

Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Melalui Aplikasi “Giat Bergerak” untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Masa Pandemi Covid-19

Firda Rahmadini¹✉, Lizza Suzanti¹, Rr. Deni Widjayatri¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i2.368](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.368)

✉ Corresponding author:
[firdarahmadini29@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata Kunci:

Fisik Motorik;
Giat Bergerak;
Pandemi Covid-19;

Pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi terbatas sehingga banyak pendidik mengalami berbagai hambatan khususnya secara teknologi. Hal ini memberikan dampak pula pada stimulasi perkembangan anak salah satunya secara fisik motorik yang menjadi kurang optimal. Pada penelitian ini diterapkan sebuah aplikasi bernama “Giat Bergerak” sebagai media guna mengembangkan aspek fisik motorik anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui manfaat aplikasi “Giat Bergerak” dalam mengembangkan aspek fisik motorik untuk anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan responden berjumlah 45 pendidik anak usia dini. Pengumpulan data menggunakan kuesioner melalui *Google Form*. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan beberapa manfaat bagi pendidik anak usia dini terutama dalam hal strategi pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan analisis pada masing-masing aspek yang dikaji, dimana mampu memberikan inovasi bagi pendidik untuk lebih meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini.

Abstract

Keyword:

Motor Physics;
Giat Bergerak;
Covid-19 Pandemic;

The Covid-19 pandemic has caused learning activities to be limited so that many educators experience various obstacles, especially technologically. This also has an impact on the stimulation of children's development, which is physical motoric becomes less than optimal. In this study, an application called "Giat Bergerak" was applied as a medium to develop the physical motor aspects of early childhood. The purpose of this study was to find out the benefits of the "Giat Bergerak" application in developing motoric physical aspects for children aged 4-6 years. This study uses a quantitative approach with a survey method. The sampling technique used was the saturated sampling technique with 45 early childhood educators as respondents. Data collection using a questionnaire through *Google Form*. The results of this study can show several benefits for early childhood educators, especially in terms of learning strategies to improve physical motor development for children aged 4-6 years during the Covid-19 pandemic. These results were obtained based on an analysis of each of the aspects studied, which were able to provide innovation for educators to further improve learning in early childhood.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini dilakukan untuk memberikan pengalaman melalui kegiatan bermain, sehingga dapat membantu mengembangkan 6 aspek perkembangan diantaranya agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni (Palestina, 2021). Setiap aspek perkembangan memberikan peranannya masing-masing. Aspek fisik motorik anak dapat disebutkan sebagai salah satu aspek dalam diri anak yang harus dikembangkan sejak dini (Ismawati et al., 2021). Perkembangan fisik motorik anak dapat dilihat melalui berbagai hal seperti gerakan-gerakan hingga permainan yang dilakukan oleh anak. Pembelajaran pada anak usia dini yang dilakukan di sekolah turut mendorong perkembangan fisik motorik anak. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu untuk terus ditingkatkan melalui berbagai faktor di dalamnya.

Pandemi Covid-19 menjadikan pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Sistem pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak yang cukup serius bagi anak didik, terutama bagi anak usia dini. Salah satu dampaknya yaitu menyebabkan stimulasi terhadap aspek perkembangan anak menjadi kurang optimal. Hal ini ditunjukkan melalui hasil dari penelitian Wulandari & Purwanta (2020) yang menyimpulkan bahwa hampir sebagian besar pencapaian perkembangan anak usia dini pada beberapa aspek pembelajaran daring mengalami penurunan. Penurunan paling besar terjadi pada aspek sosial emosional terutama pada perilaku sosial di lingkungan sekitarnya. Penelitian lain menyebutkan pula mengenai perkembangan motorik kasar pada anak yang cenderung menurun selama masa pembelajaran daring (Rizki & Aguss, 2020). Dampak yang dirasakan oleh anak didik tersebut erat kaitannya pula dengan kendala yang dialami oleh pendidik selama masa pembelajaran daring.

Selama pandemi Covid-19 pendidik mengalami berbagai keterbatasan dan hambatan dalam mengembangkan pembelajarannya seperti gagap teknologi, keterbatasan media pembelajaran digital, hingga kurangnya ketersediaan fasilitas yang mendukung (Suhendro, 2020). Kendala yang dialami oleh pendidik tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran terutama pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di masa pandemi Covid-19 harus disertai dengan kecakapan literasi teknologi, sehingga mampu mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada penelitian Kurniasih (2019) bahwa sebagai pendidik yang baik seharusnya tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi saja, tetapi tetap harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran anak. Selain itu, Hardiyana (2016) turut menjelaskan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan terutama pada jenjang PAUD.

Penggunaan teknologi seperti dalam perangkat digital dapat menjadi alat untuk membantu anak belajar dan mendukung perkembangan mereka (Trimuliana, 2022). Pada dunia pendidikan, teknologi mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu pesan dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah diterima oleh anak usia dini. Teknologi yang digunakan oleh pendidik juga penting, agar anak usia dini mampu memahami maksud pesan dan tujuan yang telah ditentukan. Sehingga, teknologi dapat membantu menambah wawasan dan menimbulkan perubahan pada perilaku (Faisal, 2019) Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi terutama dalam era digital ini berperan sangat penting untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Zaini dan Dewi (2017) bahwa pendidik anak usia dini dituntut harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dalam membuat media pembelajaran dengan alat/media yang mudah dijumpai anak.

Pendidik anak usia dini di masa pandemi Covid-19 dituntut harus mampu merancang dan mendesain untuk media pembelajaran yang dapat diterapkan secara daring. Hal ini dapat dengan memanfaatkan perangkat atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Pendidik anak usia dini pun diharuskan untuk mampu memilih sejauh mana materinya, aplikasi apa yang cocok untuk menjabarkan materi yang akan diberikan kepada anak usia dini (Nurdin & Anhusadar, 2020).

Selain itu, pendidik harus mampu dalam mengembangkan media pembelajaran digital bagi anak usia dini yang diharapkan dapat membantu proses belajar anak hingga memahami segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Media pembelajaran digital anak usia dini harus memberikan fasilitas yang mudah dalam penggunaan untuk anak usia dini dengan tampilan yang variatif dan interaktif karena adanya animasi yang menarik. Penyampaian pada materi harus jelas, dan mudah dipahami serta dipadukan dengan audio dan media gambar berupa animasi yang memberikan daya tarik tersendiri bagi anak sehingga dapat meningkatkan semangat dan keinginan untuk mencoba (Pratama & Maulani, 2017).

Media pembelajaran yang tepat mampu memberikan keberhasilan pada proses belajar anak, terutama bagi anak usia dini. Pada penelitian sebelumnya, telah banyak membahas mengenai penggunaan media pembelajaran bagi anak usia dini. Penelitian-penelitian tersebut banyak memberikan fokus pada jenis media pembelajaran yang telah dibuat dan diterapkan untuk meningkatkan aspek fisik motorik pada anak usia dini. Beberapa penelitian yang telah dilakukan diantaranya oleh Badriyah (2019) yang menggunakan media tradisional yaitu Engklek; Pradana (2019) menggunakan media berupa *Finger Painting*; Purwatiningsih, Bachri, dan Hasibuan (2019) yang menggunakan media dalam bentuk *circuit game*; Kustiawan (2020) menggunakan media *Clothing Pattern*; serta Wasa dan Kuswoyo (2021) yang menggunakan media berupa *jump game*.

Penelitian relevan yang telah disebutkan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat berbagai macam media pembelajaran yang telah digunakan dan berbeda antara satu sama lain. Begitu pula pada penelitian ini diterapkan penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk anak usia 4-6 tahun yang dikenal dengan nama "Giat

