
PENGARUH MEDIA CONE (PENANDA) TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK

Titin Kusayang¹

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci¹

Email: titin.kusayang@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh media *cone* (penanda) terhadap keterampilan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, penelitian ini berbentuk desain *quasi eksperimental*.

Hasil penelitian terlihat bahwa anak pada kelas eksperimen yang menggunakan media *cone* (penanda) memiliki rata-rata lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media tali. Berdasarkan perhitungan *t-test* diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *cone* (penanda) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh.

Kata Kunci: *Cone* (penanda), Motorik Kasar, Keterampilan

Abstract

The purpose of the research is to see the effect of the use of media cone in gross motor skills of children in kindergarten Pembina Sungai Penuh. The method used was a quantitative approach, this study is a quasi experimental design.

The research result shows that the children in the experimental class use cone media have a higher mean than the control class that uses the string media. Based on the calculation of the t-test showed that t count is greater than t table shows that there is a significant impact on gross motor skills of children. It can be concluded that the use of media cone has a significant effect on gross motor skills of children in kindergarten Pembina Sungai Penuh.

Keywords: *Cone, Gross Motor, Skills*

Pendahuluan

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya serta keterampilannya. Masalah pendidikan adalah masalah yang penting dalam kehidupan, bukan saja sangat penting bahkan masalah pendidikan itu samasekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga maupun kehidupan bangsa dan negara. Bahkan maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan dinegara itu.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa, karena pendidikan dapat mewariskan budaya kepada generasi penerusnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tata nilai. Pendidikan sendiri amatlah penting bagi anak, karena dengan pendidikan anak mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan dan wawasan dalam menunjang aspek perkembangan anak. Seperti yang tercantum dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang berbunyi : Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan

Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletak dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

Usiadini merupakan usia emas (*golden age*) pada masa ini anak akan lebih mampu mengembangkan seluruh potensinya. Keberhasilan upaya pengembangan kecerdasan anak usiadini sangat ditentukan oleh bagaimana kualitas lingkungan bermain anak dan stimulus lingkungan anak. Lingkungan bermain yang menyenangkan, mengasyikkan yang dapat memberi rasa aman, nyaman dan menarik bagi anak untuk beraktivitas dalam mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK). Salah satu kemampuan pada anak TK yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan motoriknya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan gerak anak.

Perkembangan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka

lakukan. Pengembangan kemampuan motorik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia TK. Semakin kuat dan terampilnya gerakan anak membuat anak senang bermain dan tidak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain.

Karakteristik perkembangan yang berhubungan dengan motorik kasar anak usia dini, yaitu berdiri diatas salah satu kaki selama 5-10 detik, menaiki dan menuruni tangga dengan berpegangan dan berganti-ganti kaki, berjalan pada garis lurus, berjalan dengan berjinjit sejauh 3 meter, berjalan mundur dan melompatdi tempat, melompat ke depan dengan dua kaki sebanyak 4 kali, bermain dengan bola (menendang dengan mengayunkan kaki ke belakangdan ke depan, menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya kedada, dan mendorong, menarik dan mengendarai sepeda roda tiga atau mainan beroda lainnya, dapat melakukan permainan dengan ketangkasan dan kelincihan sepertimenggunakan papan luncur.

Menurut Depdiknas (2008:5) "motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik/jasmani dengan menggunakanotot-otot besar, seperti otot lengan, otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan ototperut yang dipengaruhi oleh kematangan fisik anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Samsudin (2008:15) motorik kasar adalah Aktivitas dengan menggunakan otot otot besar yang meliputi gerakan dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Gerak dasar lokomotor terdiri dari lari, loncat, lompat, dan jengket. Gerak non lokomotor terdiri dari mengulur,

menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat. Gerak manipulatif terdiri dari mendorong, memukul, memantul, melempar, menendang, mengguling, menerima, menangkap dan menghentikan.

Berdasarkan survey awal yang peneliti lakukan dilapangan terlihat masih kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar anak, hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan dan minat anak dalam kegiatan motorik kasar, sehingga kemampuan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik. Dalam pelaksanaannya anak kurang mampu menggerakkan anggota tubuhnya dengan lentur atau kurang seimbangnyagerakan tubuh anak dalam kegiatan motorik kasar seperti berlari, berjinjit ataupun melompat, Media dan kegiatan dalam pengembangan motorik kasar anak kurang menarik sehingga anak mudah bosan, Selain itu kurangnya sarana dan prasarana yang mampu mendukung pembelajaran guru mengembangkan motorik kasar.

