

**PENGARUH MEDIA VIDEO BINATANG  
TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK KELOMPOK A  
TK PERMATA BUNDA SURABAYA**

**Hayatun Nufus Azizah**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: hanufazizah@gmail.com

**Sri Setyowati**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: Trinilbrow@hotmail.com

**Abstract**

*This research is Pre Experimental Design that aims to examine the effect of animal video media for children gross motor ability in group A TK Permata Bunda Surabaya. The sample in this research in group A TK Permata Bunda Surabaya wick amounts 18 children. Techniques data is collected using documentation and observation. Technique of data analyzed using wilcoxon match pairs test with formula  $T_{count} < T_{table}$ , and 5% signification rate. If  $T_{count}$  smaller than  $T_{table}$ , so the  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. The data analysis result shows  $T_{count} = 0$ , meanwhile  $T_{table}$  to the subject of 18 children with the standard of significant  $5\% = 40$ . From the result obtained can be concluded  $T_{count} < T_{table}$  ( $0 < 40$ ) so the alternative hypothesis ( $H_a$ ) accepted and the null hypothesis ( $H_0$ ) rejected. In conclusion, animal video media affecting children's gross motor ability in group A TK Permata Bunda Surabaya.*

**Keywords:** animal media video, gross motor.

**Abstrak**

Penelitian *Pre-Experimental Design* ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh media video binatang terhadap motorik kasar anak kelompok A TK Permata Bunda Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Permata Bunda Surabaya yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan *Wilcoxon Match Pairs Test* dengan rumus  $T_{hitung} < T_{tabel}$ , dan menggunakan taraf signifikan 5%. Jika  $T_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh,  $T_{hitung} = 0$ , sedangkan  $T_{tabel}$  dengan subjek 18 anak dengan taraf signifikan  $5\% = 40$ . Dari angka yang diperoleh berarti  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 40$ ) sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video binatang berpengaruh terhadap motorik kasar pada anak kelompok A TK Permata Bunda Surabaya.

**Kata kunci:** media video binatang, motorik kasar.

**PENDAHULUAN**

Dalam pembelajaran, guru berposisi sebagai penyampai pesan kepada siswa. Guru dalam menyampaikan pesan atau materi, melalui kata-kata atau secara lisan. Namun, guru juga memerlukan media guna penyampaian materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa, apalagi pembelajaran yang dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Peran guru anak usia dini lebih sebagai mentor atau fasilitator, dan bukan pentransfer ilmu pengetahuan semata, karena ilmu tidak dapat ditransfer dari guru kepada anak tanpa keaktifan anak itu sendiri. Jadi, media pembelajaran yang tepat akan memudahkan anak dalam memahami materi ilmu pengetahuan.

Media merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012:28). Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperlancar

proses kegiatan belajar mengajar di PAUD. Salah satu media yang cocok dalam pembelajaran motorik kasar anak khususnya melompat, dengan menggunakan media video.

Penggunaan media video sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu anak belajar melalui sensori dan panca indera (Sujiono, 2009:92). Anak dapat melihat melalui bayangan yang ditangkap oleh matanya, anak dapat mendengarkan bunyi melalui telinganya, anak dapat merasakan panas dan dingin lewat perabaannya, anak dapat membedakan bau melalui hidung dan anak dapat mengetahui aneka rasa melalui lidahnya. Dalam media video anak akan meniru gerakan yang ada pada tayangan video. Video yang ditayangkan berupa video gerakan-gerakan binatang pelompat kanguru. Pemilihan binatang kanguru disebabkan karena anak lebih suka dan tertarik keingintahuannya pada video binatang kanguru dari pada video gerakan manusia melompat. Selain itu, binatang kanguru melompat menggunakan dua kaki dari pada binatang pelompat lainnya sehingga sesuai dengan

yang diteliti yaitu, melompat menggunakan dua kaki bersama-sama dalam mengembangkan motorik kasar anak.

Menurut Thelen (dalam Santrock, 2000:210), motorik kasar yang terjadi pada diri anak merupakan suatu keterampilan dan juga aktivitas tubuh yang memerlukan suatu kontrol pada posisi tubuh, dengan arti setiap gerak yang dilakukan oleh anggota tubuh memerlukan koordinasi sesuai dengan perintah tubuhnya. Motorik kasar merupakan aktivitas gerak yang melibatkan koordinasi gerak otot-otot tubuh dan energi yang besar dan terkait dengan karakteristik anak yang sangat aktif dan suka bergerak. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan.

