

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN GERAK DAN TARI KEARIFAN LOKAL NGADA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK ST. SKOLASTIKA MATAIA

Maria Efrida Sola<sup>1)</sup>, Gde Putu Arya Oka<sup>2)</sup>, Elisabeth Tantiana Ngura<sup>3)</sup>

Program Studi PGPAUD, STKIP Citra Bakti

<sup>1</sup>[Solaefridamaria@gmail.com](mailto:Solaefridamaria@gmail.com) <sup>2</sup>[okaeciken@gmail.com](mailto:okaeciken@gmail.com), <sup>3</sup>[Elisabethngura@gmail.com](mailto:Elisabethngura@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan atau desain dan tingkat kelayakan video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKK St. Skolastika Mataia. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah-langkah sistematis pengembangan media pembelajaran gerak dan tari yakni: 1) *Analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *Design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi; (c) penyusunan instrument. 3) *Development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli 4) *Implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; (b) uji kelayakan pengguna media 5) *Evaluation* dari kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil. Berdasarkan uji coba ahli konten pembelajaran ada pada kategori "valid", hasil uji coba ahli media ada pada kategori "valid", uji coba ahli desain pembelajaran "sangat valid" uji coba pengguna produk kepada (anak) ada pada kategori "sangat valid".

### Abstract

This research aims to know the design or design and the feasibility level of local wisdom dance and motion learning video media develop gross motor skills of children aged 5-6 years at TKK.St.Skolstika Matia. This study uses the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development method developed by Reiser and Molanda. Data collection techniques used were interviews observation and questionnaire. Data analysis using quantitative descriptive method. The results of development research are described in the systematic steps of developing motion and dance learning media, namely: 1) *Analysis*; (a) Curriculum analysis (b) needs analysis of students ;(c) competency analysis. 2) *Design*; (a) product design. 3) *Development*; (a) product development; (b) expert validation (c) expert revision .4) *Implementation* ;(a) Test the feasibility of the experts; (b) Test the feasibility of using the media .5) *Evaluation* of the eligibility criteria of all experts and the feasibility of individual and small group trials. Based on expert trials, the learning content is in the "valid category", the results of the design expert's trial are in the "very valid", the results of the media expert's trial are in the "valid category", the product user trials for (children) are in the "valid category".

### Sejarah Artikel

Diterima: 18-01-2021

Direview: 19-01-2021

Disetujui: 29-01-2021

### Kata Kunci

video pembelajaran, gerak dan tari, motorik kasar.

### Article History

Received: 18-01-2021

Reviewed: 19-01-2021

Published: 29-01-2021

### Key Words

instruction videos, movement and dance, gross motor skills.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting, seperti yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah aspek motorik. Dalam Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebutkan bahwa indikator yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun yaitu indikator perkembangan motorik kasar anak yang terdiri dari 1) melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, 2) melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, 3) melakukan permainan fisik dengan aturan, 4) terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, 5) melakukan kegiatan kebersihan diri.

Berdasarkan hasil observasi di TKK St. Skolastika Mataia ditemukan masalah perkembangan kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal inimenunjukkan bahwa dari 13 anak yang ada di kelompok B terdapat 7 anak yang sudah bisa melakukan gerakan kolaborasi ja,i kreasi yang sudah dimodernisasikan atau dipadukan antara kaki, tangan dan kepala secara baik. Sedangkan 6 anak masih belum bisa dalam melakukan gerakan-gerakan dasar seperti gerakan memutar, berjinjit. Anak kurang aktif dengan permainan yang sama setiap harinya. Ketika pada waktu senam terdapat kolaborasi gerakan antara kaki dan tangan serta kepala.

Berdasarkan pengamatan di TKK St. Skolastika Mataia terlihat 9 dari 13 orang anak yang kurang berkonsentrasi dan belum bisa melakukan kolaborasi gerakan antara tangan, kaki, dan kepala. Hanya 3 anak hanya melakukan gerakan menengokkan kepala dan berhenti, tetapi tidak melakukan gerakan yang sesuai dengan intruksi guru pembimbing. Kondisi tersebut bisa saja disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik minat anak untuk belajar gerakan. Cara untuk menstimulasi motorik kasar perlu adanya media yang menarik bagi anak sehingga perkembangan motorik kasar anak dapat distimulasi dengan maksimal. Dalam hal ini guru maupun orang tua mengambil peran yang sangat penting dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak sehingga anak memiliki kecerdasan motorik.

Dari masalah yang ada terdapat beberapa upaya yang dapat digunakan, salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran. Media video pembelajaran yang

digunakan disini yaitu video gerak dan tari kearifan lokal. Media video gerak dan tari kearifan lokal anak adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini sangat baik dikalangan anak-anak karena secara langsung anak melihat apa yang ditayangkan sehingga membuat anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media ini berisi sebuah gerakan tari tradisional sederhana dan menarik yang akan ditayangkan kepada anak dengan desain semenarik mungkin untuk merangsang minat anak. Adapun gerakan-gerakan dasar dalam tari tradisional ini terdiri dari, 1) gerakan jalan ditempat, 2) berjalan maju, 3) berputar setengah lingkaran.

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna. Sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri (dalam Wiryokusumo, 2011 : 88).

Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

Motorik adalah suatu proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak. Setiap aktifitas yang dilakukan manusia tidak terlepas dari gerak, dalam proses pembelajaran motorik jika dilakukan dengan benar maka dapat menunjukkan suatu perubahan yang lebih baik. Sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu dapat meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilanketerampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi

dengan baik. Pembelajaran motorik sebagai respon motorik berangkai yang melibatkan koordinasi gerakan agar menjadi pola respon yang lebih kompleks.

Proses perkembangan belajar motorik anak usia dini dibagi menjadi tiga tahap yaitu sebagai berikut : Tahap verbal kognitif, Tahap asosiatif dan Tahap otomasi. unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, power, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

Menurut Gallahue (dalam Samsudin, 2008: 10) Motorik adalah terjemahan dari kata motor adalah 'suatu dasar biologi atau mekanika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Sumantri (2005:47) menyatakan bahwa Pengembangan motorik adalah proses sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terkoordinasi dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terkoordinasi dengan baik yang pada akhirnya ke arah penyesuaian keterampilan menyertai terjadinya proses kematangan.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi bagian tubuh anak seperti mata, tangan dan aktivitas otot kaki, dalam menyeimbangkan badan dan kekuatan kaki pada saat berjalan dan melompat.

Motorik halus adalah Mengorganisasikan penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan kordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan objek yang kecil. Menurut Sumantri (2005: 143) banyak cara yang dapat digunakan agar kemampuan motorik halus anak dapat meningkat sesuai dengan perkembangannya.

Menurut Nuraeni (1997:26) latihan motorik halus pada anak adalah latihan mengerakan otot-otot jari-jari tangan untuk beraktifitas dengan kordinasi mata disaat mengambil dan memindahkan suatu benda.

Prinsip-prinsip tersebut sesuai pendapat Sumantri, 2005, (Fadhilah, 2014: 14) yaitu sebagai berikut : berorientasi pada kebutuhan anak, kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus sebaiknya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, belajar sambil bermain, kreatif dan inovatif, kegiatan yang dilakukan harus memunculkan rasa ingin tahu yang besar, lingkungan kondusif, tema, mengembangkan keterampilan hidup, menggunakan kegiatan terpadu, kegiatan berorientasi pada perkembangan anak.

Menurut Heinich(dalam Hamzah, 2013: 78) menjelaskan bahwa media video adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Menurut Rasyid dkk (2011: 88),video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi

alur, dengan pesan- pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpangan pada media pita atau disk.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka yang dimaksudkan dengan media video adalah media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan secara ekspositori.

Menurut Fitria (2004: 44) manfaat media video pembelajaran untuk anak usia dini dalam proses pembelajaran di ruang kelas sudah merupakan sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada bidang studi. Menurut Silberman (2005: 1-3) Unsur-unsur yang terdapat dalam video pembelajaran adalah sebagai berikut : Suara, Animasi, Grafik dan teks.

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lai menjadi watak dan kemampuan sendiri, Wibowo (2015:17). Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Kearifan lokal menurut (Ratna,2011:94) adalah semen pengikat dalam bentuk kebudayaan yang sudah ada sehingga didasari keberadaan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat mengambil benang merah bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

Gerak dasar tari dapat didefinisikan sebagai gerakan yang bersifat jasmaniah yang terdiri dari adanya ide, gerak dan irama sehingga menghasilkan makna. Tari adalah jenis kesenian yang terkait langsung dengan gerak tubuh manusia, tubuh adalah alatnya dan gerak tubuh sebagai medianya. Gerak tubuh yang dapat dijadikan media dalam tari yaitu dimulai dari gerakan kepala sampai ujung kakimelalui gerakan yang halus (*fine motor*) atau gerakan kasar (*gross motor*)(Rachmi, 2002: 63).

Penelitian yang relevan ini mengacu dan dikuatkan pada penelitian yang dilakukan terlebih dahulu. Nurmala Hayati, pengembangan media video pembelajan anak di TK Seulanga, artikel publikasi program Magister Teknologi Pembelajaran, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak Maret 2014.

Dengan adanya pengembangan video gerak dan tari dapat mencapai tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak usia 5-6 tahun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan anak usia dini (Sulaiman, 2019: 52). Hal ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat pencapaian perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun berdasarkan Standar Pendidikan Nasional. Pendidikan Anak Usia Dini dalam melakukan deteksi dini terhadap

hambatan pencapaian perkembangannya. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analyze-Design-Develop-Implementation-Evaluation*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Prosedur yang dilakukan model ADDIE ada lima tahap yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba) and *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media video pembelajaran gerak

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan pada bab IV ini terdapat dua pokok pembahasan yang akan dijabarkan yaitu 1) Deskripsi Hasil Pengembangan dan 2) produk akhir pengembangan. Semuanya dipaparkan secara sistematis sesuai dengan hasil uji coba dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

### **Draf I Pengembangan**

Draf I pengembangan terdiri atas validasi instrumen penilaian untuk ahli desain pembelajaran, penyajian data draf I hasil pengembangan, analisis dan revisi draf I pengembangan.

### **Validasi Instrumen**

#### **1. Validasi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran**

Instrument ahli isi (A1) merupakan instrument yang digunakan untuk menilai isi materi pembelajaran yang dimuat pada suatu alat atau media. Peneliti menyerahkan instrumen kepada ahli materi untuk dilakukan uji coba.

### **Penyajian Data Draf I Hasil Pengembangan**

#### **1. Instrument Ahli Materi**

Uji coba ahli materi dilakukan oleh ibu Dorothea Pati, S.Pd Beliau adalah lulusan S1 P Pendidikan Anak Usia Dini dan sudah 3 tahun berkarya sebagai kepala PAUD Terpadu Citra Bakti.

### **Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Materi**

Sesuai dengan penilaian ahli materi pembelajaran yang sudah dipaparkan pada tabel 4.1 maka hasil penilaian dapat diketahui dengan menggunakan dua cara perhitungan yaitu

menghitung data pada setiap butir instrumen dan menghitung data perkelompok dan keseluruhan dapat dihitung persentasenya sebagai berikut.

1) Mengolah data pada setiap butir/item

1). Item 1

$$P = \frac{x_1}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 70

100%= konstanta

P= 0/70x 100%= 0%

(2). Item 2

$$P = \frac{x_2}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 30

100%= konstanta

P= 0/70x 100%= 0%

(3). Item 3

$$P = \frac{x_3}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 30

100%= konstanta

P= 9/70x 100%= 12,85%

(4). Item 4

$$P = \frac{x_4}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 8

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 30

100%= konstanta

$$P = 24/70 \times 100\% = 34,28\%$$

(5). Item 5

$$P = \frac{x_5}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 20

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 30

100%= konstanta

$$P = 10/70 \times 100\% = 14,28 \%$$

2) Mengolah data perkelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

$\sum x$  = Jawaban responden dalam satu item

$\sum x_i$  = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$\sum x$  = 52 dari (5 nilai x 2 butir instrumen) + (4 nilai x 6 butir instrumen) + (3 nilai x 6 butir instrumen)

$\sum x_i$  = 70 dari 5 nilai ideal x 14 butir instrument

$$P = 52/70 \times 100\% = 74,28\%$$

Keterangan:

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 6 aspek yang dinilai dengan jumlah skor 70 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 52 dengan persentase 74,28 % dan termasuk pada kriteria “ **Valid**” dengan kesimpulan layak untuk digunakan tanpa revisi.

### **Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

Instrumen yang digunakan untuk memvalidasi produk pengembangan merupakan instrumen yang dikembangkan oleh Chepy Riyana yang dikutip dalam skripsi Anindita Agustania (2014: 56) yang mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran promosi dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih.

#### **1 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

Ahli media yang menjadi penilai atau orang yang memvalidasi media yang dikembangkan adalah Bapak Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd yang merupakan lulusan S2 teknologi Pembelajaran sekaligus dosen di STKIP Citra Bakti Ngada.

## 2. Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pembelajaran pada saat dilakukan uji coba sebagaimana tersaji pada tabel 4.2 dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

1) Mengolah data pada setiap butir/item

(1) Item 1

$$P = \frac{x1}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 105

100%= konstanta

$$P = 0/105 \times 100\% = 0\%$$

(2) Item 2

$$P = \frac{x3}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 100

100%= konstanta

$$P = 0/105 \times 100\% = 0\%$$

(3) Item 3

$$P = \frac{x3}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 6

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 105

100%= konstanta

$$P = 6/105 \times 100\% = 5,71\%$$

(4) Item 4

$$P = \frac{x4}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 68

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 105

100%= konstanta

$$P = 68/105 \times 100\% = 64,7\%$$

(5) Item 5

$$P = \frac{x5}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 5

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 105

100%= konstanta

$$P = 5/105 \times 100\% = 4,76\%$$

2) Mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$  = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$  = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$$\sum X = 78 \text{ dari } (5+68+6)$$

$$\sum Xi = 105 \text{ dari } 5 \text{ nilai ideal } \times 21 \text{ butir instrument}$$

$$P = 78/105 \times 100\% = 74,28\%$$

Keterangan:

Berdasarkan hasil di atas dari 21 butir instrumen dengan jumlah skor 105 mendapat skor 78 dengan persentase 74,28% dan termasuk dalam kategori “**Valid**” dengan kesimpulan bahwa layak untuk digunakan revisi sesuai saran.

### **Penyajian Data Draf II Pengembangan**

#### **1 Instrument Ahli Desain Pembelajaran**

Ahli desain yang menjadi penilai produk pengembangan merupakan seorang Magister Teknologi Pembelajaran atas namam Bapak Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd yang merupakan salah satu dosen di STKIP Citra Bakti Ngada. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang dibuat kemudian diuji coba oleh ahli desain pembelajaran.

### **Penyajian Data Draf II Pengembangan**

#### **2. Instrument Ahli Desain Pembelajaran**

Ahli desain yang menjadi penilai produk pengembangan merupakan seorang Magister Teknologi Pembelajaran atas namam Bapak Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd yang merupakan salah satu dosen di STKIP Citra Bakti Ngada.

## **Analisis Data Draf II Pengembangan**

Hal-hal yang dianalisis pada draf II pengembangan ini adalah analisis hasil deskripsi data kualitatif dan kuantitatif hasil uji coba ahli desain pembelajaran.

### **Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Desain Pembelajaran**

Berdasarkan penilaian uji coba ahli desain pembelajaran terhadap RPPH yang dibuat dapat dihitung dengan dua analisis penilaian yaitu mengolah data pada setiap item dan mengolah data per kelompok dan keseluruhan dengan menggunakan rumus dibawah ini.

1) Mengolah data pada setiap item

(1) Item 1

$$P = \frac{x1}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 50

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 55

100%= konstanta

$$P = 0/50 \times 100\% = 0\%$$

(2) Item 2

$$P = \frac{x2}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 50

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 55

100%= konstanta

$$P = 0/50 \times 100\% = 0\%$$

(3) Item 3

$$P = \frac{x3}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item =50

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 55

100%= konstanta

$$P = 0/50 \times 100\% = 0\%$$

(4) Item 4

$$P = \frac{x_4}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 50

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 55

100%= konstanta

$$P = 50/20 \times 100\% = 93,3\%$$

(5) Item 5

$$P = \frac{x_5}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 50

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 55

100%= konstanta

$$P = 50/30 \times 100\% = 92,0 \%$$

2) Mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$  = Jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$  = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$$\sum X = 50 \text{ dari } (30+20)$$

$$\sum X_i = 55 \text{ dari } 5 \text{ nilai ideal } \times 11 \text{ butir instrument}$$

$$P = 50/50 \times 100\% = 93,4\%$$

Keterangan:

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dengan jumlah butir penilaian sebanyak 11 dan jumlah skor 55 memperoleh skor 50 dengan persentase 93,4 % dan termasuk dalam kriteria “**Sangat Valid**” dengan kesimpulan bahwa desain pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran revisi sesuai saran.

## Penyajian Data Draft III Hasil Pengembangan

### 1. Instrumen Uji Coba Perorangan

Pada tahap uji coba perorangan ini dilakukan terhadap 5 orang anak untuk menilai kebermanfaatan video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal ngada yang dikembangkan untuk perkembangan motorik kasar anak. Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh data tentang perkembangan kognitif anak melalui video pembelajaran ini.

### Analisis Data Draft III Pengembangan

Analisis pada data draft III pengembangan ini merupakan analisis kualitatif dan kuantitatif dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

#### 1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Uji Coba Perorangan

Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah peneliti. Anak tertarik untuk menonton video yang ditayangkan. Ketertarikan anak terhadap video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal ngada membuat suasana pembelajaran menjadi kondusif. Interaksi guru dan anak selama pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka hasil penilaian dapat diperoleh menggunakan rumus dibawah ini.

1) Mengolah data pada setiap item

(1) Item 1

$$P = \frac{x5}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 7

xi = jumlah nilai ideal dalam satu item = 14

100%= konstanta

$$P = 7/14 \times 100\% = 50\%$$

(2) Item 2

$$P = \frac{x5}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

xi= jumlah nilai ideal dalam satu item = 16

100%= konstanta

$$P = 0/16 \times 100\% = 0\%$$

(3) Item 3

$$P = \frac{x_3}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 7

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 16

100%= konstanta

$$P = 7/16 \times 100\% = 43,7\%$$

(4) Item 4

$$P = \frac{x_4}{x_i} \times 100\%$$

Keterangan: P= persentase

x= jawaban responden dalam satu item = 0

x<sub>i</sub>= jumlah nilai ideal dalam satu item = 16

100%= konstanta

$$P = 0/16 \times 100\% = 0\%$$

2) Mengolah data secara keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$  = Jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$  = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

$$\sum X = 14 \text{ dari } (7+7)$$

$$\sum X_i = 16 \text{ dari } 2 \text{ nilai ideal } \times 8 \text{ butir instrument}$$

$$P = 14/16 \times 100\% = 87,5\%$$

Keterangan:

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban “ya” memperoleh skor 14 dan jawaban “tidak” memperoleh skor 0. Jumlah total skor bobot adalah 14. Maka hasil kalkulasi diatas adalah 87,5%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner, media video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal Ngada sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik dalam mengembangkan aspek fisik motorik kasar anak. Pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten atau ahli materi berada pada kategori “sangat valid”, . Berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran dan pada kategori “valid”, hasil uji coba ahli media ada pada kategori “sangat valid”, uji coba pengguna produk kepada (anak) ada pada kategori “sangat valid”. Melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka video pembelajaran gerak dan tari dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek fisik motorik kasar Anak Usia Dini.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TKK Santa Skolastika Mataia dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

#### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan motivasi kepada guru- guru agar membuat media yang mempunyai nilai edukatif, menarik, dan dipahami oleh anak usia dini.

#### 2. Bagi Guru

Guru perlu mengikuti pelatihan- pelatihan, seminar-seminar khususnya dalam pembuatan media yang memiliki nilai edukatif, pembuatan media yang baru sehingga dapat mengembangkan kognitif anak usia dini di TKK Santa Skolastika Mataia.

#### 3. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan dalam meningkatkan aspek motorik menggunakan media video pembelajaran gerak dan tari kearifan lokal Ngada ini, pengembang selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan tema lainnya agar penerapan media pembelajaran dapat lebih sering digunakan untuk anak usia dini.
- 2) Produk pengembangan media video gerak dan tari kearifan lokal Ngada perlu memperhatikan aspek ekonomis atau ketahanan untuk penggunaan jangka panjang

## **DAFTAR PUSTAKA**

- BSNP.(2003). *Peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang buku BSNP*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

- Daryanto, (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005: hal 113) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Grafinger, D.J. (1998). *Basics of Instructional Systems Development. INFO-LINE Issue 8803*. Alexandria: American Society for Training and Development.
- Hildayani Rinni. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutohir. (2004). *Perkembangan Motorik pada Masa Anak-anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Permendikbud. (2014). *Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Rudi Susilana, & Riyana. (2014). *Media pembelajaran*. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- Standar Nasional PAUD. No 137, 2014. Standar tingkat pencapaian perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sunardi dan Sunaryo. (2007). *Intervensi Dini Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukiman, (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran,,* Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sukamti, Rini Endang. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK.UNY.
- Sumantri. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Sumarno, Alim. (2012). *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: Elearning Unesa.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Wyrokusumo. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara