

## **EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA CB HOOP TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Ervina Istanti, Debibik Nabilatul Fauziah, Rina Syafrida**

Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang  
1710631130014@student.unsika.ac.id  
debibiknabilatulfauziyah@staff.unsika.ac.id  
rina.syafrida@fai.unsika.ac.id

### **Abstrak**

Kemampuan kerjasama merupakan salah satu indikator yang penting dalam aspek sosial emosional anak, yaitu suatu sikap mau bekerjasama dan menyelesaikan tugas secara bersama dalam kelompok. Latar belakang penelitian ini terdapat kurangnya kemampuan kerjasama pada anak kelompok B usia 5-6 tahun belum berkembang sesuai harapan. Penggunaan media dapat menumbuhkan kemampuan kerjasama salah satunya dengan menggunakan media hulahoop yang sudah diinovasi secara kebaruan yaitu CB Hoop multisize. CB Hoop multisize memiliki ragam main dan dapat dilakukan secara kelompok kecil dan besar. Penelitian ini memiliki tujuan ingin melihat seberapa besar efektifitas penggunaan media CB Hoop terhadap kemampuan kerjasama anak di PAUD Melati V Karawang. Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen dan menggunakan rancangan The one group pretest-posttest design dengan menggunakan sampel anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan jumlah anak 18 anak dan ditetapkan berdasarkan dengan cluster random sampling. Penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan pada kelompok B PAUD Melati V Karawang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama anak saat pretest sebesar 9,11 dan saat posttest sebesar 13,27 maka dapat dilihat terdapat peningkatan sebesar 4,16% maka dapat disimpulkan dari data tersebut terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media CB Hoop untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun.

*Kata kunci: Kemampuan kerjasama, media CB Hoop, anak*

### **Abstract**

The ability to cooperate is one of the important indicators in the social emotional aspect of children, namely an attitude of wanting to work together and willing to complete an activity with others together in a group. The use of media to foster cooperation capabilities one of them by using hulahoop media that has been innovated in a novelty, namely with CB Hoop multisize media. MULTISIZE CB Hoops have a variety of games that can be done individually or individually, but in this study more want to see playing in groups in order to see the cooperation of children. This research aims to see how effective the use of CB Hoop media is to the ability of children's cooperation in PAUD Melati V Karawang. This study used the Experimental Method and used the design of The one group pretest-posttest design by using a sample of group B children aged 5-6 years with the number of children 18 children and determined based on cluter random sampling. This study was conducted during 8 meetings in group B PAUD Melati V Karawang. The results of this study showed an increase in children's cooperation skills through the use of CB Hoop media in children aged 5-6 years at the time of learning, especially when playing in groups.

*Keywords: Cooperation skills, CB Hoop, children*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting yang diperlukan oleh semua manusia dari sejak lahir sampai akhir hayatnya. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu hal terpenting dalam rangka meningkatkan dan mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Pendidikan anak usia dini terdapat tiga jalur yaitu jalur formal, jalur non formal dan jalur informal. Anak usia dini merupakan masa keemasan dimana masa pertumbuhan dan perkembangan pada anak berkembang sangat pesat seperti perkembangan bahasa, fisiologi, sosial emosional, kognitif dan motoriknya. Menurut Permendikbud 137 Tahun 2014 menyatakan salah satunya yaitu standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang merupakan salah satu acuan dalam mengembangkan dan menyelenggarakan kurikulum PAUD dan didalamnya terdapat enam aspek perkembangan yang harus dicapai oleh anak yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif dan seni. (Kemendikbud, 2018)

Salah satu aspek perkembangan yang penting dan harus dikembangkan yaitu aspek sosial emosional pada anak. Pada aspek sosial emosional terdapat beberapa indikator pencapaian diantaranya kerjasama, kedisiplinan, percaya diri, tanggung jawab, saling menghormati, mentaati aturan main, dapat mengendalikan emosi dengan wajar. Kerjasama merupakan salah satu aspek yang ada didalam nilai sosial emosional, maka sangatlah penting dikembangkan dalam diri anak sejak dini.

Kerjasama menurut Hurluck (1978) yaitu kemampuan

menyelesaikan suatu tugas bersama orang lain untuk melatih dan menekan kepribadian sikap individu dan untuk menumbuhkan dan mengutamakan kepentingan kelompok. (Fauziddin, 2016) Menurut Saputra dan Rudyanto (2005) Kerjasama merupakan suatu hubungan saling mendekati untuk suatu kepentingan bersama dan tujuan bersama, untuk melakukan interaksi dengan orang lain atau dalam kelompok lain, dan adanya hubungan timbal balik yang positif untuk mencapai tujuan bersama dan ingin dicapai bersama-sama. (Wulandari & Suparno, 2020) Sedangkan menurut pendapat Rahmad Rosyadi (2013) kerjasama adalah kegiatan melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama dengan iktisad, dengan saling tolong menolong, setia kawan dan ada pembagian tugas dengan orang lain, sedangkan Mulyasa (2012) berpendapat bahwa kemampuan kerjasama yaitu perilaku yang berdasarkan pada upaya seseorang mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melakukan suatu tindakan atau pekerjaan. (C. F. Putri & Zulminiati, 2020)

Maka dari bekerjasama harus diajarkan sejak dini agar masa depannya di masyarakat anak dapat mampu belajar secara aktif ketika ia bekerjasama dengan orang lain dan bukan menjadi anak yang pasif. Maka hal ini dapat memotivasi anak untuk meningkatkan prestasi akademiknya, bersosialisasi dengan masyarakat, dan menghormati perbedaan yang ada. Dengan kerjasama anak mampu membangun komunikasi, interaksi, berbagi ide, dapat mengambil keputusan, dan bersedia mendengarkan orang lain. Yudha M Saputra dkk (2005) mengatakan dalam kerjasama ada manfaat pembelajaran yang dapat kita ambil seperti mengembangkan aspek

interaksi sosial, dan mengembangkan aspek moral anak karena dengan kerjasama mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi sosial dengan orang lain yang lebih besar, anak belajar cara mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuannya sendiri, baik dari teman, guru dari buku atau dari sumber belajar yang lainnya, anak dapat meningkatkan kemampuan kerjasama dengan orang lain baik dalam tim atau kelompok lain, dapat membentuk pribadi yang lebih terbuka dan mau menerima perbedaan, dan dapat membiasakan anak agar selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisis berfikirnya. (Aqobah et al., 2020)

Sesungguhnya banyak sekali manfaat yang didapat apabila anak mampu melakukan kerjasama. Selain itu kerjasama juga memiliki manfaat yang lain yaitu anak dapat memiliki sikap jujur dan apa adanya dengan teman, orang lain maupun kelompoknya, menumbuhkan sikap bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan orang disekitarnya, mampu menumbuhkan rasa solidaritas dalam membantu temannya, menumbuhkan sikap saling membutuhkan kehadiran orang lain, teman sebagai pelengkap hidupnya, dan diharapkan kerjasama dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Kesimpulan dari manfaat kerjasama anak usia dini diatas yaitu anak dapat memiliki rasa percaya diri dalam kelompoknya saat bermain dengan teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena dengan memiliki kemampuan kerjasama yang tinggi anak dapat mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, terhadap keluarganya, sekolahnya, dan temannya, anak belajar nilai memberi dan menerima sejak kecil, anak belajar menghargai pemberian dari orang lain, menerima kebaikan dan perhatian dari orang lain juga temannya. Diharapkan

dengan memiliki kemampuan kerjasama yang baik anak dapat menikmati masa kecilnya dan tumbuh menjadi pribadi yang baik, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan diri dengan baik dan kehidupan yang bahagia.

Tujuan kerjasama anak usia dini dapat kita ketahui dari berbagai sumber menurut Yudha ( 2005) yaitu tujuan dari kerjasama adalah untuk menyiapkan anak memiliki berbagai ketrampilan baru sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam dunia yang selalu berkembang dan berubah, membentuk kepribadian anak yang dapat memiliki ketrampilan berkomunikasi dan mampu bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai situasi di lingkungan sosialnya, membangun pengetahuan anak secara aktif dalam pembelajaran kerjasama tidak hanya disekolah m atau guru tetapi anak dapat secara aktif menyusun juga mencari pengetahuannya sendiri, anak dapat berinteraksi diantara guru dan dengan teman sebayanya. Dari tujuan kerjasama tersebut maka kemampuan kerjasama dapat dikembangkan dengan kegiatan dalam kelompok bermain bersama teman-temannya, karena bila anak belum memiliki kemampuan kerjasama maka anak belum dapat menghargai perbedaan yang ada pada kondisi dirinya dengan orang lain. Adapun indikator kerjasama yang dapat dicapai anak usia dini menurut Davis (2006) yaitu: bertanggung jawab, anak secara bersama-sama dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaan yang diberikan dengan penuh tanggung jawab agar dapat tercipta kerjasama yang baik. Saling berkontribusi baik dengan tenaga atau pikirannya agar tercipta suasana kerjasama yang baik. Pengarahan kemampuan secara maksimal dengan penuh kekompakan masing-masing anggota kelompok secara maksimal.

David (Slameto Suyanto,2005) ada empat elemen dasar yang mempengaruhi kerjasama diantaranya adalah : adanya rasa saling ketergantungan dan saling menguntungkan dalam melakukan usaha bersama pada anak, adanya interaksi secara langsung diantara anak-anak pada saat kegiatan berkelompok, adanya rasa tanggung jawab pada masing-masing anak untuk menguasai materi pembelajaran, kemampuan interpersonal yang dimiliki pada setiap anak dalam kelompok kecil. (Fauziddin, 2016) Oleh karena itu maka pembelajaran di sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama maka pendidik harus menyusun strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar kerjasama anak dapat dikembangkan.

Media pembelajaran adalah alat bantu guru didalam menyampaikan atau memberikan materi pembelajaran kepada anak agar mudah dipahami. Selain itu media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan dalam membantu proses belajar mengajar sehingga pesan dan informasi yang diberikan menjadi lebih jelas dan apa yang menjadai tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif dan efisien. Yusuhadi menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu sesuatu yang dipakai dalam menyampaikan pesan juga rangsangan pikiran, maupun perhatian, suatu perasaan, serta kemauan dalam pembelajaran sehingga sehingga terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan dan kegiatan terkendali. Menurut Arsyad(2011) mengatakan media pembelajaran adalah alat yang dapat memberikan suatu manfaat saat proses belajar mengajar terjadi seperti dalam menyampaikan suatu penjelasan pembelajaran juga informasi lebih lancar dan proses serta hasil belajar anak lebih meningkat,

meningkatkan juga mengarahkan perhatian anak agar lebih termotivasi dalam belajar, melakukan interaksi langsung antara anak dengan lingkungan, semua indera dapat terstimulasi, ruang juga waktu saat pemberian pengalaman anak sama, dan kemungkinan adanya interaksi secara langsung dari guru, lingkungan maupun masyarakatnya.(Juniarti, 2019) Media pembelajaran haruslah selalu diinovasi agar lebih kebaruan atau kekinian seperti dalam Rahayu (2021) media pembelajaran merupakan media yang memiliki kebaruan serta keunikan dari permainannya agar lebih menarik dan tidak monoton dan disesuaikan dengan aspek perkembangan yang ingin dicapai dan lebih optimal dalam penelitiannya menggunakan rope ladder. (Rahayu, 2021)

Oleh karena itu sangatlah penting dalam pemilihan media pembelajaran karena dalam prinsipnya media pembelajaran haruslah dijadikan acuan dalam mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan, memiliki efektifitas serta tepat guna saat pembelajaran sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dalam penggunaannya. Adanya kesesuaian antara media yang digunakan dengan materi pembelajaran, potensi, karakteristik, tujuan dan nilai perkembangan anak. Media pembelajaran haruslah efisien juga memperhatikan harganya yang terjangkau, dalam mempersiapkannya bisa dalam waktu yang singkat serta memerlukan sedikit tenaga yang dibutuhkan. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas serta aspek perkembangan anak dan pembelajaran anak. Azhari (2015) menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran

dapat memperjelas dalam penyampaian informasi dan pesan sehingga dapat meningkatkan dan melancarkan proses serta hasil kegiatan pembelajaran. (D. K. Putri et al., 2020) Oleh karena itu untuk meningkatkan serta menstimulasi anak dalam pembelajaran maka peneliti menggunakan media CB hoop.

