

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Harapan Masa Kota Banjarmasin. Untuk jelasnya tentang lokasi penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Sejarah singkat berdirinya

TK Harapan Masa Kelurahan Tanjung Pagar Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin didirikan pada tahun 1972, oleh Drs. H. Gusti Syaihuni dengan organisasi penyelenggara awal Yayasan Keluarga dan masyarakat berpendapat bahwa anak yang berasal dari TK atau RA akan jauh berbeda dari anak yang bukan berasal dari TK atau RA, mengenai kesiapannya dalam belajar maupun bergaul. Pada Kelurahan Tanjung Pagar tersebut pun TK atau RA yang berdiri berjarak cukup jauh dari wilayah rumah penduduk sehingga banyak keluhan orangtua mengenai sulitnya menyekolahkan anak karena faktor jarak. Atas dasar inilah Drs. H. Gusti Syaihuni sebagai yayasan bekerjasama dengan tokoh masyarakat untuk mendirikan TK Harapan Masa Kota Banjarmasin.

Nama TK dari yayasan pada tahun 1972 – 2003 TK Harapan Bangsa Kota Banjarmasin, namun pada tahun 2003 diubah menjadi TK Harapan Kota Banjarmasin.

Identitas Sekolah

Nama	: TK Harapan Masa
Alamat	: Jl. Gerilya Gg. Musyawarah. RT. 15 No. 7
Nomor Statistik	: 002156001016
Kelurahan	: Tanjung Pagar
Kecamatan	: Banjarmasin Selatan
Provinsi	: Kalimantan Selatan
Kode Pos	: 70247
Akreditasi	: Terakreditasi C
Penerbit SK	: Drs. H. GT. Syaihuni
Tahun Berdiri	: 1972
Organisasi Penyelenggara	: Yayasan

2. Letak Geografis

TK Harapan Masa terletak di Jalan Gerilya Gang Musyawarah Kelurahan Tanjung Pagar Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin, jarak antara sekolah dengan pusat kecamatan \pm 4 KM, sedangkan jarak sekolah dengan pusat kota \pm 5 KM.

Keadaan masyarakat disekitar TK adalah masyarakat yang agamis dan taat beribadah dan 100% beragama Islam. Wilayah atau lokasi TK Harapan Masa termasuk daerah yang aman yang masih asri, dapat dilihat dari lingkungan sekeliling dari sekolah masih berupa sawah milik warga yang masih berfungsi

dalam sektor pertanian. Jarak TK Harapan Masa pun dapat dikatakan cukup jauh dari perkotaan, berjarak sekitar 5 KM menuju perkotaan.

3. Visi dan Misi Sekolah

Visi sekolah terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa.

Misi TK Harapan Masa Kota Banjarmasin adalah:

- a. Menanamkan keyakinan atau aqidah melalui pengamalan ajaran agama.
- b. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan berkarakter.
- c. Membentuk sumber daya manusia yang aktif, kreatif, inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.
- d. Membangun citra sekolah sebagai mitra yang harmonis dimasyarakat.

4. Fasilitas

Dari hasil observasi dan dokumentasi yang dimiliki TK Harapan Masa Kota Banjarmasin mengenai fasilitas, diketahui bahwa bangunan sekolahnya berbentuk lurus dan dibangun secara permanen, yang meliputi:

**Tabel II. Keadaan sarana dan prasarana di TK Harapan Masa Kota
Banjarmasin**

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Keterangan
1	Ruang Kelas	2	
2	Kantor	1	
3	Kamar Mandi	1	
4	Lapangan	1	Seluas 11 X 3 M ³
5	Alat Permainan Outdoor	3	
6	Fasilitas Penunjang	1	Tipe Recorder

5. Keadaan Guru

Dari hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, pada tahun ajaran 2017/2018 tercatat 4 orang guru di TK Harapan Masa Kota Banjarmasin yaitu:

Tabel III. Jumlah Guru TK Harapan Masa Tahun Ajaran 2017/2018.

