



# **Inovasi media *CB Hoop* pada aktifitas motorik kasar Anak selama Belajar Dari Rumah**

**Rina Syafrida, Ega Trisna Rahayu, Lilis Karyawati, Hinggil Permana**

Received: 12 12 2020 / Accepted: 20 12 2020 / Published online: 30 12 2020  
© 2020 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

**Abstract** One of the tactical steps taken by the government through the ministry of education and culture related to preventing the spread of covid 19 in Indonesia in the education sector is by carrying out the learning process from home which is better known as learning from home (BDR), this regulation is outlined in Circular Number 15 2020 concerning the Implementation of Education in the Coronavirus Disease (Covid-19) Emergency Period. Based on preliminary observations made by the author regarding the implementation of BDR in early childhood, it causes high screen time activity in children and low physical activity and a decrease in children's learning interest. From the above phenomena, to increase children's interest in learning through children's physical activities during BDR, the authors developed an innovative CB Hoop Multi Size learning media in improving gross motor skills in early childhood during the COVID-19 pandemic. This study aims to see the effectiveness of CB Hoop Multi Size learning media in increasing children's interest in learning in gross motoric activities during the COVID-19 pandemic in Karawang Regency. This study used an experimental method used through the design of The One-Group Pretest-Posttest Design (Fraenkel, 2012) with a sample of Primary School students in the category of Early Childhood at Kindergarten age B1, B2 (n = 20) determined based on cluster random sampling conducted for 8 meeting times in group B TKQ An-Namlu. The results showed that the CB Hoop Multisize media was effective in increasing children's interest in learning, especially in gross motoric activities carried out during learning at home.

**Keyword:** CB HOOP, rough motoric, learning at home

**Abstrak** Salah satu langkah taktis yang diambil oleh pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan terkait pencegahan penyebaran covid 19 di Indonesia pada bidang pendidikan adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran dari rumah yang lebih dikenal dengan istilah belajar dari rumah (BDR), peraturan ini dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan terkait pelaksanaan BDR pada anak usia dini yaitu menyebabkan tingginya aktifitas screen time pada anak dan rendahnya aktifitas fisik dan menurunnya minat belajar anak. Dari fenomena diatas untuk meningkatkan minat belajar anak melalui aktifitas fisik anak selama BDR penulis mengembangkan inovasi media pembelajaran CB Hoop Multi Size dalam meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini selama pandemic covid 19". Penelitian ini bertujuan untuk melihat Efektifitas media pembelajaran CB Hoop Multi Size dalam meningkatkan minat belajar anak pada kegiatan motoric kasar selama pandemic covid 19 di Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan Metode eksperimen digunakan melalui rancangan The One-Group Pretest-Posttest Design (Fraenkel, 2012) dengan sampel siswa Sekolah Dasar kategori Anak Usia Dini pada usia TK B1, B2 (n=20) ditetapkan berdasarkan Cluster Random Sampling yang dilakukan selama 8 kali pertemuan pada kelompok B TKQ An-Namlu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CB Hoop Multisize efektif dalam meningkatkan minat belajar anak khususnya pada kegiatan motoric kasar yang dilakukan selama BDR.

**Key Word:** CB Hoop, Motorik Kasar, BDR (Belajar Dari Rumah)

## **Pendahuluan**

Corona virus disease 19 (Covid 19) merupakan sindrom pernapasan akut yang disebabkan oleh novel corona virus 19 yang pertama kali mulai mewabah di wuhan china pada akhir desember 2019. Covid 19 kemudian mewabah hampir diseluruh dunia sehingga WHO telah menyatakan bahwa covid 19 sebagai pandemic yang mewabahi seluruh dunia pada tanggal 20 maret 2020. Sementara di indonesia covid 19 dikonfirmasi mulai ditemukan pada 2 maret 2020 oleh presiden Joko widodo. Menindaklanjuti hal tersebut, pemerintah Indonesia juga menyatakan masalah virus Corona sudah menjadi bencana nasional non alam. Presiden Republik Indonesia dan Pemerintah Daerah beserta jajarannya memberikan untuk saling bahu membahu membuat beberapa langkah taktis sebagai upaya pencegahan penyebaran Virus Corona Covid-19 di masyarakat.

