



**AKTIVITAS BERMAIN ESKA (ESTAFET ANGKA)
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK**

Ati' Mirfaqoh¹⁾, A. Fachrurrazi²⁾, Made Ayu Anggreni³⁾

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Pedagogik dan Psikologi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email: mirfamirr.96@gmail.com

Abstract

This research is motivated by activities that rarely pack the learning in the form of games, so the child will only struggle with the child work sheet provided by the teacher only. Thus the purpose of this study was to determine the relationship between gross motor skills in children aged 4-5 years with the activity of playing ESKA. The method used is quantitative method using experimental research design with product moment correlation technique with sample size 20 children aged 4-5 years. The data collection technique used is performance observation with correlation performance test instrument. Data analysis technique used is correlation test. From the results of the analysis through the correlation test obtained that r-count (0,863) and r-table (0,444) at α 5%. Thus r-count > r-table so that (H_0) is rejected and (H_1) accepted.

Keywords: relay figures (ESKA), rough motoric.

A. Pendahuluan

PAUD merupakan Pendidikan Anak Usia Dini. Pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 (dalam Helmawati 2015:545) tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memiliki kesiapan lebih lanjut.

Guru berperan sebagai fasilitator, sehingga guru harus mengetahui aspek perkembangan apa saja yang harus distimulasikan kepada anak. Adapun aspek perkembangan tersebut antara lain adalah aspek nilai moral agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik anak.

Aspek perkembangan anak sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini guna bekal menuju pendidikan selanjutnya. Aspek perkembangan tersebut dapat dioptimalkan menggunakan berbagai pembelajaran. Salah satu bidang pengembangan yang sangat penting untuk dikembangkan dan diberi

rangsangan sejak dini adalah pengembangan fisik-motorik.

Menurut Sujiono (dalam Nuryanti, Roni dan Ismail, 2015:05) bahwa Gerak motorik kasar anak adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.

Pemberian stimulus dalam optimalisasi pertumbuhan fisik pada anak usia dini dilakukan agar anak usia dini memiliki ketrampilan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Seperti pada usia 4-5 tahun bahwa anak pada usia tersebut harus mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk kelenturan, kelincahan dan keseimbangan.

Pemberian stimulus kepada anak dapat dengan menggunakan berbagai macam permainan karena bagi anak bermain adalah belajar. Menurut Mayesty (dalam Nurani, 2009:144) menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Frobel (dalam Tedjasaputra, 2001:02) bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik

perhatian serta untuk mengembangkan pengetahuan mereka.

Salah satu aktivitas bermain yang dapat merangsang perkembangan fisik motori anak adalah dengan memberikan aktivitas bermain ESKA. Aktivitas bermain ESKA merupakan gerakan lari yang banyak dilakukan di pendidikan prasekolah, permainan ini masuk ke dalam permainan fisik motorik dan sosial, karena adanya gerak tubuh dan melibatkan beberapa orang dalam permainan.

Aktivitas bermain ESKA ini mirip dengan olahraga lari estafet yang sering di lihat dalam perlombaan atletik. Namun, dalam permainan ini anak-anak dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari 3-4 anak.

Anak yang menjadi peserta harus memindahkan atau menyerahkan sebuah gambar ikan yang tertulis angka kepada temannya dalam posisi berdiri ditempat membentuk formasi dua berbanjar dengan setiap peserta memiliki lintasan yang berbeda.

Anak paling depan mengambil gambar sesuai angka yang diinginkan guru, setelah itu berjalan melintasi rintangan dan memberikan gambar tersebut kepada peserta yang dibelakangnya, demikian seterusnya.

Aktivitas bermain ESKA ini selain berdampak sangat baik bagi tumbuh kembang anak seperti yang di kemukakan oleh Syamsidah (2013:352) bahwa: 1) Dapat mengembangkan anak dalam berpikir simbolik 2) Dapat meningkatkan sikap kooperatif pada anak 3) Dapat mengembangkan fisik-motorik pada anak 4) Dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak 5) Dapat menumbuhkan rasa antusiasme pada diri anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan teknik pendekatan korelasi *product moment*, menurut Sugiyono (2014:228) teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel.

Sugiyono (2015:102) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Jenis penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode dokumentasi dan observasi sedangkan dalam penelitian ini juga menggunakan pengujian validitas dan reabilitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli)

dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji oleh para ahli. Adapun ketentuan yaitu : memberi tanda checklist pada angka 4 jika berkembang sangat baik, tanda checklist pada angka 3 jika berkembang sesuai harapan, tanda checklist pada angka 2 mulai berkembang, dan memberi tanda checklist pada angka 1 jika belum berkembang.

Sedangkan pengujian reliabilitas adalah ketetapan atau ketelitian suatu alat evaluasi atau tes dikatakan handal jika ia dapat dipercaya, konsisten, atau stabil dan produktif. Jadi yang diperhitungkan disini adalah ketelitiannya. Reliabilitas yang dilakukan menggunakan pengujian di sekolah lain.

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan teknik pengumpulan data observasi. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam proses observasi, peneliti akan memberikan tanda *checklist* pada skor yang didapat melalui pedoman observasi yang dibuat. Dari hasil observasi yang dilakukan maka akan diperoleh data mengenai perkembangan kemampuan motorik kasar anak dengan melakukan aktivitas bermain ESKA.

C. Hasil penelitian

Penulis akan menguraikan data serta hasil pembahasan mengenai “aktivitas bermain ESKA untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak”. Pengumpulan data dan penyajian hasil observasi dipaparkan dalam bentuk tabel yang selanjutnya mencari analisis data hubungan, kemudian melakukan uji hipotesis, dan mencari hasil uji signifikansi *r-Test* (r hitung) yang di lakukan pada anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 20 anak. Adapun data rerata hasil observasi di sajikan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Data Rerata Hasil Obeservasi

Subyek	X	Y
1	3,0	3,0
2	3,0	3,0
3	2,9	2,9
4	3,0	2,9
5	2,8	2,8
6	2,7	2,7

Subyek	X	Y
7	2,8	2,7
8	2,9	2,8
9	3,0	2,8
10	3,1	3,1
11	2,9	2,8
12	3,1	3,0
13	2,9	2,9
14	2,8	2,7
15	2,7	2,7
16	2,8	2,8
17	2,8	2,8
18	3,0	2,9
19	3,1	3,2
20	2,7	2,7
Jumlah	57,9	57,3

Hasil analisis data hubungan dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Analisis Data Hubungan

Subyek	x	y	x ²	y ²	Σxy
1	0,14	0,14	0,02	0,02	0,02
2	0,07	0,14	0,01	0,02	0,01
3	-0,02	0,04	0,00	0,00	0,00
4	0,10	0,04	0,01	0,00	0,00
5	-0,08	-0,11	0,01	0,01	0,01
6	-0,18	-0,15	0,03	0,02	0,03
7	-0,15	-0,15	0,02	0,02	0,02
8	0,04	-0,02	0,00	0,00	0,00
9	0,07	-0,02	0,01	0,00	0,00
10	0,17	0,20	0,03	0,04	0,03
11	0,04	-0,05	0,00	0,00	0,00
12	0,23	0,14	0,05	0,02	0,03
13	0,01	0,01	0,00	0,00	0,00
14	-0,15	-0,15	0,02	0,02	0,02
15	-0,18	-0,15	0,03	0,02	0,03
16	-0,08	-0,02	0,01	0,00	0,00
17	-0,11	-0,02	0,01	0,00	0,00
18	0,14	0,01	0,02	0,00	0,00
19	0,17	0,29	0,03	0,09	0,05
20	-0,24	-0,18	0,06	0,03	0,04
Jumlah	0	0	0,36	0,32	0,29

Menganalisis hasil penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* ini dapat menggunakan rumus yang paling sederhana yang dapat digunakan untuk menghitung koefisiensi korelasi yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Sehingga dapat diperoleh r_{hitung} 0,863

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain ESKA dengan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan bermain estafet dapat merangsang kemampuan motorik kasar anak. Akan tetapi apabila kegiatan bermain estafet kita beriakan terus menerus anak akan bosan dan minat untuk bermainpun memudar oleh karena itu guru dapat berinisiatif untuk mengembangkan permainan estafet menjadi permainan yang baru dan tidak membosankan. Terlihat pula perkembangan kemampuan motorik mereka apabila dibandingkan sebelum diberikan perlakuan aktivitas bermain ESKA dengan setelah diberikan perlakuan.

Perbandingan r_{hitung} 0,863 dan r_{tabel} 0,444 maupun 0,561 yang berarti tingkat keeratan hubungan sangat kuat baik pada taraf kepercayaan 95% maupun 99% sehingga terbukti bahwa ada hubungan antara aktivitas bermain ESKA dengan kemampuan motorik kasar anak.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumarjilah (2014) bahwa memang adanya peningkatan perkembangan motork kasar anak dengan aktivitas bermain ESKA terlihat dari 3 anak yang hanya diam saja tanpa melkaukan apapun menjadi anak yang tertarik ingin melakukan aktivitas bermain ESKA, dari 5 anak yang hanya ingin mendengarkan tanpa mau bertindak menjadi anak yang penasaran dengan aktivitas bermain ESKA yang tidak membosankan bagi anak, dan dari 2 anak yang tidak suka diusik dari tempat duduknya merasa sangat antusias ketika guru menyerukan aktiivtas bermain ESKA untuk dimainkan.

Keeratan hubungan antara variabel X dan variabel Y terjadi pada penelitian ini dikarenakan adanya; (1) ketertarikan anak pada perainan ESKA yang masih baru dan tidak pernah diberikan oleh para guru di sekolah (2) ketertarikan anak dengan peraturan baru terhadap permainan yang sering dijumpai, terlihat ketika anak tidak sabar bermain ketika guru

menjelaskan peraturan permainannya (3) pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan sehingga anak lebih bebas dan tidak terkekang, berbeda dengan pembelajaran yang diberikan sebelumnya yang hanya berkutat pada lembar kerja anak.

E. Simpulan dan saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kemampuan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dengan aktivitas bermain ESKA.

2. Saran

- a. Guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan cara memberikan aktivitas bermain ESKA.
- b. Orang tua diharapkan memberikan motivasi kepada anak dengan memberikan berbagai rangsangan yang mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak.
- c. Para peneliti selanjutnya diharapkan untuk mampu melakukan penelitian yang lebih lanjut dengan teknik penelitian yang lebih variatif.

F. Daftar pustaka

- Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Indeks.
- Nuryanti, Roni dan Ismail. 2015. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2014. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Cetakan ke-25.
- _____. 2015. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarjilah. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Melalui Bermain Estafet di TK Siwi Ngaran Kaligesing Purworejo*. Yogyakarta: UNY.
- Syamsidah. 2013. *Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan. Vol II. Edisi 2.
- Tedjasaputra. 2011. *Bermain Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: PT GRASIDO.