan pada dasar-dasar pertumbuhan dan perkembangan, meliputi koordinasi motorik (kasar dan halus), kecerdasan emosional, kecerdasan majemuk, dan kecerdasan dalam nilai keagamaan. (Siti rohma, 2018)

Menurut Nilawati Tajuddin dalam bukunya menerangkan bahwa perkembangan fisik/motorik adalah merupakan semua gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur

kematangan dan pengendalian gerak tubuh, dan perkembangan tersebut erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Sebagaimana yang dikatakan Hurlock, perkembangan motorik adalah perkembangan gerakan jasmani melalui kegiatan pusat saraf dan otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini pada khususnya anak kelompok bermain, dan taman kanak-kanak. Perkembangan motorik kasar perlu adanya bantuan para pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu dari sisi apa yang dibantu, bagaimana membantu yang tepat, bagaimana jenis latihan yang aman bagi anak sesuai tahapan usia dan bagaimana kegiatan fisik motorik kasar yang menyenangkan anak. (Siti rohma, 2018)

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang

melibatkan penggunaan otot-otot besar dalam melakukan berbagai aktivitas gerak, seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menjaga keseimbangan tubuh. Menurut para ahli, perkembangan motorik kasar berkaitan erat dengan kematangan sistem saraf dan koordinasi gerak tubuh anak. Pengembangan motorik kasar yang baik akan membantu anak memiliki koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan yang optimal sebagai dasar bagi aktivitas fisik dan pembelajaran selanjutnya.

Pengembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini idealnya dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif, bereksplorasi, serta belajar dengan suasana yang menyenangkan. Melalui permainan, anak tidak hanya melatih fisik, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, konsentrasi, serta kemampuan mengikuti aturan. Oleh karena itu, pembelajaran motorik kasar seharusnya dirancang dalam bentuk permainan yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif anak.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran motorik kasar di

lembaga PAUD belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Pembelajaran sering kali kurang bervariasi, jarang menggunakan alat permainan, dan belum memberikan kesempatan yang cukup kepada anak untuk melatih koordinasi, ketepatan, serta keseimbangan gerak. Akibatnya, anak kurang termotivasi, kurang aktif bergerak, dan kemampuan motorik kasarnya tidak berkembang secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Miftahul Jannah Rawang Binjai, ditemukan bahwa kegiatan pengembangan motorik kasar masih didominasi oleh kegiatan senam bersama dan jarang menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Anak-anak belum melakukan gerakan dengan tepat, keseimbangan tubuh masih kurang, serta koordinasi antara tangan dan kaki belum berkembang dengan baik. Selain itu, motivasi dan minat anak dalam mengikuti kegiatan motorik juga masih rendah karena pembelajaran kurang menarik dan monoton.

Kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal karena kegiatan pembelajaran yang diberikan belum secara konsisten menstimulasi gerakan dasar seperti

berlari, melompat, melempar, dan menjaga keseimbangan. Selain itu, kurangnya variasi aktivitas fisik yang terencana menyebabkan anak tidak memperoleh kesempatan latihan yang cukup untuk melatih kekuatan otot, koordinasi, serta kontrol gerak tubuh secara menyeluruh.

Permainan bowling memang telah diterapkan, namun pelaksanaannya belum maksimal karena belum dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan. Media yang digunakan masih sederhana dan kurang menarik perhatian anak, serta belum disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Akibatnya, tujuan untuk melatih koordinasi mata dan tangan, ketepatan arah, serta keseimbangan tubuh belum tercapai secara optimal.

Pembelajaran motorik kasar belum menggunakan media permainan yang inovatif, menarik, dan terprogram dengan baik. Kurangnya perencanaan kegiatan yang sistematis membuat anak kurang mendapatkan stimulasi yang tepat dalam melatih koordinasi, ketepatan gerak, serta keseimbangan. Padahal, penggunaan media permainan yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak usia dini dapat meningkatkan motivasi,

partisipasi aktif, serta perkembangan motorik kasar secara signifikan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran motorik kasar yang mampu menarik minat anak serta melibatkan mereka secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan bowling karakter. Permainan bowling karakter dapat melatih kemampuan motorik kasar anak, khususnya pada aspek koordinasi, keseimbangan, dan ketepatan. Selain itu, permainan ini mudah dimodifikasi sesuai usia anak, aman digunakan, serta dikemas dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

Melalui penerapan permainan bowling karakter, anak diajak berjalan, mengatur keseimbangan, mengoordinasikan gerak tangan dan kaki, serta melempar bola ke arah sasaran. Aktivitas tersebut diharapkan mampu memberikan stimulus yang tepat bagi perkembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Bowling Karakter terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun di TK Miftahul Jannah

Rawang Binjai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.”

