

Artikel isfauzi

by Anik Lestariningrum

Submission date: 19-Nov-2021 03:26AM (UTC+0900)

Submission ID: 1626729560

File name: cek_plagiarisme_isfauzi_-_tanpa_DP.docx (1.37M)

Word count: 3289

Character count: 21722

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BOLA KERANJANG UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Isfauzi Hadi Nugroho^{1✉}, Abdian Asgi Sukmana^{2✉}, Anik Lestarinigrum^{3✉}, Naufal Ismail Septiano⁴, Agung Barokatir Rizqi⁵

PG-PAUD-FKIP-Universitas Nusantara PGRI Kediri^(1,3)

PENJASKESREK-FIKS-Universitas Nusantara PGRI Kediri^(2,4,5)

Abstract

Penelitian ini berlandaskan munculnya permasalahan yang terjadi dari observasi 5 lembaga TK di Kecamatan Mojoagung Kota Kediri berdasarkan wawancara awal dengan pendidik menyatakan belum ada permainan pengembangan motorik kasar yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain di saat pandemi maupun yang nantinya akan digunakan sebagai solusi pembelajaran setelah pandemi. Anak lebih banyak beraktifitas dengan duduk di depan laptop atau gawai HP sehingga gerak motorik kasarnya kurang seperti berlari, melempar, menendang bola, senam dimana aktivitas tersebut melatih kemampuan motorik dan sensori sebagai dasar pedoman pengembangan kemampuan biasanya dilakukan di sekolah harus terganggu ketika pembelajaran di rumah karena latihan aktivitas bermain bebas yang membutuhkan gerakan syaraf otot-otot besar sangat kurang. Inovasi model permainan ini akan dikembangkan memakai desain pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi peneliti karena rancangan permainan awal yang dikembangkan salah satu anggota peneliti tinggal disesuaikan tahapan usia yaitu 5-6 dan konsep bermain anak. Hasil penelitian menunjukkan hasil indikator motorik kasar tercapai dengan baik dengan ditunjukkan tercapai secara merata.

Keywords: *model permainan, bola keranjang, motorik kasar, 5-6 tahun*

PENDAHULUAN

Stimulasi tumbuh kembang seorang anak harus dilakukan secara menyeluruh pada seluruh aspek perkembangannya, karena satu dengan lain akan mempengaruhi pada pencapaian tahap selanjutnya. Pondasi awal diberikan secara kuat akan diperoleh hasil optimal pada tahapan selanjutnya apalagi berkaitan karakteristik seorang anak sejak usia dini yang unik dan usia 5-6 tahun masuk pada tahapan pra-operasional dimana sangat dibutuhkan model permainan kreatif yang dapat digunakan guru khususnya mendukung pembelajaran saat pandemi. Apalagi pembelajaran daring di masa pandemi sekarang mempengaruhi perkembangan karena sebagian aspek mengalami penurunan yang tertinggi adalah aspek sosial emosional dan fisik. Motorik kasar merupakan keterampilan dapat dianggap sebagai gerakan yang terlibat dalam koordinasi lengan, kaki, dan bagian serta gerakan tubuh besar lainnya. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan seperti berlari, merangkak, berenang atau melompat. Jenis gerakan ini penting untuk dilatih oleh anak kecil saat mereka berkembang karena membantu anak belajar bagaimana mengoordinasikan dan mengontrol gerakan tubuh mereka. Keterampilan motorik kasar juga membantu meletakkan dasar untuk dapat

menyelesaikan gerakan keterampilan motorik halus. Penelitian yang dilakukan oleh (PUTRI, 2019) merancang kegiatan bermain melalui penelitian tindakan kelas melalui kegiatan melempar dan menangkap bola dimana ditekankan pada penempatan badan, kaki, posisi berdiri dengan pelurusan siku, ada koordinasi mata dimana menegaskan pemanfaatan otot-otot besar syaraf anak.