No	Nama	JK	TMT	Ket
1	Rusnawati, S.Pd NIP (196002071988032001)	Pr	PNS	Kepala Sekolah
2	Finiyati NUPTK (0336747649300013)	Pr	Honor	Guru Tetap
3	Kamsinah NUPTK (0442748651300023)	Pr	Honor	Guru Tetap
4	Karsiah NUPTK (3559756657300003)	Pr	Honor	Tata Usaha

Sumber: Dokumen Tata Usaha TK Harapan Masa Kota Banjarmasin Tahun 2018

6. Keadaan Anak

Dari hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti, jumlah siswa TK Harapan Masa Kota Banjarmasin pada tahun ajaran 2017/2018 adalah 41 orang yang terdiri dari kelas A sebanyak 11 anak dan kelas B sebanyak 30 anak.

Tabel IV. Rincian jumlah siswa TK Harapan Masa tahun ajaran 2017/2018 menurut kelas dan jenis kelamin.

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	A	8	3	11
2	B	17	13	30
Jumlah seluruhnya				41

Sumber data: Dokumen TK Harapan Masa Kota Banjarmasin

B. Penyajian Data

Pelaksanaan kegiatan dalam penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai tanggal 16 April 2018 sampai tanggal 16 Juni 2018. Untuk mengetahui jadwal penelitian bisa dilihat pada lampiran.

Kegiatan yang dilaksanakan selama masa penelitian adalah tentang kemampuan motorik kasar anak yaitu pada aspek kelincahan dan keseimbangan. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B. Kegiatan yang diberikan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama tentang kemampuan anak dalam aspek kelincahan dan keseimbangan, tetapi yang membedakan hanya untuk kelas eksperimen menggunakan permainan tradisional *batatampurungan* sebagai alat kegiatannya sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan permainan tradisional *batatampurungan*. Jadi, antara kedua kelas tersebut dibandingkan apakah terdapat pengaruh hasil belajar/ perbedaan yang signifikan atau sebaliknya.

Pada pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan, peneliti bertindak sebagai guru pendamping saja. Peneliti hanya mengamati anak yang diberikan perlakuan oleh guru dengan sebuah permainan tradisional *batatampurungan*.

Berikut rincian singkat kegiatan penelitian di TK Harapan Masa Banjarmasin.

Tabel V. Rincian Singkat Kegiatan Penelitian di TK Harapan Masa Banjarmasin

Pertemuan Ke	Hari/Tanggal	Materi
1	Jumat, 20 April 2018	<i>Pretest</i>
2	Sabtu, 21 April 2018	<i>Treatment I</i> bermain <i>batatampurungan</i> (Eksperimen)
3	Sabtu, 28 April 2018	<i>Treatment II</i> bermain <i>batatampurungan</i> (Eksperimen)
4	Sabtu, 5 Mei 2018	<i>Treatment III</i> bermain <i>batatampurungan</i> (Eksperimen)
5	Jum'at, 27 April 2018	Bermain melompat bentuk kotak (Kontrol)
6	Jum'at, 4 Mei 2018	Bermain melompat bentuk kotak (Kontrol)
7	Jumat, 11 Mei 2018	Bermain melompat bentuk kotak (Kontrol)
8	Sabtu, 12 mei 2018	<i>Posttest</i>

1. Pelaksanaan Kegiatan di Kelas Eksperimen

Susunan kegiatan harian secara umum dibagi menjadi 4 bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan diluar kelas, kegiatan inti dan penutup, sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Anak mengikuti kegiatan awal dengan rincian kegiatan seperti membaca doa harian, surah pendek, membaca doa sebelum belajar.

b. Kegiatan Diluar Kelas

Mengajak anak ke halaman sekolah untuk menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dengan melakukan permainan tradisional *batatampurungan*. Anak bermain secara bergantian sesuai dengan arahan guru. Kegiatan bermain *batatampurungan* diberikan untuk menstimulus motorik kasar anak yaitu kelincahan dan keseimbangan.

c. Kegiatan Inti

Kegiatan di dalam kelas sesuai dengan RPPH. Anak diminta guru menulis nama sendiri, mewarnai buku lembar kerja anak dan menulis kata yang dikenalkan guru sesuai tema pada hari itu.

d. Kegiatan Penutup

Simpulan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, membaca doa bersama, lalu pulang. (Untuk lebih lengkap bisa lihat dilampiran).

2. Pelaksanaan Kegiatan di Kelas Kontrol

Susunan kegiatan harian secara umum dibagi menjadi 4 bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan diluar kelas, kegiatan inti dan penutup, sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Anak mengikuti kegiatan awal dengan rincian kegiatan seperti membaca doa harian, surah pendek, membaca doa sebelum belajar.

b. Kegiatan Diluar Kelas

Mengajak anak ke halaman sekolah untuk menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain melompati kotak-kotak sesuai perencanaan guru kelas, dilakukan secara bergantian dan diarahkan oleh guru kelas.

c. Kegiatan Inti

Kegiatan di dalam kelas sesuai dengan RPPH. Anak diminta guru untuk menulis nama sendiri, menulis kata yang dikenalkan guru, menempel pola gambar sesuai dengan tema dan mewarnai buku lembar kerja anak.

d. Kegiatan penutup

Simpulan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan, membaca doa bersama, lalu pulang. (Untuk lebih lengkap bisa lihat dilampiran).

Untuk memberikan gambaran rinci tentang pelaksanaan perlakuan kepada masing-masing kelas akan dijelaskan sebagai berikut:

Kegiatan yang dilaksanakan di kelas eksperimen.

a. Pertemuan I (*Pretest* 20 April 2018)

Sebelum melaksanakan kegiatan, terlebih dahulu anak diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak, *pretest* yang diberikan berupa kegiatan berjalan jinjit pada jalur zigzag dan mempertahankan posisi tubuh saat berdiri dengan satu kaki sebanyak 30 anak dilakukan secara bergantian. Alat yang digunakan meliputi lembar instrumen penelitian.

b. Pertemuan II (*Treatment I* Kelas Eksperimen 21 April 2018)

Pada pembelajaran ketika penelitian ini dilakukan, peneliti bertindak sebagai guru pendamping saja. Peneliti hanya mengamati anak yang diberikan perlakuan oleh guru. Sebelum guru melaksanakan kegiatan perlakuan pada anak, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan segala peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan yaitu buku catatan, kamera dokumentasi dan alat permainan tradisional *batatampurungan*. Anak diminta bermain *batatampurungan* pada jalur

zigzag yang sudah dibuat sebagai rintangan permainan, dilakukan secara bergantian. Kegiatan berlangsung dalam durasi sekitar 60 menit. Kemudian disambung dengan kegiatan di dalam kelas sesuai RPPH guru kelas.

c. Pertemuan III (*Treatment II* Kelas Eksperimen 28 April 2018)

Pada pertemuan ini, anak tetap diberikan perlakuan dan durasi yang sama seperti *treatment* sebelumnya. Alat yang akan digunakan dalam kegiatan pun sama yaitu buku catatan, kamera dokumentasi dan alat permainan tradisional *batatampurungan*. Anak diminta bermain *batatampurungan* pada jalur zigzag yang sudah dibuat sebagai rintangan permainan, dilakukan secara bergantian. Kegiatan berlangsung dalam durasi sekitar 60 menit. Kemudian disambung dengan kegiatan di dalam kelas sesuai RPPH guru kelas.

d. Pertemuan IV (*Treatment III* Kelas Eksperimen 5 Mei 2018)

Pertemuan ini, anak masih diberikan perlakuan yang sama seperti *treatment* sebelumnya yaitu bermain *batatampurungan* pada jalur zigzag yang sudah dibuat sebagai rintangan permainan. Peralatan yang digunakan dalam kegiatan juga sama yaitu buku catatan, kamera dokumentasi dan alat permainan tradisional *batatampurungan*. Permainan ini dilakukan secara bergantian. Kegiatan berlangsung dalam durasi sekitar 60 menit. Kemudian disambung dengan kegiatan di dalam kelas sesuai RPPH guru kelas.

e. Pertemuan V (Kegiatan Kelas Kontrol 27 April 2018)

Peralatan yang dipersiapkan peneliti yaitu buku catatan dan kamera dokumentasi. Sebelum guru melaksanakan kegiatan sesuai perencanaan harian, terlebih dahulu guru mempersiapkan segala peralatan yang akan digunakan dalam

kegiatan yaitu batu kapur. Batu kapur digunakan untuk membuat bentuk kotak-kotak di halaman sekolah. Anak diminta guru bermain melompati bentuk kotak-kotak yang sudah dibuat, dilakukan secara bergantian. Kegiatan berlangsung dalam durasi sekitar 60 menit. Kemudian disambung dengan kegiatan di dalam kelas sesuai RPPH guru kelas.