Kemampuan motorik kasar apabila berkembang dengan baik mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, mampu bekerjasama, dan mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif pada anak (Saputra, 2007:22). Selain itu, perkembangan motorik kasar memengaruhi perkembangan dasar lainnya. Oleh sebab itu, kemampuan motorik kasar perlu dikembangkan sejak dini melalui keterampilan motorik dasar.

Keterampilan motorik dasar memiliki gerak lokomotor, gerak nonlokomotor dan gerak manipulatif (Setyowati, 2012:95-96). Fokus keterampilan motorik dasar pada gerak lokomotor dimana bagian tubuh tertentu berpindah tempat. Gerak lokomotor memiliki berbagai macam gerak, salah satunya melompat.

Dalam melakukan gerakan melompat diperlukan contoh penggunaan media video dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Video Binatang Terhadap Motorik Kasar Anak Kelompok A TK Permata Bunda Surabaya".

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan jenis rancangan praeksperimental. Penelitian dilakukan untuk membandingkan efek variasi variabel bebas terhadap variabel terikat melalui manipulasi atau pengendalian variabel bebasnya. Perlakuan kepada subjek berbasis pada jenis rancangan *one group pretest-posttest design*.

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian adalah TK Permata Bunda Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A yaitu 2 kelas A1 dan A2 dengan jumlah anak sebanyak 35 anak. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah kelas A1 dengan jumlah keseluruhan 18 anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan observasi. Dokumentasi dalam

penelitian ini berupa foto maupun video selama anak melakukan kegiatan yang menggunakan kemampuan motorik kasar anak yaitu melompat menggunakan dua kaki. Selain itu, dokumentasi juga berupa RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan), RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian), dan lembar observasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik dengan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*. Menentukan kesimpulan dari pengujian hipotesis dengan membandingkannya menggunakan tabel kritis uji *Wilcoxon* dengan taraf signifikan 5%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Bunda Surabaya, dilaksanakan selama 2 minggu (12-22 Nopember 2018) yang setiap minggunya dilakukan 2 kali pertemuan yaitu, 1 kali *pre-test*, 2 kali *treatment*, dan terakhir 1 kali *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan pada minggu pertama, kemudian kegiatan *treatment* menggunakan media video dilakukan pada minggu pertama dan kedua, kegiatan *post-test* dilakukan pada minggu kedua.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengukuran awal (*pre-test*) disesuaikan dengan empat item penilaian telah ditetapkan, yaitu: melompat naik dengan dua kaki dan mendarat dua kaki, melompat turun dengan dua kaki dan mendarat dua kaki, melompat ke depan dengan dua kaki dan mendarat dua kaki, melompati rintangan dengan dua kaki dan mendarat dua kaki. Hasil rata-rata yang diperoleh pada kemampuan motorik kasar dalam melompat menggunakan dua kaki sebelum diberikan perlakuan berupa media video binatang adalah 2,96.

Pada tahap pengukuran akhir (*post-test*) dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan kegiatan meniru gerakan binatang melompat yang ditayangkan melalui media video binatang. Hasil rata-rata yang diperoleh pada kemampuan motorik kasar dalam melompat menggunakan dua kaki sesudah diberikan perlakuan berupa media video binatang adalah 3,58.

Setelah diketahui hasil nilai *Pre-test* dan *Post-test*, kemudian dianalisis secara statistik dengan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*, yang bertujuan untuk mencari kebenaran hipotesis yang digunakan. Berikut data hasil analisis motorik kasar anak kelompok A dalam tabel penolong *wilcoxon match pairs test*:

Tabel Penolong Wilcoxon Match Pairs Test.

No	Nama	Pre-test ( $X_{A1}$ )	Post-test ( $X_{B1}$ )	Beda $X_{B1}$ - $X_{A1}$	Tanda Jenjang			
					Jenjang	+	-	
1.	ARK	11	15	4	17	+17	-	
2.	AKI	12	14	2	6,5	+6,5	-	
3.	AAR	12	14	2	6,5	+6,5	-	
4.	DNI	13	15	2	6,5	+6,5	-	
5.	FRNK	11	14	3	13,5	+13,5	-	
6.	I	13	15	2	6,5	+6,5	-	
7.	IDF	12	15	3	13,5	+13,5	-	
8.	LSM	13	15	2	6,5	+6,5	-	
9.	MYAF	12	14	2	6,5	+6,5	-	
10.	MFNAG	11	14	3	13,5	+13,5	-	
11.	PS	13	15	2	6,5	+6,5	-	
12.	RWN	11	14	3	13,5	+13,5	-	
13.	R	11	13	2	6,5	+6,5	-	
14.	A	12	14	2	6,5	+6,5	-	
15.	SRS	14	15	1	1	+1	-	
16.	SAES	10	14	4	17	+17	-	
17.	UAPS	11	13	2	6,5	+6,5	-	
18.	V	11	15	4	17	+17	-	
<b>Jumlah</b>					$T_+ =$ 171	$T_- =$ 0		

(Sumber: Hasil Uji Wilcoxon Match Pairs Test)

Hasil penelitian mengenai kemampuan motorik kasar dalam melompat menggunakan dua kaki bersama-sama pada anak kelompok A berada pada kategori berkembang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil sebelum dan sesudah pemberian *treatment* berupa media video binatang terhadap motorik kasar anak kelompok A. Penelitian ini menggunakan video hewan pelompat kanguru. Video hewan pelompat kanguru diperlambat dan dipercepat sehingga anak dapat melihat secara mendetail gerakan kanguru, yaitu lompatan kanguru. Media video binatang dapat membantu anak dalam mencapai kemampuan motorik kasar dalam hal melompat dengan dua kaki secara bersama-sama. Dengan demikian hasil penelitian di TK Permata Bunda ini juga mendukung teori yang dikemukakan oleh Anderson (1994:104) bahwa video merupakan media yang tepat untuk memperhatikan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan. Melalui video anak langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Hasil penelitian ini juga mendukung kebenaran teori Beaty (2013:2011-2012) bahwa cara yang dapat membantu perkembangan anak dalam hal melompat dengan kedua kaki bersama-sama, salah satunya memanfaatkan hewan pelompat dengan menunjukkan video hewan melompat.

Selain itu, praktik langsung yang dilakukan oleh anak melalui kegiatan menirukan gerakan binatang menggunakan media video binatang dapat memengaruhi

pertambahan pada motorik kasar anak. Sebab, anak diberi kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Papalia dkk. (2008:198) tentang hal-hal yang dapat memengaruhi laju atau pertambahan pada perkembangan motorik kasar anak, salah satunya adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) dapat diketahui bahwa motorik kasar anak kelompok A TK Permata Bunda Surabaya mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media video binatang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) 3,08 untuk 4 item yang telah diamati dan setelah diberi perlakuan (*post-test*), motorik kasar anak dalam hal melompat menggunakan dua kaki bersama-sama pada anak meningkat dengan rata-rata 3,71 untuk 4 item yang telah diamati

Hasil analisis data menggunakan uji jenjang *wilcoxon* menunjukkan bahwa  $T_{hitung} = 0 < T_{tabel}$  untuk  $N=18$  dengan taraf signifikan  $5\% = 40$  yang berarti  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $0 < 40$ ). Dengan demikian hipotesis alternatif  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dinyatakan bahwa media video binatang memberikan pengaruh terhadap motorik kasar anak kelompok A TK Permata Bunda Surabaya.

### Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video Binatang terhadap motorik kasar anak pada kelompok A TK Permata Bunda Surabaya”, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

1. Guru Taman Kanak-Kanak

Adanya bukti bahwa penggunaan media video binatang memberikan hasil yang signifikan terhadap motorik kasar anak kelompok A. Dengan demikian guru dapat menggunakan media video binatang sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar anak.

2. Peneliti Selanjutnya

Penerapan media video binatang memberikan hasil terhadap motorik kasar anak pada kelompok A, sehingga peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini namun dengan menggunakan aspek yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Pers.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahagia, Yoyo. 2005. *Pembelajaran Atletik*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah: Direktorat Pendidikan Luar Biasa.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Terjemahan Arif Rakhman. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Hildayani, Rini dkk. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morisson, S George. 2008. *Fundamental of Early hildhood Education*. Jakarta: Person.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Papalia, E Diane & Wedkos, Sally dkk. 2008. *Human Development*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. No 137. Jakarta: Permendikbud.
- Rahyubi, Heri. 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskriptif dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Samsudin. 2008. *Pembelaaran Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera Prenadamedia Group.
- Saputra, Y. M. 2007. *Modul Mata Kuliah Perkembangan Motorik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan.
- Setyowati, Sri. 2012. *Pendidikan Seni Tari dan Koreografi untuk Anak Usia Dini (Edisi Revisi)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Soeprajitno, Wening Utami. 2015. *Pengaruh Penggunaan Permainan Berjalan Halang Rintang terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak*. (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/15023/19/article.pdf>, diakses 19 Januari 2017).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.