Apa itu CB Hoop mungkin beberapa dari kita tidak tahu apa itu CB hoop, karena itu merupakan inovasi terbaru dari permainan hulahoop. Menurut Dientsman (dalam Ersayanti,2015) mengatakan bahwa hulahoop adalah benda yang bentuknya lingkaran dan biasanya dimainkan dengan cara diputar-putar dipinggang biasanya terbuat dari rotan maupun dari plastik. (Suciani et al., 2018) M.Muhyi Faruq juga memiliki pendapat bahwa hulahoop itu adalah alat yang berbentuk lingkaran yang biasanya digunakan untuk kegiatan bermain juga gerakan baik yang dilakukan oleh perorangan atau sendirian juga berpasangan bahkan dapat dilakukan secara berkelompok dalam permainannya. (Novitasari et al., 2019) Sedangkan menurut Yudiana (dalam Ersayanti,2015) mengatakan bahwa dengan bermain hulahoop maka dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan juga melatih keseimbangan pada anak usia dini dan dapat pula melatih daya tahan tubuh anak. (Melati et al., 2020) Dari pengertian hulahoop diatas dapat kita simpulkan bahwa hulahoop itu merupakan alat permainan atau media pembelajaran yang berbentuk lingkaran dan biasanya terbuat dari rotan ataupun plastik yang digunakan untuk permainan aktifitas gerak yang dapat digunakan secara perorangan maupun secara berkelompok.

Sedangkan Cb Hoop yang dilakukan oleh Syafrida (2020) mengatakan bahwa CB Hoop ( Card Board) Hoop mutisize yaitu merupakan

kebaruan dari media hulahoop, kalau hulahoop biasanya terbuat dari rotan dan hanya memiliki satu ukuran saja, berbeda halnya dengan CB Hoop ini. Karena CB Hoop ini terbuat dari bahan kardus yang mudah kita temukan di sekitar kita, dan CB Hoop ini juga terdiri dari satu set media yang memiliki tiga ukuran yang berbeda dari ukuran kecil, sedang dan besar.(Syafrida et al., 2020) Diharapkan dengan inovasi kebaruan yang digunakan dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dapat meningkatkan aspek perkembangan anak terutama pada kemampuan kerjasama. Karena didalam CB Hoop ada 20 jenis kegiatan bermain yang dapat dilakukan anak baik secara individu, permainan kelompok kecil juga permainan kelompok besar. Untuk meningkatkan kerjasama anak maka dapat menggunakan permainan kelompok, baik dalam kelompok kecil ataupun kelompok besar. Dan diharapkan dengan kegiatan permaian CB Hoop dapat membiasakan anak untuk bekerjasama dengan temannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak Kelompok B di PAUD Melati V Karawang pada hasil evaluasi penilaian raport perkembangan anak semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama belum berkembang secara optimal. Hal ini teramati dalam kegiatan bermain berkelompok seperti saat bermain balok, bermain bola, bermain bisik berantai, bermain peran anak masih bermain sendiri kurang ada kerjasama dengan temannya. Salah satu solusinya untuk meningkatkan kerjasama pada anak yaitu dengan pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kerjasama anak yaitu dengan kegiatan bermain. Karena bermain merupakan kegiatan yang

menyenangkan bagi anak, dengan bermain anak menjadi saling menghargai, saling membantu, saling mengenal, tumbuh rasa kerjasama dengan temannya dan menjadi landasan pembentukan pribadi sosial. Dan dalam pembelajaran agar lebih menyenangkan bermain menggunakan media adalah salah satu solusi agar anak lebih tertarik dan antusias dalam belajar. Dan memotivasi guru agar selalu berinovasi dan berkreasi dalam pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan dan lebih menarik. Diharapkan menggunakan media kebaruan atau kekinian seperti media CB Hoop anak menjadi lebih bersemangat dan kemampuan kerjasama lebih meningkat

## **METODE**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) menyatakan bahwa metode eksperimen yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh terhadap perlakuan tertentu kepada orang lain dan didalam suatu kondisi yang dapat dikendalikan. Peneliti memilih menggunakan pre eksperimental yaitu one group pretest- posttest design. Penelitian ini sebelumnya melakukan pengukuran variable terkait penelitian sebelum diberikan tindakan, setelah itu baru diberikan perlakuan, pengukuran kembali terhadap variable terkait dengan alat ukur yang sama yang dilakukan oleh peneliti. Arikunto (2009) menyatakan proses pelaksanaan dalam penelitian pre eksperimental design yaitu dengan menggunakan tipe one group pretest-posttest design, maksudnya yaitu bahwa peneliti melakukan suatu penelitian dengan menggunakan cara obsevasi satu kelompok eksperimen, sebelum diberikan pretest terlebih dahulu untuk

melihat kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan atau treatment. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan barulah dilakukan posttest untuk melihat pengaruh tindakan yang telah diberikan kepada anak.

Tempat penelitian dilakukan di PAUD Melati V Klari Karawang. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 18 orang. Dalam penelitian ini dalam mengumpulkan data juga keterangan yang dibutuhkan peneliti maka memilih menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: (1) uji awal (pre test), (2) perlakuan atau treatment sebanyak 8 kali pertemuan, (3) Test akhir atau post test. Selanjutnya data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis Uji T untuk mengetahui besarnya peningkatan dari pre test dan post test melalui pengujian normalitas, pengujian homogenitas, pengujian hipotesis. Setelah itu data yang sudah didapat akan ditarik kesimpulan untuk melihat seberapa pengaruh penggunaan media CB Hoop untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Melati V Karawang, yang berlokasi di dusun Ciwadas RT 15, Rw 04 Desa Klari pada tanggal 8 September 2021. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas Melati 1 sebagai eksperimen dan kelas Melati 2 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan empat tahapan yang dilakukan yaitu tahap uji coba instrumen, tahap pretest, tahap treatment atau dengan memberikan tindakan atau perlakuan, dan tahap posttest.

Sebelum peneliti mengambil data maka dilakukan uji coba instrumen

terlebih dahulu sebelum instrumen pernyataan digunakan sebagai angket pretest dan posttest pada saat melakukan penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di kelas Melati 1 Paud Melati V Karawang dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 15 anak. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui valid dan reabel suatu instrumen atau data yang akan kita gunakan. Bila instrumen pernyataan sudah diujicobakan nantinya akan dipergunakan sebagai pernyataan dalam pre test dan post test saat penelitian.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Pretest dan Posttest**

No	Deskripsi Data	Pre Test	Post Test
1	Nilai tertinggi	16	17
2	Nilai terendah	3	6
3	Rerata (Mean)	9,11	13,27
4	Median	8	15,5
5	Modus	12	17
6	Varaian	14,54	15,42
7	Standar Deviasi (simpangan baku)	3,81	3,92
8	Jumlah skor data mentah	164	239

Pembahasan data penelitian yang diperoleh dengan menggunakan dokumentasi dan observasi dengan teknik checklist. Setelah dilakukannya pre test, perlakuan atau treatment dan post test maka data yang didapat diolah menggunakan SPSS untuk mencari normalitas, homogenitas juga hipotesis. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov yang merupakan uji normalitas yang klasik yang memiliki tujuan mengetahui apakah nilai residual berkontribusi normal atau tidak. Model regresi yang bail yaitu bila memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Untuk perhitungan uji normalitas dan analisis data juga deskriptif datanya

dengan menggunakan metode Kolmogorov Smirnov sebagai berikut :

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smimov Test

		Unst andardized Residual	
N			18
Parameters <sup>a,b</sup>	Normal	Mea	,000
		n	0000
		Std. Deviation	569267
Differences	Most Extreme	Abs	,085
	Extreme	olute	
		Posit	,083
		ive	
		Neg	-,085
	ative		
Test Statistic			,085
Asymp. Sig. (2-tailed)			,200 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan dari hasil uji normalitas menggunakan SPSS diatas , diperoleh nilai statistik untuk one sample Kormogorov- Smirnov dengan nilai sig (2-talled) sebesar 0,200. Maka nilai sid sebesar 0,200> 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lainnya seperti Uji T test dan Anova. Uji homogen ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji levene fisher statistik sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekap Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances

HASIL NILAI AKHIR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,027	1	34	,871

  