Selain itu ditekankan oleh Papalia, D.E., Olds, S.W., Feldman dalam (Arifiyanti, 2020) *Preschool children make great advanced in gross motor skills, such as jumping, running, walking, climbing, which involve the large muscle* setelah penerapannya ditemukan hasil bahwa ada perbedaan pencapaian keterampilan motorik kasar dari anak berjenis perempuan dan jenis laki-laki dimana pencapaian anak laki-laki lebih tinggi. Hal ini menumpuhkan konsep dalam rancangan pembelajaran tidak seharusnya melihat pada gender karena keterampilan motorik kasar merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini. Memantau perkembangan keterampilan motorik kasar ini untuk menentukan apakah anak Anda berada di jalur yang tepat adalah penting, tetapi pada saat yang sama ingat bahwa semua anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Peningkatan area motorik di otak membuat mereka dapat mengkoordinasikan indera dan apa yang ingin mereka lakukan. Tambahkan dengan rasa ingin tahu mereka yang mendalam dengan dunia ini dan dengan penuh energi, anak bisa selalu bergerak dari satu sisi ke sisi lain. Paparan (Honrubia-Montesinos et al., 2021) analisis nonparametrik menunjukkan bahwa ada perbedaan antara anak perempuan dan laki-laki dalam keterampilan lokomotor dan kontrol objek pada rentang usia 3-4 tahun. Namun, anak laki-laki dan perempuan memiliki skor yang sama pada usia 5 tahun dalam perkembangan lokomotor. Hal ini nantinya bisa dijadikan oleh pendidik apabila melakukan perancangan dan penilaian sesuai tema yang sudah ada di sekolah masing-masing mengacu pada persamaan hasil pada anak.

Pentingnya pengembangan aspek motorik kasar menjadi bahan kajian dipusatkan pada guru beserta orang tua. Dimana anak ketika mencapai kemampuan motorik kasar bagus memiliki tingkat keluwesan dalam bergaul di lingkungan teman-temannya. Dampak tersebut berpengaruh ketercapaian kepercayaan diri anak melakukan sosialisasi bersama teman sebayanya. Pernyataan Alzena Masykouri, dalam (MAHMUD, 2019) anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik gerakannya menjadi lebih gesit dan lebih sigap. Gerakannya menjadi lebih terkoordinasi dan membuat anak tampil lebih percaya diri. Hal ini akan membuat anak mampu bersikap luwes dalam pergaulannya. Ketercapaian koordinasi gerakan optimal berdampak sikap perencanaan sehingga semakin terampil dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari yang dihadapinya. Hal ini jika dikaitkan dengan kondisi setelah anak-anak belajar saat di rumah selama masa pandemi dengan adanya Covid-19 dimana guru harus merencanakan pembelajaran yang menarik disesuaikan dengan cara belajar anak kurang gerak, pasif karena sering duduk perlu dilakukan perencanaan pembelajaran motorik. Dikuatkan oleh (Safitri et al., 2021) ketika melakukan penelitian dengan merancang tema yang sesuai dimasukkan pada gerakan bermain yang memberikan kesempatan anak bergerak lebih luas sehingga anak merasa sangat senang melakukan beragam aktivitas baik dalam ruangan maupun di halaman sekolah. Intinya konsep pengembangan terkait kemampuan dasar terhadap motorik anak usia dini memiliki tujuan dalam meningkatkan beragam kemampuan terkait mengelola, mengontrol gerakan tubuh terkait koordinasi, beserta terampilnya mengolah otot tubuh dimana gerakan-gerakan yang dilakukan secara bebas di luar ruangan akan lebih mendukung (Jannah & Lestarinigrum, 2018).