Wabah virus corona sudah mengubah berbagai segmen kehidupan manusia mulai dari bidang ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Salah satu langkah taktis yang diambil oleh pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan terkait pencegahan penyebaran covid 19 di Indonesia pada bidang pendidikan adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran dari rumah yang lebih dikenal dengan istilah belajar dari rumah (BDR), peraturan ini dituangkan dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

Sejak dikeluarkan SE Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat covid 19 maka seluruh aktivitas pembelajaran resmi dilakukan dari rumah pada seluruh level pendidikan tidak terkecuali pada pendidikan anak usia dini. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pada level pendidikan anak usia dini menuntut adanya kerjasama yang baik antara guru sebagai perancang pendidikan dan orangtua sebagai pelaksana mendampingi aktivitas belajar anak dirumah. Salah satu media penghubung yang digunakan dalam kegiatan belajar dirumah adalah menggunakan alat komunikasi seperti video conference yang memungkinkan terjadinya pembelajaran secara virtual seperti whatsapp video call, zoom meeting cloud, webex dan berbagai media lainnya.

Banyak sekali terjadi dinamika pada saat diberlakukannya aktifitas BDR mulai dari ketidaksiapan orangtua mendampingi anak belajar dirumah, jadwal belajar anak yang bentrok dengan jadwal bekerja orangtua (WFH) serta yang paling menjadi focus adalah tingginya waktu screen time sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar anak selama BDR Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di beberapa sekolah selama BDR, kegiatan pembelajaran anak usia dini yang mestinya mengembangkan 6 aspek perkembangan lebih banyak focus pada kegiatan kognitif, seni, bahasa saja. Sementara aktifitas gross motor skill sangat jarang dilakukan sehingga membuat anak malas melakukan aktifitas fisik, anak lebih banyak melakukan screen time melalui layar ponsel maupun layar laptop.

Dari latar belakang diatas, perlu diberikan sebuah alternative media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk belajar selama BDR dalam bentuk aktifitas motorik kasar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat guru adalah Card Board Hoop Multisize (CB Hoop Multisize) yaitu merupakan modifikasi dari hula hoop yang terbuat dari kardus berkas dan memiliki 5 ukuran dari diameter 3 senti meter hingga diameter 50 sentimeter. Permainan menggunakan media CB Hoop Multisize ini memungkinkan anak untuk melakukan permainan aktifitas fisik baik secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar. Keunggulan dari media CB Hoop Multisize ini adalah dapat menyajikan 25 ragam aktifitas permainan motorik kasar dengan menggunakan 1 set media pembelajaran sehingga membuat anak tidak jenuh.

Covid 19 merupakan isu global yang saat ini sedang terjadi hampir diseluruh Negara di dunia, termasuk salah satunya Negara Indonesia. Terhitung tanggal 17 juni 2020, jumlah korban yang terinfeksi Covid 19 diseluruh dunia mencapai 8.274.763 jiwa (worldmeters, 2020). Jumlah sebaran Covid 19 di Indonesia pada tanggal 17 juni 2020 dengan total jumlah kasus positif sebanyak Positif 40.400, pasien sembuh sebanyak 15.703 dan total kasus meninggal 2.231 (covid19.go.id,2020).

Berbagai langkah penting telah diusahakan oleh pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran covid 19, salah satunya dengan dikeluarkannya PP Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar yang bertujuan untuk membatasi aktivitas sosial masyarakat sebagai langkah percepatan penanganan covid 19 pada tempat-tempat umum tidak terkecuali sekolah. Salah satu langkah taktis yang dilakukan oleh Kementerian dan Kebudayaan untuk mencegah penularan covid 19 adalah dengan mengeluarkan SE Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan aktivitas pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah (kemdikbud.go.id, 2020).

Salah satu jenjang pendidikan yang melakukan aktifitas pembelajaran daring yang dilaksanakan dari rumah atau dikenal dengan istilah belajar dari rumah (BDR) adalah jenjang pendidikan usia dini. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan anak usia dini merupakan 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 anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU SPN, 2003).

Pada masa covid 19, guru PAUD berperan untuk membimbing dan mendampingi orangtua dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak secara daring melalui sosial media. Sinergi dari guru dan orangtua menjadi penentu dari keberhasilan pembelajaran pada kegiatan belajar dari rumah (BDR). Dirumah orangtua berperan sebagai pembimbing, pendidik, penjaga, pengembang dan pengawas dan secara spesifik menunjukkan bahwa peran orang tua adalah menjaga dan memastikan anak untuk menerapkan hidup bersih dan sehat, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama selama di rumah (Euis Kurniati, dkk.2020). Orangtua tetap harus berkomunikasi dengan guru agar dapat memahami tugas- tugas pembelajaran yang harus diselesaikan oleh anak di rumah. Komunikasi yang baik dengan guru kepada orangtua, dan orangtua kepada anak tetap harus dilaksanakan dengan bahasa yang positif dan tepat sesuai dengan kondisi dan usia anak sehingga minat belajar anak dirumah selama BDR terus dapat meningkat (La Hewi,2020).

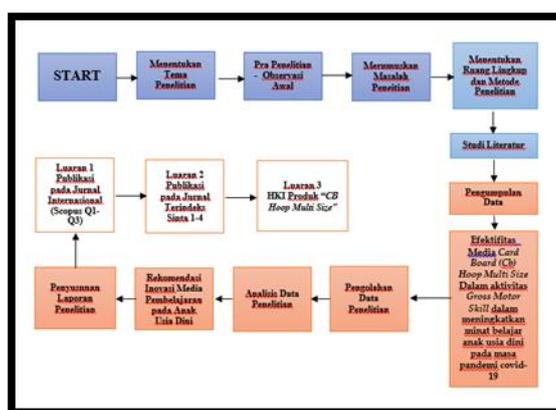
Minat diartikan sebagai kegemaran anak dan frekuensi keterlibatan anak dalam kegiatan yang disukainya (Carrol, 2018). Minat belajar merupakan sebuah ketertarikan terhadap sebuah objek yang mendorong individu untuk menekuni segala hal yang berkaitan dengan aktifitas belajar (Carin, 2016). Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak selama BDR yaitu guru memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yang menghubungkan pesan sehingga dapat mendorong proses belajar (Engla, 2019). secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal (Purwani, 2019).

Perkembangan motorik kasar sangat penting bagi anak-anak. Akuisisi keterampilan motorik harus dimiliki oleh anak sebagai dasar untuk menguasai keterampilan motorik berikutnya yang lebih kompleks dan berguna untuk meningkatkan kualitas hidup di masa depan (Neshteruk, 2020). Gross motor skill atau Keterampilan motorik kasar didefinisikan sebagai keterampilan yang dapat mencapai seluruh motorik anggota gerak, dalam bentuk gerakan atau perpindahan dan peregangan tubuh (Kuston Sultoni et a, 2018). Keterampilan motoric kasar terdiri dari keterampilan lokomotor seperti berlari, melompat, meluncur, dan keterampilan mengendalikan objek seperti sayap, menangkap, mengayuh, dan menendang. Angka obesitas pada anak usia dini meningkat sebesar 2,4 % di Amerika, jika dirata-ratakan dengan seluruh penduduk di dunia, maka selama covid 19 akan ada 1.27 juta anak yang mengalami obesitas selama covid 19 (Ruopeng An, 2020). Hal ini disebabkan karna tingginya intensitas screentime anak selama berlangsungnya BDR, saat anak lebih banyak menghabiskan screen time maka aktifitas fisiknya berkurang karna ia menghabiskan waktu berjam-jam untuk duduk didepan laptop (Hammami, 2019). Kegiatan pembelajaran di rumah oleh orang tua peserta didik sebagai pendidik menjadi sesuatu yang menarik sekaligus menantang.

**Meteode**

Penelitian dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan inovasi media pembelajaran *CB Hoop Multisize* dalam meningkatkan minat belajar anak selama BDR dalam aktifitas motorik kasar. Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Karawang, Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik Cluster Random Sampling yang sampelnya dipilih bukan dari individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster. Sehingga terpilih PAUD Puri Amanah sebagai sekolah kelompok eksperimen pada kelas B1 dan B2 dengan jumlah masing-masing 10 anak, artinya total sample sejumlah 20 anak dengan asumsi setelah menggunakan media *CB Hoop Multisize* pada kegiatan motorik dapat meningkatkan minat belajar anak. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen, Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu The One-Group Pretest-Posttest Design (Fraenkel & Wallen, 2012) dengan skema sebagai berikut:



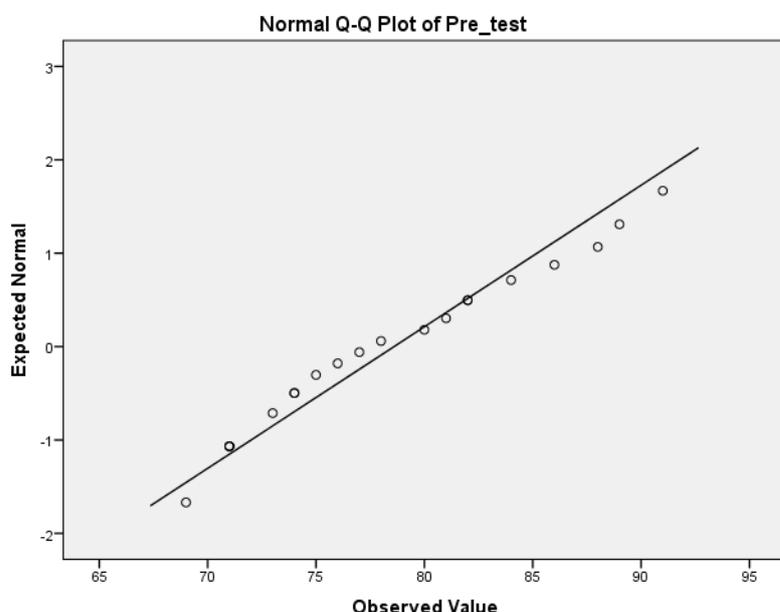
Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, namun menggunakan tes awal (pretest), perlakuan (treatment), dan tes akhir (posttest) sehingga besarnya efek atau pengaruh efektifitas penggunaan inovasi media pembelajaran *Rope Ladder (Rolade) Physical Activity* dapat diketahui secara pasti. Variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini diantaranya : (1) Variabel Bebas (Independent Variabel) yaitu efektifitas penggunaan media pembelajaran *CB Hoop Multi Size* (2) Variabel Terikat (Devendent Variable) yaitu minat belajar anak usia dini selama BDR di Kabupaten Karawang. Instrumen yang digunakan adalah tes motivasi belajar siswa berupa angket motivasi belajar yang dikembangkan berpedoman pada McClelland dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006). Dalam usaha pengumpulan data serta keterangan yang diperlukan, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: (1) Pelaksanaan Tes Awal (Pretest); (2) Pelaksanaan Perlakuan (Treatment) sebanyak 12 kali pertemuan; dan (3) Pelaksanaan Tes Akhir (Posttest). Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan Teknik Uji-T berpasangan ( $p \leq 0.05$ ) untuk mengetahui besar peningkatan gain dari Pretest dan Posttes melalui: (1) Uji Rata-Rata dan Simpangan Baku; (2) Uji Normalitas; (3) Uji Homogenitas; dan (4) Uji Hipotesis.

**Hasil Penelitian**

Sebelum melakukan analisis data dilakukan uji prasyarat analisis data. Tujuannya untuk menentukan teknik analisis data inferensial yang tepat untuk digunakan. Secara umum jika prasyarat tersebut tidak terpenuhi, analisis data dapat dilanjutkan dengan menggunakan teknik analisis data nonparametrik yang sesuai. Untuk penelitian ini digunakan uji normalitas dan homogenitas dengan ketentuan (a) jika kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal, akan diteruskan dengan uji homogenitas, dan jika data dalam sampel tersebut homogeny, maka dilanjutkan dengan prosedur analisis data yang sesuai yaitu pengujian data dengan dua kelompok sampel yang saling berhubungan, (b) jika ditemukan sampel tersebut tidak berdistribusi normal (salah satu atau keduanya), maka dilakukan prosedur satatistika nonparametrik tanpa perlu pengujian homogenitas lagi.

Untuk melihat bahwa sampel dari sebuah populasi tersebar mengikuti distribusi normal dapat dianalisis dari berbagai cara seperti melihat plot normal yaitu dengan melihat normal QQ plot seperti gambar dibawah ini.

a. Untuk pre test



Data-data Sampel yang berdistribusi normal akan mengikuti pola garis lurus yang ada pada grafik tersebut. Secara deskriptif dari sebaran data yang ada pada plot normal di atas data-data tersebut mengikuti pola garis lurus sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang ada dalam sampel tersebut berdistribusi normal. Untuk lebih memperkuat keyakinan terhadap kenormalan data dalam sampel tersebut, dapat dilakukan pengujian secara formal seperti berikut

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_test	,107	20	,200 <sup>*</sup>	,950	20	,364

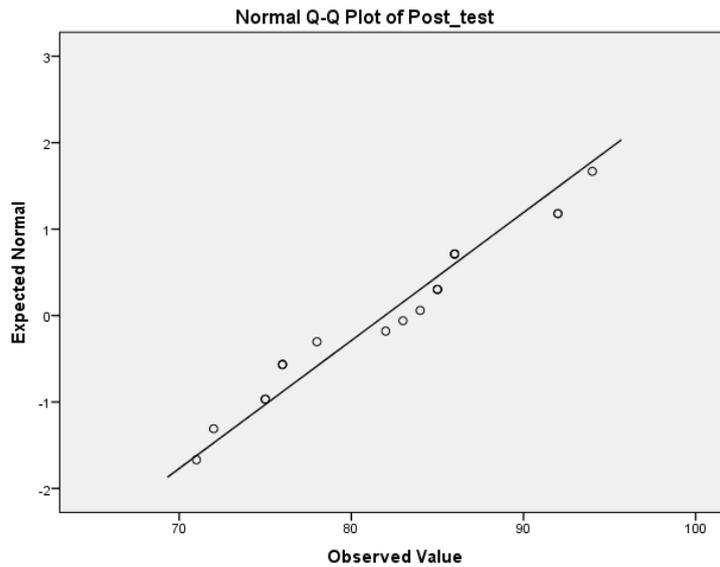
\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dengan menggunakan prosedur analisis data 6 langkah seperti berikut ini:

- 1)  $H_0$  : Data berasal dari populasi berdistribusi normal
- 2)  $H_1$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal
- 3) Taraf signifikan 0,05
- 4) Kriteria penolakan  $H_0$ : sig < taraf signifikan
- 5) Perhitungan: berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti pada tabel di atas diperoleh sig sebesar 0,364 > 0,05.
- 6) Simpulan: terima  $H_0$  dan disimpulkan bahwa data dalam sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. Untuk post test



Seperti sebelumnya dengan pengamatan secara deskriptif, terlihat dari sebaran data yang ada pada plot normal dalam data pos test tersebut mengikuti pola garis lurus sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk lebih memperkuat keyakinan terhadap kenormalan data dalam sampel tersebut, dapat dilakukan pengujian secara formal seperti berikut

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post_test	,161	20	,187	,939	20	,232

a. Lilliefors Significance Correction

Dengan menggunakan prosedur analisis data 6 langkah seperti berikut ini:

- 1)  $H_0$  : Data berasal dari populasi berdistribusi normal
- 2)  $H_1$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal
- 3) Taraf signifikan 0,05
- 4) Kriteria penolakan  $H_0$ : sig < taraf signifikan
- 5) Perhitungan: berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti pada tabel di atas diperoleh sig sebesar 0,232 > 0,05.
- 6) Simpulan: terima  $H_0$  dan disimpulkan bahwa data dalam sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat varians data dalam kelompok tersebut sama atau tidak. Jika mempunyai varians yang sama berarti data tersebut dapat dikatakan homogen.

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,009	1	38	,926
	Based on Median	,002	1	38	,967
	Based on Median and with adjusted df	,002	1	37,645	,967
	Based on trimmed mean	,014	1	38	,906

Dengan menggunakan prosedur analisis data 6 langkah seperti berikut ini:

- 1)  $H_0$  : sample tersebut homogen
- 2)  $H_1$  : sampel tersebut tidak homogen
- 3) Taraf signifikan 0,05
- 4) Kriteria penolakan  $H_0$ : sig < taraf signifikan
- 5) Perhitungan: berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti pada tabel di atas. Berdasarkan petunjuk “Based on Mean”, diperoleh sig sebesar 0,926 > 0,05.
- 6) Simpulan: terima  $H_0$  dan disimpulkan bahwa data dalam sampel tersebut homogen.

Karena kedua kelompok data dalam sampel tersebut berdistribusi normal berarti prasyarat pengujian terpenuhi sehingga analisis data akan dilanjutkan dalam teknik analisis data secara inferensial. Karena populasi dalam penelitian ini merupakan dua kelompok sampel yang saling berkaitan dan berdistribusi normal, maka Prosedur uji yang paling sesuai adalah paired sample t-test. paired sample t-test sangat tepat untuk melihat perbandingan dua kelompok sampel yang saling berhubungan dan berdistribusi normal.

Paired sample t tes di SPSS 24

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post_test	81,95	20	6,755	1,510
	Pre_test	78,60	20	6,597	1,475

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Post_test & Pre_test	20	,659	,002

Berdasarkan output SPSS di atas diperoleh nilai pre test adalah sebesar 78,60 dan post test sebesar 81,95, dengan standard deviasi masing-masing sebesar 6,597 dan 6,755. Keeratan hubungan antara post test dan pre test cukup kuat ditandai dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,659 dengan nilai sig, 0,002 menunjukkan adanya hubungan yang sangat erat pada taraf signifikan 5%. (lihat tabel 2)

Pada tabel berikutnya adalah paired samples t test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Post_test - Pre_test	3,350	5,518	1,234	Lower	Upper			
					,767	5,933	2,715	19	,014

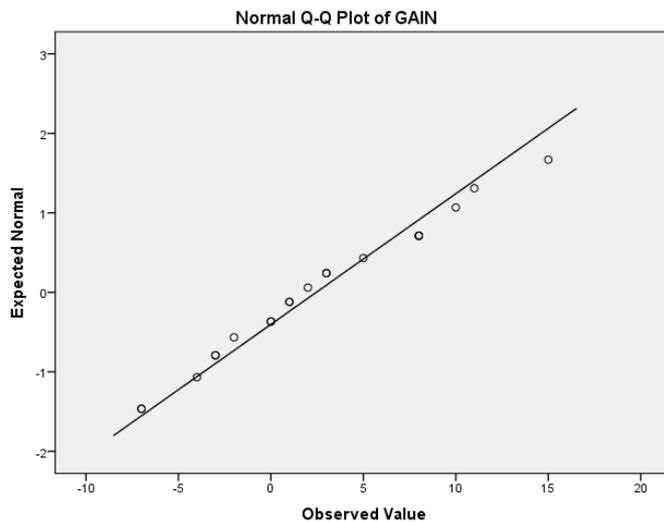
Dengan menggunakan prosedur analisis data 6 langkah seperti berikut ini:

- 1)  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$
- 2)  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$
- 3) Taraf signifikan 0,05
- 4) Kriteria penolakan  $H_0$ :  
Sig (2-tailed) < taraf signifikan
- 5) Perhitungan: berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti pada tabel di atas, diperoleh nilai t sebesar 2,715 dengan sig. (2-tailed) sebesar 0,014 > 0,05.
- 6) Simpulan: tolak  $H_0$  dan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua hasil test tersebut (pre test dan post test).

Teknik kedua dengan menggunakan one sample t test. One sample t test digunakan untuk membandingkan rata-rata sebuah sampel yang berdistribusi normal dengan parameter tertentu. Dalam kasus ini kita hanya menguji gainnya saja, sehingga prasayrat analisis hanya dilakukan pada nilai-nilai gainnya saja.

Normalitas gain

- c. Untuk gain



Dengan pengamatan secara deskriptif, terlihat dari sebaran data yang ada pada plot normal dalam data gain tersebut mengikuti pola garis lurus, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk lebih memperkuat keyakinan terhadap kenormalan data pada gain tersebut, dapat dilakukan pengujian secara formal seperti berikut

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GAIN	,119	20	,200*	,968	20	,714

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dengan menggunakan prosedur analisis data 6 langkah seperti berikut ini:

- 1)  $H_0$  : Data berasal dari populasi berdistribusi normal
- 2)  $H_1$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal
- 3) Taraf signifikan 0,05
- 4) Kriteria penolakan  $H_0$ : sig < taraf signifikan
- 5) Perhitungan: berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti pada tabel di atas diperoleh sig sebesar  $0,714 > 0,05$ .
- 6) Simpulan: terima  $H_0$  dan disimpulkan bahwa data dalam sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal.

Karena memenuhi asumsi kenormalan maka selanjutnya dilakukan pengujian one sample t test dengan membandingkan nilai gain dengan parameter yang bernilai nol (0)

### One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain_murni	20	3,35	5,518	1,234

Dari data di atas diperoleh informasi bahwa untuk ukuran sample (N) sebanyak 10, rata-rata dari nilai gainnya adalah 3,35 dengan standard deviasi sebesar 5,518 dengan standard error rata-rata sebesar 1,234.

Tabel berikutnya adalah pengujian dengan one sample t test.

### One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Gain_murni	2,715	19	,014	3,350	,77	5,93

Bersasarkan tabel dari output SPSS di atas dan dengan menggunakan prosedur analisis data 6 langkah seperti berikut ini:

- a.  $H_0 : \mu=0$
- b.  $H_1 : \mu \neq 0$
- c. Taraf signifikan = 0,05
- d. Kriteria penolakan  $H_0$ : sig. (2-tailed) < taraf signifikan
- e. Perhitungan: berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti pada tabel di atas diperoleh nilai t test sebesar 2,715 dengan sig. (2-tailed) sebesar 0,014 < 0,05.
- f. Simpulan: tolak  $H_0$  dan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata.

Karena data dalam sampel tersebut berdistribusi normal berarti prasyarat pengujian terpenuhi sehingga analisis data akan dilanjutkan dalam teknik analisis data secara inferensial. Karena populasi dalam penelitian ini merupakan satu kelompok sampel yang berdistribusi normal, maka Prosedur uji yang paling sesuai adalah one sample t-test. One sample t-test sangat tepat untuk melihat perbandingan sebuah kelompok sampel yang berdistribusi normal dengan sebuah parameter.

### **Pembahasan**

CB Hoop Multi Size merupakan inovasi media pembelajaran yang dirancang oleh tim peneliti untuk meningkatkan minat belajar intensitas aktifitas motoric kasar anak selama kegiatan BDR untuk mengimbangi aktifitas screen time. CB Hoop Multi Size bertujuan untuk memberikan aktivitas bermain yang real bagi anak dalam kegiatan motoric kasar. CB Hoop Multi Size merupakan modifikasi dari media Hula hoop, perbedaan yang mendasar dari media CB Hoop Multi Size yaitu terbuat kardus bekas dan memiliki berbagai ukuran, mulai dari diameter 8 sentimeter, 35 sentimeter, 50 sentimeter dan 70 sentimeter. Keunggulan dari media CB Hoop Multi Size yaitu media ini mudah untuk dibuat oleh orangtua dirumah dan bahan yang digunakan menggunakan bahan daur ulang yang dapat ditemukan dilingkungan sekitar. Dari aspek pembelajaran keunggulan media CB Hoop Multi Size ini memberikan kesempatan bermain bagi anak secara individu maupun secara berkelompok. CB Hoop Multi Size memungkinkan anak dapat melakukan aktifitas bermain dengan melibatkan orangtua. Aktifitas bermain yang dapat dilakukan dengan menggunakan media CB Hoop Multi Size meliputi, melompat, berlari estafet, merayap, melempar, menangkap dan aktifitas motori kasar lainnya.

Berikut langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran permainan CB Hoop Multy Size diantaranya adalah: (a) siswa menggunakan pakaian olahraga lengkap beserta sepatu; (b) membiasakan siswa untuk berdo'a; (c) mengajak anak untuk bernyanyi juga melakukan tepuk agar bersemangat; (d) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang dilakukan saat bermain; (e) mempersiapkan media CB Hoop Multy Size Physical Activity yang terdiri dari beberapa ukuran dan ragam media yang akan dipergunakan dalam kegiatan tersebut (g) memulai permainan dengan permainan individu, kemudian dilanjutkan untuk membuat kelompok untuk bermain permainan kelompok kecil maupun kelompok besar; (h) guru menyampaikan aturan main permainan hula hoop. siswa melaksanakan perintah aktivitas gerak yang disampaikan oleh guru/ orang tua (contohnya : anak melempar hula hoop kecil kedalam botol yang sudah disediakan di depannya) dll; (i) lakukan sistematis permainan secara runut mengikuti perintah yang diberikan oleh guru ataupun orang tua dalam permainan CB Hoop Multy Size; (l) setelah siswa merapikan kembali permainan yang sudah dipergunakan; (m) siswa melakukan kegiatan mencuci tangan dan toilet training setelah kegiatan selesai; (n) guru juga orang tua menanyakan kembali (recalling) kegiatan yang dilakukan hari ini; (o) Mengakhiri kegiatan permainan dengan berdoa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada lembaga PAUD TKQ An-namlu, dari analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media CB Hoop Multy Size efektif dalam meningkatkan minat belajar anak khususnya pada kegiatan motoric kasar selama BDR. Penelitian ini sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Yurindar (2020) salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar anak selama pandemic covid-19 salah satunya dengan cara mengajak anak terlibat secara aktif dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang dibimbing menggunakan media pembelajaran baik audio, visual maupun audio visual.

Optimalisasi peningkatan minat belajar anak tidak lepas dari peran aktif guru dan orangtua mendampingi anak selama bermain dan belajar dirumah. Komunikasi efektif yang terjalin antara guru dan anak akan menyebabkan minat belajar anak akan lebih muncul, ditambah dengan inovasi permainan yang cukup variative dari media CB hoop membuat anak tidak cepat jenuh dalam melakukan kegiatan bermain.

Pada jenjang Pendidikan anak usia dini, penggunaan media pembelajaran dalam aktifitas bermain sambil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan kegiatan bermain yang lebih konkrit dan menyenangkan bagi anak sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Penggunaan media pembelajaran pada

anak dalam hal ini berupa media pembelajaran CB Hoop tidak hanya semata meningkatkan minat belajar anak dalam kegiatan motoric kasar saja namun banyak hal lain yang akan dicapai oleh anak jika aktivitas bermain sambil belajar dengan menggunakan media CB Hoop dapat didampingi dengan baik oleh guru. Pengembangan bahasa dan literasi anak dapat distimulasi melalui permainan ini pada saat anak berkomunikasi dalam permainan kelompok kecil dan kelompok besar. Perkembangan kognitif anak dapat distimulasi pada aktifitas pengenalan warna CB Hoop yang didesain dalam beberapa warna dasar yang berbeda sehingga anak dapat mengenal warna, selain itu juga ukuran CB Hoop yang terdiri dari diameter yang berbeda memungkinkan anak dalam mengurutkan benda dari yang kecil hingga yang besar. Aspek social emosional anak dapat dikembangkan misalnya anak antri menunggu giliran bermain, anak bekerjasama dengan teman-temannya pada saat permainan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada aspek Nilai Moral Agama stimulasinya dimulai pada saat anak diajak berdoa sebelum kegiatan bermain dimulai lalu.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan inovasi media CB Hoop dalam meningkatkan minat belajar anak pada kegiatan motoric kasar pada saat BDR yang dilakukan di lembaga PAUD TKQ An-namlu karawang, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media CB Hoop Multisize pada saat BDR dapat : (a) Memberikan alternative media pembelajaran baru bagi guru PAUD selama BDR; (b) Media CB Hoop Multisize dapat meningkatkan minat belajar anak selama BDR khususnya pada kegiatan motoric kasar; (c) Media CB Hoop juga dapat digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan lainnya seperti perkembangan bahasa, kognitif, social emosional, dan nilai moral agama.

### Daftar Pustaka

- Amri Hammami, Basma Harrabi, Magni Mohr. (2019). Physical Activity and Coronavirus Disease 2019 (Covid-19): Specific Recommendations for Home-Based Physical Training. *Journal Managing Sport and Leisure*. <https://doi.org/10.1080/23750472.2020.1757494>
- Annisa Purwani, Lara Fridani, Fahrurrozi. (2019). Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(10), 55-67, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.14>
- Carin Neitzel, Joyce M. Alexander & Kathy E. Johnson. 2016. Young Children's Interest-Oriented Activity and Later Academic Self-Regulation Strategies in Kindergarten. *Journal of Research in Childhood Education*. 30(4), 474-493. <http://dx.doi.org/10.1080/02568543.2016.1215360>
- Cody D. Neshteruk, Stephanie Mazzucca, Amber E. Vaughn, Deborah J. Jones, Dianne S. Ward. (2020). Identifying patterns of physical activity and screen time parenting practices and associations with preschool children's physical activity and adiposity. *Preventive Medicine Report*, 18 (6), 1-7, <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2020.101068>,
- Covid19.go.id. (2020). Data Sebaran. Covid19.Go.Id. <https://covid19.go.id/>
- Engla, Sari Novi, Dadan Suryana. 2019. Thematic pop-up Bookas a learning media early childhood language development. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 1-15, <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPUD.131>
- Hewi La, Linda Asnawati. Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158-167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Juang Sunanto, dkk. (2006). Penelitian dengan Subjek Tunggal. Bandung : UPI Press.
- Julia M. Carroll. 2018. Literacy interest, home literacy environment and emergent literacy skills in preschoolers. *Journal of Research in Reading*, 42 (1), 150-161. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12255>

- Kurniati Euis, Dina Kusumanita Nur Alfaeni, Fitri Andriani. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241-256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Kuston Sul-toni, Adang Suherman, Ricky Wibowo. (2018) Increasing Gross Motor Skill Through Fundamental Skill Development Program. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 7(1), 39 – 43.
- Ruopeng An. (2020). Projecting the impact of COVID-19 pandemic on childhood obesity in the U.S.: A microsimulation model. *Journal of Sport and Health Science*, 1-34. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2020.05.006>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- WHO. (2020). Coronavirus disease (COVID-19) advice for the public: Advocacy. *Www.Who.Int*. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-forpublic/healthy-parenting>
- worldometers.info. (2020). COVID-19 Coronavirus Pandemic. *Www.Worldometers.Info*. <https://www.worldometers.info/coronavirus/#page-topt>
- Yurindhar Rizcha Utama Lya, Muchammad Hanief,
- Mutiara Sari Dewi. (2020). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 1-8.