f. Pertemuan VI (Kegiatan Kelas Kontrol 4 Mei 2018)

Pada pertemuan ini, anak diberikan permainan yang sama seperti kegiatan sebelumnya yaitu bermain melompati bentuk kotak-kotak yang sudah dibuat, dilakukan secara bergantian. Kegiatan berlangsung dalam durasi yang sama sekitar 60 menit. Kemudian disambung dengan kegiatan di dalam kelas sesuai RPPH guru kelas.

g. Pertemuan VII (Kegiatan Kelas Kontrol 11 Mei 2018)

Pada pertemuan ini, anak masih diberikan permainan yang sama seperti kegiatan sebelumnya yaitu anak diminta bermain melompati bentuk kotak-kotak yang sudah dibuat. Kegiatan berlangsung dalam durasi yang sama sekitar 60 menit, dilakukan secara bergantian. Kemudian disambung dengan kegiatan di dalam kelas sesuai RPPH guru kelas.

h. Pertemuan VIII (*Posttest* 12 mei 2018)

Untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah dilakukannya *treatment* sebanyak 3 kali maka pada pertemuan ini anak diberikan evaluasi berupa kegiatan yang sama saat melakukan *pretest* yaitu berjalan jinjit pada jalur zigzag dan mempertahankan posisi tubuh saat berdiri dengan satu kaki. Alat yang digunakan meliputi lembar instrumen penelitian.

3. Penyajian Data *Pretest Posttest*

a. Rata-rata *Pretest*

Pretest dan post-test dilakukan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Distribusi jumlah siswa yang mengikuti tes pada kelas kontrol ada 15 orang dan kelas eksperimen ada 15 orang, berikut ini hasil penilaian *pretest* terhadap dua kelas adalah :

Tabel VI. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Responden Eksperimen	<i>Pretest</i>	Responden Kontrol	<i>Pretest</i>
1	A	50	A	75
2	B	33	B	75
3	C	67	C	83
4	D	67	D	67
5	E	75	E	58
6	F	58	F	75
7	G	67	G	75
8	H	67	H	75
9	I	75	I	58
10	J	75	J	67
11	K	67	K	50
12	L	67	L	50
13	M	83	M	67
14	N	58	N	58
15	O	67	O	67

Dengan diperolehnya data tersebut, peneliti perlu mengetahui nilai rata-rata kelas untuk memastikan bahwa responden di kedua kelas tersebut, baik responden di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama atau tidak jauh berbeda. Berikut ini adalah hasil data tersebut.

Tabel VII. Data Hasil Perhitungan Rata-Rata (*Mean*) *Pretest*1. Rata-Rata *Pretest* Kelas Eksperimen**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>pretest_eksperimen</i>	15	33	83	976	65,07	11,949	142,781
Valid (listwise)	N 15						

2. Rata-Rata *Pretest* Kelas Kontrol**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>pretest_kontrol</i>	15	50	83	1000	66,67	9,983	99,667
Valid (listwise)	N 15						

Berdasarkan dua tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen pada penelitian ini memiliki rata-rata kelas 65,07 dan kelas kontrol memiliki rata-rata kelas 66,67 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas/ kelompok memiliki kemampuan rata-rata yang hampir sama. Dengan demikian, diharapkan penelitian eksperimen yang akan dilaksanakan benar-benar menunjukkan hasil yang valid.

b. Rata-rata *Posttest*

Berikut ini hasil penilaian responden kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional *batatampurungan* dan hasil penilaian responden kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional *batatampurungan* (pos-test), yaitu.

