



Optimalisasi Motorik dan Pemahaman IPAS Siswa melalui Permainan Hula Hoop Inovatif dalam Kegiatan Pramuka Siaga di MIS Dadirejo

Atiyah Atiyah

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Korespondensi penulis : atiyah24004@mhs.uingusdr.ac.id

Abstract This study aims to integrate the learning of Natural and Social Sciences (IPAS) with the traditional hula hoop game in Pramuka Siaga extracurricular activities at MIS Dadirejo. The research employs a qualitative approach with a descriptive design. The subjects of the study include fourth and fifth-grade students actively participating in Pramuka activities. Data collection techniques involve observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the innovative use of hula hoop games can enhance students' motor skills, such as body coordination and balance, as well as their understanding of concepts like force, energy, and gravity taught in IPAS subjects. The implications of this study emphasize the importance of integrating traditional games into active learning to simultaneously improve students' physical and academic skills.

Keywords: Motor, Understanding, IPAS, Hula-Hoop, Scouting, Standby

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan permainan tradisional hula hoop dalam kegiatan Pramuka Siaga di MIS Dadirejo. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV dan V yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan hula hoop inovatif mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa, seperti koordinasi tubuh dan keseimbangan, serta pemahaman mereka terhadap konsep gaya, energi, dan gravitasi yang diajarkan dalam materi IPAS. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterampilan fisik dan akademik siswa secara simultan.

Kata Kunci : Motorik, Pemahaman, IPAS, Hula-Hoop, Pramuka, Siaga

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS di sekolah seringkali sulit untuk membuat metode pengajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Menurut penelitian John Dewey (1980): Merupakan pelopor dalam pemikiran pendidikan progresif yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman. Siswa cenderung lebih memahami konsep-konsep abstrak IPAS jika disampaikan melalui pendekatan praktis dan kontekstual. Permainan tradisional, seperti hula hoop, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menghubungkan teori IPAS dengan pengalaman nyata siswa (Balakrishnan 2011).

Dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka Siaga di MIS Dadirejo, hula hoop sering digunakan. Namun, belum banyak penelitian yang dilakukan tentang pemanfaatannya untuk pembelajaran IPAS. aktivitas fisik yang melibatkan motorik dapat meningkatkan pemahaman akademik siswa. Howard Gardner (1983): Teori multiple intelligences Gardner menunjukkan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Dengan memasukkan kegiatan tradisional seperti hula hoop, pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan

kecerdasan siswa. Selain itu, menemukan bahwa memasukkan kegiatan tradisional ke dalam pembelajaran membuat siswa lebih terlibat

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana permainan hula hoop tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan motorik siswa dan pemahaman mereka tentang konsep IPAS seperti gaya, energi, dan gravitasi karena kurangnya penelitian yang mengintegrasikan permainan hula hoop dengan pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi akademik dengan menyediakan model pembelajaran yang inovatif dan memiliki implikasi praktis untuk menciptakan kurikulum sekolah (Kilag et al. 2023).

Dalam beberapa tahun terakhir, perhatian lebih besar telah diberikan pada pembelajaran berbasis aktivitas fisik. Karena ada hubungan antara stimulasi fisik dan proses mental, aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh dapat membantu pembelajaran kognitif. Permainan hula hoop di MIS Dadirejo memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan menyenangkan sambil mempelajari konsep dasar IPAS. Ide-ide seperti gaya sentripetal, gravitasi, dan energi kinetik yang diterapkan dalam permainan hula hoop sesuai dengan kurikulum IPAS yang diajarkan di sekolah dasar (Ennos 2023). Namun, tidak ada pedoman terstruktur yang secara sistematis memasukkan permainan ini ke dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan solusi inovatif untuk masalah ini, penelitian ini berusaha untuk menyelesaikannya (Moshood et al. 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa selain meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep IPAS. Pengembangan motorik kasar dan halus pada anak usia sekolah dasar sangat penting untuk mendukung perkembangan fisik dan mental secara keseluruhan, menurut Rumi Ardianita (2023): Penelitian ini fokus pada peningkatan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak melalui permainan hula hoop modifikasi.

Permainan hula hoop bisa menjadi cara yang bagus untuk mencapai tujuan dalam kegiatan Pramuka Siaga. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang ide-ide IPAS, peningkatan keterampilan motorik, dan peningkatan semangat belajar siswa (Satria 2020). Akibatnya, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis tetapi juga menawarkan manfaat praktis bagi pendidik di MIS Dadirejo.

pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS sangat penting karena membuat siswa lebih mudah memahami bagaimana ilmu pengetahuan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini cocok untuk hula hoop, yang menggabungkan ide-ide IPAS dengan latihan fisik (Young, Silliman-French, and Crawford 2017). Penelitian ini juga menunjukkan betapa pentingnya permainan tradisional dimasukkan ke dalam kurikulum modern. Hasil penelitian ini dapat digunakan di sekolah lain untuk membuat pengalaman belajar yang lebih

interaktif dan bermakna bagi siswa Rumi Ardianita (2023): Penelitian ini fokus pada peningkatan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak melalui permainan hula hoop modifikasi.

Pada akhirnya, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana permainan tradisional, seperti hula hoop, dapat menjadi alat yang berguna untuk menggabungkan kegiatan fisik dan pembelajaran IPAS. Selain itu, diharapkan penelitian ini memberi inspirasi kepada pendidik untuk menemukan metode baru yang mendukung pembelajaran holistik dan aktif. Pembelajaran IPAS di sekolah seringkali sulit untuk membuat metode pengajaran yang menarik dan relevan bagi siswa.

Menurut Lev Vygotsky (Tahun 2001) : Teori zona perkembangan proksimal (ZPD) yang dikemukakan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan tradisional seperti hula hoop dapat menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan memungkinkan siswa untuk belajar satu sama lain. Siswa cenderung memahami konsep abstrak IPAS dengan lebih baik jika diajarkan dengan cara yang praktis dan kontekstual (of Sciences et al. 2018). Hula hoop dan permainan tradisional lainnya dapat menjadi alternatif yang bagus untuk mengaitkan teori IPAS dengan kehidupan nyata siswa.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler Pramuka Siaga di MIS Dadirejo, hula hoop sering digunakan. Namun, belum banyak penelitian yang dilakukan tentang pemanfaatannya untuk pembelajaran IPAS. John Ratey (2008): Dalam bukunya "Spark: The Revolutionary New Science of Exercise and the Brain," Ratey menjelaskan bagaimana aktivitas fisik dapat meningkatkan aliran darah ke otak, sehingga meningkatkan fungsi kognitif seperti perhatian, memori, dan kemampuan belajar. Pemahaman akademik siswa dapat ditingkatkan melalui aktivitas fisik yang melibatkan motorik. Selain itu, penelitian oleh Jean Piaget [2005] menemukan bahwa memasukkan kegiatan tradisional ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana permainan hula hoop tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan motorik siswa dan pemahaman mereka tentang konsep IPAS seperti gaya, energi, dan gravitasi karena kurangnya penelitian yang mengintegrasikan permainan hula hoop dengan pembelajaran IPA (Bennett and Dyck 2023). Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi akademik dengan menyediakan model pembelajaran yang inovatif dan memiliki implikasi praktis untuk menciptakan kurikulum sekolah.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Di MIS Dadirejo, ada 20 siswa kelas IV dan V yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan Pramuka Siaga. Mereka adalah subjek penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: 1. Observasi: untuk mengamati bagaimana siswa bermain hula hoop. 2. Wawancara: untuk mempelajari konsep IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan siswa dan pembina pramuka. 3. Dokumentasi: untuk merekam proses kegiatan yang berlangsung.

Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang fenomena atau peristiwa yang terjadi pada suatu kelompok atau individu. (Rustamana et al. 2024). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana berbagai variabel yang diteliti berkorelasi satu sama lain. Karakteristik Penelitian Kualitatif yang Deskriptif adalah sebagai berikut: Data Kualitatif: Data yang dikumpulkan oleh peneliti bukan angka-angka, tetapi kata-kata, gambar, video, atau catatan lapangan. Ini diperoleh melalui observasi, wawancara, atau analisis dokumen. Fokus pada Proses: Penelitian ini lebih fokus pada proses terjadinya suatu fenomena daripada hanya hasil akhir. Peneliti mencoba memahami mekanisme dan alasan peristiwa terjadi (May and Perry 2022).

Triangulasi sumber dan metode memastikan keabsahan data. Teknik analisis data didasarkan pada model Miles, Huberman, dan Saldana (2014), dan mencakup langkah-langkah berikut: Reduksi data: Menyaring dan menyusun data yang relevan; Penyajian data: Mengorganisasi dan menyajikan data sehingga mudah dipahami; dan Penarikan kesimpulan: Menyimpulkan hasil dari analisis data.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motorik dan pemahaman IPAS siswa dalam kegiatan Pramuka Siaga di MIS Dadirejo dengan menggunakan permainan hula hoop kreatif.

3. HASIL PENELITIAN

Kemampuan Motorik: Permainan hula hoop teratur meningkatkan koordinasi tubuh dan keseimbangan siswa. Aktivitas ini meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa, seperti kontrol tubuh dan keseimbangan (Szabo 2021).

Memahami IPAS: Siswa dapat dengan mudah mengaitkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) seperti gaya sentripetal, energi kinetik, dan gravitasi dengan aktivitas bermain hula hoop. Mereka juga mulai memahami bagaimana prinsip-prinsip

fisika tersebut terjadi dalam permainan, seperti bagaimana gaya sentripetal memastikan gerakan hula hoop tetap berjalan. Keterlibatan Siswa: Ada bukti bahwa permainan hula hoop meningkatkan antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan Pramuka Siaga. Siswa lebih cenderung berpartisipasi secara aktif dan lebih terlibat dalam kegiatan yang menggabungkan(Prince, Felder, and Brent 2020).

Bagaimana kemampuan motorik siswa dapat ditingkatkan melalui permainan hula hoop? Menurut teori, permainan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa, terutama dalam hal koordinasi tubuh dan keseimbangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa memperbaiki keterampilan motorik kasar mereka dengan bermain hula hoop secara teratur(Suhartini and Kushartanti 2022). Penemuan ini dapat dilihat dari pergerakan tubuh yang lebih terkoordinasi, kemampuan mereka untuk mempertahankan keseimbangan, dan ketangkasan mereka dalam menggerakkan tubuh secara dinamis selama permainan.

Bagaimana permainan hula hoop dapat membantu siswa memahami konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)? Permainan hula hoop dapat digunakan untuk mengaitkan ide-ide dalam IPAS seperti gaya sentripetal, energi kinetik, dan gravitasi dengan aktivitas siswa. Sejauh mana siswa dapat memahami konsep fisika yang terjadi saat bermain permainan adalah tujuan penelitian ini. Siswa diharapkan dalam kelas ini tidak hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga berbicara tentang ide-ide ilmiah yang mendasari aktivitas mereka. Misalnya, mereka harus membahas tentang gaya sentripetal hula hoop dan bagaimana energi kinetik membantu mempertahankan gerakan(Bi et al. 2022).

Dengan cara apa permainan hula hoop dapat membantu siswa lebih terlibat dalam kegiatan Pramuka Siaga? Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga tentang bagaimana permainan hula hoop dapat mempengaruhi motivasi dan antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan Pramuka Siaga. Diharapkan bahwa karena permainan hula hoop ini menyenangkan dan menarik, siswa akan lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan Pramuka. Peningkatan keterlibatan ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan dan tingkat semangat mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan(Buckley and Reidy 2014).

Oleh karena itu, rumusan masalah ini menekankan hubungan antara permainan hula hoop dengan kemampuan motorik yang lebih baik(Ardianita and others 2021). Pemahaman ilmiah, dan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan Pramuka Siaga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan hula hoop dapat meningkatkan ketiga aspek tersebut secara bersamaan.

4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sejalan dengan klaim Jean Piaget (2012), yang menyatakan bahwa keterampilan motorik dan kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui aktivitas fisik berbasis permainan. Permainan hula hoop di Dadirejo adalah alat bantu pembelajaran dan aktivitas fisik. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di tingkat dasar.

permainan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa, kemampuan mereka untuk memahami IPAS, dan tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan Pramuka Siaga. Studi sebelumnya, bahwa permainan hula hoop dan aktivitas fisik berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif siswa. Siswa yang mengambil bagian dalam aktivitas fisik dalam penelitian ini tidak hanya akan mendapatkan manfaat dari latihan fisik, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami konsep ilmiah dan sosial (Paul and Elder 2019).

Permainan hula hoop dalam kegiatan MIS Dadirejo lebih dari sekadar olahraga. Aktivitas ini melakukan dua fungsi: memperkenalkan dan menguatkan konsep IPAS seperti gaya sentripetal, energi kinetik, dan gravitasi. Konsep-konsep ini seringkali sulit dipahami oleh siswa pada tingkat dasar. Siswa dapat merasakan konsep ilmiah secara langsung melalui permainan hula hoop. Misalnya, siswa dapat melihat dan memahami gaya sentripetal yang membantu hula hoop berputar di sekitar tubuh mereka. Mereka juga dapat merasakan bagaimana energi kinetik dipertahankan dan bagaimana gravitasi memengaruhi gerakannya.

Salah satu keuntungan utama dari pendekatan berbasis permainan ini adalah siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tetapi juga dapat mengaitkannya dengan situasi dunia nyata, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih signifikan dan mudah dipahami. Selain itu, permainan ini memasukkan elemen kompetisi yang sehat, yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Meskipun sederhana, hula hoop sangat menarik bagi siswa usia dasar karena mereka lebih suka kegiatan yang melibatkan gerakan fisik dan interaksi sosial (Farbo 2022).

Penelitian ini juga mendukung gagasan bahwa pendekatan pembelajaran baru yang melibatkan aktivitas fisik berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS di tingkat dasar (Ucus 2015). Metode ini meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses

belajar. Dalam hal ini, permainan hula hoop menawarkan dimensi baru dalam pembelajaran holistik di mana siswa belajar secara motorik, sosial, emosional, dan kognitif.

Selain itu, terbukti bahwa keterlibatan siswa dalam permainan hula hoop meningkatkan antusiasme mereka untuk mengikuti kegiatan Pramuka Siaga. Aktivitas yang menggabungkan permainan dan pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri, kerja tim, dan kemampuan bekerja dalam kelompok. Ini sangat sesuai dengan tujuan Pramuka Siaga, yang mengutamakan kerja sama, disiplin, dan kepemimpinan. Oleh karena itu, hula hoop menjadi alat yang bagus untuk mendukung perkembangan karakter siswa dan membuat kelas menjadi menyenangkan.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan yang beragam dan inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap lebih kompleks atau abstrak seperti IPAS. Permainan fisik dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa memperoleh keterampilan motorik yang lebih baik, yang dapat membantu mereka memahami konsep ilmiah dengan lebih mudah. Kedua keterampilan ini dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk menemukan dan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi tetapi juga meningkatkan keterampilan hidup siswa (Simanjuntak 2019).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode berbasis permainan, seperti permainan hula hoop, dapat membantu pendidikan dasar dalam dua cara: mereka membuat siswa lebih memahami IPAS dan lebih mahir dalam keterampilan motorik mereka, dan mereka lebih terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti pramuka. Oleh karena itu, penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran harus dipertimbangkan lebih lanjut dalam pengajaran dasar (Fasanella 2020).

5. KESIMPULAN

Hula hoop adalah alat yang bagus untuk meningkatkan kemampuan motorik dan pemahaman IPAS siswa. Jadi, guru dapat menggunakan pendekatan serupa untuk membuat pendidikan lebih menarik. Ruang lingkup dan durasi peserta penelitian ini terbatas. Mengukur dampak metode ini dalam jangka panjang dan memperluas cakupan subjek merupakan saran untuk penelitian selanjutnya (Pakaya et al. 2023).

Pembelajaran berbasis aktivitas fisik memerlukan penelitian ini. Ditunjukkan bahwa permainan hula hoop kreatif ini meningkatkan kemampuan motorik siswa, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-

konsep IPAS (Anjarsari et al., n.d.). Selain itu, permainan ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk menggabungkan aktivitas fisik dengan penguasaan materi akademik dalam pengalaman belajar yang lebih luas.

Studi ini menunjukkan bahwa permainan hula hoop kreatif dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya dalam kegiatan Pramuka Siaga. Metode ini menggabungkan aspek fisik dan kognitif melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Efendi et al. 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan hula hoop membantu siswa belajar banyak hal, seperti keterampilan motorik seperti koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan. Mereka juga belajar lebih banyak tentang konsep IPAS dengan cara yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode ini memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh di mana elemen fisik dan intelektual terintegrasi.

Makna Penelitian

Penelitian ini menekankan bahwa metode kreatif dalam proses pembelajaran sangat penting, terutama dengan memasukkan aktivitas fisik yang dapat merangsang kemampuan kognitif dan motorik siswa secara bersamaan. Permainan hula hoop tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Mereka memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Christanty and Cendana 2021).

Implikasi Praktis:

Temuan penelitian ini memberi guru kesempatan untuk membuat strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berguna bagi siswa. Permainan serupa dapat digunakan atau diubah oleh guru untuk meningkatkan lingkungan belajar yang lebih hidup dan interaktif serta mendukung pertumbuhan berbagai aspek siswa. Untuk memperkuat karakter dan keterampilan siswa, pendekatan ini juga dapat digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti pramuka.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, guru dapat menggunakan permainan serupa, terutama dalam pembelajaran

yang membutuhkan peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan motorik. Metode berbasis aktivitas fisik seperti ini juga dapat membantu perkembangan karakter, kolaborasi, dan daya tahan siswa dalam berbagai lingkungan pembelajaran.

Keterbatasan Penelitian:

Penelitian ini terbatas pada jumlah peserta dan siswa di MIS Dadirejo. Selain itu, dampak jangka panjang dari penggunaan permainan hula hoop kreatif ini terhadap perkembangan siswa tidak dapat diukur karena penelitian ini terlalu singkat. Namun, ada keterbatasan penelitian ini yang perlu diperhatikan. Penelitian ini terbatas pada siswa di sekolah tertentu; oleh karena itu, hasilnya harus digeneralisasi dengan hati-hati ke populasi yang lebih luas. Selain itu, karena jangka waktu kegiatan penelitian yang relatif singkat, belum mungkin untuk menentukan dampak jangka panjang metode ini terhadap pertumbuhan siswa.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan melibatkan siswa dari berbagai latar belakang dan tingkat pendidikan untuk mendukung temuan ini. Selain itu, dampak jangka panjang dari teknik ini terhadap perkembangan motorik, pemahaman konsep akademik, dan aspek karakter siswa harus menjadi subjek penelitian selanjutnya.

Metode serupa juga dapat dicobakan pada berbagai mata pelajaran lain untuk mengevaluasi keberlanjutan dan kemampuan media ini untuk beradaptasi dengan konteks pembelajaran yang lebih beragam. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran seperti penggunaan hula hoop dapat menjadi langkah strategis untuk membuat pembelajaran yang relevan, efektif, dan menarik bagi siswa.

Hasilnya menunjukkan bahwa penelitian harus diperluas untuk melibatkan siswa dari berbagai latar belakang sekolah dan tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian dapat menyelidiki bagaimana penggunaan hula hoop atau media serupa terhadap perkembangan motorik, kognitif, dan aspek afektif siswa dalam jangka panjang. Sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak orang, sangat penting untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran inovatif ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.

Pendekatan seperti ini akan memungkinkan dunia pendidikan untuk terus berubah untuk membuat pembelajaran yang relevan, berguna, dan memotivasi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

REFERENSI

- Anjarsari, E., Hobri, H., Irvan, M., & Sunardi, S. (n.d.). SAMPLE. SAMPLE, 75.
- Ardianita, R., & others. (2021). Pengembangan permainan hulahop untuk meningkatkan koordinasi dan keseimbangan fisik motorik anak. UIN Ar-Raniry.
- Balakrishnan, M. (2011). Effects of teaching games for understanding approach on students' learning outcomes. University of Malaya.
- Bennett, E., & Dyck, M. (2023). Active games for children on the autism spectrum: Physical literacy for life. *Human Kinetics*.
- Bi, D., Lu, J., Wei, Y., & Sun, T. (2022). Numerical analysis of factors influencing freely falling annular disks in an infinite fluid. *Physical Review Fluids*, 7(5), 54702.
- Buckley, F., & Reidy, T. (2014). Practicing politics: Student engagement and enthusiasm. *European Political Science*, 13, 340–351.
- Christanty, Z. J., & Cendana, W. (2021). Upaya guru meningkatkan keterlibatan siswa kelas K1 dalam pembelajaran synchronous. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 337–347.
- Efendi, M., Tahar, M. M., Pradipta, R. F., & Ummah, U. S. (2020). Utilizing multimedia-based learning materials in scouting education program for deaf students. In 2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET), 70–76.
- Ennos, R. (2023). *The science of spin: The force behind everything—from falling cats to jet engines*. Simon and Schuster.
- Farbo, D. J. (2022). *The effects of outdoor, unstructured play on physical activity and obesity rates in children*. Texas Christian University.
- Fasanella, J. (2020). How can incorporating games and activities enhance learning in environmental education?
- Kilag, O. K., Marquita, J., Laurente, J., & others. (2023). Teacher-led curriculum development: Fostering innovation in education. *Excellencia: International Multi-Disciplinary Journal of Education*, 1(4), 223–237.
- May, T., & Perry, B. (2022). *Social research: Issues, methods and process*. McGraw-Hill Education (UK).
- Moshood, T. D., Nawanir, G., Mahmud, F., Mohamad, F., Ahmad, M. H., & AbdulGhani, A. (2022). Sustainability of biodegradable plastics: New problem or solution to solve the

global plastic pollution? *Current Research in Green and Sustainable Chemistry*, 5, 100273.

National Academies of Sciences, Division of Behavioral and Social Sciences, Board on Science Education, Board on Behavioral and Sensory Sciences, & Committee on How People Learn II. (2018). *How people learn II: Learners, contexts, and cultures*. National Academies Press.

Pakaya, W. C., Sutadji, E., Bela Dina, L. N. A., Rahma, F. I., Mashfufah, A., Ayu, I. R., & others. (2023). *Metode penelitian pendidikan*. Nawa Litera Publishing.

Paul, R., & Elder, L. (2019). *The thinker's guide to scientific thinking: Based on critical thinking concepts and principles*.

Prince, M., Felder, R., & Brent, R. (2020). Active student engagement in online STEM classes: Approaches and recommendations. *Advances in Engineering Education*, 8(4), 1–25.

Rustamana, A., Rohmah, N., Natasya, P. F., & Raihan, R. (2024). Konsep proposal penelitian dengan jenis penelitian kualitatif pendekatan deskriptif. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(5), 71–80.

Satria, E. (2020). Improving students' scientific skills, cognitive learning outcomes, and learning interest in natural science in class IV by using brain-based learning approach with science kit at SD Negeri 34 Kuranji Padang.

Simanjuntak, M. D. R. (2019). Membangun ketrampilan 4 C siswa dalam menghadapi revolusi industri 4.0.

Suhartini, B., & Kushartanti, B. M. W. (2022). Development of physical activity models based on motor perception for kindergarten children. *Int. J. Hum. Mov. Sport. Sci*, 10(1), 6–13.

Szabo, D. A. (2021). The importance of motor behavior and balance training in the acquisition of physical activity/sports-related motor skills among children—Review. *Health, Sports & Rehabilitation Medicine*, 22(4).

Ucus, S. (2015). Elementary school teachers' views on game-based learning as a teaching method. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186, 401–409.

Young, A. J., Silliman-French, L., & Crawford, L. (2017). Yoga for young children with Down syndrome. *Palaestra*, 31(3).