



Penerapan Permainan Lempar Bola Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Rini Wariska^{1*}, Iin Maulina¹, Sudarti¹



¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

* corresponding author: riniwariska17@gmail.com



ARTICLE INFO

Article history

Received: 18-Jul-2025

Revised: 27-Sep-2025

Accepted: 20-Okt-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Kemampuan Sosial;
Permainan Lempar Bola.

Keywords

Early Childhood;
Social Skills;
Ball Throwing Game.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan lempar bola terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini di TK Pembina Kec.Sungai Ambawang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 8 anak kelas B. Instrumen penelitian berupa observasi dan tes kemampuan sosial anak usia dini berdasarkan perkembangan anak. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian anak masih dalam tahap perkembangan. Setelah diberi perlakuan melalui permainan lempar bola, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil posttest, dengan rata-rata nilai meningkat dari 7,0 menjadi 14,75. Hasil uji-t menunjukkan nilai sebesar $-21.177 > 2.44$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan permainan lempar bola terhadap kemampuan sosial anak. Dengan demikian, penggunaan permainan lempar bola dapat menjadi media yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dan juga permainan lempar bola ini juga dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk anak usia dini.

This study aims to determine the effect of the application of ball throwing games on improving the social skills of early childhood in Pembina Kindergarten, Sungai Ambawang District. The method used is a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study was 8 class B children. The research instrument was in the form of observation and tests of early childhood social skills based on child development. The pretest results showed that some children were still in the development stage. After being treated through ball throwing games, there was a significant increase in the posttest results, with the average value increasing from 7.0 to 14.75. The t-test results showed a value of $-21.177 > 2.44$, which means that there is a significant effect of ball throwing games on children's social skills. Thus, the use of ball throwing games can be an effective medium to be used in improving the social skills of early childhood and this ball throwing game can also be a fun and meaningful learning for early childhood.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Perkembangan merupakan proses bertambahnya kemampuan dan keterampilan dalam struktur serta fungsi tubuh yang semakin kompleks dan berlangsung secara teratur. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami lompatan perkembangan, ditandai dengan pertumbuhan fisik dan mental yang sangat pesat. Pada tahap ini, anak

membutuhkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan, termasuk kemampuan sosialnya, dapat berkembang secara optimal.

Salah satu bentuk stimulasi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak adalah melalui permainan. Di antara berbagai jenis permainan, permainan lempar bola telah diakui sebagai alat yang efektif untuk melatih interaksi sosial anak. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain di luar ruangan atau outdoor education memiliki pengaruh positif terhadap sikap sosial anak. Aktivitas ini tidak hanya melatih kerja sama tim dan komunikasi, tetapi juga merangsang perkembangan motorik dan kreativitas anak (Karisman, 2021). Namun demikian, di TK Negeri Pembina Kecamatan Sungai Ambawang, penerapan kegiatan tersebut masih terbatas.

Kemampuan sosial sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan individu, khususnya anak, untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat diterima dalam kelompok sosialnya. Aspek kemampuan sosial mencakup pengenalan diri, pengendalian emosi, empati, simpati, berbagi, menolong, bekerja sama, bersaing secara sehat, dan menjalin hubungan baik dengan orang lain (Agustina, 2023). Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Kecamatan Sungai Ambawang, ditemukan bahwa banyak anak usia 5–6 tahun masih mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak-anak cenderung kurang percaya diri, enggan berbagi mainan, dan sulit mengungkapkan pendapat atau perasaan mereka kepada orang lain.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, permainan lempar bola dipilih sebagai salah satu strategi pembelajaran yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan interaksi langsung antar anak. Melalui permainan ini, anak-anak belajar menunggu giliran, saling berbicara, bekerja sama, serta mengelola emosi dengan cara yang menyenangkan. Beberapa penelitian juga mendukung efektivitas permainan ini. Misalnya, Arif & Sukriadi (2021) menyebutkan bahwa permainan lempar bola menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; Anisa & Sit (2024) menegaskan peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan ini; sementara Husna (2023) menemukan pengaruh permainan lempar bola terhadap peningkatan jati diri anak didik. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa kegiatan bermain di luar ruangan dapat meningkatkan keterampilan sains, motorik, dan kreativitas anak (Nurdin, 2022; Yuzila et al., 2023).