Tabel VIII. Hasil Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Responden Eksperimen	Postest	Responden Kontrol	Postest
1	A	75	A	75
2	B	67	B	92
3	C	83	C	83
4	D	92	D	75
5	E	100	E	67
6	F	67	F	75
7	G	67	G	75
8	H	75	H	92
9	I	75	I	83
10	J	83	J	67
11	K	75	K	50
12	L	83	L	58
13	M	100	M	50
14	N	83	N	67
15	O	83	O	100

Tabel IX. Data Hasil Perhitungan Rata-rata (Mean) Posttest1. Rata-Rata *Posttest* Kelas Eksperimen**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
postest_eksperimen	15	67	100	1208	80,53	10,663	113,695
Valid N (listwise)	15						

2. Rata-Rata *Posttest* Kelas Kontrol**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
postest_kontrol	15	50	100	1109	73,93	14,748	217,495
Valid N (listwise)	15						

Berdasarkan dua tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen pada penelitian ini memiliki rata-rata 80,53 dan kelas kontrol memiliki rata-rata

kelompok 73,93 . Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas/ kelompok pada TK Harapan Masa Banjarmasin memiliki hasil rata-rata yang berbeda.

C. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan uji statistik, yaitu:

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui signifikansinya, peneliti perlu melakukan uji t. Sebelum melakukan pengujian t-test dengan sampel berhubungan (dependent), peneliti perlu mengetahui normalitas data. Jika normalitas data terpenuhi maka t-test bisa digunakan, tetapi jika normalitas dan homogenitas data tidak terpenuhi maka akan digunakan uji non parametrix. Uji non parametrix ialah uji statistik yang tidak memerlukan adanya asumsi-asumsi mengenai sebaran data populasi karena pada umumnya data berjenis nominal dan ordinal tidak menyebar normal.¹ Dengan menggunakan SPSS 15, hasil normalitas diperoleh sebagai berikut.

Tabel X. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas *Posttest* Eksperimen & *Posttest* Kontrol

Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest	Eksperimen	,209	15	,078	,897	15	,085
	Kontrol	,138	15	,200(*)	,957	15	,646

* This is a lower bound of the true significance.

a Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas, pada kolom Kolmogorov-Smirnov nilai signifikansi kelompok 1 (*posttest* kelas eksperimen) adalah 0.078 dan nilai signifikansi

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) h. 212

kelompok 2 (*posttest* kelas kontrol) adalah 0.200 yang mana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua data berdistribusi normal.²

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (*sig*) < dari 0.05, data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen. Jika nilai signifikansi (*sig*) > dari 0.05, data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen.³ Adapun uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Analisis of Varians* (ANOVA).

Tabel XI. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas *Posttest* Eksperimen & *Posttest* Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,063	1	28	,311

Berdasarkan Tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variable *posttest* Eksperimen (Y) berdasarkan variable *posttest* kontrol (X) adalah 0.311 yang lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data variable Y berdasarkan variable X mempunyai varian yang sama atau homogen.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 241

³ Widiyana, Desti, The Effect Of Arias (Assurance, Relevan, Interest, Assesment And Satisfaction) Learning Model To Improvement Learning Chievement On KKPI Subjects In X Class SMK Negeri 1 Pedan, *Jurnal*, UNY

Dengan melihat hasil uji normalitas dan homogenitas di atas dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal dan dinyatakan homogen, maka untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional *batatampurungan* terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin, peneliti menggunakan Uji T.

3. Uji T

Penerimaan atau penolakan hipotesis nol melalui statistik pengujian T, yaitu satu variabel acak yang nilainya bergantung kepada data sampel. Ruang sampel t dibagi menjadi dua bagian yaitu daerah penerimaan dan daerah penolakan atau daerah kritis. Hipotesis nol diberi notasi H_0 yakni pernyataan yang menunjukkan kesamaan atau tidak berbeda. Sebagai lawan dari hipotesis alternatif atau hipotesis kerja diberi notasi H_a yang menunjukkan perbedaan atau tidak sama.⁴ Uji T akan membuktikan hipotesis dari penelitian ini, yang berbunyi : “Ada pengaruh permainan tradisional *batatampurungan* terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin.”. Atau bahkan sebaliknya.

Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh permainan tradisional *batatampurungan* terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

⁴ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014) h. 194-195

H_0 : Tidak Ada pengaruh permainan tradisional *batatampurungan* terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

Dengan menggunakan Uji T melalui SPSS 15. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.⁵

Berikut hasil Uji T yang telah dilakukan :

Tabel XII. Hasil Uji T

Uji T Kelas Eksperimen dan Kontrol (*Posttest*)

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	Eksperimen	15	80,53	10,663	2,753
	Kontrol	15	73,93	14,748	3,808

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	Lower
posttest	Equal variances assumed	1,063	,311	1,405	28	,171	6,600	4,699	-3,025	16,225
	Equal variances not assumed			1,405	25,496	,172	6,600	4,699	-3,068	16,268

⁵ Sarwono, Jonathan, *Riset Akuntansi Menggunakan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 125

Berdasarkan analisis pada SPSS 15 Uji T menunjukkan nilai signifikan $0.171 > 0.05$. Oleh karena itu angka signifikansi hitung > 0.05 maka H_0 diterima, H_a ditolak.⁶

Rumusan Hipotesis :

H_0 : Tidak Ada pengaruh permainan tradisional *batatampurungan* terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok B di TK Harapan Masa Banjarmasin

D. Deskripsi Hasil Kemampuan Anak

Tes akhir (*posttest*) dan tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan anak di kelompok B. Tes yang dilakukan pada saat awal dan kegiatan berakhir yang diikuti oleh seluruh anak kelompok B.

Distribusi jumlah anak yang mengikuti tes awal dan akhir dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel XIII. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest Posttest* Eksperimen dan Kontrol

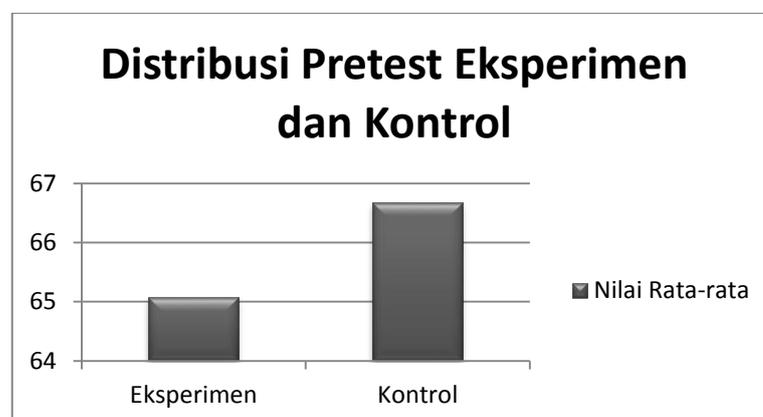
	Tes awal	Tes akhir
Jumlah	30 orang	30 orang

Berdasarkan tabel 4.12. di atas diketahui bahwa pada pelaksanaan tes awal dan akhir diikuti oleh 30 anak kelompok B (100%).

⁶ *Ibid.*, h. 125

Tabel XIV. Distribusi Hasil *Pretest* Eksperimen dan Kontrol**Descriptives**

Kelompok				Statistic	Std. Error
<i>Pretest</i>	Eksperimen	Mean		65,07	3,085
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58,45	
			Upper Bound	71,68	
		5% Trimmed Mean		65,85	
		Median		67,00	
		Variance		142,781	
		Std. Deviation		11,949	
		Minimum		33	
		Maximum		83	
		Range		50	
	Interquartile Range		17		
	Skewness		-1,369	,580	
	Kurtosis		2,950	1,121	
	Kontrol	Mean		66,67	2,578
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61,14	
			Upper Bound	72,20	
		5% Trimmed Mean		66,69	
		Median		67,00	
		Variance		99,667	
		Std. Deviation		9,983	
Minimum			50		
Maximum			83		
Range			33		
Interquartile Range		17			
Skewness		-,328	,580		
Kurtosis		-,821	1,121		

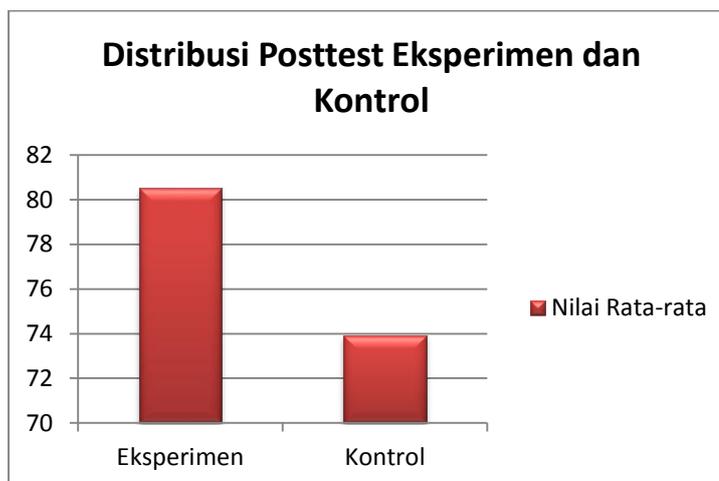


Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 65,07 sedangkan untuk kelas kontrol 66,67. Dapat dilihat bahwa signifikansi nilai tidak jauh berbeda jika dilihat dari selisihnya sebanyak 1,6. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjabaran deskripsi pada uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Tabel XV. Distribusi Hasil *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

Descriptives

	Kelompok		Statistic	Std. Error	
<i>Posttest</i>	Eksperimen	Mean	80,53	2,753	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74,63	
			Upper Bound	86,44	
		5% Trimmed Mean	80,20		
		Median	83,00		
		Variance	113,695		
		Std. Deviation	10,663		
		Minimum	67		
		Maximum	100		
		Range	33		
	Interquartile Range	8			
	Kontrol	Skewness	,559	,580	
		Kurtosis	-,292	1,121	
		Mean	73,93	3,808	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65,77	
			Upper Bound	82,10	
		5% Trimmed Mean	73,81		
		Median	75,00		
		Variance	217,495		
		Std. Deviation	14,748		
Minimum		50			
Maximum	100				
Range	50				
Interquartile Range	16				
Skewness	-,038	,580			
Kurtosis	-,480	1,121			



Berdasarkan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 80,53 sedangkan kelas kontrol 73,93. Dapat dilihat bahwa signifikansi nilai cukup berbeda jika dilihat dari selisihnya sebanyak 6,6. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjabaran deskripsi pada uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

E. Pembahasan Penelitian

Permainan tradisional *batatampurungan* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen menekankan pada aktivitas anak untuk mencapai kemampuannya. Permainan ini akan membuat anak merasakan senang, tidak merasa bosan, dan merasa memiliki kegiatan yang baru di TK. Pada saat permainan ini dipergunakan anak cukup antusias mengikuti kegiatan. Pada kegiatan tersebut anak diberikan stimulus motorik kasar yaitu melakukan kegiatan berjalan menggunakan alat tempurung melewati jalur zig-zag dengan patokan botol berjajar 5 buah yang sudah dibuat sebagai rintangan. Kegiatan tersebut bisa melatih keseimbangan dan kelincahan anak.

Sebagaimana kurikulum TK (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK, 2010) perkembangan motorik kasar anak menurut usia 5-6 tahun adalah :

1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
2. Melakukan permainan fisik dengan aturan.
3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.⁷

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.⁸ Pada masa ini, pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (eskplosif). Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orangtua, guru, pengasuh, ataupun orang dewasa lain yang ada disekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya.⁹

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Disamping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara

⁷ Evita Rinasari, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui permainan Egrang Bathok Kelapa Pada Anak Kelompok B Di TK Aba Banjarharjo Iikalibawang Kulon Progo", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, h. 32

⁸ H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h.16

⁹ Asef Umar Fakhruddin, *Agar Anak Anda Juara*, (Yogyakarta : Gava Media, 2015) h. 14

belajar anak-anak paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa, sosia emosional, kreativitas, maupun seni.¹⁰ Namun pada kenyataannya, kurangnya pelayanan PAUD yang tidak memberikan stimulus dengan benar melalui permainan yang dapat mengembangkan berbagai potensi anak usia dini.

Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut bermain. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak-anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni.¹¹

Maka dapat diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Sejalan dengan hal tersebut, permainan yang tepat untuk memunculkan rangsangan terhadap perkembangan semakin mudah diwujudkan, khususnya untuk perkembangan motorik kasar.

¹⁰ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2017), h. 1

¹¹ *Ibid.*, h. 6-7

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa masalah yang ditemukan saat menggali data melalui observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah adalah kurangnya variasi kegiatan untuk menstimulasi perkembangan anak khususnya untuk motorik kasar. Kegiatan guru dalam mengembangkan motorik kasar anak yaitu senam. Senam dilakukan tidak rutin. Pada umumnya Taman Kanak-kanak melakukan kegiatan senam secara rutin sekali dalam seminggu. Masalah lain yang ditemukan adalah adanya fasilitas penunjang motorik kasar berupa alat permainan outdoor yang tidak dipergunakan untuk bermain. Alat permainan itu di beri pembatas berupa pagar kawat yang setiap harinya digembok dan tidak pernah dibuka oleh guru-guru disana. Terlebih yang dijumpai guru-guru disana lebih memfokuskan kegiatan didalam kelas dengan pembelajaran calistung sehingga untuk perkembangan yang lain khususnya motorik kasar tidak terstimulus dengan benar kemampuannya karena kurang mendapatkan perhatian dari guru-guru.

Permainan *batatampurungan* bisa melatih keseimbangan anak. Selain itu, juga mengembangkan aspek motorik kasar anak melalui kegiatan berjalan-jalan. Dan yang terpenting adalah untuk menjaga kesehatan jasmani anak dengan olahraga.¹² Melalui permainan tradisional *batatampurungan* ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan cara yang benar dan menyenangkan, berfungsi dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

¹² Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A Sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak*, (Banjarmasin, 2015), h. 101

Berdasarkan analisa peneliti, dapat dipahami bahwa penggunaan permainan tradisional *batatampurungan* pada perkembangan motorik kasar anak menunjukkan nilai hasil kegiatan anak yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pre test pada kelas eksperimen penelitian ini memiliki rata-rata kelas sebanyak 65,07 dan kelas kontrol memiliki rata-rata kelas sebanyak 66,67. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *batatampurungan* nilai rata-rata post test meningkat, pada kelas eksperimen memiliki rata-rata sebanyak 80,53 dan kelas kontrol memiliki rata-rata kelompok sebanyak 73,93. Hal ini terjadi, dikarenakan anak-anak cukup antusias dengan permainan, banyak yang sudah lupa bahkan ingin tahu cara penggunaan permainan tersebut. Dari segi permainannya anak-anak terkesan karena melihat dari bentuk alat permainan yang sangat menarik.

Sebagaimana dengan teori yang dikemukakan oleh Badru Zaman, fungsi dari APE menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Pada dasarnya, kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang menggunakan alat dan yang tidak menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.¹³

¹³ Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogya : Ombak, 2012), h. 8

Namun, berdasarkan analisis hasil akhir penelitian terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perkembangan tersebut tidak terwujud dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan. Berdasarkan analisis pada SPSS 15 Uji T diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar 0,171 yang berarti lebih besar daripada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya permainan tradisional *batatampurungan* tidak mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak di TK Harapan Masa Banjarmasin. Hal ini terjadi, dikarenakan beberapa faktor diantaranya :

1. Rancangan penelitian yang tidak sesuai dengan kegiatan dilapangan.
2. Anak belum mahir karena tidak terbiasa dengan permainan yang digunakan.
3. Waktu yang minim saat memberikan perlakuan berupa permainan tradisional *batatampurungan*. Kemungkinan jika anak-anak sudah terbiasa dan sering melakukan permainan tersebut tentu nya dengan stimulus yang tepat, maka hasilnya akan bagus dan permainan akan berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak.

Proses kegiatan bermain *batatampurungan* dikatakan berpengaruh apabila dalam proses kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan prosedur. Pengaruh permainan dapat diketahui apabila perencanaan pada persiapan, penerapan dan evaluasi dapat dilaksanakan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing. Hasil akhir kegiatan permainan tradisional *batatampurungan* dapat dikatakan berpengaruh apabila adanya peningkatan perkembangan anak didik. Namun diluar ini permainan dapat dijadikan alternatif pilihan bagi guru dalam melaksanakan

kegiatan yang berkaitan dengan perkembangan motorik kasar anak. Karena dalam kegiatan belajar mengajar anak usia dini sangat diperlukan menggunakan media atau alat permainan yang menarik.