



## PENGEMBANGAN VIDEO SENAM IRAMA INTERAKTIF TERHADAP MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh :

Wulan Yulika, Parwoto, A. Sri Wahyuni Asti  
 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Universitas Negeri Makassar  
 Indonesia  
 e-mail: [wulan.yulika@gmail.com](mailto:wulan.yulika@gmail.com)  
 DOI:

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan video senam irama interaktif terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research & development* (R&D), dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimodifikasi dari Robert Maribe Branch. Populasi dalam penelitian ini yaitu dosen dan guru TK Taman PAUD Doa Ibu. Teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Adapun kriteria pada penelitian ini yaitu dosen PGPAUD FIP UNM atau guru kelompok B TK Taman PAUD Doa Ibu. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu ada tiga. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Kelayakan media video senam irama interaktif ini 1) *review* ahli media mendapatkan skor 3,53 (sangat baik) jika di konversikan mendapat kategori layak. 2) uji coba pemakaian respon guru mendapatkan skor rata-rata 3,4 (sangat baik) jika di konversikan mendapat kategori layak.

**Kata kunci:** video senam irama interaktif, motorik kasar, usia 5-6 tahun

**Abstract:** *The purpose of this study is to produce an interactive rhythm gymnastic videos for children aged 5-6 years old that is valid and practical. The type of research used is the type of research and development (R&D), by using the AADIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) modified from Robert Maribe Branch. The population in this study were the lectures and teachers of TK Taman Paud Doa Ibu. The sampling Technique is purposive sampling. The criteria for this research are the PGPAUD FIP UNM lecturers or the teachers of group B TK Taman Paud Doa Ibu. The number of samples in this study are three. Data collection techniques used are interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The feasibility of this interactive rhythm gymnastics video media 1) a media expert review gets a score of 3,53 (very good) if it is converted is gets a decent category. 2) the trial of using the teachers response got an average score of 3,4 (very good) if it was cerverted it got a decent category.*

**Keywords:** *Interactive rhythm gymnastics videos, gross motor, 5-6 years old*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mendasari jenjang pendidikan selanjutnya. Sujiono (2009) berpendapat bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Bachtiar (2016) pembelajaran anak usia dini merupakan proses interaksi antar anak, orang tua dalam suatu lingkungan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam aspek fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa.

Salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi untuk anak dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu aspek perkembangan motorik. Perkembangan motorik menurut Yuliansih (Yuniarni, 2019) adalah perkembangan motorik yang dipengaruhi oleh unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Sedangkan motorik adalah gerakan yang dilakukan oleh seluruh tubuh, dengan demikian perkembangan motorik adalah perkembangan yang dipengaruhi oleh adanya unsur kematangan dan pengendalian gerak yang dilakukan oleh seluruh tubuh.

Menurut Khadijah & Amelia (2020) perkembangan motorik adalah perkembangan dimana seseorang sudah mulai mampu mengontrol gerakan yang diperoleh dari pengalaman yang ia rasakan, jika seseorang anak belajar berjalan, maka dia akan jatuh terlebih dahulu tapi jatuhnya itu dia akan memperoleh suatu pengalaman agar dia bisa berjalan dengan menyeimbangkan langkah antar kaki kanan dengan kaki kiri. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yakni motorik halus dan motorik kasar.

Menurut Seotjningsih (2012), motorik halus merupakan kemampuan yang melibatkan koordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan-gerakan secara halus. Saraf motorik halus ini

dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan secara rutin, seperti bermain puzzle, menyusun balok, memasukkan benda kedalam lubang sesuai dengan bentuknya, dan lain sebagainya. Perkembangan motorik halus setiap anak berbeda-beda, baik dalam hal kekuatan dan ketepatannya. Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan tubuh anak yang membutuhkan koordinasi dan keseimbangan antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Hurlock (Mukhlisa & Kurnia, 2021) menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Hampir semua anak pada usia 2 tahun dapat berdiri, berjalan, duduk, menendang, naik turun tangga berlari dan melompat. Keterampilan motorik kasar dibangun dari semua usia balita dan akan semakin baik dengan bertambahnya usia sampai dewasa.

Untuk memaksimalkan perkembangan motorik kasar anak, dibutuhkan stimulasi yang baik agar otot-otot besar yang bekerja dapat berkembang dengan baik. Menurut Sujiono (2010) Manfaat dari stimulasi motorik kasar bagi anak usia dini yakni untuk meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Selain itu juga Sujiono (2011) mengungkapkan jika anak banyak bergerak maka, akan semakin banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia semakin terampil menguasai gerakan motoriknya.

Stimulasi untuk motorik kasar anak sebaiknya dikemas dalam bentuk permainan/perlombaan agar anak merasa

tertarik dan mendapatkan kesenangan. Menurut Zulkifli (Yuniarni, 2019) gerakan senam merupakan salah satu bentuk stimulasi motorik kasar anak yang dikemas dalam bentuk yang menarik karena diiringi dengan lagu yang membuat anak bersemangat untuk bergerak. Hal ini sependapat dengan Galluhe (Syamsudin, 2008) bahwa untuk mengembangkan pola-pola gerak anak sebaiknya dilakukan melalui aktivitas-aktivitas seperti menari, permainan, olahraga dan senam. Oleh sebab itu, senam dapat dijadikan media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dan dapat mendukung perkembangan jasmani anak melalui kekuatan fisik dan otot anak.

Video senam merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan motorik kasar anak. Menurut Muhson (2010) dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokkan atas media dan sumber belajar ekonomi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio media visual, media audio-visual, dan media serba neka. Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam jenis media pembelajaran media audio-visual gerak yaitu media pembelajaran yang diproduksi berdasarkan audio dan visual yang dapat diputar secara bersamaan. Audio visual atau pandang dengar merujuk kepada penggunaan komponen suara dan komponen gambar, dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan hal ini. Media audio visual sendiri memiliki makna media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membuat kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu contoh dari media audio visual yaitu video. Rusman, dkk (Purwono, 2014) mengemukakan bahwa video merupakan serangkaian gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur,

dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam media pita dan disket. Video merupakan salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran interaktif. Dijelaskan oleh Arsyad (Purwono, 2014) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan system penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya pasif mendengarkan dan melihat video dan suara, tetapi juga aktif dalam memberikan respon.

Dalam pembelajaran di PAUD, salah satu penerapan video interaktif yang biasa diterapkan yaitu video senam. Menurut Marwoto (2008) senam merupakan latihan tubuh yang dipilih dan diciptakan dengan berencana, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis. Kegiatan senam di PAUD merupakan salah satu kegiatan yang penting, karena kegiatan senam dapat melatih motorik kasar anak. Menurut Husdarta (2009) gerakan senam yang diberikan kepada anak merupakan bagian dari pendidikan jasmani untuk anak. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Pradipta dan Sakoco (2013) mengemukakan bahwa senam dapat membantu perkembangan kemampuan gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, skipping, berlari cepat, dan berjalan. Sedangkan gerak non lokomotor seperti keseimbangan, memutar badan, berbalik arah, dan melipat badan. Kegiatan tersebut membantu anak-anak untuk dasar-dasar

kecerdasan otak, keseimbangan, dan koordinasi. Hurlock (Azmi, 2018) menjelaskan bahwa senam yang dikenal dengan nama senam ritmik ini pada dasarnya memiliki gerakan yang kurang lebih sama dengan jenis senam biasa. Letak perbedaannya hanya pada penambahan fitur musik yang bagi beberapa orang semakin membuat semangat untuk melakukan senam. Senam irama atau disebut juga dengan senam ritmik adalah gerakan senam yang dilakukan dengan irama musik, atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama.

Dalam senam irama, terbentuk suatu koordinasi gerak antara gerak anggota badan seperti gerak tangan, kaki, dan kepala dengan alunan irama baik berupa lagu, musik, dan nyanyian. Dengan mengekspresikannya dengan senam, anak akan mendapatkan pengalaman baru dan dengan mengikuti irama, anak lebih bebas bergerak, berimajinasi, dan berani menghadapi tantangan baru. Senam irama ini pula memiliki banyak manfaat seperti melatih keseimbangan dan kelenturan tubuh anak. Manfaat senam irama menurut Mahendra (2001) bagi anak usia dini yaitu kegiatan yang paling bermanfaat untuk kemampuan mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak (*motor ability*).

Decaprio (Ubaedah, dkk, 2019) manfaat motorik kasar yaitu sebagai pelatih keseimbangan. Keseimbangan merupakan kemampuan untuk memelihara system otot syaraf dalam kondisi diam untuk merespon yang efisien demi mengendalikan tubuh saat bergerak secara efisien. Lewat berbagai kegiatannya, anak yang terlibat dalam senam akan berkembang daya tahan ototnya, kekuatannya, powernya, kelentukannya, kelincahannya, serta keseimbangannya. Jadi gerakan senam irama yang diterapkan di PAUD harus disesuaikan dengan cakupan usia anak

yang disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang telah tercantumkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 137 tahun 2014.

Namun tidak semua anak senang melakukan gerakan senam dalam pembelajaran di PAUD. apalagi didukung oleh adanya pandemi pada saat ini yang mengharuskan semua jenjang pendidikan dilakukan dirumah, proses pembelajaran pun diterapkan pembelajaran jarak jauh. Pada saat proses pembelajaran jarak jauh, senam sangat jarang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2021 dengan guru kelompok B TK Taman PAUD Doa Ibu, selama proses pembelajaran jarak jauh ini, senam hanya dilakukan satu kali dalam satu minggu, yaitu pada hari jumat dan anak-anak hanya sedikit yang mengikuti gerakan senam yang telah dicontohkan. Senam yang dilakukan juga hanya terpaku kepada satu jenis senam saja, sehingga cenderung kurang bervariasi dan kurang kreatif. Anak hanya melakukan gerakan senam dan iringan lagu yang sama setiap minggu, sehingga anak kurang tertarik dan bersemangat saat melakukan kegiatan senam tersebut. Oleh karena itu, agar anak-anak memiliki ketertarikan dan semangat dalam melakukan senam, dirancanglah video senam irama interaktif terhadap motorik kasar anak sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada. Diharapkan dengan adanya perancangan video senam irama interaktif terhadap motorik kasar ini dapat membuat anak semakin bersemangat dalam melakukan kegiatan senam dan semoga guru dapat merasa terbantu dalam proses pelaksanaan kegiatan senam.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut

dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009) jenis penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dimodifikasi dari Branch (2009). Branch (2009) sebuah media pembelajaran harus: (1) *known to unknown*; (2) *easy to difficult*; (3) *simple to complex*; (4) *concrete to abstract*. Menurut Rochimah (2019) model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Resier dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model ini yaitu karena model ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research & Development* (R&D) namun lebih sistematis dan lebih sederhana sehingga menghasilkan produk yang lebih efektif. Selain itu berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Menurut Noor (2017) wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berhadapan langsung dengan dengan yang diwawancarai. Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa kuesioner/angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu dosen dan guru

TK Taman PAUD Doa Ibu. Menurut Hamzah (2020), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Teknik analisis data pada pengembangan ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari pengembangan ini berupa tanggapan dari ahli media terhadap kualitas produk yang sudah dikembangkan dan ditinjau dari berbagai indikator.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan ini menghasilkan produk berupa video senam irama interaktif Terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan ini meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut merupakan penjabaran dari kelima tahapan tersebut: *Analysis*

Tahap *Analysis* merupakan kegiatan menganalisis kebutuhan (*need assessment*) target sasaran, dan target sasaran pada penelitian pengembangan ini adalah anak kelompok B di TK Taman PAUD Doa Ibu. Tahapan *Analysis* dilakukan dengan wawancara kepada guru. Berdasarkan wawancara dengan guru kelompok B TK Taman PAUD Doa Ibu, didapatkan bahwa proses kegiatan senam hanya dilakukan selama satu kali dalam seminggu pada saat era pandemi covid-19 ini, yaitu pada hari jumat. Kegiatan senam yang dilakukan anak hanya diiringi oleh lagu yang di putar menggunakan *speaker* sambil mencontohkan gerakan yang dilakukan oleh guru. Jenis lagu dan gerakan senam yang diberikan kepada anak terbatas pada lagu dan gerakan senam yang diketahui oleh guru, sehingga cenderung kurang bervariasi. Anak hanya melakukan gerakan senam dan iringan lagu yang

sama terus-menerus secara berulang kali setiap saat, sehingga anak menjadi kurang tertarik dan tidak bersemangat apabila diajak melakukan kegiatan senam bersama. Berdasarkan *Analysis* dari hasil wawancara yang dilakukan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukannya pengembangan video senam irama interaktif terhadap motorik kasar anak guna mendukung kegiatan senam untuk anak-anak kelompok B TK Taman Paud Doa Ibu. Hal tersebut didasari karena adanya kebutuhan (*need assessment*) akan video senam irama interaktif.

### **Design**

Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi penyusunan gerakan video senam irama interaktif, penyusunan naskah, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi media video senam irama interaktif yang dikembangkan. Penyusunan gerakan dan pemilihan instrumen dimulai dengan pemilihan instrumen. Instrumen yang digunakan dalam video ini diadaptasi dari video *Youtube* Ahmad Fauzi Rambe. Video senam irama interaktif terdiri dari pembuka, gerakan pemanasan, gerakan inti, dan gerakan pendinginan. Setelah gerakan dan instrument video senam irama interaktif tersusun, langkah selanjutnya yaitu penyusunan naskah yang terdapat dalam video senam. Berikutnya yaitu Penyusunan instrumen penelitian, yang dilakukan di tahapan *design* merupakan ciri khas dari metode pengembangan ADDIE. Selain merancang kebutuhan produk, peneliti juga diharuskan merancang langkah evaluasi produk yang dikembangkan. Dalam penyusunan instrument penelitian, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrument yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrument. Yaitu instrument ahli media dan

instrument respon guru. Instrument yang disusun tersebut dikembangkan dan dikonsultasikan kepada validator instrument. Konsultasi dilakukan untuk membenahi instrument yang masih belum sesuai, pada akhirnya instrument selesai disusun dan disetujui oleh validator instrument.

### **Development**

Dalam tahap *development* ini terdapat dua langkah yang saling berurutan. Langkah pertama yaitu pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan produk. Langkah kedua yaitu penilaian (*review*) ahli media, dalam hal ini, jika media belum mendapatkan kategori layak, maka dilaksanakan revisi hingga mencapai skor yang masuk dalam kategori layak (valid). Pengembangan video senam irama interaktif ini dimulai dengan memilih instrumen yang digunakan dalam video senamirama interaktif ini. Instrumen yang digunakan dalam senam irama interaktif ini di ambil dari video senam milik akun *Youtube* Ahmad Fuzi Rambe.

Setelah instrumen tersedia, maka langkah selanjutnya yaitu penyusunan gerakan senam. Gerakan senam ini terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu gerakan pemanasan, gerakan inti, dan gerakan pendinginan. Setelah gerakan ini tersusun, maka langkah selanjutnya yaitu pengambilan video senam irama interaktif sesuai dengan gerakan yang telah disusun sebelumnya. Setelah pengambilan video selesai, maka akan masuk kedalam tahap pengeditan video senam menjadi satu kesatuan. Setelah semua komponen tergabung menjadi satu, maka video senam interaktif ini telah jadi dan siap masuk ke tahap selanjutnya.

Tahap penilaian (*review*) merupakan tahap awal evaluasi media, dalam tahap ini sebuah media akan di uji

kelayakannya secara konseptual oleh ahli media. Ahli media bertugas untuk menilai segi kualitas video senam irama interaktif ini. Hasil *review* ahli media pada table berikut:

Aspek Penilaian	Jumlah Instrumen	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
Materi	3	9	3,53	Sangat Baik
Pemograman	12	44		

Secara keseluruhan hasil *review* ahli media diatas mendapatkan skor 3,53. Berdasarkan kriteria kelayakan produk Widoyoko (Romadhona, 2017) angka tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan jika di konversikan masuk kedalam kategori layak (valid) dan video senam ini dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya sesuai dengan saran.

### Implementation

Tahap *implementation* merupakan kegiatan uji coba pemakaian video senam irama interaktif dalam kegiatan senam. Namun sebelum uji coba, terlebih dahulu dilakukan pengondisian terhadap guru dan anak. Kegiatan mempersiapkan guru dan anak adalah tahap pengondisian awal sebelum uji coba pemakaian dilaksanakan. Dalam hal ini guru dipersiapkan mengenai gerakan-gerakan senam yang ada. Kegiatan ini dilakukan dengan harapan agar guru lancar dalam menggunakan video senam irama interaktif ini selama proses uji coba. Persiapan terhadap anak tentu berbeda halnya dengan persiapan terhadap guru. Persiapan terhadap anak hanya sebatas pemberitahuan mengenai video senam irama interaktif ini. Sedangkan Tahap uji coba pemakaian merupakan tahap penerapan video senam irama interaktif dalam proses pelaksanaan senam. Pada tahap uji coba pemakaian dilakukan oleh guru dan anak-anak dengan sedikit campur tangan dari peneliti. Pada tahap uji coba pemakaian, pengambilan data respon guru juga berlangsung untuk

mengetahui apakah video yang peneliti kembangkan ini layak untuk digunakan sebagai media di sekolah. Adapun hasil dari uji coba pemakaian respon guru, yaitu:

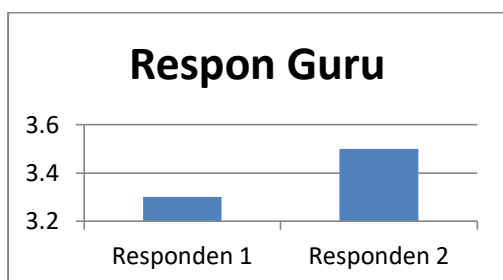
Responden	Jumlah Instrumen	Total Penilaian	Hasil	Kategori
Responden 1	10	33	3.3	Sangat Baik
Responden 2	10	35	3.5	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>3.4</b>		<b>Sangat Baik</b>

Dari hasil uji coba pemakaian respon guru mendapatkan skor 3,4 yang jika dilihat dalam tabel kriteria kelayakan Widoyoko (Romadhona, 2017) termasuk kedalam kategori sangat baik dan jika di konversikan masuk kedalam kategori layak. Jadi dari hasil uji coba ini, media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan layak untuk dijadikan sebagai media di sekolah tersebut. Namun dalam uji coba pemakaian respon guru salah satu responden memberikan catatan kepada peneliti untuk menambahkan keterangan mengenai bagian-bagian gerakan yang ada dalam video, jadi peneliti melakukan perbaikan mengenai video senam tersebut dengan menambahkan keterangan gerakan dalam video senam tersebut.

### Evaluation

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan dari tahap *analysis* hingga tahap *implementation*, didapat data dari *review* ahli media dan uji coba pemakaian respon guru. Dari data *review* ahli media secara keseluruhan mendapatkan skor 3,53. Berdasarkan kriteria kelayakan produk Widoyoko (Romadhona, 2017) angka tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan jika di konversikan masuk kedalam kategori layak dan video yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid.

Selain hasil *review* ahli media, dalam tahap implementasi didapat pula hasil dari uji coba pemakaian respon guru, berikut tabel hasil respon guru selama uji coba pemakaian:



Dari uji coba pemakaian respon guru dengan 2 responden, didapat hasil penilaian tersebut dengan rata-rata 3,4 yang jika dilihat dalam tabel kriteria kelayakan Widoyoko (Romadhona, 2017) termasuk kedalam kategori sangat baik dan jika di konversikan masuk kedalam kategori layak. Jadi dari hasil uji coba ini, media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan layak untuk dijadikan sebagai media di sekolah tersebut.

## SIMPULAN

Kalayakan video senam irama interaktif, *review* ahli media dan uji coba pemakaian respon guru. *Review* ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,53 dengan kategori sangat baik dan jika dikonversikan mendapat kategori layak dan dapat lanjut ke tahap berikutnya. Dalam uji coba pemakaian respon guru, didapat skor rata-rata yaitu 3,4 dengan kategori sangat baik dan jika dikonversikan mendapat kategori layak.

Penelitian dan pengembangan video senam irama yang telah dilakukan oleh peneliti yang telah melewati tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE dan berdasarkan hasil dari evaluasi media tersebut dinyatakan sudah mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat menghasilkan produk berupa video senam irama interaktif terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK taman paud doa ibu. Sehingga setelah melalui semua prosedur pengembangan, maka

dapat disimpulkan bahwa video senam irama interaktif terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK taman paud doa ibu dinyatakan layak dan telah selesai dikembangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- AZMI, N. (2018). Efektivitas Senam Irama untuk Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Azkia Sukabumi Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science Business Media
- Bachtiar, M. Y. (2016). Pendidik dan Tenaga Kependidikan. *Publikasi Pendidikan*. 6(3).
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Husdarta. 2009. *Menejemen pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Khadijah. Amelia, Nurul. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Mahendra, Agus. 2001. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Erlangga
- Marwoto. J. 2008. *Pengenalan Macam-Macam Senam dan Manfaatnya*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mukhlisa, N., & Kurnia, S. D. (2021). PENERAPAN PERMAINAN PAPAN TITIAN DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI. *YAA BUNAYYA*, 2(1), 65-75.



- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodeologi penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. No 137. Tahun 2014. Pasal 39 ayat 2.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2).
- Pradipta, Galih Dwi., Sakoco, Pamuji. (2013). Model Senam Si Buyung Untuk Pembelajaran Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Keolahragaan*. 1(2).
- Rochimah, Siti. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang". Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Romadhona, Riswan Hafidh Fajri. 2017. *I"Pengembangan Video Animasi Pembelajaran SALUT"*. Skripsi. Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Soetjningsih, Christina Hari. 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2010. *Metode Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono, Bambang. 2011. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suroto, S. (2004). *Pengertian Senam, Manfaat Senam Dan Urutan Gerakan*.
- Syamsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ubaedah, D., Fatimah, A., & Kusumawardani, R. (2019). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar melalui Senam Irama Binatang. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 29-40.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 280-294.