B. Metode Penelitian

Secara umum, metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah dalam penelitian mengandung ciri rasional, empiris, dan sistematis, sehingga langkah-langkah penelitian dapat dipahami secara logis serta dapat diamati melalui pengalaman nyata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Adil et al., 2023). Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan pre-test dan post-test, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan *bowling karakter* dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2026 di TK Miftahul Jannah Rawang

Binjai, Kecamatan Pangean, Kabupaten Kuantan Singingi. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 5–6 tahun kelompok B yang berjumlah 20 orang, karena pada usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan motorik yang sangat tepat untuk diberikan stimulasi melalui kegiatan bermain. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dan kemudian dibagi secara acak menggunakan teknik random sampling menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 10 anak dengan komposisi 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Teknik ini dipilih agar setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel sehingga hasil penelitian dapat mewakili populasi secara lebih objektif (Sugiyono, 2019; Arikunto, 2018; Sukardi, 2017).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan motorik kasar anak selama mengikuti permainan *bowling karakter*. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung saat proses pembelajaran

berlangsung dengan menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat beberapa indikator, seperti koordinasi mata-tangan, keseimbangan tubuh, ketepatan lemparan, serta kekuatan dan kontrol gerak. Setiap indikator dinilai menggunakan skala perkembangan empat tingkat, yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik) sebagaimana dijelaskan oleh Sujiono dkk. (2014). Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan angket untuk memperoleh informasi dari guru mengenai perkembangan motorik kasar anak setelah mengikuti permainan bowling karakter. Angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan menggunakan skala Likert empat tingkat mulai dari Tidak Setuju hingga Sangat Setuju sehingga jawaban responden dapat diubah menjadi data kuantitatif untuk dianalisis (Sugiyono, 2019; Junaidi et al., 2025). Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian berupa data siswa, profil sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari pihak sekolah.

Teknik ini membantu memperkuat data penelitian sehingga hasil analisis dapat menggambarkan kondisi pembelajaran secara lebih lengkap.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal menjadi salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, seperti uji-t. Menurut Ghazali (2018), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model statistik, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Widoyoko (2012) menjelaskan bahwa uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis parametrik.

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest kemampuan motorik kasar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.00 menggunakan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk) dan melihat nilai signifikansi.

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu uji homogenitas dan uji hipotesis.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok data atau lebih adalah sama (homogen). Uji ini penting karena salah satu syarat penggunaan uji-t adalah data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama.

Menurut Priyatno (2018), uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa variabel mempunyai varians yang sama atau tidak, sehingga dapat ditentukan teknik statistik lanjutan yang sesuai.

Sementara itu, Ghozali (2018) menyatakan bahwa uji homogenitas digunakan untuk melihat kesamaan varians antar kelompok sehingga perbandingan antar kelompok dapat dilakukan secara adil dan objektif.

Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan

Levene's Test melalui program SPSS dengan langkah: Analyze – Compare Means – One Way ANOVA.

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak homogen.
- b. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data homogen.

Jika data dinyatakan homogen, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji **hipotesis menggunakan uji-t**.

3. Uji Hipotesis Menggunakan Uji-t

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019), uji hipotesis merupakan prosedur yang digunakan untuk memutuskan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak berdasarkan data penelitian.

Sejalan dengan itu, Siregar (2017) menjelaskan bahwa uji-t digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara keduanya.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan bowling karakter terhadap

kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan uji-t (paired sample test), karena membandingkan nilai sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis yaitu berdasarkan nilai signifikansi 2 tailed yang dihasilkan. Dengan ketentuan apabila nilai sig > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak yang artinya tidak ada pengaruh yang dihasilkan. Begitupun sebaliknya, apabila nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh setelah menggunakan ice breaking di kelas B1 di tk miftahul jannah rawang binjai. Pengujian ini didasarkan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.00 dengan melihat nilai signifikansi yang dihasilkan kemudian dilakukan perbandingan dengan nilai sebelum dan sesudah penerapan media yang digunakan. Adapun filter uji ini menggunakan paired sample test dengan nilai sebelum dan sesudah menggunakan permainan bowling karakter.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

A. Hasil Kegiatan Siklus I

a. Uji normalitas

Berdasarkan uji normalitas didapatkan hasil seperti tabel berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas

Kelompok	Statistic	p-value	Kesimpulan
Eksperimen Pretest	0,200	0,500	Normal
Eksperimen Posttest	0,157	0,848	Normal
Kontrol Pretest	0,214	0,283	Normal
Kontrol Posttest	0,181	0,099	Normal

Hasil uji normalitas pada tabel 4.8 diatas dengan Shapiro wilk diperoleh hasil pada *pre-test* kelompok eksperimen, *post-test* kelompok eksperimen dan *pre-test* kelompok kontrol *post-test* kelompok kontrol memiliki nilai p > 0.05 sehingga disimpulkan seluruh data berdistribusi normal. Berdasarkan data atas penelitian ini memenuhi syarat uji parametrik yaitu uji-t.

b. Uji homogenitas

Hasil uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 2 Uji Homogenitas

Statistic	p-value	Kesimpulan	Keterangan
0,692	0,417	Homogen	Sig

Berdasarkan tabel hasil homogenitas dengan levene test di atas menunjukkan bahwa motivasi p

value $0.417 > \alpha (0.05)$, sehingga dinyatakan homogen.

c. Uji hipotesis

Adapun perbandingan kemampuan motorik anak dengan permainan *bowling* karakter dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Uji Hipotesis

Statistic	p-value	Kesimpulan
692	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Berasarkan tabel diatas hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $p < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *bowling* karakter memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Miftahul Jannah Rawang Binjai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi, diperoleh temuan bahwa permainan *bowling* karakter memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Hal ini dapat

dilihat dari perbedaan skor rata-rata kemampuan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil pre-test pada kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata kemampuan motorik kasar anak berada pada kategori mulai berkembang, khususnya pada indikator keseimbangan tubuh, ketepatan lemparan, serta kekuatan dan kontrol gerak. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, anak belum memperoleh stimulasi motorik kasar yang optimal melalui permainan yang terstruktur dan menarik. Kegiatan motorik yang dilakukan sebelumnya masih bersifat rutin dan kurang melibatkan variasi media permainan.

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan *bowling* karakter, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator motorik kasar anak, yaitu koordinasi mata dan tangan, keseimbangan tubuh, ketepatan lemparan, serta kekuatan dan kontrol gerak. Rata-rata skor kemampuan motorik kasar anak meningkat secara nyata dan berada pada kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa

permainan bowling karakter mampu memberikan stimulus yang efektif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Permainan bowling karakter menuntut anak untuk melakukan berbagai aktivitas gerak seperti berjalan menuju garis lempar, menjaga posisi tubuh tetap seimbang, mengoordinasikan gerakan mata dan tangan saat mengarahkan bola, serta mengatur kekuatan lemparan agar bola mencapai sasaran. Aktivitas tersebut melibatkan otot-otot besar dan sistem koordinasi tubuh secara menyeluruh, sehingga sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

1. Koordinasi Mata dan Tangan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada indikator koordinasi mata dan tangan setelah anak mengikuti permainan bowling karakter. Sebelum perlakuan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengarahkan bola sesuai dengan pandangan mata. Gerakan tangan belum sepenuhnya terkoordinasi dengan fokus visual terhadap sasaran (pin bowling).

Setelah diberikan perlakuan selama beberapa hari, anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam memegang bola, mengayunkan tangan, serta melepaskan bola ke arah pin dengan lebih terarah. Anak terlihat lebih fokus pada sasaran dan mampu menyesuaikan gerakan tangan dengan jarak dan posisi pin.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono, Sumantri, dan Chandrawati (2014) yang menyatakan bahwa koordinasi mata dan tangan berkembang melalui aktivitas manipulatif seperti melempar dan menangkap benda. Permainan bowling karakter memberikan kesempatan kepada anak untuk mengintegrasikan kemampuan visual dan gerakan tangan secara bersamaan sehingga terjadi peningkatan koordinasi secara bertahap.

Selain itu, penggunaan pin dengan karakter yang menarik membuat anak lebih fokus pada sasaran, sehingga koordinasi visual-motorik berkembang secara lebih optimal.

2. Keseimbangan Tubuh

Pada indikator keseimbangan tubuh, peningkatan juga terlihat cukup signifikan pada kelompok eksperimen.

Sebelum perlakuan, beberapa anak masih kurang stabil saat berjalan menuju garis lempar dan saat melakukan gerakan melempar. Posisi tubuh belum tegak dan sering kehilangan keseimbangan.

Setelah mengikuti permainan bowling karakter, anak menunjukkan perubahan yang lebih baik dalam menjaga posisi tubuh. Anak mampu berdiri lebih stabil, mengatur posisi kaki sebelum melempar, serta mempertahankan keseimbangan saat mengayunkan tangan.

Menurut Mahmud (2018), keseimbangan tubuh merupakan bagian penting dari perkembangan motorik kasar yang dapat dilatih melalui aktivitas yang melibatkan kontrol postur dan koordinasi tubuh secara keseluruhan. Permainan bowling karakter secara langsung menuntut anak untuk mengatur pusat gravitasi tubuh agar tetap stabil saat melakukan gerakan lempar.

Dengan latihan yang berulang dan suasana yang menyenangkan, anak menjadi lebih percaya diri dan mampu menjaga keseimbangan tubuhnya dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

3. Ketepatan Lemparan

Indikator ketepatan lemparan juga menunjukkan peningkatan yang nyata setelah perlakuan diberikan. Pada tahap pre-test, sebagian besar anak melempar bola tanpa arah yang jelas dan sering kali bola tidak mengenai pin.

Namun setelah beberapa kali melakukan permainan bowling karakter, anak mulai mampu mengarahkan bola dengan lebih tepat ke sasaran. Anak terlihat lebih memperhatikan jarak, arah, dan posisi pin sebelum melakukan lemparan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan bowling karakter tidak hanya melatih kekuatan fisik, tetapi juga melatih kemampuan anak dalam memperkirakan arah dan jarak. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadlillah (2019) yang menyatakan bahwa permainan yang melibatkan sasaran dapat membantu anak mengembangkan kontrol gerak sekaligus kemampuan konsentrasi.

Ketepatan lemparan berkembang karena anak belajar dari pengalaman bermain sebelumnya. Setiap lemparan menjadi proses evaluasi bagi anak untuk memperbaiki arah dan kekuatan lemparan berikutnya

4. Kekuatan dan Kontrol Gerak

Pada indikator kekuatan dan kontrol gerak, peningkatan terlihat dari kemampuan anak dalam mengatur tenaga saat melempar bola. Sebelum perlakuan, beberapa anak melempar terlalu pelan sehingga bola tidak sampai ke pin, atau terlalu keras sehingga bola melenceng.

Setelah diberikan perlakuan melalui permainan bowling karakter, anak mulai mampu menyesuaikan kekuatan lemparan sesuai dengan jarak sasaran. Gerakan menjadi lebih terkendali dan stabil.

Menurut Sukamti (2018), kekuatan dan kontrol gerak berkembang melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara berulang dan terarah. Permainan bowling karakter memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kekuatan otot lengan dan koordinasi gerakan tubuh secara konsisten dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Kontrol gerak yang baik menunjukkan bahwa anak tidak hanya mampu bergerak, tetapi juga mampu mengendalikan gerakannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Sujiono, Sumantri, dan Chandrawati (2014) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar

anak akan optimal apabila anak diberikan kesempatan untuk bergerak aktif melalui kegiatan bermain yang terarah dan menyenangkan. Bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, sehingga anak lebih berani mencoba, lebih fokus, dan lebih percaya diri dalam melakukan gerakan.

Selain itu, permainan bowling karakter juga memberikan motivasi intrinsik kepada anak karena dikemas dengan tampilan karakter yang menarik, warna yang cerah, serta suasana bermain yang menyenangkan. Hal ini mendukung pendapat Fadlillah (2019) yang menegaskan bahwa media pembelajaran PAUD harus disesuaikan dengan dunia anak, bersifat konkret, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, peningkatan kemampuan motorik kasar pada kelompok eksperimen terlihat lebih signifikan. Kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan permainan bowling karakter hanya mengalami peningkatan yang relatif kecil dan tidak merata pada seluruh indikator. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran motorik kasar

tanpa penggunaan media permainan yang terstruktur kurang mampu memberikan stimulus yang optimal bagi anak.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Pohan dan Munthe (2024) yang menyatakan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan ketepatan gerak anak usia dini secara signifikan. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan bowling karakter yang dimodifikasi secara visual dan edukatif, sehingga selain meningkatkan motorik kasar, anak juga terlibat secara kognitif dan emosional dalam permainan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan bowling karakter merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Permainan ini tidak hanya melatih fisik anak, tetapi juga meningkatkan minat, konsentrasi, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan bowling karakter layak dijadikan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran motorik kasar di lembaga PAUD.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Permainan Bowling Karakter terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun di TK Miftahul Jannah Rawang Binjai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bowling karakter memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil uji normalitas pre- test pada kelompok eksperimen 0,500, kelompok kontrol 0,283, dan hasil post-test pada kelompok eksperimen 0,848, kelompok kontrol 0,099 menunjukkan nilai $p > 0.05$ sehingga disimpulkan seluruh data berdistribusi normal. menunjukkan bahwa motivasi p value $0.417 > \alpha (0.05)$, sehingga dinyatakan homogen. hasil uji t 0.000 menunjukkan bahwa nilai $p < 0.05$ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan bowling karakter

berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Miftahul Jannah Rawang Binjai Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Liana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., ... & Wijoyo, E. B. (2023). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori dan praktik. Jakarta: Get Press Indonesia.
- Ainun Safitri., Salwiah., & Asmuddin. 2023. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Bentengan* di TK Dharma Wanita Kabupaten Muna. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. Vol. 6, No. 3 Hal. 205-213
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Ma'sumah, M. S., Supeningsih, S., Lestaringrum, A., ... & Sidik, N. A. H. (2021). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Farhurohman, O. (2017). *Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. As-Sibyan: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Junaidi, R. R., Widyawati, W., Syafrinadina, S., Saleh, L., & Aziza, N. (2025). *Buku Referensi Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kiram, P. H. Y. (2019). *Belajar keterampilan motorik*. Prenada Media.
- Sukamti, ER. (2018). *Perkembangan Motorik*. In UNY Press
- Mahmud, B. (2018). *Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini*. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87.
- Priyatno, D. (2018). *SPSS Panduan Mudah Olah Data bagi Mahasiswa dan Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Romlah, R. (2017). *Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. *Tadris: jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah*, 2(2), 131-137.
- Mahmud, B. (2018). *Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini*. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76-87.
- 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.
- Hikmah, R. D. N. (2017). *Penerapan Bermain Bowling Dalam Meningkatkan motorik Kasar Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nahdatul Ulama Mataram Baru Lampung Timur* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).

- Pohan, W. S., & Munthe, M. Z. (2024). *Pengaruh Permainan Bowling Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di RA Babul Ilmi Kampung Baru Rantauprapat*. 4092, 1–9.
- Siregar, S., Daulay, A. M., Oktarina, H., Tinggi, S., Islam, A., Mandailing, N., Jl, A., Andi, P., Nst, H., Stain, K., Lombang, P., Panyabungan, K., Natal, K. M., & Utara, S. (2025). *Penggunaan Permainan Bowling dalam Pengenalan Angka Terhadap Anak Usia Dini di RA Tadika Adnani*. 1.
- Sujiono, B., Sumantri, M. S., & Chandrawati, T. (2014). *Hakikat perkembangan motorik anak. Modul Metode Pengembangan Fisik*, 1(1), 1-21.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sukardi. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.