Bergerak”. Aplikasi “Giat Bergerak” merupakan satu aplikasi yang dikembangkan oleh Nurazka, Rahmadini, Hisyam, Fitriani, Zamil, dan Widjayatri (2022) dengan tujuan untuk mengembangkan aspek motorik kasar dan halus usia prasekolah. Kelayakan aplikasi ini mengacu pada pengembangan beberapa aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini yang sesuai dalam Permendikbud 137 tahun 2014 diantaranya melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan dan ketepatan koordinasi tangan dan mata, kesehatan dan keselamatan.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa selama masa pandemi Covid-19 terdapat permasalahan berupa penggunaan media pembelajaran pada PAUD yang kurang optimal. Hal tersebut diketahui mampu mempengaruhi perkembangan anak salah satunya dalam aspek fisik motorik. Oleh karena itu, penting adanya untuk memahami penggunaan media pembelajaran yang tepat dan mampu untuk memberikan keberhasilan dalam proses belajar anak usia dini. Pada penelitian ini, dapat dikatakan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Hal ini berkaitan dengan fokus dan tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pemanfaatan teknologi pada aplikasi “Giat Bergerak” dalam perkembangan fisik motorik anak usia 4-6 tahun di masa pandemi Covid-19.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa survey. Metode ini sesuai dengan fokus dari penelitian dalam mengetahui pemanfaatan dari teknologi berupa aplikasi “Giat Bergerak”. Survey dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari populasi tertentu seperti pada penelitian ini yaitu pendidik anak usia dini. Adapun sampel penelitian yang menjadi responden dalam penelitian ini berjumlah 45 pendidik anak usia dini. Jumlah sampel penelitian ini merupakan keseluruhan dari populasi penelitian. Oleh karena itu, teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh, dimana seluruh populasi juga merupakan sampel yang digunakan. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data yang diberikan sehingga penelitian yang sumber data dan informasi utamanya diperoleh dari responden. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti diberikan kepada responden dengan menggunakan *Google Form*. Instrumen penelitian ini berisi mengenai pernyataan terkait kegiatan-kegiatan yang terdapat pada aplikasi “Giat Bergerak”. Pilihan jawaban dalam instrumen penelitian ini menggunakan Skala Likert untuk menilai pendapat dan pandangan. Skala Likert tersebut berupa penilaian 1-5 dengan keterangan : (1) tidak setuju, (2) Kurang Setuju, (3) Cukup Setuju, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju. Kuesioner penelitian ini memodifikasi dari instrumen LORI (*Learning Objects Review Instrument*). Tabel 1 adalah kisi-kisi modifikasi instrumen LORI (Magfirah, 2017).

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuesioner

	Aspek	Indikator
A	Kualitas isi/materi (<i>content quality</i>)	- Aplikasi “Giat Bergerak” menggunakan materi yang sesuai dengan pembelajaran. - Aplikasi “Giat Bergerak” menjelaskan pembelajaran tentang fisik motorik anak. - Aplikasi “Giat Bergerak” memodifikasi materi pembelajaran agar lebih menarik.
B	Pembelajaran (<i>learning goal alignment</i>)	- Anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan aturan yang terdapat pada kegiatan. - Anak dapat mengikuti arahan dari kalimat perintah. - Anak dapat menggunakan aplikasi saat pembelajaran
C	Umpan balik dan adaptasi (<i>feedback and adaptation</i>)	- Aplikasi “Giat Bergerak” telah membantu kegiatan fisik motorik jadi lebih variatif - Aplikasi “Giat Bergerak” membantu guru memahami pilihan aktivitas fisik motorik sesuai dengan kategori usia - Anak melakukan perubahan kegiatan secara cepat tak terduga tanpa merusak aturan yang ada.
D	Motivasi (<i>motivation</i>)	- Anak termotivasi untuk bergerak mengikuti video peraga

Validitas dan reliabilitas dari instrumen penelitian ini pun telah diukur dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 24.0*. Uji validitas menggunakan *pearson correlation* dan uji validitas menggunakan *alpha cronbach*. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, diketahui bahwa seluruh item yang terdapat dalam instrumen penelitian ini telah valid dan reliabel. Hal ini berdasarkan pada nilai uji validitas dalam *pearson correlation* yang menunjukkan nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel yaitu 0.380. Begitu pula pada uji reliabilitas diketahui nilainya sebesar 0.919 yang artinya nilai tersebut berada di atas batas uji reliabilitas yaitu 0.6. Tabel 2 merupakan uraian hasil dari validitas dan reliabilitas dari instrumen penelitian ini.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa jawaban dari instrumen penelitian yang diberikan oleh seluruh responden. Data tersebut kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan teknik berupa mengatur, mengurutkan dan mengelompokkan. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah penyajian data sehingga dapat dengan mudah pula untuk dipahami.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.771	0.380	Valid
2	0.743	0.380	Valid
3	0.773	0.380	Valid
4	0.775	0.380	Valid
5	0.798	0.380	Valid
6	0.740	0.380	Valid
7	0.740	0.380	Valid
8	0.721	0.380	Valid
9	0.778	0.380	Valid
10	0.842	0.380	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

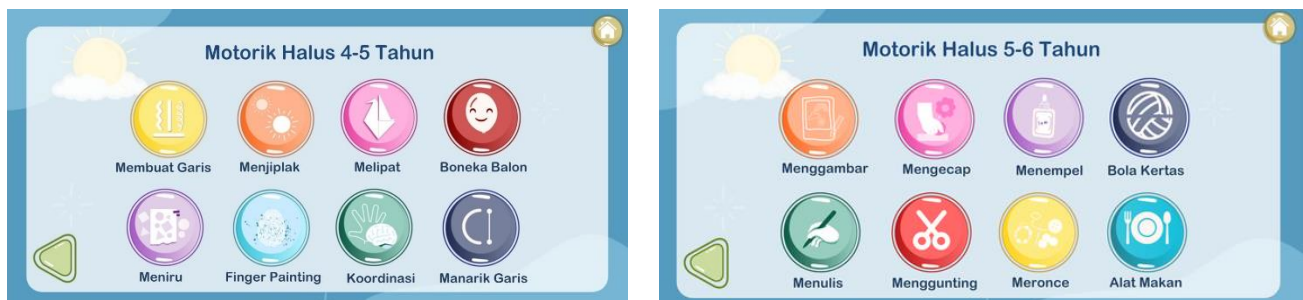
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.919	10

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi “Giat Bergerak” merupakan satu aplikasi dengan basis android yang dikembangkan oleh Nurazka, Rahmadini, Hisyam, Fitriani, Zamil, dan Widjayatri (2022). Tujuan dari aplikasi “Giat Bergerak” yaitu untuk mengembangkan aspek motorik kasar dan halus usia prasekolah. Pada aplikasi “Giat Bergerak” terdapat 4 jenis kegiatan untuk mengembangkan fisik motorik anak usia 4-6 tahun meliputi motorik kasar, motorik halus dan pengetahuan mengenai kesehatan dan keselamatan, dan juga terdapat kegiatan permainan edukasi sesuai usia 4-5 dan 5-6 tahun. Kegiatan yang terdapat pada aplikasi “Giat Bergerak” bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan fisik motorik anak usia 4-6 tahun. Gambar 1 sampai 4 merupakan tampilan dari isi aplikasi “Giat Bergerak”.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama Aplikasi



Gambar 2. Tampilan Motorik Halus 4-6 Tahun



Gambar 3. Tampilan Motorik Kasar 4-6 Tahun



Gambar 4. Tampilan Informasi Kesehatan dan Keselamatan

Tabel 4 sampai 6 merupakan penjelasan setiap kegiatan yang ada pada Manual Book Aplikasi “Giat Bergerak”.

Tabel 4. Manual Book Aplikasi (Motorik Kasar)

Lingkup Perkembangan	4-5 Tahun	5-6 Tahun
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meloncat : mengajak anak mengontrol dan mengordinasikan kekuatan tubuh dan keberanian. 2. Melompat : mengajak anak untuk mengkoordinasikan kegiatan, keseimbangan, dan juga keberaniannya. 3. Bergelayut : mengajak anak untuk mengayunkan badannya dengan kekuatan kaki serta tubuh dan mempertahankan keseimbangan dengan kekuatan otot tangan . 4. Berlari : mengajak anak untuk lebih kuat karena terjalain koordinasi otak, otot, dan sistem saraf. 5. Melempar dan menangkap : mengajak untuk melempar bola secara terarah kemudian anak juga dapat menangkap bola dengan tepat. 6. Senam : mengajak anak untuk bergerak dengan mengkoordinasikan seluruh tubuhnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumping : mengajak anak untuk melatih dalam koordinasi tangan dan kaki. 2. Keseimbangan : mengajak anak melakukan berbagai kegiatan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang, dan lincah. 3. Kebersihan : mengajak untuk anak terampil mencuci tangan, menggunakan masker, dan membuang sampah pada tempatnya secara mandiri. 4. Engklek : mengajak untuk melakukan gerakan melempar, meloncat dengan satu kaki, mendarat dengan dua kaki, dan juga berhitung bersama. 5. Tarian : mengajak anak untuk melakukan kegiatan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian. 6. Senam : mengajak anak untuk melakukan gerakan koordinasi mata-kaki-tangan-kepala.

Sumber : Aplikasi Giat Bergerak

Tabel 5. Manual Book Aplikasi Giat Bergerak (Motorik Halus)

Lingkup Perkembangan	4-5 Tahun	5-6 Tahun
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Garis : mengajak anak untuk melatih kelenturan tangan anak sebagai persiapan pra menulis. 2. Menjiplak : mengajak anak untuk melatih kelenturan pada tangan. 3. Melipat : mengajak anak untuk mengkoordinasikan mata dan tangannya ketika melipat gerakan yang sulit. 4. Meniru : mengajak anak untuk melakukan gerakan manipulatif dalam menghasilkan karya. 5. <i>Finger Painting</i> : mengajak anak menggunakan jari untuk membuat hasil karya. 6. Koordinasi : mengajak anak untuk melakukan kegiatan koordinasi tangan menggunakan otot halus. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar : mengajak anak melakukan kegiatan yang melatih kelenturan dalam menggunakan alat tulis. 2. Mengecap : mengajak anak untuk melatih imajinasi dan kreativitas anak. 3. Menempel : mengajak anak untuk melakukan kegiatan menempel yang melatih imajinasi. 4. Menulis : mengajak anak untuk melatih kelenturan keterampilan pra menulis. 5. Menggantung : mengajak untuk melakukan kegiatan menggantung. 6. Meronce : mengajak anak untuk melakukan kegiatan eksplorasi menggunakan media.

Sumber : Aplikasi Giat Bergerak

Tabel 6. Manual Book Aplikasi Giat Bergerak

Lingkup Perkembangan	4-5 Tahun
Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebrang : mengajak anak untuk mengetahui tata cara menyebrang . 2. Tepuk dan Lagu : mengajak anak untuk mengingat hidup bersih selama pandemi covid-19 dan mengingat tata cara menyebrang. 3. Siaga Bencana : mengajak anak untuk mengetahui macam-macam bencana alam dan mengetahui peralatan yang dibawa ketika situasi bahaya. 4. Pertumbuhan Ideal : mengajak anak untuk mengetahui perkembangan dan pertumbuhan yang ideal untuk anak.

Sumber : Aplikasi Giat Bergerak

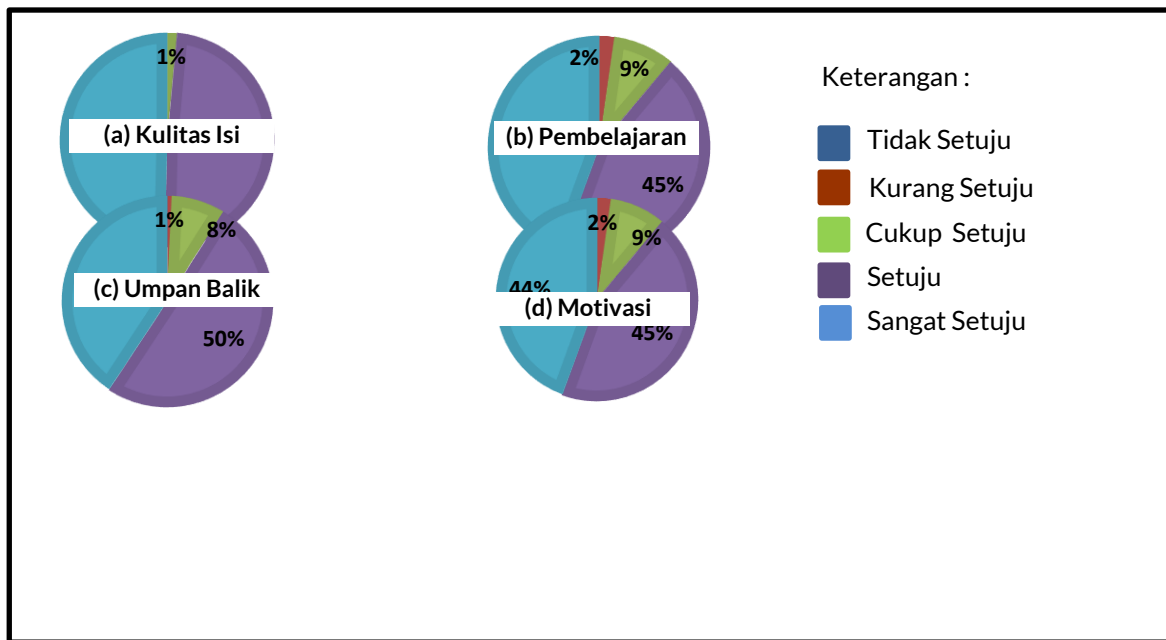
Permainan edukasi merupakan kegiatan pelengkap yang berisi materi dan kegiatan yang terangkum dalam kegiatan motorik kasar, motorik halus serta informasi kesehatan dan keselamatan anak. Permainan dibagi menjadi 3 jenis yakni mencocokkan, mengelompokkan, dan memilih bentuk. Setiap jenis permainan terdiri dari 5 jenjang permainan bertingkat dari yang paling mudah sampai yang paling sulit. Tampilan permainan edukasi disajikan pada gambar 5.

Mencocokkan dengan kegiatan mencocokkan ukuran pesawat (paling kecil, sedang, paling besar), warna rambu lalu lintas, gerakan motorik kasar, tata letak alat makan, dan menyusun alas permainan engklek. Pada kegiatan mengelompokkan berupa mengelompokkan hewan berlari dan melompat, jenis-jenis sampah dengan tempat sampahnya, isi tas siaga, jenis bencana alam dengan namanya dan angka 1-5 dan huruf a-e. Pada kegiatan memilih bentuk berupa Segitiga, Persegi, Lingkaran, Bintang dan Empat jenis bentuk geometri (segitigas, persegi, lingkaran, dan bintang).



Gambar 5. Tampilan Permainan Edukasi

Instrumen penelitian yang berisi mengenai pernyataan seputar penggunaan aplikasi “Giat Bergerak” memberikan data berupa sebaran jawaban yang bervariasi. Berikut merupakan data yang diperoleh sebagai hasil dalam penelitian ini.



Gambar 6. Grafik Hasil Penelitian

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian dari grafik pada gambar 6, maka diketahui bahwa dalam penelitian ini pemanfaatan teknologi pada aplikasi “Giat Bergerak” dapat dikategorikan dalam empat aspek. Aspek-aspek tersebut diantaranya kualitas isi, pembelajaran, umpan balik, dan motivasi. Hasil yang diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada responden menunjukkan bahwa jawaban yang diberikan memiliki variasinya masing-masing dalam setiap aspeknya.

Aspek yang pertama berupa kualitas isi, dimana 99% responden sepakat bahwa kualitas isi pada materi baik dan sesuai dengan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa kualitas isi pada materi yang terdapat dalam aplikasi “Giat Bergerak” mampu menjadikan pendidik lebih berfokus pada kualitas isi dari materi yang diberikan kepada anak, terutama yang berkaitan dengan perkembangan fisik motorik. Menurut Nurrita (2018) dalam pengadaan materi, guru harus mempertimbangkan kualitas yang baik dari materi. Materi pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik. Dengan kualitas materi yang baik maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Materi yang monoton akan membuat anak menjadi lebih bosan, mengantuk dan jenuh, oleh sebab itu sebagai pendidik anak usia dini dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi.

Aspek yang selanjutnya yaitu pembelajaran, sebanyak 89% responden sepakat bahwa pembelajaran pada aplikasi “Giat Bergerak” mampu memberikan perkembangan pada anak secara signifikan. Hal ini diketahui berdasarkan jawaban pendidik yang menyebutkan perkembangan anak sesuai pembelajaran yang diberikan melalui aplikasi “Giat Bergerak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendidik harus menggunakan media yang mudah untuk digunakan sehingga pembelajaran pada anak dapat menjadi lebih efektif. Pembelajaran pada aplikasi digital harus mampu diformulasikan untuk mewartakan kebutuhan anak usia dini, pendidik anak usia dini harus membuat materi pembelajaran lebih cenderung mengeksplorasi efektif dan meningkatkan psikomotornya (Setiawan et al., 2019). Pendidik diharuskan mampu membuat pembelajaran yang mudah diterima oleh anak usia dini seperti materi yang menarik, menyenangkan, tidak membosankan, bervariasi dan memotivasi anak usia dini (Herniawati, 2019). Melalui pemanfaatan media yang disediakan, diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran dan dapat menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kegunaan lain dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap anak usia dini (Wiriasto et al., 2018).

Aspek yang ketiga yaitu umpan balik dan adaptasi, secara keseluruhan terdapat 91% responden yang sepakat bahwa umpan balik pada aplikasi “Giat Bergerak” mampu memberikan perkembangan yang tidak hanya bagi anak, namun juga bagi pendidik. Hasil yang diperoleh melalui aspek ini menunjukkan bahwa aplikasi “Giat Bergerak” memberikan perkembangan khususnya [ada anak dalam menyesuaikan diri dengan kegiatan secara fisik motorik. Selain itu, penggunaan aplikasi “Giat Bergerak” juga menjadikan pendidik lebih meningkatkan kemampuannya dalam memberikan pembelajaran kepada anak. Hal ini dengan jelas disebutkan bahwa melalui penggunaan teknologi berupa aplikasi “giat Bergerak” pendidik dapat menyesuaikan pembelajaran kepada anak dengan lebih memfokuskan pada perkembangan fisik motorik anak sesuai usianya. Aspek ketiga ini pun memiliki kaitannya

dengan aspek yang sebelumnya yaitu kualitas isi materi dan pembelajaran. Pada penjelasan sebelumnya, kualitas isi materi dan pembelajaran harus dibuat oleh pendidik anak usia dini dengan menarik, bervariasi dan memotivasi. Hal ini dimaksudkan agar anak usia dini mendapatkan umpan balik yang membantu untuk mengoptimalkan daya ingat yang mampu membuat anak usia dini dapat menyimpan materi lebih lama (Herniawati, 2019).

Aspek yang terakhir yaitu motivasi, hasilnya menunjukkan bahwa 89% pendidik anak usia dini sependapat bahwa dengan aplikasi "Giat Bergerak" mampu meningkatkan motivasi untuk anak usia dini lebih banyak bergerak. Pada hasil yang diperoleh dalam aspek ini, pendidik dapat menggunakan teknologi salah satunya aplikasi "Giat Bergerak" untuk dapat meningkatkan motivasi anak. Pendidik dapat menjadikan pembelajaran dengan lebih menarik seperti menggunakan media yang kreatif dan tidak monoton. Materi dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, oleh sebab itu materi tidak harus monoton pada teks, tetapi dapat lebih menarik yang digabungkan dengan gambar, audio, video, dan animasi, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik (Muhasim, 2017). Video pembelajaran harus dibuat full dan rinci sehingga pendidik dan orang tua memahami kegiatan belajar yang dilakukan pada saat itu sehingga tidak menimbulkan kebingungan atau komunikasi yang kurang jelas antara pendidik anak usia dini dengan orang tua dalam pendampingan anak saat belajar (Syafi'i et al, 2020).

Penggunaan teknologi pada aplikasi "Giat Bergerak" mampu memberikan manfaat bagi pendidik anak usia dini. Beberapa manfaat tersebut bagi pendidik diantaranya menjadi mampu dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas, meningkatkan kemampuan dalam menciptakan metode pembelajaran dengan media yang mudah, mampu menjadikan pembelajaran lebih mudah dikuasai oleh anak usia dini terutama yang berkaitan dengan gerakan fisik motorik yang sesuai usia, hingga manfaat yang terakhir berupa mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar terlebih yang berkaitan dengan fisik motorik.

Penelitian ini selain memperoleh beberapa manfaat yang telah diuraikan, terdapat pula kelemahan dan keterbatasan di dalamnya. Penelitian ini terbatas pada penggunaan satu aplikasi saja yaitu aplikasi "Giat Bergerak". Sehingga hal ini menjadikan hasil penelitian ini memiliki kemungkinan yang berbeda dengan penelitian lain yang tidak menggunakan aplikasi yang sama. Penelitian ini pun hanya dilakukan dengan responden pendidik yang hanya berfokus pada anak usia dini. Kelemahannya, hasil penelitian menjadi kurang mampu diaplikasikan pada pendidik pada anak dengan jenjang pendidikan yang lain. Fokus lain dari penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi yang dikhususkan pada anak usia 4-6 tahun. Keseluruhan hasil pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan referensi bagi banyak pihak salah satunya bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menyempurnakan penelitian dengan topik yang relevan.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian penggunaan teknologi pada aplikasi "Giat Bergerak" dapat menunjukkan beberapa manfaat bagi pendidik anak usia dini terutama dalam hal strategi pembelajaran. Hal ini diketahui berdasarkan analisis pada masing-masing aspek yang dikaji, dimana mampu memberikan inovasi bagi pendidik untuk lebih meningkatkan pembelajaran pada anak usia dini. Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi berupa aplikasi "Giat Bergerak" mampu memberikan manfaat yang signifikan untuk meningkatkan perkembangan fisik motorik untuk anak usia 4-6 tahun pada masa pandemi Covid-19. Implikasi hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh pendidik anak usia dini sehingga mampu menjadikan pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 menjadi lebih efektif dan efisien.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Serang Drs. H. Herli Salim, M.Ed, Ph. D dan Wakil Direktur Dr. Encep Supriatna, M.Pd. Kaprodi PGPAUD Dr. Yulianti Fitriani S.Pd, M.Sn. dan pembimbing Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si. dan Rr. Deni Widjayatri, M.Pd yang telah memberi bimbingan dan arahan selama penelitian berlangsung, serta kepada Jurnal Aulad yang telah berkontribusi dalam memberikan petunjuk penulisan, jurnal teknik, dan template artikel.

6. REFERENSI

- Badriyah, K. (2019). Improving Motor Skills and Math Logic through the Method of Traditional Games Engklek in Early Childhood. *International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)*, 306-309.
- Faisal, V. I. A. (2019). Implementasi Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di TK Rumah Citta Yogyakarta. *Jurnal Al Qalam*, 20(1), 1-20.
- Herniawati, A. (2019). Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Aud). *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(63), 1-7.
- Ismawati, P., Maulida, S., & Maysaroh, U. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak di RA Nurul Hikmah Ketemas Dungus Puri Mojokerto. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 20-33.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87-91.

- Kustiawan, U. (2020). Clothing Pattern Media Development in Simple Sewing Lessons to Develop Fine Motoric Children Aged 5-6 Years. *2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)*, 348–353.
- Kuswoyo, D. D., & Wasa, C. (2021). Jump Game Development as a Media in Improving Rough Motoric of The Kindergarten Students in Malind District-Merauke. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(1), 1–4.
- Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Hisyam, I. N., Fitriani, S., Zamil, I., & Widjayatri, R. D. (2022). *Android Application Namely Giat Bergerak as an Effective Solution to Develop Motoric Skills in Pandemic Era*. 668, 213–218.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.699>
- Palestina, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Daring Bagi Anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 61–66.
- Pradana, P. H. (2019). The Effect of Finger Painting Media Implementation on Audio Fine Motor Skills. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 111–117.
- Purwatiningsih, S. D., Bachri, B. S., & Hasibuan, R. (2019). Development of Circuit Games to Develop Rugged Motoric Ability and Language. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(3), 166–169.
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i2.588>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140.
- Wiriasto, G. W., Syamsu, M. M., & Syamsul, I. L. (2018). *Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram*. 1, 155–162.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2020). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.