Observasi awal potensi masalah dilakukan oleh peneliti pada 5 lembaga TK di Kecamatan Mojojoto Kota Kediri ditemukan tentang fakta permasalahan bahwa 4 dari 5

lembaga TK tersebut dalam mengembangkan fisik motorik kasar pada anak guru menggunakan video diambil dari *you tube*, guru hanya menuliskan di kegiatan harian yang diberikan kepada kedua orang tua dengan cara kegiatan yang dilakukan bersama di rumah kadang-kadang guru mengajak anak senam langsung saat di online. Akan tetapi, guru mengalami kesulitan dengan ragam kegiatan bermain khususnya untuk motorik kasar anak juga melihat gerak anak saat di pembelajaran online. Hal ini dikuatkan penelitian yang dilakukan oleh (Sumiyati, 2018) dimana keseimbangan, kesiapan persendian dan kekuatan otot sebagai sasaran utama awal terjadinya perkembangan motorik dalam anak harus dikembangkan dengan permainan edukatif terutama melatih ketangkasan supaya anak mampu menggunakan kekuatan atau otot-otot besarnya. perkembangan motorik kasar anak kurang diperhatikan karena kondisi yang tidak memungkinkan guru melaksanakan pembelajaran diluar, dimana membawa pengaruh karena peran orang tua menjadi sangat penting dalam pencapaian perkembangan anak dimana anak menjadi malas bergerak, hanya saat dengan gurunya saja di *video call*, *google meet* itupun dilakukan dengan dominasi banyak duduk dari pada bergerak bebas. Inovasi permainan yang akan dilakukan juga didasari permasalahan tersebut dan juga penelitian oleh (Andriani et al., 2019) mengembangkan pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative melalui lari estafet dilanjutkan (S. et al., 2020) mengembangkan media melalui aplikasi gerak lokomotor menjadi ide gabungan yang akan digunakan dalam pembelajaran motorik kasar.

Pemilihan permainan bola keranjang yang akan dikembangkan melalui penelitian akan didasarkan rujukan hasil penelitian yang dilakukan oleh salah satu anggota peneliti yaitu permainan bola kwanjang dimana merupakan pengembangan sepak takraw di SD. Permainan ini dikombinasi dengan model bola keranjang, berdasar tulisan (Indriharta & Pembangunan, 2006) dimodifikasi melalui karya (Indonesia, n.d.) diarahkan pada permainan beregu tetapi dasar-dasar terkait pola permainan menggunakan teknik-teknik individu yang harus dikuasai oleh anak secara terus menerus proses nya diujicobakan pada anak jenjang SD. Sedangkan focus pada pengembangan penelitian di artikel ini pada anak usia 5-6 tahun dimana capaian keterampilan adalah gambaran kemampuan motorik individu yang ditunjukkan ketika penguasaan pada suatu gerakan. Terkait proses pembelajaran motorik, seorang anak didik diharapkan mampu. mencapai keterampilan motorik, yaitu kemampuan individu/seseorang saat melakukan tugas gerak lebih maksimal sesuai kemampuan dirinya pribadi (Siregar, 2018).

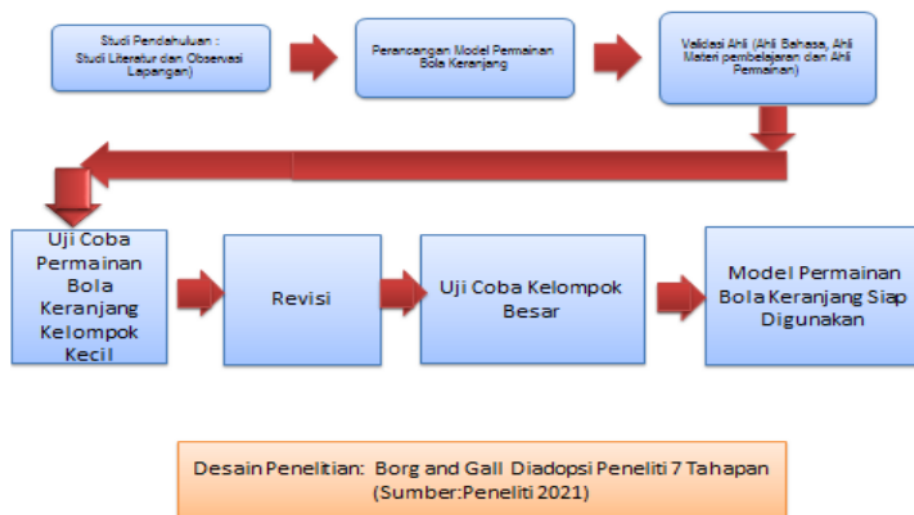
Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan tujuan penelitian akan mengembangkan permainan bola keranjang sebagai model kegiatan bermain yang difokuskan pada motorik kasar anak usia dini usia 5-6 tahun. Urgensi yang diharapkan pengembangan model permainan bola keranjang untuk inovasi permainan yang digunakan dalam pembelajaran anak yang dikembangkan khusus untuk motorik kasar terutama agar anak memiliki ketangguhan fisik dan variasi kegiatan untuk terus bergerak meskipun pembelajaran tatap muka belum dilakukan. Ragam teknik dasar yang akan dilakukan dengan melompati ban bekas, melompat di kayu, melompat bertumpu dua kaki dengan bangku, melempar bola ke dalam keranjang dimana ujung akhirnya akan mengarahkan pada teknik permainan kwanjang sederhana untuk anak usia 5-6 dikembangkan melalui instrument indicator ketercapaian kompetensi motorik kasar di STPPA (Standar Tingkat Pencapaian perkembangan Anak). Selain itu tidak boleh dilupakan konsep bermain pada anak dimana bermain akan sebagai cara belajar dimana salah satunya pada kinestetik dibutuhkan stimulasi ragam gerak supaya energy anak tersalurkan dengan optimal (Ardini P & Lestarinigrum A, 2018). Selain itu disebutkan ketika anak melakukan permainan bola keranjang dasar aktivitas gerak yang memuat unsur-unsur

olag raga dimana memunculkan pada anak-anak melibatkan dirinya dalam suatu gerak olahraga yang menjadi sebuah kebutuhan anak. Selain hal tersebut terdapat gerak berjalan, berlari menendang, menyundul, melempar dengan bola akan semakin luas cakupan gerak anak untuk kekuatan tubuhnya (Indonesia, n.d.).

METODOLOGI

Metode dalam desain penelitian adalah *research and development (R & D)*. Metode dipilih sesuai dengan tujuan dan sasaran yang akan ditunjukkan yaitu untuk menemukan dan mengembangkan model permainan bola keranjang menjadi model permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran anak usia dini aspek motorik kasar. Pengembangan model pembelajaran berlandaskan pada teori konstruktivisme dengan pemilihan model Borg dan Gall, dimana pengembangan teori konstruktivisme Vygotsky dan Piaget akan diadopsi dengan tahapan 4 D (*Divine, Design, Development, Disemination*) (Hapidin & Yenina, 2016). Pengembangan langkah-langkah yang 10 akan diadopsi oleh peneliti karena keterbatasan penelitian menjadi 7 tahap dimana pengembangan produk didasarkan pada temuan kajian pendahuluan lalu diuji kemudian direvisi dan diperoleh sebuah model permainan sebagai produk akhir yang digunakan sebagai hasil belajar/output.

Proses penelitian yang tertulis di artikel ini hanya sampai uji coba kelompok kecil sambil menunggu hasil dan masukan saat tim selesai menyusun draf buku panduan. Adapun langkah-langkah proses *research and development (R & D)* dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model Permainan Bola Keranjang Untuk Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Adaptasi dari Model Borg & Gall (Gall et al., 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Berangkat kebutuhan awal analisis dari penelitian yang dilakukan anggota tim dikuatkan dengan memetakan keterkaitan masalah dan model permainan yang akan dikembangkan yang dilakukan adalah mengkaji teroi-teori yang relevan juga melakukan observasi lapangan awal dimana nanti digunakan dalam menentukan langkah awal penelitian yang akan dilakukan. Semua anggota tim melakukan diskusi serta pemetaan dari hasil penelitian terdahulu anggota tim.