Sehubungan dengan hal diatas, dapat dilihat bahwa permasalahan perlu diatasi dan dipecahkan. Agar kejadian ini tidak terulang dan proses belajar mengajar dapat dicapai sebagaimana diharapkan. Disini diperlukan suatu upaya efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan salah satunya dengan menggunakan media *cone* (penanda) dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Menurut Hurlock (1978:320) bermain (*play*) adalah "setiap kegiatan yang

dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban”.

Selanjutnya Sudono (2000:1) bermain adalah “kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Seljalan dengan itu Dworetzky dalam Wiyani (2012:122) memberikan batasan bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu (1) Motivasi instrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak, bukan karena adanya tuntutan atau paksaan; (2) pengaruh positif, artinya kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan; (3) bukan dikerjakan sambil lalu, artinya bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura pura; (4) cara/tujuan, artinya cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan bermain; (5) kelenturan, artinya kelenturan ditunjukkan baik dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak, dimana melalui bermain anak dapat berekspresi dan bereksplotasi dengan lingkungan bermainnya untuk memperoleh kesenangan.

Menurut Sadiman dalam Kustandi, dkk (2011:7) menyatakan bahwa Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan. Sedangkan, menurut Raharjo dalam Kustandi, dkk (2011:7) Media adalah wadah dari pesan yang oleh

sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sipemberi pesan kepada sipenerima pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh anak, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Dengan adanya media, kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2011:24-25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: “1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain lain”.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk anak usia dini menurut Eliyawati (2006:111-112) yaitu: “a) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, b) memungkinkan

adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, c) membangkitkan motivasi belajar anak, d) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, e) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak, f) mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, g) mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran, yaitu dapat sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada anak sehingga informasi dapat diterima dengan jelas.

Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memajami konsep secara ilmiah. Suryana (2013:140-141) menyebutkan pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni “memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak”.

Menurut Moeslichatoen (2004:61) tujuan bermain adalah “setelah anak-anak melakukan kegiatan bermain anak dapat menguasai cara: (1) menghindari pertentangan; (2) berbagi kesempatan atau giliran; (3) menuntut hak dengan cara yang dapat diterima; (4) mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima dan seterusnya”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan bermain adalah agar anak memperoleh kepuasan dan kesenangannya dalam melakukan kegiatan bermain sehingga hal ini

memberikan rasa aman secara psikologis kepada anak.

Koger (2007:149) menjelaskan *cone* ialah alat yang terbuat dari plastik, berbentuk lancip dibagian atasnya, dan digunakan untuk menandai sebuah area. *Cone* biasanya berwarna cerah, misalnya jingga.

Selanjutnya Faruq (2009:2-3) menjelaskan penanda adalah suatu alat yang digunakan untuk mengembangkan gerak dasar anak yang dikemas dalam bentuk berbagai permainan menarik untuk anak disekolah ataupun dirumah. Selain digunakan sebagai alat permainan, penanda juga digunakan untuk memberikan suatu tanda pada aktivitas gerak tertentu lapangan, atau pembatas untuk menanda suatu gerakan berubah kegerakan yang lain.

Penanda sangat mudah digunakan dan praktis mulai dari cara pengambilan dan penyimpanan barang sampai pada penggunaan dan pengembaliannya, selain itu mempunyai banyak fungsi dan dapat digunakan untuk bermacam-macam tujuan. Media penanda cukup aman digunakan dengan tingkat keselamatan yang terjaga. Selama ini masih jarang mengoptimalkan penggunaan penanda, disinilah peran inovasi yang betul-betul menarik untuk mengembangkan aktivitas gerak anak melalui media penanda ini.

Faruq (2009:4) menjelaskan beberapa alasan mendasar mengapa penanda bisa dianggap penting untuk mengembangkan kecerdasan gerak anak-anak antara lain : (1) dengan satu media penanda bisa diperoleh berbagai aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak-anak; (2) sangat mudah, praktis dan aman

serta sangat gampang dan relatif aman, penggunaannya dan penyimpanannya disekolah atau dirumah; (3) mempunyai tingkat keselamatan yang relatif lebih aman bagi anak-anak; (4) dapat dikembangkan dengan berbagai fungsi, tidak hanya untuk permainan, bisa juga untuk penanda berbagai kegiatan lain, misalkan pembentukan kelompok; (5) mudah mendapatkan penanda ini dan harganya relatif murah; (6) bisa digunakan di berbagai tempat dimana saja tergantung dari jenis kegiatan yang diinginkan; (7) bisa digunakan untuk pembelajaran lintas mata pelajaran (*interdisciplinary links between other subject*).

Metode

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu "Pengaruh media *cone* (penanda) terhadap keterampilan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh" maka jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *Quasi experimental*. Menurut Sugiyono (2012: 77) "Desain *Quasi Experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh media *cone* (penanda) terhadap keterampilan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Sungai Penuh Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi, dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X)

bermain menggunakan media *cone* (penanda), sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau bermain dengan cara yang biasanya yaitu menggunakan media tali, selanjutnya kedua kelompok diberikan *posttest*.

Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh terdiri dari 107 siswa yang terbagi dalam 7 kelompok belajar. Kelompok belajar pertama adalah kelompok A dengan jumlah anak 19 orang, kelompok belajar kedua adalah kelompok B1 dengan jumlah anak 15 orang, kelompok belajar ketiga adalah kelompok B2 dengan jumlah anak 15 orang, kelompok belajar keempat adalah kelompok B3 dengan jumlah anak 14 orang, kelompok belajar kelima adalah kelompok B4 dengan jumlah anak 13 orang, kelompok belajar keenam adalah kelompok B5 dengan jumlah anak 16 orang, dan kelompok belajar ketujuh adalah kelompok B6 dengan jumlah anak 15 orang.

Sampel yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan kelompok B2. Dimana kelompok B1 di jadikan kelas eksperimen dan kelas B2 dijadikan kelas kontrol, dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 15, dan rekomendasi dari guru kedua kelompok dan Kepala Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012: 85).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

tes buatan guru yang disusun oleh guru dengan prosedur tertentu dalam bentuk tes perbuatan. Tes dikatakan valid apabila tes itu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen ini menggunakan skala *likert* untuk penilaiannya, Yaitu sangat baik (SB) diberi skor 5, Baik (B) diberi skor 4, Cukup Baik (CB) diberi skor 3, Tidak Baik (TB) diberi skor 2, Sangat Tidak Baik (STB) diberi skor 1.

Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama. Untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus Alpha yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 122).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (*t-tes*). Untuk prasyarat uji hipotesis dilakukan uji normalitas menggunakan *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh, kelas yang menjadi sampel adalah B1 (kelas eksperimen) dan B2 (kelas kontrol). Kedua kelas tersebut diberikan tes sebagai instrumen yang telah ditetapkan sebelumnya.

Untuk memperoleh data awal keterampilan motorik kasar anak maka dilakukan *pre-test* terhadap

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diperoleh hasil *pre-test* terhadap keterampilan motorik kasar anak terlihat bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi yang dicapai anak 90 dan nilai terendah anak 67 dengan nilai rata-rata 79,7 sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang dapat dicapai anak 87 dan nilai terendah anak 67 dengan nilai rata-rata 78,3.

Setelah mengadakan *pre-test* pada kedua kelompok, selanjutnya pada kelompok eksperimen dilaksanakan perlakuan dengan menggunakan media *cone* (penanda) sedangkan di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan media tali, selanjutnya kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diadakan *post-test* pada akhir penelitian.

Dari data tes akhir diperoleh data kelas eksperimen dengan jumlah anak 15 orang memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 83 dari nilai anak kelas eksperimen ini diperoleh 1384 dengan rata-rata 92,27, standar deviasi 5,04 dengan varians 25,35.

sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi yang didapat anak 90 dan nilai terendah 73. Dari nilai anak kelas kontrol ini diperoleh 1218 dengan rata-rata 81,2, standar deviasi 4,84 dengan varians 23,46.

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil tes akhir.

Data tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang

dikemukakan pada teknik analisis data.

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $n= 14$ seperti pada Tabel 1 :

Tabel 1. Hasil perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	15	0,05	0,2069	0,220	Normal
2	Kontrol	15	0,05	0,1987	0,220	Normal

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} 0,2069 lebih kecil dari L tabel 0,220 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L hitung 0,1987 lebih kecil dari L tabel 0,220 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa : “Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen “.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 3,22 seperti yang dituliskan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	3,22	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari Tabel 2 terlihat bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah uji homogenitas dan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan pengujian *t-test*, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai kedua kelompok. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu : “Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut”.

Untuk menguji hipotesis digunakan *t-test*. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *t-test* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Dengan t-test

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	14	92,27	5,92	2,048	Tolak H_0
2	Kontrol	14	81,20			

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu : terdapat pengaruh yang signifikan dari media *cone* (penanda) terhadap keterampilan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh.

Dilihat pada tabel t dengan $df=(N_1-1)+(N_2-1)=28$, maka dalam tabel df untuk taraf nyata α 0,05 di dapat harga $t_{tabel} = 2,048$ dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari keterampilan motorik kasar anak di kelompok eksperimen yang menggunakan media *cone* (penanda) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan tali.

Berdasarkan hasil keterampilan motorik kasar anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 92,27. Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 81,20. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 5,92 dibandingkan dengan α 0.05 ($t_{tabel} = 2,048$) untuk derajat kebebasan $dk (N_1-1)+(N_2-1)=28$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,29 > 2,048$ dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 **ditolak**. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu : "Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut".

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan motorik

kasar anak di kelompok eksperimen yang menggunakan media *cone* (penanda) dengan kelompok kontrol yang menggunakan media tali.

Keterampilan motorik kasar anak akan berkembang optimal apabila dalam pembelajaran guru selalu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dan anak memperoleh suatu kesenangan dalam belajar, dan anak memperoleh wawasan dan pengetahuan karena guru mengajak anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan guru dituntut untuk memberikan penguatan, menumbuhkan percaya diri anak. Sebagaimana dikatakan oleh Sumantri (2005:9) tujuan pengembangan keterampilan motorik kasar adalah "(1) mampu meningkatkan kemampuan gerak; (2) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani; (3) mampu menanamkan sikap percaya diri; (4) mampu bekerja sama; (5) mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif". Untuk itu dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak diperlukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu hal terpenting yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak yaitu media yang menarik. Jika pendidik menggunakan media dan kegiatan yang monoton maka anak akan merasa jenuh dan bosan dalam belajar, sehingga keterampilan motorik kasar anak tidak berkembang secara optimal.

Media *cone* (penanda) merupakan media yang sangat efektif digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. Koger (2007:149) menjelaskan *cone* ialah alat yang terbuat dari plastik, berbentuk lancip dibagian atasnya,

dan digunakan untuk menandai sebuah area. *Cone* biasanya berwarna cerah, misalnya jingga. Selanjutnya Faruq (2009:2-3) menjelaskan penanda adalah suatu alat yang digunakan untuk mengembangkan gerak dasar anak yang dikemas dalam bentuk berbagai permainan menarik untuk anak disekolah ataupun dirumah. Selain digunakan sebagai alat permainan, penanda juga digunakan untuk memberikan suatu tanda pada aktivitas gerak tertentu lapangan, atau pembatas untuk menanda suatu gerakan berubah kegerakan yang lain.

Dengan adanya media *cone* (penanda) sebagai media yang digunakan guru dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak menjadikan anak lebih tertarik dan tertantang sehingga anak berusaha untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *cone* (penanda) lebih menarik sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran, anak lebih aktif dan penuh antusias dalam bermain, karena pada media *cone* (penanda) lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan. Sedangkan keterampilan motorik kasar anak dengan menggunakan media tali sudah bosan sehingga menyebabkan keterampilan motorik kasar anak rendah, hal itu disebabkan media yang digunakan tidak menarik perhatian anak.

Dengan adanya penggunaan media *cone* (penanda) lebih menarik minat anak sehingga keterampilan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal. Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik kasar anak menggunakan media *cone* (penanda)

lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan motorik kasar anak menggunakan media tali.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media *cone* (penanda) nilai rata-ratanya "lebih tinggi" dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media tali. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media *cone* (penanda) kelompok eksperimen (B1) dibandingkan kelompok kontrol (B3) yang menggunakan media tali. Dengan demikian menggunakan media *cone* (penanda) terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kota Sungai Penuh

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran diantaranya: (1) Bagi guru, Sebaiknya mengadakan variasi media dalam kegiatan pengembangan motorik kasar, penggunaan media *cone* (penanda) dapat menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang relevan guna meningkatkan hasil belajar anak. (2) Bagi kepala sekolah, Sebaiknya pihak TK lebih meningkatkan mutu TK dengan meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi anak. (3) Bagi peneliti

selanjutnya, Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/literature bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama.

Daftar Pustaka

- Arifin Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Faruq, Muhammad Muhyi. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui 70 Permainan dengan Cone*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga. Alih Bahasa Istiwidayanti
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Koger, Robert. 2007. *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja*. Bandung : SMK Saka Mitra
- R, Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Litera
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang. UNP Press
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Wiyani, Novan Ardi & Barnawi. 2012. *Format Paud*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media