

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN BOLA BASKET TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Eka Cahya Maulidiyah , Mega Putri Pratiwi

ekamaulidiyah@unesa.ac.id, mega.18081@mhs.unesa.ac.id

**Universitas Negeri Surabaya
Jawa Timur, Indonesia**

ABSTRAK

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu saat ini masih belum ada buku panduan tentang permainan bola basket terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun dan setelah dilakukan observasi awal banyak guru atau pendidik yang memiliki keterbatasan pengetahuan tentang permainan bola basket. Sedangkan, bola basket dapat memberikan banyak manfaat pada motorik kasar anak usia dini. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan produk berupa buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Desain uji produk pada penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs (nondesign)* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek eksperimen penelitian ini berjumlah 10 anak usia 5-6 tahun dan 2 guru pendamping. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi. Hasil uji kelayakan produk diperoleh 98,6 % dari ahli materi dengan kategori sangat layak dan 95,8% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Uji reliabilitas instrument menunjukkan skor 0,737, sehingga instrument yang digunakan dikatakan reliabel. Hasil perhitungan *Wilcoxon match pairs test* diperoleh hasil 0,005. Jika nilai $0,005 > 0,05$ maka, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar.

Kata Kunci: Buku panduan permainan bola basket, Motorik Kasar

Abstract

The problem behind this research is that at this time there is still no guide book on basketball games for children aged 5-6 years old and after initial observations, many teachers or educators have limited knowledge about the game of basketball. Meanwhile, basketball can provide many benefits for early childhood gross motor skills. The purpose of this study was to describe product development in the form of a basketball game guide book on the gross motor skills of children aged 5-6 years. This type of research is research and development with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The product test design in this study used *Pre-Experimental Designs (nondesign)* with the type of *One-Group Pretest-Posttest Design*. The experimental subjects of this study were 10 children aged 5-6 years and 2 accompanying teachers. The data collection technique of this research used observation. The

Vol 4, No 2 (2022)

P ISSN 2615-160X

10.30587/jieec.v%vi%i.4167

results of the product feasibility test obtained 98.6% from material experts in the very feasible category and 95.8% from media experts in the very feasible category. The instrument reliability test showed a score of 0.737, so the instrument used was said to be reliable. The calculation result of Wilcoxon match pairs test is 0.005. If the value is $0.005 > 0.05$, it can be concluded that there is an effect of using a basketball game guide book on gross motor skills.

Keywords: Basketball Game Guide, Gross Motor

PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar sangat penting untuk distimulasi karena menjaga keseimbangan tubuh dan koordinasi gerak pada tubuhnya. Wiyani dalam (Reswari, 2021) menyampaikan kurang lebih 80% anak mengalami masalah dalam koordinasi gerak tubuh dan ketidakseimbangan tubuhnya, akibatnya anak kurang percaya diri saat akan menggerakkan tubuhnya. Hal ini dapat berdampak dalam aktivitas harian anak, dan anak kesulitan menjaga keseimbangan saat berjalan, menangkap dan melempar bola, serta menjaga posisi tubuh ketika berdiri, melompat, berlari dan menggerakkan bagian tubuh lainnya. Menurut Mahmud (2019) menyatakan hasil dalam pengamatannya yaitu keseimbangan tubuh dapat mempengaruhi kemampuan motorik

Motorik kasar merupakan kemampuan yang memerlukan otot besar atau keseluruhan anggota tubuh, keseimbangan dan koordinasi tubuh diperlukan (Sari & Marbun, 2021). Sehingga, Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas memerlukan otot-otot besar, contohnya koordinasi otot kaki, otot tangan, dan sebagian besar tubuh anak. Ada tiga jenis keterampilan motorik kasar, yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Motorik kasar merupakan kemampuan yang memerlukan otot besar atau keseluruhan anggota tubuh, memerlukan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh (Sari & Marbun, 2021). Sehingga, Kemampuan motorik kasar adalah aktivitas yang memerlukan otot-otot besar, contohnya koordinasi otot kaki, otot tangan, dan sebagian besar tubuh anak. Ada tiga jenis keterampilan motorik kasar, yaitu lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.

Pada perkembangan motorik kasar anak tidak dapat dicapai dengan mudah, tetapi upaya diperlukan sejak anak usia dini. Anak yang lahir mempunyai potensi yang dimilikinya dan berkembang dengan baik. Tetapi, itu semua tidak bisa mereka melakukannya sendiri perlu adanya dampingan dari orang tua dan pendidik. Perkembangan motorik kasar anak memegang peranan penting karena penting untuk perkembangan kognitif, perilaku sosial dan kepribadian.

Kemampuan motorik kasar menjadi suatu komponen penting dari kegiatan sehari-hari anak. Menurut Fikri dalam (Reswari, 2021) menjelaskan bahwa anak yang dapat menguasai gerak motoriknya, kondisi tubuhnya lebih sehat karena anak

lebih aktif bergaerak. Hal ini rasa percaya diri anak akan terpengaruh. Anak akan lebih bersosialisasi karena dapat melakukan aktivitas bersama teman-teman sebayanya. Penelitian yang dilakukan Aye et al. (2017) menunjukkan motorik kasar merupakan kemampuan yang harus dikembangkan pada anak, karena dengan motorik kasar dapat memberikan dampak yang besar pada kemampuan dan perkembangan anak misalnya, kemampuan kognitif dan kemampuan sosial emosional.

Menurut Fikriyati dalam (Mahmud, 2019), perkembangan motorik kasar memberikan dampak yakni : (1) kemampuan anak menghibur dan memperoleh kesenangan. Misalnya, anak senang karena sudah menguasai keterampilan menangkap dan melempar bola. (2) Anak mampu berpindah tempat dan tidak memintak bantuan orang lain. Ini dapat meningkatkan kemandirian dan kepercayaan anak Anda pada anak Anda. (3) Anak lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini terjadi karena anak dilatih untuk berbaris sejak awal masuk sekolah. (4) Perkembangan motorik kasar anak baik, dan mudah berkomunikasi dengan teman sebaya.

Permendikbud No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD indikator motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu (1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. (2) melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, (3) melakukan permainan fisik dengan aturan. (4) terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri, (5) melakukan kegiatan kebersihan diri. Perkembangan motorik kasar anak tidak dapat dicapai dengan mudah, tetapi diperlukan upaya yang dilakukan sejak dini. Dengan kegiatan bermain yang melibatkan motorik kasar anak diharapkan lebih fokus pada ketangkasan misalnya, melempar dan menangkap dimana anak menggunakan tangan saat bermain

Observasi awal yang dilakukan pada lima lembaga di daerah Sidoarjo bahwa motorik kasar anak kurang berkembang dikarenakan kegiatan pembelajaran yang membosankan seperti berjalan diatas papan titian, berlari, melompat dan senam. Sehingga, pada kegiatan motorik kasar anak gampang bosan dan kurang semangat. Menurut (Hayati, 2015) sering terjadi masalah motorik kasar anak usia dini yakni

anak susah bergerak Contohnya, berjalan, berlari, menangkap dan melempar. Bermain salah satu cara stimulasi perkembangan motorik anak. kegiatan bermain yang menyenangkan akan ada peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Peneliti memilih permainan bola basket karena pada permainan mempunyai banyak manfaat. Manfaat permainan ini yaitu dapat melatih fisik anak, melatih ketangkasan, dapat memaksimalkan pertumbuhan anak, dapat meningkatkan konsentrasi dan fungsi otak, dapat mengajarkan anak bersosialisasi, dan baik untuk perkembangan mental anak (Sitepu, 2018).

Permainan bola basket anak usia 5-6 tahun berbeda dengan permainan bola basket untuk orang dewasa. Perbedaan cara bermain untuk orang dewasa yakni lebih mementingkan anak untuk bergerak aktif sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Perbedaan permainan bola basket untuk orang dewasa yaitu lebih menonjolkan pada teknik-teknik dan strategi dalam bola basket. Menurut (Sitepu 2018) bahwa melalui bermain bola basket anak mampu aktif bergerak, mampu meningkatkan dan memaksimalkan gerakan dasar, dan dapat memberikan kesehatan yang baik bagi tubuh

anak. anak juga mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

Menurut (Sitepu, 2018) permainan bola basket merupakan kegiatan bermain yang membutuhkan kerjasama kelompok yang terdiri oleh sepuluh orang dalam sebuah permainan. Permainan ini bertujuan memasukkan bola ke ring lawan. tujuan dari permainan ini untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan. Pendapat (Ernawati, 2021) mengatakan bahwa bola basket yakni dua kelompok yang terdiri dari lima orang yang berolahraga dengan bola basket. Cara bermainnya yaitu dengan memasukkan bola ke ring lawan. Permainan bola basket yakni permainan yang memiliki gerakan yang cukup kompleks seperti kumpulan dari gerakan melempar, menangkap, jalan, lari, melompat dan menembak disertai unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan dan kelentukan (Hastinah, 2021). Dari uraian diatas disimpulkan permainan ini yakni permainan yang dimainkan dengan dua kelompok, satu kelompok berisi lima orang dalam permainan. Cara bermainnya dengan cara memasukkan bola ke ring lawan sebanyak-banyaknya dengan gerakan melempar, menangkap, lari, lompat dan *shooting*.

Permainan bola basket terdapat tiga indikator motorik kasar menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 yaitu anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala, dan melakukan permainan fisik dengan aturan. Peneliti memilih permainan bola basket agar kegiatan motorik kasar lebih bermacam-macam yang bisa membuat anak lebih bersemangat dan tidak mudah bosan. melalui permainan bola basket ini diharapkan akan menambah semangat anak dalam melatih motorik kasarnya.

Perbedaan permainan bola basket untuk anak usia 5-6 tahun yaitu lebih mementingkan anak untuk bergerak aktif sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Menurut Yanti (2018) permainan bola basket untuk anak harus tepat sesuai dengan usianya dan tepat perkembangannya. Permainan bola basket untuk anak-anak yang disesuaikan yaitu: (1) Tinggi ring : pada orang dewasa tinggi ring 3,05 meter, maka untuk anak tinggi ring 1,25 m, (2) Bola : pada orang dewasa menggunakan ukuran bola 7, maka untuk anak usia dini menggunakan ukuran bola 5, (3) Lapangan dan jumlah pemain dapat disesuaikan

dengan luas lapangan yang ada dan tingkat perkembangan anak.

Peneliti menemukan empat belas penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa adanya keterkaitan motorik kasar anak usia 5-6 tahun terhadap permainan bola basket. Hasil dari empat penelitian terkait dengan permainan bola basket yang menunjukkan bahwa permainan bola basket dapat memberikan pengaruh pada motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh tujuh peneliti yang menunjukkan hasil permainan bola basket dapat memberikan peningkatan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selain itu, tiga penelitian yang sama terkait dengan permainan bola basket yang menunjukkan hasil bahwa permainan bola basket efektif digunakan untuk motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, peneliti menemukan penelitian terdahulu yang berisi tentang buku panduan permainan bola basket untuk anak usia 6—14 tahun (Liat, 2013).

Hasil dari penelitian terdahulu, masih belum ditemukan pengembangan buku panduan permainan bola basket untuk pembelajaran motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Buku panduan permainan bola basket dapat memberikan informasi kepada guru

atau pendidik untuk mengetahui pentingnya permainan bola basket, aturan permainan, dan teknik dasar permainan bola basket. Oleh karena itu, peneliti berinovasi mengembangkan buku panduan permainan bola basket untuk mengetahui permainan bola basket untuk anak usia 5-6 tahun.

Menurut Depdiknas (2008) mengatakan bahwa buku panduan berisi prinsip, langkah-langkah, materi inti, model pembelajaran yang digunakan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran (Ni'mah, 2020) menjelaskan bahwa buku panduan merupakan buku berisi materi yang mampu memberikan peningkatan pendidik. Buku panduan akan mempermudah pendidik untuk memberikan materi pembelajaran pada anak. Pendidik juga akan lebih memahami dan mengetahui dasar-dasar permainan bola basket bagi anak usia 5-6 tahun yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak. Akan tetapi pada taman kanak-kanak masih belum ada buku panduan permainan bola basket untuk anak usia 5-6 tahun.

Buku panduan dibuat sebagai acuan atau petunjuk bagi pendidik dalam melakukan kegiatan permainan bola basket. Setelah pendidik membaca dan memahami

isi materi dari buku panduan ini, pendidik menerapkan kegiatan permainan bola basket dalam kegiatan pembelajaran motorik kasar. Peneliti berharap kegiatan pembelajaran dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru yang dimiliki anak sehingga menjadikan anak lebih aktif.

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan proses pengembangan buku panduan permainan bola basket terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun, (2) Mengetahui kelayakan pengembangan buku panduan permainan bola basket terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun, (3) Mengetahui efektivitas pengembangan buku panduan permainan bola basket terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian ini. Penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk tertentu (Sugiyono, 2013). *ADDIE (Analysis, Design, Development, and Implementation, Evaluation)* merupakan model pengembangan penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model

pengembangan ADDIE dalam mengembangkan media buku panduan permainan bola basket anak usia 5-6 tahun. Tujuan utama peneliti menggunakan model pengembangan yaitu untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu mempunyai 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Developmet* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (Evaluasi).

Dalam penelitian ini menggunakan 5 tahapan pada model pengembangan ADDIE:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisa kebutuhan anak dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mampu menemukan solusi yang tepat untuk permasalahan yang terjadi.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap yang kedua yaitu rancangan atau desain. Pada tahap ini akan fokus pada pemilihan materi permainan pada buku panduan, segi desain yang akan digunakan dan dari segi bahasa. Kemudian pada tahap selanjutnya mengembangkan sebuah media

pembelajaran. Berikut rancangan dari buku panduan dari penelitian ini yaitu : (1) Menyiapkan sumber materi dari sumber buku atau jurnal yang terpercaya yang berisi tentang permainan bola basket untuk anak usia dini yaitu pengertian, manfaat dan teknik-teknik dasar. (2) Merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No. 146 Tahun 2014. (3) Menentukan dan menyusun isi materi yang akan dimasukkan dalam buku panduan. (4) membuat desain awal dengan aplikasi *canva*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap yang ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan isi materi dan media buku panduan permainan bola basket dengan menggunakan kuesioner yang diberikan oleh peneliti.

Setelah uji validitas langkah selanjutnya yaitu uji coba pengguna. Uji coba pengguna dilakukan bertujuan untuk menguji kelayakan buku panduan permainan bola basket yang dilakukan oleh dua guru dan lima anak usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukan uji coba pengguna guru harus membaca dan memahami isi materi dari buku panduan permainan bola basket.

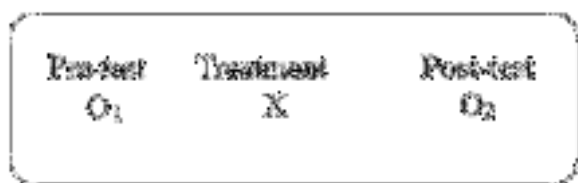
4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Implementation (Pelaksanaan) merupakan langkah yang digunakan untuk menerapkan hasil pengembangan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan uji coba operasional melalui kegiatan *Pretest*, *Treatment* dan *Post-test* pada 10 anak dengan dua guru pendamping.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi peneliti sudah melalui tahap validasi dari ahli materi dan media oleh Dosen PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan *feedback* (kritik dan saran).

Desain uji produk pada penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs (nondesign)* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Peneliti menggunakan desain penelitian dikarenakan subjek eksperimen hanya ada satu kelompok yang terdiri dari 10 anak dan 2 guru pendamping. Desain ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Desain One Group Pretest-Posttest

Dari bagan diatas dapat dijelaskan prosedur penelitian ini sebagai berikut:

O₁ : skor kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan dilakukan *treatment (pretest)*

X : pemberian *treatment* materi-materi permainan bola basket yang diberikan kepada anak

O₂ : skor kemampuan motorik kasar anak sesudah diberikan *treatment (post-test)*

Subjek Eksperimen pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dan satu orang guru atau pendidik. Lembaga sekolah yang digunakan sebagai subjek eksperimen yaitu TK Dharma Wanita Persatuan Ponokawan dengan akreditasi sekolah A. Mekanisme buku panduan permainan bola basket yang telah dikembangkan akan dibagikan kepada guru, lalu guru akan mempraktekkan kepada anak.

Definisi operasional variabel terikat adalah kegiatan atau aktivitas yang melibatkan koordinasi otot besar seperti otot tangan, otot kaki, dan sebagian besar tubuhnya. kemampuan motorik kasar terbagi menjadi tiga, yaitu gerakan dasar lokomotor, gerakan non motorik, dan gerakan manipulatif. Penelitian ini didasarkan pada indikator motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yaitu anak mampu melakukan gerakan

tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, dan melakukan permainan fisik dengan aturan.

Definisi operasional variabel bebas adalah Buku yang berisi deskripsi materi pokok, cara bermain permainan bola basket. Permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan dua kelompok masing-masing kelompok lima orang dalam satu permainan.

Observasi digunakan untuk teknik pengumpulan data. Lembar observasi digunakan untuk instrumen. Lembar observasi yang digunakan berbasis perilaku dengan penilaian rating scale. Karena penelitian ini *Pre-Experimental Designs (nondesign)* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* maka *Wilcoxon Match Pairs Test* digunakan untuk teknik analisis data.

Kelayakan isi materi dan media buku panduan di uji menggunakan uji validitas oleh para ahli dengan memberikan kuesioner ke para ahli. Setelah uji validitas langkah selanjutnya yaitu uji coba pengguna. Uji coba pengguna dilakukan bertujuan untuk menguji kelayakan buku panduan permainan bola basket yang dilakukan oleh dua guru dan lima anak usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukan uji coba guru harus membaca dan

memahami isi materi dari buku panduan permainan bola basket.

Presentase validasi para ahli dihitung dengan rumus :

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Presentase Validasi

Tse : Total nilai yang didapatkan

Tsh : Total nilai maksimal yang diinginkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesuai dengan langkah-langkah penelitian model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini yaitu :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran. Setelah observasi awal yang telah dilakukan permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya

perkembangan motorik kasar dikarenakan kegiatan pembelajaran yang monoton seperti berjalan diatas papan titian, berlari, melompat, dan senam. Dan permasalahan lainnya yaitu keterbatasan pengetahuan pendidik mengenai permainan bola basket dan belum adanya buku panduan permainan bola basket. Oleh karena itu, peneliti berinovasi mengembangkan buku panduan permainan bola basket untuk membantu pendidik mengetahui permainan bola basket untuk anak usia 5-6 tahun lebih detail.

2. *Design* (Desain)

Tahap ini dasar pada tahap selanjutnya. Berikut tahapan dari tahap desain :a) Menyiapkan materi yaitu pengertian, manfaat dan teknik-teknik dasar yang disusun dengan bersumber penelitian dari (Setyo Aji Kusnanto , Sutardsji, 2012; Sitepu, 2018; Yanti, 2018), b) Rumusan tujuan pembelajaran penelitian sesuai dengan Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Tujuan pembelajaran pada aspek fisik motorik terutama pada permainan bola basket adalah untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. c) Menyusun materi yang sudah disiapkan seperti, pengertian, manfaat dan teknik-teknik dasar yang dimasukkan dalam buku panduan dengan mempertimbangkan materi permainan bola basket dengan usia

anak, d) Mendesain *cover* buku panduan dengan aplikasi *canva* dan gambar pada materi didesain menggunakan *corel draw*.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dari penelitian ini yaitu pengembangan buku panduan permainan bola basket yang diterapkan pada anak usia 5-6 tahun yang sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. berikut hal-hal yang dilakukan dalam tahap pengembangan :

- a. Mengembangkan produk berupa buku panduan permainan bola basket. Spesifikasi buku ini yaitu cover, cara penggunaan buku, dasar-dasar permainan, teknik-teknik dasar yang sudah disesuaikan dengan usia anak, aturan permainan, cara bermain, hal-hal yang perlu disiapkan sebelum kegiatan dan daftar pustaka.
- b. Para ahli memvalidasi produk untuk mendapatkan saran dan kritikan dari para ahli. Indikator kelayakan materi berisi teknik penyajian, kelayakan isi, kelayakan bahasa dan penilaian motorik kasar yang mendapatkan saran agar instrumen yang telah divalidasi harap digunakan dalam skenario pembelajaran. Sedangkan indikator kelayakan media berisi tampilan dan

teknik penyajian buku mendapatkan saran dari ahli media agar menggunakan buku dengan perencanaan penelitian yang bertahap dan terencana dengan matang. Hasil penilaian dari para ahli dihitung menggunakan rumus perhitungan. Hasil validasi para ahli dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1

Hasil presentase validasi para ahli

Validator	Nilai Validasi
Ahli materi	98,6%
Ahli media	95,8%

Nilai hasil validasi materi memperoleh skor sebesar 98,6% termasuk dalam kategori sangat layak. hasil uji validasi media diperoleh nilai presentasedari ahli media sebesar 95,8% termasuk kategori sangat layak. Menurut (Setiyaningsih & Syamsudin, 2019) suatu kategori produk diterima jika hasil pengembangan produk panduan termasuk dalam kategori yang layak, jika memenuhi kategori kualitas produk panduan yang ditetapkan, dan setiap aspek yang dinilai dalam produk penelitian yang dikembangkan layak

jika penilai memberikan nilai kualitas produk minimal kategori cukup layak.

c. Setelah tahap validasi kemudian instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan model perhitungan *inter-rater agreement* dengan metode *kappa*. Uji reliabilitas ini mendapat nilai 0,684.

Tabel 2

Reliabilitas Instrumen Teknik *Cohen Kappa*

	Asymp	Appr		
	Valu	. Std.	ox.	Appro
	e	Error ^a	T ^b	x. Sig.
Measure of Ka	.648	.323	3.461	.001
Agreement ppa				
N of Valid Cases	25			

Instrumen dikatakan reliable dilihat dari nilai *value* lebih dari 0,05. Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian instrument lebih besar daripada 0,05, sehingga instrumen yang digunakan dikatakan reliabel. Pada uji coba produk peneliti menggunakan 5 anak usia 5-6 tahun. saat uji coba produk peneliti melihat anak merasa senang saat bermain bola basket karena biasanya

kegiatan pembelajaran motorik kasar tidak dengan bermain bola basket.



Gambar 1. Buku Panduan Permainan bola basket

4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap *implementasi* (pelaksanaan) adalah langkah yang digunakan untuk menerapkan hasil pengembangan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan uji coba

operasional dengan 10 anak usia 5-6 tahun dan 2 guru pendamping melalui kegiatan *Pretest, Treatment* dan *Post-test*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 02 Juni – 09 Juni 2022 yang dilakukan *pre test* 1 kali *treatment* 4 kali dan *post test* 1 kali pada 10 anak usia 5-6 tahun. Sebelum kegiatan *treatment* anak-anak diajak untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu setelah itu baru dilakukan pembelajaran motorik kasar melalui permainan bola basket seperti melempar bola, mendribble bola, *lay up*, dan *shooting*. Kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang agar anak mengenal konsep cara bermain bola basket.

Sebelum pengolahan data peneliti menyusun hipotesis. Hipotesis penelitian ini : H0 :tidak ada pengaruh penggunaan buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. H1 :ada pengaruh buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penarikan kesimpulan dalam analisis Wilcoxon pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 22.

Tabel 2

Wilcoxon Signed Ranks Test

	Sesudah – Sebelum
Z	-2.820 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

(Sumber : Data Diolah SPSS 22.0 *for windows*)

Nilai hasil perhitungan *Wilcoxon macth pairs test* diperoleh hasil skor 0,005. uji *Wilcoxon macth pairs test* ini mengacu pada nilai *asymp.Sig* (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Jika nilai *asymp.Sig* (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dari hasil analisis ini, dapat disimpulkan H0 ditolak sedangkan H1 diterima. dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil akhirnya diketahui bahwa hasil implementasi dinyatakan efektif dan dapat digunakan, sehingga buku panduan ini dapat diterapkan pada lembaga sekolah yang memiliki guru dengan keterbatasan pengetahuan tentang permainan bola basket agar kegiatan pembelajaran motorik kasar tidak itu-itu saja.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu buku panduan permainan basket untuk anak usia 5-6 tahun. Produk ini berisi materi manfaat permainan, teknik-teknik dasar permainan bola basket dan tujuan pembelajaran, peraturan permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Liat, 2013) buku panduan basket harus berisi poin-poin penting yang tidak boleh terlewatkan seperti pemanasan, teknik-teknik dasar, teknik bermain secara garis besar.

Buku panduan yang sudah di implementasikan terbukti bermanfaat untuk guru dalam proses pembelajaran motorik kasar. Saat proses pembelajaran guru menjadikan buku ini sebagai acuan pembelajaran motorik kasar sehingga, guru tidak lagi bingung mengenai permainan bola basket. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Ni'mah, 2020) manfaat buku panduan dapat mempermudah dan membantu guru dalam proses pembelajaran motorik kasar.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 02 Juni – 09 Juni 2022 yang dilakukan *pre test* 1 kali *treatment* 4 kali dan *post test* 1 kali pada 10 anak usia 5-6 tahun. awalnya anak tidak mengenal teknik-teknik bola basket,

keseimbangannya kurang dan kesulitan dalam lempar tangkap bola. Setelah dilakukan *treatment* hampir semua anak ada peningkatan kemampuan motorik kasar seperti, anak lebih mampu menjaga keseimbangannya, anak lebih mengenal teknik-teknik bola basket dan anak mampu melakukan lempar tangkap bola. Indikator yang cukup dominan dalam peningkatan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain bola basket yaitu koordinasi gerakan-mata-kaki-tangan-kepala.

Kemampuan motorik penting untuk dikembangkan terutama motorik kasar. Hasil dari penelitian bola basket yang telah dilakukan anak terlihat bergerak lebih aktif, kelincahan anak meningkat dari hari pertama dilakukan *treatment* dan anak merasa senang ketika bermain bola basket. Hal ini sesuai dengan penelitian (Sitepu, 2018) bahwa permainan bola basket dapat membuat anak bergerak aktif dan dapat mengoptimalkan kemampuan gerakan dasar anak. dengan bermain bola basket anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

Buku panduan ini memiliki kelebihan yaitu pada isi materi terdapat teknik-teknik dasar yang disajikan dalam kegiatan permainan bola basket sudah disesuaikan

dengan perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Gambar dan ilustrasi disusun secara terstruktur sehingga dapat mempermudah guru dalam memahami materi. Selain, memiliki kelebihan buku panduan ini juga memiliki kelemahan, kelemahan buku panduan ini yaitu penggunaan warna pada gambar kurang menarik.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan produk buku panduan permainan bola basket untuk anak usia 5-6 tahun yang telah dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yakni:

1. Desain pengembangan buku panduan permainan bola basket untuk anak usia 5-6 tahun yang berukuran A5. Jenis kertas menggunakan kertas HVS dan berjumlah 39 halaman. Buku panduan berisi tentang manfaat permainan bola basket, teknik-teknik dasar permainan bola basket yang sudah disesuaikan dengan perkembangan anak, tujuan pembelajaran, peraturan permainan dan cara bermain bola basket. Warna yang dipilih warna yang cerah dan sederhana agar mudah dipahami oleh guru. Jenis huruf dalam buku panduan menggunakan *times new roman*. Buku

panduan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk mempermudah guru dalam mengembangkan motorik kasar anak.

2. Pengembangan buku panduan telah dinyatakan layak dengan hasil uji validasi media sebesar 95,8% dan hasil validasi materi sebesar 98,6% sehingga, buku ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan buku panduan permainan bola basket terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak. Perhitungan *Wilcoxon macth pairs test* diperoleh skor 0,005 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku panduan permainan bola basket terhadap motorik kasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran yaitu bagi guru secara praktis dapat menggunakan buku panduan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi pengembangan motorik kasar. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan buku panduan sesuai