Perancangan Model Permainan Bola Keranjang

Membuat job deskripsi, membuat alur produk sesuai spesifikasi model yang akan dikembangkan melalui kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD). Pembagian tugas saat (FGD) sebagai ketua peneliti: memimpin FGD, menulis draf alur rancangan model, anggota satu merancang inovasi bola keranjang dengan aspek motorik kasar berdasarkan konsep teknik olah raga secara tepat dan memberikan rekomendasi validator materi bidang pendidikan jasmani dan kesehatan, anggota dua merancang indikator instrument materi aspek perkembangan motorik kasar usia 5-6 tahun dengan mengkaji perencanaan, pengembangan tema yang sesuai dan memberikan rekomendasi validator materi bidang PAUD.

Validasi Ahli

Menyebarkan instrument pada ahli sesuai yang disepakati waktu FGD, Semua anggota tim bertanggungjawab pada 1 validator ahli. Adapun validator tersebut adalah bidang keilmuan materi PAUD yaitu Dr. Dema Yulianto, M.Psi (Dosen PG-PAUD-FKIP-UNP Kediri), Nova Dwi Harsiwi, S.Pd guru kelompok B di TK Labschool, Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Psi bidang kajian psikologi perkembangan anak, ahli bahasa Nur Lailiyah, M.Pd (Dosen PBSI-FKIP-UNP Kediri), ahli bidang Penjas (Gerak dasar pendidikan jasmani -gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif) yaitu Risky Burstiando, M.Pd (Dosen Penjaskesrek-FIKS-UNP Kediri). Adapun hasil dari validasi instrumen rancangan pembelajaran pengembangan model permainan bola keranjang adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Pengolahan Data Validitas Instrumen Ahli Materi, Bahasa dan Ahli Permaian Gerak Motorik

	Nur	Dema	Hanggara	Nova	Ando								
Butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4	Validator 5	s1	s2	s3	s4	s5	$\sum s$	V	Keterangan
1	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	16	0,80	Valid
2	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	19	0,95	Valid
3	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	0,90	Valid
4	4	5	5	4	3	3	4	4	3	2	16	0,80	Valid
5	4	4	5	4	3	3	3	4	3	2	15	0,75	Valid
6	4	5	5	4	3	3	4	4	3	2	16	0,80	Valid
7	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	18	0,90	Valid
8	4	5	4	5	4	3	4	3	4	3	17	0,85	Valid
9	4	4	5	4	4	3	3	4	3	3	16	0,80	Valid
10	3	5	4	4	4	2	4	3	3	3	15	0,75	Valid
11	3	5	5	4	5	2	4	4	3	4	17	0,85	Valid
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	1,00	Valid
13	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	1,00	Valid
14	3	5	4	5	4	2	4	3	4	3	16	0,80	Valid
15	3	5	5	5	3	2	4	4	4	2	16	0,80	Valid
16	3	4	5	5	2	2	3	4	4	1	14	0,70	Valid
17	3	5	5	5	4	2	4	4	4	3	17	0,85	Valid
18	3	4	5	5	2	2	3	4	4	1	14	0,70	Valid
19	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	16	0,80	Valid
20	5	5	4	5	4	4	4	3	4	3	18	0,90	Valid
21	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	0,95	Valid

Masukan yang diberikan oleh masing-masing validator dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Masukan Komentar Validator

Nama Validator	Komentar dan Rekomendasi	
	Komentar	Rekomendasi
Nur	1. Perlu perbaikan redaksi 2. Sistematika urutan memakai penomoran 3. Setiap kegiatan perlu ditandai dengan ketercapaian yang diinginkan 4. Berikan lembar evaluasi dan lembar anekdot penilaian	21 Layak digunakan
Dema	Secara keseluruhan instrumen sudah baik cukup dilakukan revisi pada beberapa poin terkait tata tulis/pengetikan, penyesuaian tema untuk bisa digunakan	Sangat layak digunakan
Hanggara	Perlu memperhatikan rencana evaluasi/ teknik penilaian yang direncanakan, apakah memungkinkan bila dinilai menggunakan hasil karya mengingat kegiatan yang diterapkan lebih kearah praktik motorik	Sangat layak digunakan
Nova	1. Kegiatan tersebut sangat layak digunakan untuk mengembangkan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun. Langkah pelaksanaan juga mudah dipahami oleh guru. Dalam setiap pelaksanaan sudah mencakup aspek perkembangan dengan kegiatan yang menyenangkan. 2. Pelaksanaan permainan dapat juga dibuat kelompok terdiri menjadi 2 tim, agar bisa mengembangkan sikap kerja sama dengan teman	Sangat layak digunakan
Ando	1. Pada materi Gerakan melompat dengan sub tema	Cukup layak digunakan

Nama Validator	Komentar dan Rekomendasi	
	Komentar	Rekomendasi
	binatang terbang kupu-kupu, sepertinya kurang tepat jika kupu-kupu diasumsikan untuk melompat, jika diarahkan ke bentuk Gerakan motorik kasar lebih tepat Gerakan kupu-kupu seperti Gerakan “dogding” jika melompat bisa menggunakan contoh hewan katak.	
	2. Melempar bola dalam keranjang merupakan gerakan koordinasi mata tangan bukan merupakan bentuk koordinasi otot, lebih baik tidak diberi sasaran cukup melempar sejauh yang siswa mampu apabila tetap mengambil kemampuan otot lengan	
	3. Setiap peralatan yang digunakan lebih baik diberi petunjuk ukuran dimensi yang jelas (ukuran dalam gambar). Sehingga aman dan nyaman digunakan oleh anak	
	4. Perkuat review di penutup tentang seberapa jauh siswa berhasil dalam menguasai setiap pembelajaran agar benar-benar diketahui perkembangan motorik kasar mereka	

Uji Coba Model Permainan Bola Keranjang Kelompok Kecil

Selanjutnya dilakukan ujicoba menggunakan instrument pembelajaran kemudian membenahi dengan memasukan butir-butir capaian kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun sesuai STPPA melalui menyiapkan penilaian seperti dibawah:

4

Tabel 3: Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan Motorik Kasar Usia 5-6 tahun	1. Anak melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan saat melakukan kegiatan				

	bermain
2.	Anak mampu melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala saat kegiatan bermain
3.	Anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan dalam kegiatan bermain
4.	Anak terampil menggunakan tangan kanan atau kiri saat kegiatan bermain
5.	Anak mampu melakukan kebersihan diri setelah kegiatan bermain

Berdasarkan lembar observasi tersebut diperoleh hasil pengolahan data:

Tabel 4: Uji Validitas Kriteria

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Indikator_1	9.84	3.740	.694	.728
Indikator_2	10.52	3.925	.624	.751
Indikator_3	10.45	4.189	.564	.770
Indikator_4	10.65	4.370	.553	.776
Indikator_5	10.16	3.340	.561	.790

Paparan tabel 4 dapat disimpulkan nilai indikator **valid** karena memiliki nilai *Corrected Item-Total Correlation* $\geq 0,3$ maka semua indikator dapat dinyatakan valid

Tabel 5: Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.801	5

Tabel 5 menjelaskan reliabilitas yang baik jika minimal nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,7$ sehingga reliabilitas instrument dapat dinyatakan baik.

Tabel 6: Uji Hipotesis

ANOVA

Nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12.968	4	3.242	7.747	.000
Within Groups	62.774	150	.418		
Total	75.742	154			

2

Berdasarkan tabel hasil analisis varians (ANOVA) di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan statistik uji F diperoleh sebesar 7,747 dengan nilai Sig 0,0001. Karena nilai Sig lebih kecil dari alpha yang telah ditetapkan sebesar 0,05 maka keputusan yang diambil adalah menolak H_0 dan menerima H_1 . Kesimpulan diambil setiap indikator capaian hasil perkembangan motorik anak memberikan hasil yang berbeda.

Bukti dokumentasi pendukung saat anak-anak melakukan kegiatan bermain:



Gambar 1: Persiapan Alat/Bahan



Gambar 2: Bermain Melompati Ban Bekas



Gambar 3: Memasukan Bola Dalam Keranjang



Gambar 4: Bermain Melompati Tongkat



Gambar 5: Bermain Melompat Dengklek



Gambar 6: Pengenalan Teknik Kwanjang

Melalui ujicoba kelompok kecil diperoleh hasil bahwa hasil penilaian terhadap indikator pencapaian perkembangan motorik kasar memperoleh hasil cukup baik. Hal ini juga didukung melalui dokumentasi kegiatan yang menunjukkan bahwa gerakan bermain sudah melibatkan aktivitas lokomotor melompat, keterampilan manipulatif dengan melambungkan bola serta ada koordinasi ketangkasan, keseimbangan serta bagaimana kekuatan kaki anak juga ketelitian ketika melakukan tekanan dalam menghasilkan kombinasi gerakan tungkai serta lengan (Angraini et al., 2019). Saat anak-anak melakukan komposisi gerakan koordinasi dibutuhkan kematangan otot-otot tertentu sehingga mereka mampu berlari, melompat, berjalan sehingga

tidak jatuh juga melibatkan gerakan mata, tangan bersamaan akan dimasukan dalam perencanaan guru menggunakan tema yang sesuai (Rahma & Kastrena, 2020). Kemampuan anak melakukan permainan fisik dengan aturan dalam kegiatan bermain juga terlihat dengan kemandirian anak dimana saat anak melakukan kegiatan yang menarik, dilakukan dengan senang, penelitian yang dilakukan oleh (Nuridayu et al., 2020) saat anak-anak melakukan gerakan binatang tercipta aturan dengan menyelesaikan kegiatan bermain seluruh alat yang disediakan dan anak merasa sangat antusias juga terlihat dengan melakukan kegiatan bermain mendapatkan keceriaan meskipun dalam pembimbingan.

Saat pemanfaatan ban bekas juga terlihat spontanitas anak dimana terjadi penggabungan indra bersamaan dengan gerakan. Penelitian yang dijabarkan (Asriansyah & Mahendra, 2020) saat anak-anak banyak yang kejanduan game online berpengaruh pada tingkat perseptual motorik dikembangkan permainan jasmani melalui permainan balap ban dimana hasil penelitian menunjukkan kesadaran aturan, ada latihan berupa kesadaran komitmen, sabar menunggugiliran serta jika dikombinasi kelompok ada latihan kompetisi. Data ini didukung juga oleh (Komaini, 2017) dimana gerak dasar terasah dengan aktivitas bermain saat aktif bergerak akan berdampak hasil optimal dibandingkan anak yang kurang aktif dalam kebebasan bergerak. Ini harus didukung dalam rancangan pembelajaran guru mengaitkan strategi yang diterapkan saat kegiatan bermain tersebut. Latihan koordinasi saat kegiatan bergerak aktif dibutuhkan dimana keberanian, kekuatan otot serta kemampuan diperlukan dalam mempersiapkan jadwal latihan secara berkelanjutan. Harahap & Seprina dalam (Syafri et al., 2020) menegaskan olah raga berkaitan dengan capaian kinerja dimana keterampilan dasar harus disiapkan sejak usia kanak-kanak oleh sebab itu stimulasi harus dilakukan dengan beragam variasi permainan motorik.

Pemaparan hasil (Nugraha, 2015) semua gerakan ketika menimbulkan gerak/motoric akan melibatkan gerakan keseluruhan tubuh dimana akan terlibat sebuah unsur penentu yaitu kematangan serta adanya pengendalian unsur utama gerak tubuh. Semakin anak akan banyak dalam gerakan semakin banyak manfaat yang diperoleh sekaligus semakin terampil dimana unsur jasmani kebugaran, kekuatan, kelincahan, daya tahan, kelenturan dan keseimbangan akan terwujud. Aktivitas olah raga juga dipersiapkan untuk pencapaian prestasi dimana ini harus dilakukan sejak anak masih mudah dalam membangun kesiapannya fisik serta mentlnya sejak dini. Beragam upaya dipersiapkan tentunya melalui pembelajaran berbasis tema di PAUD akan mendukung bagaimana bola keranjang sebagai bagian model permainan motorik dilandaskan pada pendidikan jasmani yang tetap mengedepankan etika yaitu saat selesai bermain anak segera memiliki tanggungjawab kebersihan diri, anak memiliki kebiasaan dan perilaku melalui kehidupan sehari-harinya dengan sering melakukan gerak aktif dan mendapatkan kesempatan dalam melakukan koordinasi secara menyeluruh terutama memodifikasi bola keranjang tetapi dengan memegang teknik yang benar (Indriharta & Pembangunan, 2006) . salah satu pengkombinasian kreatifitas bola keranjang dikenalkannya teknik sepak takraw dasar melalui permainan krawnjang kemudian dari modul permainan kids takraw (Indonesia, n.d.) dimana bentuk permainan nantinya sebagai tindak lanjut pengenalan kolaborasi berkelompok melalui aturan sederhana yang bisa dipahami anak dalam menjawab tantangan pembinaan akan disesuaikan dengan tinggi jangkauan anak serta akan dimainkan baik dalam ruangan maupun luar ruangan. Hal ini juga sebagai penguatan bahwa pembelajaran saat pandemi dengan lebih banyak menggunakan *gadget* akan secara perlahan dapat dikurangkan melalui kegiatan tatap muka terbatas diterapkan model permainan yang dihasilkan. Hasil penelitian *gadget* sebagai tantangan orang tua kondisi milenial menurut (Novianti & Garzia, 2020) generasi modern tetap menggunakan dukungan teknologi tetapi

guru dan orang tua harus bekerjasama agar anak tetap mendapatkan layanan kesempatan bergerak bebas dan aktif.

SIMPULAN

Model permainan dalam rangka stimulasi kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun yang sudah dilakukan dengan memiliki tujuan menghasilkan inovasi permainan dituangkan dalam kegiatan bermain anak meskipun masih dalam tahap ujicoba kelompok kecil sudah dapat terlihat hasilnya dimana secara efektif model permainan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar motorik anak. Peningkatan terlihat dengan rancangan kegiatan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulative dikombinasikan dengan rancangan pembelajaran dengan tema-tema kegiatan mendukung. Tinggal dikembangkan lebih lanjut dengan penyusunan draft buku pedoman guru dalam pembelajaran dan juga dilanjutkan uji coba kelompok besar supaya hasil pengembangan model akan lebih siap digunakan ketika sekolah lain ingin mengadopsi kegiatan bermain disesuaikan dengan kondisi sekolah, tema pengembangan dan keragaman alat yang dimiliki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan serta terima kasih disampaikan kepada Universitas Nusantara PGRI Kediri melalui program stimulus dana penelitian melalui LPPM sangat bermanfaat dalam pencapaian luaran penelitian yang dihasilkan oleh peneliti bersama anggota dalam upaya meningkatkan kinerja dosen dan kolaborasi bersama mahasiswa terkait publikasi ilmiah dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang penelitian dan publikasi karya.

Artikel isfauzi

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
2	Veny Iswantiningtyas. "Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah", Efektor, 2021 Publication	1%
3	www.coursehero.com Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
5	Nurul Arifiyanti. "The Gross Motor Skill Differences Between Preschool Boys and Girl", Aulad: Journal on Early Childhood, 2020 Publication	1%
6	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%
7	journal.unj.ac.id Internet Source	1%

8

Internet Source

<1 %

9

docplayer.info

Internet Source

<1 %

10

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

11

repository.stienobel-indonesia.ac.id

Internet Source

<1 %

12

Sumiyati Sumiyati. "METODE
PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA DINI", AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak,
2018

Publication

<1 %

13

jurnal.ugm.ac.id

Internet Source

<1 %

14

lib.ugent.be

Internet Source

<1 %

15

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

16

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

17

Mustika Dewi Muttaqien, Aisyah Aisyah.
"Upaya Peningkatan Motorik Kasar Anak
Melalui Permainan Maze Sketch Spider untuk
Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunga Bangsa 2

<1 %

Grogol Jaya Depok", EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 2021

Publication

18	lionbullion.com Internet Source	<1 %
19	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
20	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
21	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
22	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
24	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
25	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off