Meskipun demikian, penelitian mengenai penerapan permainan lempar bola secara sistematis dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina Kecamatan Sungai Ambawang masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu bersifat deskriptif dan belum banyak yang mengkaji dampak langsung permainan ini terhadap kemampuan sosial anak melalui pendekatan intervensi. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menitikberatkan pada penerapan permainan lempar bola secara terstruktur dan sistematis dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Pembina Kecamatan Sungai Ambawang.

Dengan demikian, permainan lempar bola bukan hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga merupakan metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Melalui kegiatan ini, anak-anak terdorong untuk berkomunikasi, bekerja sama, berbagi peran, serta mengekspresikan emosi secara positif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan lempar bola sebagai upaya meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, sekaligus memberikan acuan bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh suatu perlakuan terhadap kelompok yang sama tanpa melibatkan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, perlakuan yang diberikan berupa penerapan permainan lempar bola sebagai media pembelajaran. Tujuan dari desain penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengaruh permainan lempar bola dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, dengan cara membandingkan hasil *pretest* sebelum intervensi dan hasil *posttest* setelah intervensi dilakukan.

Subjek dari penelitian ini adalah 8 siswa kelompok 8 di TK Pembina Kec.Sungai Ambawang yang berlokasi di Jln. Trans Kalimantan, Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Pemilihan subjek dilakukan melalui *teknik purposive sampling* yang bergabung dalam kelas kelompok B.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan 2 jenis pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Instrumen observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar pengamatan yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan sosial anak usia dini yang relevan. Observasi dilakukan pada saat sebelum diterapkannya permainan lempar bola yang dimana anak-anak tersebut bermain bebas di lapangan pada saat pembelajaran berlangsung. Disisi lain, tes digunakan dalam kegiatan *posttest* yang dimana telah diberikannya *treatment*/perlakuan kepada anak.

Untuk menganalisis data yang diperoleh, peneliti menggunakan pendekatan statistik descriptive untuk menggambarkan kondisi awal dan akhir kemampuan sosial anak usia dini melalui *pretest* dan *posstest*. Hasil analisis disajikan dalam bentuk nilai rata-rata. Selain itu, untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah intervensi, digunakan statistik descriptive dengan menerapkan *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan lempar bola terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Sebelum Diterapkan Permainan Lempar Bola Di TK Pembina

Sebelum melaksanakan penelitian terkait penerapan permainan lempar bola dalam meningkatkan kemampuan sosial usia dini, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap perencanaan yang matang guna meminimalkan kendala di lapangan. Langkah awal yang dilakukan yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPPH guna mempermudah proses kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya, peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, peneliti juga melakukan pengaturan lokasi serta berkoordinasi dengan guru untuk membangun kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Peneliti juga menyusun instrumen *pre-test* sebagai alat untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan. Adapun subjek dalam penelitian ini berjumlah 8 anak, yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Aspek yang diamati dalam *pre-test* mencakup beberapa indikator, antara lain: Pertama, anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya saat bermain serta mampu mendengarkan dan memberikan respons dengan baik. Kedua, anak menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi serta mengenali dan mengelola

emosinya secara tepat. Ketiga, anak mampu berbagi dan bekerja sama dalam aktivitas bermain, seperti bergiliran, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta menaati aturan permainan. Keempat, anak dapat mengendalikan emosinya selama kegiatan bermain dan mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama.

Tabel 1. Instrumen Penilaian *Pretest* Dalam Setiap Indikator

No	Nama	Indikator Kemampuan Anak Usia Dini					Hasil <i>Pre-Test</i>
		Berbicara dengan teman sebayanya saat bermain	kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Berbagi dan saling membantu	mengendalikan emosi mereka pada saat permainan berlangsung	mematuhi aturan atau norma	
1	HF	1	1	2	2	1	7
2	ZA	1	1	1	2	1	6
3	RFR	1	2	1	2	2	8
4	AH	2	1	1	1	1	6
5	FDS	2	1	1	1	2	7
6	MT	2	2	2	2	2	10
7	CNA	2	1	2	1	1	7
8	A	1	1	1	1	1	5
Jumlah							56
Rata-Rata							7

berdasarkan tabel penilaian hasil *pre-test* anak memiliki 5 indikator penilaian. Pada indikator A (Kemampuan berbicara dengan teman sebaya saat bermain) mayoritas anak (4 anak) mendapat skor 2 (Mulai Berkembang), yang menunjukkan bahwa mereka mulai bisa berbicara dengan teman sebaya saat bermain, meskipun beberapa anak (4 anak) mendapat skor 1 (Belum Berkembang), artinya mereka masih kesulitan berbicara saat bermain. Sedangkan indikator B (Menyesuaikan dengan situasi) hanya dua anak yang mendapat skor 2 (Mulai Berkembang), yang menunjukkan adanya kemampuan menyesuaikan diri. Sebagian besar anak (6 anak) mendapat skor 1 (Belum Berkembang), yang menandakan bahwa mereka belum mampu menyesuaikan diri dengan situasi permainan. Sedangkan C (Berbagi dan saling membantu) 4 anak memperoleh skor 1 (Belum Berkembang), menunjukkan bahwa mereka belum menunjukkan kemampuan berbagi dan saling membantu saat bermain hanya 2 anak yang mendapatkan skor 2 (mulai berkembang). Sedangkan indikator D (Mengendalikan emosi saat permainan) sebagian besar anak mendapatkan skor 2 (Mulai Berkembang) di indikator ini, yang berarti mereka mulai dapat mengendalikan emosi mereka saat bermain, meskipun ada beberapa yang masih kesulitan. Sedangkan indikator E (Mematuhi norma atau peraturan) beberapa anak telah menunjukkan pemahaman tentang norma dan peraturan, dengan sebagian mendapatkan skor 2 (Mulai Berkembang), meskipun sebagian lainnya masih kesulitan mematuhi peraturan permainan (skor 1).

Tabel 2. Tabel Penilaian *Pretest*

No.	Nama	Indikator Kemampuan Sosial Anak					Jumlah
		A	B	C	D	E	
1.	HF	1	1	2	2	1	7
2.	ZA	1	1	1	2	1	6
3.	RFR	1	2	1	2	2	8
4.	AH	2	1	1	1	1	6
5.	FDS	2	1	2	1	2	7
6.	MT	2	2	2	2	2	10
7.	CNA	2	1	2	1	1	7
8.	A	1	1	1	1	1	5

Hasil *pre-test* kemampuan sosial anak usia dini menunjukkan variasi nilai pada beberapa indikator yang dinilai. Berdasarkan data, indikator kemampuan sosial dengan nilai rata-rata tertinggi adalah kemampuan anak saling berbagi (aspek penilaian kerja sama), kemampuan anak dapat berbicara dengan teman sebaya (aspek penilaian kemampuan berkomunikasi) dan kemampuan anak dapat mengendalikan emosi mereka pada saat permainan berlangsung (pengendalian diri) dengan nilai rata-rata mencapai 1,5. Selanjutnya, indikator yang berada di urutan sedang adalah anak dapat mematuhi aturan atau norma (adaptasi sosial) dengan nilai rata-rata sekitar 1,375. Sedangkan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah anak dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi (empati dan kepedulian), yang masing-masing memiliki nilai rata-rata sekitar 1,25. Nilai ini menunjukkan bahwa aspek kepedulian terhadap orang lain dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan sosial masih menjadi tantangan bagi beberapa anak. Rata-rata nilai total *pre-test* kemampuan sosial anak adalah 7,0 dari skor maksimal 10. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, kemampuan sosial anak masih berada pada tahap berkembang dan membutuhkan intervensi pembelajaran yang tepat untuk peningkatan lebih lanjut.

b. Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Setelah Diterapkan Permainan Lempar Bola Di TK Pembina

Setelah melaksanakan treatment berupa penerapan permainan lempar bola untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, peneliti melakukan evaluasi dengan tahap *post-test* guna mengukur perkembangan kemampuan sosial anak setelah perlakuan diberikan. Pada tahap ini, peneliti kembali menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pre-test* untuk memastikan konsistensi pengukuran. Selain itu, peneliti mengamati perubahan pada aspek-aspek sosial anak selama dan setelah permainan berlangsung.

Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada beberapa indikator kemampuan sosial anak, antara lain: anak lebih aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya saat bermain, mampu memberikan respons yang lebih tepat dan empatik, serta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyesuaikan diri dengan situasi sosial dan mengelola emosinya. Anak-anak juga terlihat lebih mampu berbagi, bekerja sama, bergiliran, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta lebih konsisten dalam menaati aturan permainan. Pengendalian emosi selama kegiatan bermain juga mengalami peningkatan, dengan anak-anak lebih mampu mengikuti peraturan yang telah disepakati bersama.

Tabel 3. Instrumen Penilaian *Posttest* Dalam Setiap Indikator

Indikator Kemampuan Anak Usia Dini							
No	Nama	Berbicara dengan teman sebaya saat bermain	kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Berbagi dan saling membantu	Mengendalikan emosi mereka pada saat permainan berlangsung	mematuhi aturan atau norma	Hasil <i>Pre-Test</i>
1	HF	3	3	3	3	3	15
2	ZA	3	3	3	3	3	15
3	RFR	3	3	3	3	3	15
4	AH	2	3	4	3	2	14
5	FDS	3	3	3	3	3	15
6	MT	3	3	2	4	4	16
7	CNA	3	2	4	4	3	16
8	A	2	3	2	2	3	12
Jumlah							118
Rata-Rata							14,75

Dengan demikian berdasarkan tabel data penilaian *post-test* yang telah diperoleh, menunjukkan peningkatan juga terlihat dalam aspek kemampuan sosial yang dinilai melalui lima indikator, yaitu kemampuan berkomunikasi, empati dan kepedulian, kerja sama, pengendalian diri, dan adaptasi sosial. Hasil *post-test* yang diperoleh dari delapan anak, diketahui bahwa dua anak lainnya memperoleh skor total 12–14, yang berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB), yaitu AH dan A, dan lima anak memperoleh skor total antara 15–16, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH), yaitu HF, ZA RFR, FDS, MT dan CNA.

Tabel 4. Tabel Penilaian *Posttest*

Indikator Kemampuan Sosial Anak							
No.	Nama	A	B	C	D	E	Jumlah
1.	HF	3	3	3	3	3	15
2.	ZA	3	3	3	3	3	15
3.	RFR	3	3	3	3	3	15
4.	AH	2	3	4	3	2	14
5.	FDS	3	3	3	3	3	15
6.	MT	3	3	2	4	4	16
7.	CNA	3	3	3	4	3	16
8.	A	2	2	2	3	3	12

Hasil *posttest* kemampuan sosial anak usia dini menunjukkan variasi nilai pada beberapa indikator yang dinilai. Berdasarkan data, indikator kemampuan sosial dengan nilai rata-rata tertinggi adalah anak dapat mengendalikan emosi mereka pada saat permainan berlangsung (aspek pengendalian diri) dengan nilai rata-rata mencapai 3,25. Selanjutnya, indikator yang berada di urutan sedang adalah anak dapat mematuhi aturan atau norma (adaptasi sosial) dengan nilai rata-rata sekitar 3 dan sedang kedua yaitu anak dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi dan juga anak dapat berbagi dan saling membantu dengan nilai 2,875 Sedangkan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah anak dapat berbicara dengan teman sebaya pada saat bermain (kemampuan berkomunikasi), yang memiliki nilai rata-rata sekitar 2,75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa permainan lempar bola memiliki pengaruh yang nyata untuk kemampuan sosial anak usia dini.

c. Penerapan Permainan Lempar Bola Dapat Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Penerapan permainan lempar bola untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Dapat dilihat dari hasil pengamatan penelitian, terdapat penerapan yang sangat signifikan hal ini dibuktikan dari hasil *pre test*, *treatment* dan *post test* yang mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang telah didapatkan dari hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan yaitu terdapat pengaruh hal ini dibuktikan dengan data hasil *pre test* dan *post test* yang mengalami peningkatan.

Setelah diterapkan rangkaian *treatment* permainan lempar bola, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan sosial anak usia dini. Anak-anak mulai menunjukkan perubahan positif dalam berinteraksi, seperti lebih aktif berbicara, mampu mengekspresikan empati dan kepedulian terhadap teman, serta lebih mudah bekerja sama dalam kelompok (Ananda et al., 2018). Melalui empat tahapan *treatment* bermain bergiliran, berpasangan, kelompok kecil, dan tim anak-anak belajar untuk menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, serta menyelesaikan tantangan bersama. Selain itu, anak-anak juga mulai mampu mengendalikan emosi, beradaptasi dengan lingkungan sosial, dan menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan. Peningkatan ini dibuktikan melalui hasil observasi dan penilaian *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya perkembangan pada lima indikator utama, yaitu kemampuan berbicara, empati dan kepedulian, kerja sama, pengendalian emosi, dan adaptasi sosial, ada beberapa anak yang memiliki kemampuan sosial masih kurang dan perlu ditingkatkan dengan melakukan *treatment*/perlakuan kepada anak dengan 4 *treatment* yaitu yang pertama mengajak anak untuk melakukan permainan lempar bola secara bergiliran *treatment* kedua yaitu permainan lempar bola secara berpasangan *treatment* ketiga permainan lempar bola secara kelompok kecil dan *treatment* 4 yaitu permainan lempar bola secara tim dan anak-anak mendapatkan tantangan yang harus mereka selesaikan dengan menerapkan 5 indikator yaitu kemampuan berbicara, empati dan kepedulian, kerja sama, pengendalian emosi dan adaptasi sosial. (Agustina, 2023)

Penerapan permainan lempar bola untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan lempar bola secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TK Pembina Negeri Kecamatan Sungai Ambawang. Peningkatan ini terlihat dari perubahan positif pada kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta menunjukkan sikap empati dan toleransi setelah mengikuti rangkaian kegiatan permainan lempar bola. (Susanti et al., 2020).



Gambar 1. Penerapan Permainan Lempar Bola Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Data hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari jumlah 56 meningkat menjadi 118 dalam penerapan permainan lempar bola untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, data tersebut dapat dilihat pada grafik data nilai *pre test* dan *post test*. Dimana nilai rata-rata *pre test* yang telah dilakukan dengan jumlah sampel 8

orang anak dengan jumlah nilai 56. Sedangkan nilai *post test* yang telah dilakukan dengan jumlah sampel 8 orang anak dengan nilai 118. dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan dengan nilai *Sig* (2-tailed) $0,001 < 0,005$.

Data yang digunakan dalam pengujian *paired sampel test* untuk aspek-aspek penilaian anak pada *pre-test* dan *post test* sebanyak 8 orang anak. Nilai rata-rata pada aspek penilaian anak ketika *pre test* sebesar 7,00 dan *std. Deviation* (simpang baku = 1,51), sedangkan nilai rata-rata pada *post test* sebesar 14,75 dan *std. Deviation* (simpang baku = 1,28).

Hasil pengujian *paired sampel test* menunjukkan aspek-aspek yang dinilai pada *pre test* dan *post test* yakni dengan taraf signifikan alfa sebesar 5% diperoleh nilai *t* hitung sebesar -21.177 dengan Tingkat *Sig*. (2-tailed) = 0,001 pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan $df=N-1= 8-1=7$. Maka Keputusan yang dapat diambil adalah H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan lempar bola terhadap peningkatan Kemampuan Sosial anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang cukup signifikan dalam kehidupan anak usia dini adalah perkembangan fisik (Lestari, 2019) permainan melempar bola merupakan salah satu permainan yang dapat mengembangkan fisik terutama aspek motorik kasar anak. Selain itu juga kegiatan bermain melempar bola dapat mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Permainan lempar tangkap bola hal tersebut karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak (Arif & Sukriadi, 2021). Lempar tangkap bola merupakan aktivitas jasmani yang dapat model pembelajaran bermain *outdoor* lempar tangkap bola untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun mempengaruhi perkembangan motorik kasar yang signifikan bagi anak, semakin tinggi aktivitas semakin tinggi pula perkembangan fisik dan motorik anak (Purwanto & Baan, 2022); (Nurdin, 2022). Bermain lempar tangkap bola memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun (Siregar et al., 2020). Bermain lempar tangkap bola dengan teman, anak dapat berintegrasi dengan teman sejawatnya, dan dapat mengembangkan motorik kasar anak (Sudaryanti & Prayitno, 2023). Permainan lempar tangkap bola (Wahidah & Muniroh, 2021) merupakan kegiatan yang mengarahkan bola kearah tertentu dan menahan benda atau bola yang melambung. Sedangkan lempar tangkap bola besar yaitu kegiatan yang mengarahkan bola besar kearah tertentu dan menahan bola besar yang melambung dan menggulir. Kegiatan bermain lempar tangkap menggunakan bola sebagai media. Kegiatan lempar tangkap ini sering kali digunakan sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Membangun kemampuan sosial permainan ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, belajar berbagi, dan berkolaborasi dalam kelompok interaksi sosial yang terjadi selama permainan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan membangun hubungan positif antara anak-anak (Panjaitan et al., 2023). Kemampuan sosial (social skill) baik secara langsung maupun tidak, membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku (Kusairi, 2021) keterampilan-kemampuan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima feedback, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan lain sebagainya. Kemampuan sosial membantu anak berkomunikasi sesama keluarga, teman, guru, dan lain-lain.

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun menurut *National association for the education young children*. Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan, sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, bahasa. Anak-anak tidak bisa lepas dari aktifitas-aktifitas yang membuat dirinya bisa merasakan dirinya senang, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain, karena dunia anak memang dunia bermain (Nismawati, 2022).

Perkembangan anak usia dini merupakan pengetahuan yang penting untuk diketahui terutama bagi para pendidik anak usia dini agar kita dapat memahami perkembangan anak dan menyiapkan berbagai strategi untuk menstimulasinya, sehingga perkembangan anak menjadi optimal. Karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu: perkembangan agama dan moral, sosial emosional, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan kreativitas. Perkembangan tersebut tidak hanya terjadi pada usia dini, tetapi akan terus berlanjut selama rentang kehidupan anak, tetapi stimulasi yang diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan tersebut pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan anak selama hidupnya (Nurasyiah, 2023).

4. Kesimpulan

Penerapan permainan lempar bola secara terstruktur di TK Pembina Kecamatan Sungai Ambawang terbukti efektif meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek komunikasi, empati, kerja sama, pengendalian emosi, dan kepatuhan terhadap aturan setelah anak mengikuti permainan lempar bola. Dengan demikian, permainan lempar bola dapat dijadikan metode pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan sosial anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Ananda, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2018). *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB*. 2(23), 20–26.
- Agustina. (2023). *Analisis Perkembangan Kemampuan Sosial Anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Palembang*, 5547-5554.
- Anisa, N., & Sit, M. (2024). *Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Outdoor Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 7(2), 529–537. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.699>
- Arif, M., & Sukriadi, S. (2021). Model Belajar Lempar Tangkap Bola Untuk Anak Disabilitas Grahita Ringan Model Learns to Throw and Catch Ball For Children with Mild Grahita Disabilities. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 63–73.
- Karisman, V. A. (2021). Program Outdoor education dalam mengembangkan Sosial Skills Improving Social Skills Through Outdoor education. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 3(2), 194–199.

- Kusairi, H. (2021). Penerapan Metode Latihan pada Permainan Outdoor untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar dan Keterampilan Sosial. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 26–35.
- Lestari. (2019). Pengaruh permainan lempar bola terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok b di ra az-zahrah tempurejo kabupaten jember 1,2. *Jecie*, 2(2), 74–82.
- Nismawati. (2022). *Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar di Kelompok B4 Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Bahagia Kota Makassar*.
- Nurasyiah. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nuridin, N. (2022). Pengaruh Bermain Outdoor terhadap Perkembangan Fisik Motorik dan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5819–5826. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3226>
- Panjaitan, E. K., Agama, I., Negeri, K., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *Pengaruh Kegiatan Lempar Tangkap Bola Terhadap Motorik Kasar Anak Pada Usia 5-6 Tahun di Paud Anugerah GKPI Pearaja Tarutung Rotua Samosir Hisardo Sitorus Lempar tangkap bola merupakan kegiatan bermain yang menggunakan bola sebagai media kegiatan lempar b. 1(3)*, 195–203.
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Siregar, J., Damaiwaty, D. R., & Lubis, M. S. (2020). Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Melbourn. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jud.v6i1.19159>
- Sudaryanti, S., & Prayitno, P. (2023). Model Pembelajaran Bermain Outdoor Lempar Tangkap Bola untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1973–1985. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4249>
- Susanti, S., Sumardi, S., & Nugraha, A. (2020). Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B Tk Aisyiyah 2. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 89–100. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26671>
- Wahidah, F., & Muniroh, D. (2021). Strategi Peningkatan Motorik Kasar Anak Unsur Kekuatan Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Besar Di RA Darussalam. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.53515/cji.2021.2.1.811-820>
- Yuzila, B. Y., Tahir, M., Astawa, I. M. S., & Astini, B. N. (2023). Penerapan Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 18 Tanjung Luar Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2111–2117. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1701>