dengan *culture* atau budaya di masing-masing lembaga

PUSTAKA

- Agrestin, I., & Maulidiyah, E. C. (2021). Media, Pengembangan Book, B I G Pengetahuan, Terhadap Banjir Bencana Anak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal, Indonesian Early, O F Islamic, Childhood*, 1–26.
- Astutik, F. S. P., & Fitri, R. (2019). Pengaruh Permainan “LOLA KENA” Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 25-WAGE SIDOARJO. *PAUD Teratai*, 8(2), 1-6.
- Aye, T., Oo, K. S., Khin, M. T., Kuramoto-Ahuja, T., & Maruyama, H. (2017). Gross motor skill development of 5-year-old Kindergarten children in Myanmar. *Journal of Physical Therapy Science*, 29(10), 1772–1778. <https://doi.org/10.1589/jpts.29.1772>
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas
- Dewi, I., & Kurnia. (2014). *Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di TK Insani Kurnia Dewi PG PAUD , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Surabaya , Email : insanikd@gmail.com Sri Joeda Andajani PG PAUD , Fakultas.*
- Dewi, M. A. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui permainan modifikasi bola basket: Penelitian tindakan kelas di Kelompok B RA Bustanul Aulad Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. In *UIN Suanan Gunung Djati*.

- Ernawati. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bola Basket di Kelompok B TK Islam Mutiara Kabupaten Pidie Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Evritasari, A., & Hasibuan, R. (2019). Pengaruh Permainan Bola Basket Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak TK B. *Jurnal PG PAUD*, 8(1), 1–4. <https://core.ac.uk/download/pdf/230644557.pdf>
- Hastinah. (2021). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Passing (Chest Pass) Dalam Menggunakan Bola Basket Pada Peserta Didik TK Islam Nurul Quddus Barombang Kota Makassar*. 4(1), 6.
- Hayati, N. (2015). Permasalahan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *E-Jurnal Unesa*, 8(1).
- Hidayani, P. (2017). *Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Bola Basket di Kelompok B TK Pertiwi I Kota Jambi*. 6, 5–9.
- Juarsa, S. S. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Modifikasi Bola Basket Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Liat, S. R. L. (2013). Perancangan Buku Pedoman Olahraga Basket untuk Anak Usia 6-14 Tahun. *DKV Adiwarna*, 2(1), 1–11.
- Mahmud, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Mira Gustia, Astridah Desmiarti, S. S. U. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bola Basket Pada Anak Kelompok B di TK Islam Az-Zahrah Palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 35(17), 12.
- Ni'mah, F. (2020). *Pengembangan Buku Panduan Membatik Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 2507, Issue February).
- Nugroho, W. A. (2015). Efektivitas Permainan Modifikasi Bola Basket Tunagrahita Ringan Di Slb Negeri Semarang. *Jurnal Menssana*.
- Pradaya, B., Ragil, I., Admojo, W., & Dewi, N. K. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Modifikasi Bola Basket Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 1–13.
- Reswari, A. (2021). Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1182>
- Sari, D. M., & Marbun, S. (2021). Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bola Basket (Modifikasi) Di TK Putik Harapan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v6i1.23210>
- Setiawati, S., Wusno, I., & Novianti, R. (2009). *Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Negri Pembina 1 Pekanbaru*.
- Sitepu, I. D. (2018). Manfaat Permainan Bola Basket Untuk Anak Usia Dini.

Vol 4, No 2 (2022)

P ISSN 2615-160X

10.30587/jieec.v%vi%i.4167

Jurnal Prestasi, 2(3), 27.

<https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10129>

Wati, D. R. (2014). Pengaruh Permainan Modifikasi Bola Basket Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Kelompok B2 TK Al-Khairaat III Palu. In *Bungamputi* (Vol. 2, Issue 3, pp. 166–174).

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/2047>

Wijayanti, H. (2014). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo. *Proceedings of the 8th Biennial Conference of the International Academy of Commercial and Consumer Law*, 1(hal 140), 43. <http://www.springer.com/series/15440>
%0Apapers://ae99785b-2213-416d-aa7e-3a12880cc9b9/Paper/p18311

Wulandari, A. P., & Khotimah, N. (2019). Pengaruh Permainan Bola Basket Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *PG PAUD*, 1–5.

Yanti, N. N. (2018). *Efektivitas Permainan Bola Basket Mini Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Dahlia Desa Cidahu Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan*. 1(1), 1–106. http://www.nutricion.org/publicaciones/pdf/prejuicios_y_verdades_sobre_grasas.pdf%0Ahttps://www.cholesterolfamiliar.org/formacion/guia.pdf%0Ahttps://www.cholesterolfamiliar.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf