

Media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis Loosepart untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok B

Ni Komang Intan Putri Pratiwi^{1*}, I Wayan Widiana², Made Vina Arie Paramita³ 

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: intan.putri@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan fisik motorik anak dan kurangnya media digital untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik. Penelitian ini mengembangkan media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis loosepart untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik. Penelitian pengembangan dilaksanakan menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 4 ahli, 2 orang guru dan 22 peserta didik kelompok B. Objek penelitian ini adalah media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis loosepart. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan observasi. Desain penelitian ini, yaitu *pre-experimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan skor rata-rata kelayakan oleh ahli media sebesar 4,8 dan ahli isi muatan pembelajaran sebesar 4,8 dengan klasifikasi sangat baik, skor rata-rata kepraktisan oleh guru sebesar 4,89 dengan klasifikasi sangat baik, dan hasil uji efektivitas berdasarkan tabel output "*Paired Samples Test*", diketahui nilai Sig (*-2-tailed*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dinyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik anak Kelompok B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak kelompok B.

Kata Kunci: Media Video Tutorial, Permainan Sirkuit, *Loose Part*, Motorik Fisik

Abstract

This development research is motivated by the low physical motor skills of children and the lack of digital media to stimulate physical motor skills. This research develops video tutorial media on loosepart-based circuit games to stimulate physical motor skills. Development research is carried out using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The subjects of this research were 4 experts, 2 teachers and 22 students from group B. The object of this research was video tutorial media on loosepart-based circuit games. The data analysis techniques used are quantitative descriptive and qualitative descriptive. The data collection methods used are questionnaire and observation methods. The design of this research is a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The results of this development research show that the average feasibility score by media experts is 4.8 and learning content experts are 4.8 with a very good classification, the average practicality score by teachers is 4.89 with a very good classification, and the test results effectiveness based on the "Paired Samples Test" output table, it is known that the Sig (-2-tailed) value is $0.000 < 0.05$. It is stated that there is an average difference between the pre-test and post-test learning outcomes, which means that there is an influence of the use of Video Tutorial media in Loose Part Based Circuit Games in stimulating the physical motor skills of Group B children. So it can be concluded that the development of video tutorial media in circuit games Loosepart-based is feasible, practical and effective for improving the physical motor skills of group B children.

Keywords: Video Tutorial Media, Circuit Games, Loose Parts, Physical Motor

History:

Received : January 29, 2024

Accepted : May 18, 2024

Published : May 25, 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under

a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



1. PENDAHULUAN

Kegiatan fisik motorik terbagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar yang mengaitkan otot kasar serta kemampuan motorik halus yang mengaitkan otot halus, aktivitas yang dilakukan anak yang melibatkan otot kasar dan otot halus terlihat sangat mudah, namun perlu adanya bimbingan dan latihan agar anak bisa melakukannya dengan baik dan benar (Ulfah et al., 2021; Wiranti, 2018). Dalam keterampilan motorik kasar membutuhkan koordinasi dari otot-otot tubuh yang lebih besar dalam keseimbangan, postur, orientasi, dan pergerakan batang dan anggota badan sedangkan keterampilan motorik halus mengintegrasikan otot-otot yang lebih kecil untuk kegiatan seperti menggambar, menulis, membaca, dan berbicara dan biasanya termasuk ketangkasan manual (Mahfud & Fahrizqi, 2020; Siti Rodi'ah, 2021). Perkembangan motorik halus adalah mengembangkan keterampilan kedua tangan serta koordinasi mata dan tangan. Pada perkembangan motorik halus kegiatan yang dapat dilakukan bahkan biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu seperti kegiatan menggosok gigi, memakai baju, menggenggam alat makan sendok serta garpu, mengikat tali sepatu, dan sebagainya. Dalam kegiatan akademik yang biasa dilakukan oleh anak yaitu menulis, menggunting, mewarnai, melipat, menggambar dan menarik garis, dan lain sebagainya (Puspita & Umar, 2020; Supiana et al., 2019).