ANOVA

HASIL NILAI AKHIR			
Sum of Squares	df	Mean Square	Sig.
Between Groups	56,250	1	,849 004
Within Groups	39,389	5	5,864
Total	95,639	6	

Dari hasil uji Homogenitas diatas berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS seperti tabel diatas maka diperoleh sig sebesar  $0,871 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data dalam sampel tersebut homogen. Dari data diatas karena kedua kelompok data tersebut berdistribusi normal dan merupakan prasyarat pengujian sudah terpenuhi maka dilanjutkan dengan teknik analisa data secara inferensial. Karena populasi di dalam penelitian memiliki dua kelompok yang saling berkaitan dan homogen juga berdistribusi normal maka penggunaan prosedur uji yang sesuai adalah menggunakan paired sample t-test. Uji paired sample t-test ini bertujuan untuk melihat perbandingan antara dua kelompok sample dengan asumsi data berdistribusi normal. Uji ini untuk melihat perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test apakah terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable.

**Tabel 4. Rekap Uji-T**

Paired Samples Statistics

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error
1 RE TEST	,1111	8	2412
OST TEST	3,2778	8	4105

**Paired Samples Correlations**

Pair	N	Correlation	Sig.
1 PRE TEST & POST TEST	18	,666	,003

Berdasarkan hasil dari output SPSS diatas maka diperoleh nilai pre test sebesar 9,11 dan post test sebesar 13,27 dengan standar deviasi masing-masing sebesar 3,92 dan 4.04 . Maka keeratan hubungan antara pre test dan post test cukup kuat dengan dilihat nilai korelasi sebesar 0,666 dengan nilai sig. 0,003 yang menunjukkan bahwa adanya korelasi atau hubungan yang erat .

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
PRE TEST	-	3,2	0,768	-	-	1	0,00
POST TEST	4,16	2,5	0,703	5,78	2,54	5,7	
	667	5,8		707	627	4,2	
		4,7				5	



Dilihat dari data yang sudah diperoleh dapat dianalisis sebelumnya dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan antara pre test dan post test pada kelas eksperimen pada kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati V Karawang. Dari hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati V sudah mampu bekerjasama dalam kelompoknya, memiliki rasa saling membantu, dan rasa saling menghargai. Dalam permainan CB Hoop anak sudah mau membantu untuk menyiapkan peralatan permainan yang akan digunakan, anak mau bekerjasama saat main CB Hoop anak saling memberi semangat kepada teman kelompoknya, anak mau menunggu giliran saat bermain, anak mau mentaati aturan main, anak mau berbagi dengan temannya, dan anak mau bergabung dengan teman kelompoknya.

Selain itu media CB Hoop merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dan bagi anak media ini merupakan kebaruan dari hulahoop, tapi media ini lebih kompleks dalam satu set CB Hoop dapat menjadi ragam main yang banyak untuk permainan kelompok baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Dengan menggunakan media CB Hoop ini kemampuan kerjasama anak akan lebih meningkat karena dalam permainan CB Hoop melatih anak untuk bekerjasama, saling membantu dan saling menghargai antar teman dalam kelompoknya. Dalam permainan CB Hoop ini semua anak memiliki peran yang penting dalam permainan, contoh permainannya seperti estafet hulahoop yang membutuhkan kerjasama kelompok agar dapat menyelesaikan permainan, permainan melempar hulahoop seperti permainan basket, melempar hulahoop ke tempat sasaran dengan teman secara

bergantian dalam kelompok, bermain bola melewati beberapa hulahoop, bermain memancing menggunakan hulahoop dalam kelompok dan masih banyak permainan yang membutuhkan kerjasama dalam kelompok untuk permainan hulahoop ini, mengajak anak untuk antri menunggu giliran saat bermain bersama kelompoknya.

Penelitian Sumarsih (2015) bahwasanya penggunaan media simpai atau hulahoop itu dapat meningkatkan kemampuan motorik anak karena hulahoop dapat menarik perhatian anak sehingga anak tidak bosan dan dapat menggunakan dengan variasi gerakan. Seperti yang telah dilakukan oleh Syafrida (2021) bahwa dengan media CB Hoop juga dapat meningkatkan minat belajar anak dalam kegiatan motorik kasar pada anak usia dini, sehingga selain menstimulasi motorik anak juga dapat melatih sosial emosional anak terutama kemampuan kerjasama anak dengan temannya. Selain itu juga dapat menstimulasi perkembangan yang lain seperti bahasa anak saat berkomunikasi dengan temannya dalam permainan kelompok, perkembangan kognitif dengan anak mengenal warna CB Hoop, mengenal berbagai ukuran CB Hoop, mengurutkan benda dari yang kecil ke yang lebih besar. Dan pada aspek nilai agama dan moral anak membiasakan untuk berdoa sebelum memulai kegiatan. Sehingga dengan media CB Hoop ini semua aspek perkembangan anak dapat tercapai dan distimulus dengan baik.

## SIMPULAN

Kerjasama merupakan salah satu indikator yang penting dalam aspek sosial emosional anak dan tidak dapat muncul secara instan tetapi memerlukan proses pembelajaran yang

berkesinambungan. Pembelajaran anak usia dini dalam penanaman kerjasama dapat dilakukan dengan dengan cara bermain menggunakan media pembelajaran seperti media CB Hoop. Dengan berbagai macam kegiatan main dalam permainan CB Hoop maka dapat meningkatkan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu media CB Hoop dapat dibuat oleh guru, anak sendiri, orang tua dirumah karena bahan pembuatannya mudah didapatkan disekitar kita. Media CB Hoop selain dapat digunakan untuk meningkatkan aspek sosial emosional terutama kerjasama dapat pula meningkatkan aspek perkembangan anak yang lain seperti dengan warna yang beraneka macam anak dapat mengenal warna, dapat menghitung jumlah hulahoop, dapat meningkatkan aspek fisik motorik anak karena saat bermain hulahoop anak bergerak, adanya komunikasi yang aktif dan interaktif dengan guru maupun teman sebayanya. Dan yang paling penting yaitu dalam bermain CB hoop anak dapat mengubah perilaku anak dan kebiasaan anak dalam belajar dan bermain melalui kegiatan yang menyenangkan. Di dalam permainan CB Hoop ini terutama dalam permainan kelompok atau grup dapat menanamkan berbagai perilaku dan salah satunya adalah kemampuan kerjasama. Di dalam bermain CB Hoop tersebut muncul rasa bekerjasama dalam kelompok, rasa saling membantu, rasa saling menghargai, ingin berbagi, bertanggung jawab yang merupakan indikator dalam kerjasama.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan ada beberapa saran yang diajukan yaitu: untuk guru dalam pembelajaran lebih harus berinovasi, lebih kreatif lagi untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan agar semua aspek perkembangan anak dapat lebih optimal dan pembelajaran lebih

menyenangkan dan tidak membosankan.

Dan bagi peneliti dapat melakukan penelitian selanjutnya dengan memasukkan aspek perkembangan yang lain. Karena penggunaan media CB Hoop ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak yang lain seperti fisik motorik, bahasa, kognitif serta aspek sosial emosional yang lain seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, motivasi belajar sehingga dapat dikembangkan lagi jenis permainannya atau ragam mainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 134–142. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/9253>
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Kegiatan KerjaKelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Paud Tambusai Pgpaud Stk*, 2 Nomor 1.
- Juniarti, Y. (2019). Pengembangan Media Ludo Geometri (DORI) Pada Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 169–182. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-04>
- Kemendikbud. (2018). Kerangka dasar dan Struktur Kurikulum PAUD (Issue 021).
- Melati, I., Imas, J., & Dina, F. (2020). Pengaruh Permainan Hulahoop terhadap Kecerdasan Kinestetik

- anak 5-6 tahun. Sawabiq Jurnal Keislaman, 1Volume, J.
- Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3038–3044.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Rahayu, E. T. (2021). Efektifitas Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Rope Ladder Physical Activity Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 62. <https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.7657>
- Suciani, L., Antara, P. A., & Magta, M. (2018). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN BEKERJASAMA KELOMPOK A Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ( Volume 6 No . 6(2), 199–208.
- Syafrida, R., Rahayu, E. T., Karyawati, L., & Permana, H. (2020). Inovasi media CB Hoop pada aktifitas motorik kasar Anak selama Belajar Dari Rumah. 5(2), 85–96.
- Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.448>