Terjadinya pandemi yang menjangkit hampir seluruh dunia pada tahun 2020-2022. Pandemi corona virus atau COVID-19 merebak dan berdampak pada seluruh aspek dunia (Martini & Djohan, 2020; Sulaeman & Supriadi, 2020). Situasi pandemi ini mengharuskan anak untuk tetap berada di rumahnya masing-masing. Anak usia 5-6 tahun pada saat belajar daring membuat anak lebih banyak melakukan aktivitas duduk di depan laptop atau *handphone*, sehingga gerak motorik kasarnya kurang seperti lari, lempar, tendang bola atau senam. Sehingga hal tersebut berimplikasi secara lebih jauh dengan terbatasnya gerak anak sehingga mengakibatkan kemampuan fisik motorik anak rendah dan cenderung menurun (Mahfud & Yuliandra, 2020; Murti, 2018). Berdasarkan permasalahan kemampuan fisik motorik setelah pandemi COVID-19 dan fenomena-fenomena di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu pembelajarannya yang jauh dari kegiatan bermain dan lebih bersifat monoton (Andreas Putra et al., 2020; Wulandari & Purwanta, 2020). Selain itu, aktivitas belajar mengajar berbantuan media pembelajaran masih jarang dilakukan. Hal ini didukung dengan pernyataan yang menyatakan bahwa masih banyak guru yang mengacu pada buku pelajaran saat pembelajaran berlangsung dan hanya menggunakan media seadanya saja. Berdasarkan pernyataan tersebut dikemukakan bahwa permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah lebih menjurus perihal kesulitan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Sari Hutami et al., 2023; Sujarwo, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya ditemukan permasalahan terkait dengan perkembangan fisik motorik anak yang belum berkembang secara optimal. Pada saat melakukan kegiatan fisik motorik, guru jarang memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran (Salman & Darsi, 2020; Yosinta, S. I. et al., 2016), sehingga anak kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan dan akibatnya kemampuan fisik motorik anak belum berkembang dengan optimal. Penelitian yang ketiga yaitu peserta didik disebut TK yang cenderung menerima stimulasi atau kegiatan pembelajaran yang mengarah kepada perkembangan kognitif saja. Di mana anak-anak lebih banyak diarahkan untuk membaca atau menulis dan berhitung, kesempatan mengembangkan aspek fisik motorik hanya dilakukan sekedar saja seperti saat senam, dan saat kegiatan olahraga (Nofianti, 2020; Zaini & Dewi, 2017). Permasalahan yang ditemukan yaitu masih ada lima dari delapan anak yang kemampuan motorik kasarnya belum optimal dalam hal kekuatan, keseimbangan, dan mobilitas. Ditemukan juga beberapa fakta yaitu, ada beberapa anak yang belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar sesuai dengan indikator yang telah ada, terdapat 8 anak

yang belum mampu berdiri dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, berlari secara terarah dan melempar secara terarah, selain itu terdapat 7 anak yang mampu melompat, berdiri dengan satu kaki akan tetapi anak belum mampu berlari secara terarah dan melempar secara terarah (Paspiani, 2015; Thosin Waskita et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di 2 lembaga PAUD, permasalahan serupa di temukan di lembaga sekolah tersebut. Yang dimana pada kedua lembaga tersebut masih rendah kemampuan guru dalam menerapkan media digital seperti video tutorial pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar anak karena masih menggunakan media pembelajaran umum yang sudah ada seperti yang tersedia di media sosial seperti *Youtube* (Nahdi et al., 2022; Rahayuningsih & Muhtar, 2022). Temuan lain di lapangan yaitu pembelajaran mengenai kemampuan fisik motorik anak di TK tersebut menerapkan kegiatan seperti olahraga senam, bermain *bowling*, dan kegiatan berlari sambil melompat. Dan hasil observasi di Laboratorium PAUD ditemukan beberapa permasalahan ditemukan pada media-media digital yang masih belum banyak dikembangkan di LAB PAUD, salah satunya media video tutorial (Chrismanto et al., 2024; Rachmawati & Watini, 2023). Serta ditemukan media atau alat pada permainan, terkhususnya media atau alat permainan untuk kemampuan fisik motorik yang kurang bervariasi dan sudah tidak layak digunakan. Maka diperlukan pembaharuan media atau alat permainan aspek fisik motorik di laboratorium tersebut (Resa & Suryana, 2023; Zaini & Dewi, 2017).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dipandang perlu untuk mengembangkan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik (Hasanah, 2016; Pura & Asnawati, 2019). Solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu dengan mengembangkan sebuah media yang cocok dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didiknya, seperti memanfaatkan teknologi digital yang berkembang di zaman sekarang untuk membantu dalam pengembangan sebuah media pembelajaran yang lebih relevan (Cahya Maulidiyah et al., 2023; Sastra Miharja, 2020; Slamet, 2020). Salah satu media pembelajaran yang baik digunakan untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik yaitu melalui media video tutorial yang memuat pembelajaran pada sebuah permainan.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari suatu pembelajaran adalah menggunakan video tutorial (Afrianti & Musril, 2021; Agustini & Ngarti, 2020). Media pembelajaran yang cocok, terbukti baik dalam menumbuhkan kemampuan siswa yaitu melalui penerapan media video tutorial yang dimana menyajikan pelajaran yang menyampaikan gerak, audio dan visual. Video tutorial merupakan gambaran rangkaian tahapan proses untuk membantu pemahaman tentang suatu materi yang ditayangkan oleh pengajar yang isinya adalah materi pembelajaran sebagai bimbingan untuk peserta didik (Lyon et al., 2021; Wu et al., 2022). Video tutorial mampu menciptakan pembelajaran yang unik, suasana belajar yang bisa mengembangkan motorik halus sekaligus motorik kasar, hingga dalam *step by step* (langkah-langkah) pembelajaran langsung bisa dinikmati oleh anak.

Penelitian ini penting dilakukan agar permasalahan yang telah diidentifikasi dapat terselesaikan. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan rancang bangun, kelayakan, serta efektivitas dari media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis loosepart untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak kelompok B. Kebaruan media dan sumber belajar yang variatif bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik.

2. METODE

Penelitian pengembangan media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik menggunakan model *ADDIE* (Rustandi & Rismayanti, 2021). Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), pada tahap ini tersusun atas sejumlah tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Kedua desain (*Design*), pada tahapan desain (*design*) memiliki tujuan guna merancang produk. Ketiga pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan ini dilakukan uji ahli media, uji ahli materi pembelajaran, dan praktisi untuk *me-review* serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Keempat pelaksanaan (*Implementation*), tahap implementasi dilakukan ketika media telah dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan terakhir yaitu Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap evaluasi ini dilakukan refleksi terhadap kegiatan pengembangan yang dilakukan serta akan dilakukan dengan penarikan kesimpulan mengenai keefektifan media yang akan dikembangkan.

Data kuantitatif pada penelitian pengembangan ini didapatkan dari data hasil uji kelayakan media oleh ahli, data hasil uji kepraktisan media oleh guru dan peserta didik, dan data uji keefektifan. Sedangkan untuk data kualitatif pada penelitian pengembangan ini didapatkan dari analisis kebutuhan, analisis kompetensi yang dicapai peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, serta masukan dan saran dari ahli. Metode kuesioner/angket dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk angket para ahli (ahli media dan ahli isi muatan pembelajaran). Instrumen yang digunakan yakni angket berupa jenis angket tertutup dengan menggunakan *rating scale*. Instrumen yang digunakan yakni menggunakan *rating scale*. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Isi Muatan Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Kualitas Isi	Kejelasan penyajian materi. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Ke dalam materi Keluasan materi. Kesesuaian gambar dengan materi. Kesesuaian animasi dengan materi. Kesesuaian video dengan materi.	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Kualitas Bahasa	Kejelasan makna kata. Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah EYD.	8,9	2
3	Kualitas Soal Latihan/Tes	Kesesuaian jenis latihan/tes dengan tujuan pembelajaran.	10	1
Jumlah				10

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Media oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Komponen	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Teks	Kesesuaian jenis dan ukuran teks. Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	1,2,3	3

No	Komponen	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
2	Gambar	Kesesuaian warna teks dengan background. Kejelasan gambar pada multimedia interaktif. Kemenarikan gambar. Gambar mendukung penjelasan materi.	4,5,6,7,	4
3	Animasi	Kesesuaian penempatan gambar. Kualitas animasi pada video tutorial.	8,19	2
4	Video	Kesesuaian animasi yang digunakan. Kejelasan suara pada video Kesesuaian video dengan materi. Mendukung dan memudahkan memahami materi	10,11,12	3
5	Audio	Kesesuaian musik dan <i>sound effect</i> .	13	1
6	Layout	Kesesuaian penempatan teks. Ketepatan ukuran media.	14,15	2
7	Pengoperasian Program	Kemudahan penggunaan media video tutorial. Media video tutorial dapat digunakan secara berulang-ulang.	16,17	2
Jumlah				17

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan aplikasi. Tulisan dapat terbaca dengan jelas Gambar terlihat dengan jelas. Narasi terdengar jelas	1,2,3,4,5	5
2	Materi	Kombinasi penggunaan warna Materi mudah dimengerti. Penyajian dari media sesuai untuk menstimulasi kemampuan motorik.	6,7	2
3	Pengoperasian	Kemudahan menggunakan media Video Tutorial Media Video Tutorial dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran.	8,9	2
Jumlah				9

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Efektivitas

No	Aspek	Unsur Motorik	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Jembatan keseimbangan	Daya tahan	Daya tahan saat berjalan jinjit kearah depan mengikuti garis jembatan	1	1
		Keseimbangan	Keseimbangan saat melewati garis jembatan	2	1
2	Berlari zig-zag	Kecepatan	Kecepatan saat berlari zig-zag	3	1

No	Aspek	Unsur Motorik	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
3	Melompat	Kelincahan	Kelincahan saat berlari zig-zag	4	1
		Kekuatan	Kekuatan dalam melompati papan	5	1
		Ketepatan	Ketepatan saat melompat dan berpijak pada papan	6	1
4	Jejak Simpanse	Koordinasi	Koordinasi antar tangan dan kaki	7	1
		Kelenturan	Kelenturan tubuh saat memijak papan jejak tangan dan kaki	8	1
Total					8

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan produk video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart*. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan melalui lima tahapan sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis yaitu menganalisis kebutuhan anak, mengidentifikasi karakteristik anak, lingkungan dan tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran yang selama ini digunakan guru untuk bahan mengajar masih menerapkan media konkrit dan tidak sedikit yang belum sesuai dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Maka dari itu, dipandang perlu mengembangkan inovasi baru yakni video tutorial sebagai petunjuk pada sebuah kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bermain.

Tahap desain (*design*) memiliki tujuan guna merancang produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis akan fungsi-fungsi yang dibutuhkan hingga mencari ide untuk dapat mendesain serta mengembangkan video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik. Pada tahap ini juga akan dilaksanakan penyusunan instrumen kelayakan media, penyusunan instrumen respon guru, dan penyusunan instrumen efektivitas media yang dikembangkan.

Pada tahap pengembangan dilakukan uji ahli media, uji ahli materi pembelajaran, dan praktisi untuk *me-review* serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Uji kelayakan media dilakukan oleh 4 orang ahli. Revisi produk pada penelitian ini dilakukan setelah produk dinilai oleh keempat ahli yang diantaranya yaitu 2 ahli media dan 2 ahli muatan pembelajaran. Komentar dan saran yang diberikan dijadikan sebagai pedoman untuk memperbaiki video tutorial yang dikembangkan. Produk dinyatakan layak digunakan dengan revisi memperkecil *background* dari video agar suara presenter terdengar dengan jelas. Adapun tindakan terhadap masukan yang diberikan yaitu peneliti mengecilkan suara *background* melalui aplikasi *Capcut*. Aktivitas yang dilaksanakan dalam tahapan implementasi adalah mengimplementasikan atau mencoba media di lapangan guna mencari tahu dampaknya terhadap aspek fisik motoric, dan kuesioner uji efektivitas.

Tahap implementasi dilakukan di TK Negeri Pembina Singaraja. Pada tahap ini berjalan dengan lancar dan diterima baik oleh peserta didik dan guru. Kemudian pada tahap terakhir yaitu evaluasi adapun evaluasi yang diberikan oleh dosen pembimbing yakni (1) penyesuaian transisi pada video, (2) penyesuaian pemilihan *background*. Tindakan yang diberikan yaitu menyesuaikan efek visual saat berpindah satu video ke video berikutnya dan memilih *background* ceria dan menarik perhatian pada anak. Evaluasi yang diberikan oleh para ahli yaitu menyesuaikan suara *background* agar suara presenter pada video terdengar

lebih jelas. Tindakan pada saran yang diberikan yaitu mengecilkan suara *backsound* dari volume 25 ke 15, yang direvisi melalui aplikasi *CapCut*.

Produk pada video tutorial ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di TK Negeri Pembina Singaraja. Produk media ini memiliki perbedaan dengan video pembelajaran seperti yang telah dikembangkan sebelumnya, karena media video tutorial ini tersaji dengan langkah-langkah sebuah kegiatan pembelajaran maupun pada permainan. Serta produk ini dirancang menggunakan gambar-gambar yang menarik sehingga membuat anak tidak merasa bosan. Media video tutorial ini telah teruji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil tersebut diperoleh melalui uji kelayakan, kepraktisan, keefektifan media yang dilakukan oleh empat orang dosen yang ahli dalam bidangnya serta dua orang guru kelompok B sebagai praktisi.

Prototype video tutorial pada permainan sirkuit dirancang dan dibuat dengan mengacu pada hasil analisis yang telah dilaksanakan sebelumnya. *Prototype* media video tutorial pada permainan sirkuit terdiri dari 4 bagian utama, yaitu tampilan pembuka, tampilan awal, tampilan inti dan tampilan penutup yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan aplikasi *CapCut*. Pada tahap ini juga akan dilaksanakan penyusunan instrumen kelayakan media, penyusunan instrumen respon siswa, penyusunan instrumen respon guru, dan penyusunan instrumen efektivitas media yang dikembangkan. Dalam uji kelayakan ini terdapat empat ahli yang menjadi penilai media video tutorial seperti ditunjukkan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Hasil Analisis Rata-Rata Kelayakan Media

Ahli	Butir	Penilai		Σx	n	M	Keterangan
		I	II				
Materi	10	47	49	96	10	4,8	Sangat Baik
Media	17	82	82	164	17	4,8	Sangat Baik

Berdasarkan [Tabel 5](#), dapat diketahui bahwa Media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* memperoleh indeks kelayakan materi secara keseluruhan sebesar 4,8 dan kelayakan media secara keseluruhan 4,8 dan termasuk ke dalam rentang $\geq 3,75$. Menurut kriteria skala lima, apabila indeks kelayakan menunjukkan angka $\geq 3,75$ artinya produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kelayakan sangat baik. Hal tersebut menyatakan bahwa Media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* memperoleh kualifikasi kelayakan sangat baik. Kemudian berdasarkan hasil analisis oleh para ahli praktisi, rata-rata yang diperoleh untuk kepraktisan oleh guru sebesar 4,89. Menurut penilaian skala lima, rata-rata keseluruhan skor kepraktisan oleh guru berada pada rentang skor $3,75 \leq \bar{X} < 5,01$, yang dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam klasifikasi predikat/kategori sangat baik. Hal tersebut menyatakan Media Video Tutorial dinyatakan praktis untuk digunakan dengan kualifikasi sangat baik. Hasil analisis deskriptif data uji keefektifan ditunjukkan pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Data Uji Keefektifan

No	Statistik	Kelompok Eksperimen (<i>Post test</i>)
1	Mean/Rata-rata hitung	88,92
2	Median	87,5
3	Varians	51,83
4	Std. Deviasi	7,2
5	Nilai Minimum	75
6	Nilai Maksimum	100

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan alat bantu *IBM SPSS Statistics* dengan teknik, ketentuan analisis data teknik *paired t-test* adalah apabila nilai Sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (*2-tailed*) $\geq 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Uji *Paired t-test* dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata skor antara data *pre-test* dan *post-test* yang tergabung dalam pasangan/*pair*. Berdasarkan tabel *output "Paired Samples Test"*, diketahui nilai Sig (*-2-tailed*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik anak Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja. Dari tabel *output "Paired Samples Test"*, juga memuat informasi tentang, rata-rata perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* adalah $-32,954545$. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata skor *post-test* lebih tinggi dari *pre-test* sebesar $32,954545$ satuan. Nilai statistik t diperoleh sebesar $-54,254$ dengan derajat bebas 21. Interval kepercayaan 95% untuk selisih rata-rata tersebut berkisar antara $-34,217728$ hingga $-31,691363$. Kesimpulannya, terdapat peningkatan skor yang sangat signifikan dari *pre-test* ke *post-test*. Pada tahap evaluasi ialah tahap paling akhir pada penelitian pengembangan. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada tahap evaluasi ini dilakukan refleksi terhadap kegiatan pengembangan yang dilakukan serta akan dilakukan dengan penarikan kesimpulan mengenai keefektifan media yang akan dikembangkan. Dengan tujuan sebagai harapan dari penyempurnaan media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* yang akan dikembangkan.

Pembahasan

Produk pada video tutorial ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di TK Negeri Pembina Singaraja. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit berbasis *Loosepart* untuk menstimulasi fisik motorik anak kelompok B. Permainan sirkuit yang dirancang memiliki perbedaan dengan permainan pada umumnya dikarenakan dirancang dengan berbasis *loosepart*. *Loosepart* merupakan bahan-bahan alam atau bahan bekas yang dijadikan satu sebagai sebuah media yang inovatif untuk menstimulasi berbagai aspek, salah satunya pada aspek fisik motorik (Hasdi, H. & Agustina, 2016; Sugihartini & Yudiana, 2018). Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa berbagai macam permainan sirkuit memang bisa mengasah kemampuan motorik kasar anak usia dini. Pertama, penelitian terhadap Permainan Sirkuit Mahkota. Permainan Sirkuit Mahkota merupakan permainan yang dilakukan secara bertahap serta dilakukan secara menerus. Permainan Sirkuit Mahkota memiliki lima pos rintangan, dimana disetiap pos memiliki aspek perkembangan motorik yang berbeda, seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan. Penelitian kedua yaitu permainan Sirkuit Keranjang Bola. Permainan ini adalah permainan yang dimodifikasi dari permainan bola basket yang dimainkan dengan tim, yang beranggotakan 5 anak. Permainan sirkuit keranjang bola memiliki 2 tim, dimana setiap tim tersebut akan berlomba menuju tempat paling akhir yaitu melempar bola pada keranjang (Soesilo & Munthe, 2020; Wicaksana et al., 2020).

Produk media ini memiliki perbedaan dengan video pembelajaran seperti yang telah dikembangkan sebelumnya, karena media video tutorial ini tersaji dengan langkah-langkah sebuah kegiatan pembelajaran maupun pada permainan. Serta produk ini dirancang menggunakan gambar-gambar yang menarik sehingga membuat anak tidak merasa bosan. Pada mulanya kemampuan fisik motorik anak kelompok B di lembaga sekolah dilaksanakannya penelitian ini memiliki beberapa permasalahan seperti stimulasi yang kurang optimal pada kemampuan fisik motorik anak (Setiyowati, 2015; Sumitra & Sumini, 2019). Selain itu pada saat kegiatan fisik motorik, guru belum melibatkan media yang tepat

guna menstimulus kemampuan fisik motorik pada anak kelompok B. Kemudian di zaman yang telah berkembang terutama pada aspek teknologi seperti pada saat ini, di lembaga tersebut kurang melibatkan media digital pada saat kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan, diyakini bahwa media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak (Nofianti, 2020; Sulo et al., 2012). Jumlah subjek yang terlibat dalam penerapan produk ini hanya berjumlah 22 orang dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*.

Implikasi dalam penelitian pengembangan ini yaitu terciptanya media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak kelompok B dengan kualifikasi sangat baik. Media ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik pada anak. Penggunaan media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* ini harus memerlukan alat bantu untuk mengoperasikan atau menjalankannya yaitu berupa laptop/komputer, tablet, maupun *smartphone* handphone serta jika ditampilkan di depan kelas juga perlu alat bantu tambahan berupa LCD proyektor. Melalui penggunaan media video tutorial dalam proses pembelajaran dapat menambah pengalaman belajar peserta didik kelompok B, karena dengan media video tutorial ini peserta didik akan belajar dengan menyaksikan video terlebih dahulu, setelah menyimak video anak akan melaksanakan kegiatan permainan sirkuit. Melalui pengembangan media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* dapat menambah keberagaman penunjang media pembelajaran di sekolah, sehingga nantinya dapat terciptanya pembelajaran yang lebih baik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media Video Tutorial pada Permainan Sirkuit Berbasis Loosepart terbukti efektif untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak kelompok B di TK Negeri Pembina Singaraja. Media ini memperoleh penilaian sangat baik dari segi kelayakan materi dan media, serta kepraktisan penggunaannya oleh guru. Implementasi video tutorial ini berhasil meningkatkan hasil belajar fisik motorik anak secara signifikan, yang ditunjukkan oleh perbedaan skor pre-test dan post-test. Media video tutorial yang menggunakan bahan loosepart sebagai alat bantu pembelajaran juga menunjukkan potensi besar dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam media pembelajaran berbasis digital sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Andreas Putra, A. T., Sufiani, & Jahada. (2020). Transformasi Nilai Pendidikan Islam Anak di PAUD Sultan Qaimuddin Kendari Pada Masa Pandemic Covid 19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 79–90. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i1.8>.
- Cahya Maulidiyah, E., Agustin Ningrum, M., Fitri, R., & Putri Pratiwi, A. (2023). Pelatihan

- Fun Games Berbasis Steam Pada Pendidik Anak Usia Dini. *Transformasi Dan Inovasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 70–74. <https://doi.org/10.26740/jpm.v3n2.p70-74>.
- Chrismanto, A. R., Magta, M., & Ardiana, R. (2024). Peran Program Kelas dalam Membina Literasi Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 176–187. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i2.490>.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90–105. <https://doi.org/10.29408/edc.v11i1.269>.
- Lyon, A. R., Coifman, J., Cook, H., McRee, E., Liu, F. F., Ludwig, K., & McCauley, E. (2021). The Cognitive Walkthrough for Implementation Strategies (CWIS): a pragmatic method for assessing implementation strategy usability. *Implementation Science Communications*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s43058-021-00183-0>.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>.
- Martini, M., & Djohan, H. A. (2020). Analisis Kinerja Saham Lq45 Sebelum Dan Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *Jurnal Interprof*, 6(2), 156–167. <https://doi.org/10.32767/interprof.v6i2.1195>.
- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual serta Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21–28. <https://doi.org/10.17977/um035v26i12018p021>.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2022). Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Digitalisasi Pembelajaran. *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.56916/pjcs.v1i1.49>.
- Nofianti, R. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Dengan Menggunakan Pola Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 115–130. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1737302>.
- Paspiani, N. K. N. (2015). Kegiatan Latihan Gerak Dan Lagu (Jeruk Bali) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12340>.
- Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>.
- Puspita, L., & Umar, M. Y. (2020). Perkembangan motorik kasar dan motorik halus ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4-5 tahun. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 121–126. <https://doi.org/10.30604/well.80212020>.
- Rachmawati, R. D., & Watini, S. (2023). Implementasi Model ATIK dalam Peningkatan Kemampuan CALISTUNG pada Pelajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Jakarta Barat. *Journal of Education Research*, 4(3), 1334–1340. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.376>.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>.

- Resa, R. T. A.-Z., & Suryana. (2023). Pengaruh Media Kokoru Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di Taman Kanak-Kanak Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 42–52. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v5i1.19551>.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Salman, E., & Darsi, H. (2020). Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modifikasi Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik pada Anak Sekolah Dasar. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 47–60. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1203>.
- Sari Hutami, S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sd Negeri Gabusbanaran Jombang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1804–1814. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8100>.
- Sastra Miharja, R. R. R. (2020). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Permainan Sains Billon Pada Kelompok B. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 75–87. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i2.855>.
- Setiyowati, N. (2015). Analisis Kebutuhan Perkembangan Fisik Motorik Halus Melalui Penerapan Kegiatan Kolase Di Ra Al- Mutsnawiatul Islam Kelompok a Mlarak Ponorogo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi,”* 117–120. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7530>.
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>.
- Slamet, S. (2020). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mewarnai dan Hafalan Al Quran. *Warta LPM*, 24(1), 59–68. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i1.9917>.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Sujarwo, N. (2021). Analisis Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SD/MI. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 1(1), 40–47. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.346>.
- Sulaeman, S., & Supriadi, S. (2020). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Desa Jelantik Dalam Menghadapi Pandemi Corona Virus Diseases–19 (Covid-19). *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 1(1). <https://doi.org/10.33394/jpu.v1i1.2548>.
- Sulo, T., Kendagor, R., Kosgei, D., Tuitoek, D., & Chelangat, S. (2012). Factors affecting research productivity in public universities of Kenya: The case of Moi University, Eldoret. *Journal of Emerging Trends in Economics and Management Sciences*, 3(5), 475–484. <https://journals.co.za/doi/abs/10.10520/EJC127672>.
- Sumitra, A., & Sumini, N. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Read Aloud. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2),

- 115–120. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.115-120>.
- Supiana, S., Hermawan, A. H., & Wahyuni, A. (2019). Manajemen Peningkatan Karakter Disiplin Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 4(2), 193–208. <https://doi.org/10.15575/isema.v4i2.5526>.
- Thosin Waskita, D., Mochamad Surya, C., & Febriana, R. (2022). Kemampuan Motorik Kasar Melalui Teknik Permainan Lari Estafet Pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 53–62. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i1.312>.
- Ulfah, A., Dimiyati, & Putra, A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>.
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>.
- Wiranti, D. A. et all. (2018). Kefektifan Permainan Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 67. <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>.
- Wu, X. ., He, Z. ., Li, M. ., Han, Z. ., & Huang, C. (2022). Identifying Learners' Interaction Patterns in an Online Learning Community. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 19, 2245. <https://doi.org/10.3390/ijerph19042245>.
- 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>.
- Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57–61. <https://doi.org/10.33369/jip.1.1.57-61>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.