

PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK* UNTUK ASPEK FISIK MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK ST THERESIA WOLOMELI

Maria Eufrasia Sada¹⁾, Efrida Ita²⁾, Josep Marsianus Rewo³⁾

^{1,2}Program Studi PG-PAUD, ³Program Studi Pendidikan IPA

STKIP Citra Bakti Ngada

¹sadamariaeufrasia95@gmail.com, ²evoletelvo@gmail.com, ³josmarrewosiu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan video permainan tradisional di TKK Santa Theresia Wolomeli. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah-langkah sistematis pengembangan pengembangan video permainan tradisional *engklek* 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. Hasil uji kelayakan ahli materi memperoleh skor 100 (sangat valid); ahli media memperoleh skor 81,90 (valid); ahli desain memperoleh skor 80 (valid); uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 83,33 (valid); uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 83,33 (valid). Dapat disimpulkan bahwa melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka video permainan tradisional *engklek* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek fisik motorik kasar anak usia dini.

Abstract

The purpose of this research is the video qualification of the traditional game in St. Theresia kindergarden wolomeli. This research is using method ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The data analysis using method descriptive, quantitative. The result of the development research is described in development systematic steps. The traditional game hopscotch (*engklek*) video development is as follow: 1) *Analysis*; (a) curriculum analysis (b) Learners needs analysis (c) competence analysis. 2) *Design*; (a) product design planning (b) theory preparation (c) instrument preparation. 3) *Development*; (a) product development (b) expert validation (c) expert revision . 4) *Implementation*; (a) experts qualification test (b) media usage qualification test. 5) *Evaluation* of all experts qualification criteria and the qualification of individual and small group test. The media qualification of the game hopscotch (*engklek*) video is : matter expert's review gets 100 scores (very valid), 2) media expert's review gets 81,90 scores (valid), 3) design expert's review gets 80 scores (valid), 4) individual qualification experiment gets 83,33 scores (valid), 5) small group qualification experiment gets 83,33 scores (valid). we can conclude that through the experiments that have been done by the experts and learners as product users so the traditional game hopscotch (*engklek*) is disclosed as feasible to be used in development study of rough motor physical aspect of an early childhood.

Sejarah Artikel

Diterima: 21-05-2021

Direview: 22-10-2021

Disetujui: 29-10-2021

Kata Kunci

pengembangan, video, engklek, fisik, motorik

Article History

Received: 21-05-2021

Reviewed: 22-10-2021

Published: 29-10-2021

Key Words

development, video, hopscotch (*engklek*), motor physical)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan manusia, berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak biasa menjadi biasa, dari tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Pendidikan itu bisa didapatkan dan dilakukan dimana saja, bisa di lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga, dan yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana memberikan atau mendapat pendidikan dengan baik dan benar, agar manusia tidak terjerumus dalam kehidupan yang negatif. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah suatu bentuk usaha untuk pengembangan diri melalui proses belajar tanpa ada sekat yang membatasinya, karena pada kenyataannya pendidikan sudah berlangsung dari saat manusia dilahirkan sampai akhir hayat.

Dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14, mengungkapkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing- masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas.

Gardner (Suyanto, 2005:5) mengungkapkan terdapat delapan kecerdasan pada manusia yaitu: kecerdasan bahasa, kecerdasan matematis logis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik jasmani, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Salah satu kecerdasan *multiple intelligences* yakni kecerdasan kinestetik jasmani atau yang berhubungan dengan keterampilan motorik anak.

Richard (2013:18) mengungkapkan motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot- otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri. Dari definisi tersebut terdapat tujuan pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah proses belajar anak dalam memperhalus kemampuan motorik untuk mengembangkan dan memaksimalkan gerak pada anak. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, dan kelincahan. Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Kelincahan adalah keterampilan seseorang

mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik satu ke titik lainnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, jadi dalam mengembangkan perkembangannya agar anak tidak merasa terbebani anak diajak untuk bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi. Sukiman, (2008:19) permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya mainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Salah satu permainan yang mampu membentuk motorik anak adalah engklek. Motorik kasar lebih digunakan dalam permainan ini. Pada permainan ini pemain dituntut untuk melompat menggunakan satu kaki, Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK St. Theresia Wolomeli, ada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan motorik kasar, khususnya keseimbangan, kekuatan dan kelincahan. Terlihat ketika anak didik diajak untuk bermain engklek di luar kelas, ada anak yang susah dalam melompat, keseimbangan siswa dalam melakukan lompatan permainan engklek kurang baik, hal ini ditandai dengan satu siswa yang tidak mau melakukan, siswa seolah-olah akan terjatuh dalam kotak rintangan, kelincahan siswa belum dapat bergerak cepat ketika melompat, Kekuatan siswa dalam menahan lempengan keramik di tangan dan menumpu kurang kuat hal ini dikarenakan siswa masih menjatuhkan lempengan keramik dari atas punggung tangan berkali-kali.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada siswa, diantaranya kurang bervariasinya media pembelajaran melalui permainan. Karena dalam proses pembelajarannya guru sering memberikan tugas kepada siswa berupa LKA, maka pengembangan motorik kasar siswa dalam kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan kurang diperhatikan guru. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu dari pada motorik halus, misalnya anak akan lebih dulu memegang benda-benda yang ukuran besar dari pada ukuran yang kecil. Karena anak belum mampu mengontrol gerakan jari-jari tangannya untuk kemampuan motorik halus, seperti meronce, menggunting dan lain-lain. Sujiono (2007: 13) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan

koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak.

Menurut Sukamti (2007: 72) bahwa aktivitas yang menggunakan otot-otot besar di antaranya gerakan keterampilan non lokomotor, gerakan lokomotor, dan gerakan manipulatif. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas gerak tanpa memindahkan tubuh ke tempat lain. Contoh, mendorong, melipat, menarik dan membungkuk. Gerakan lokomotor adalah aktivitas gerak yang memindahkan tubuh satu ke tempat lain. Contohnya, berlari, melompat, jalan dan sebagainya, sedangkan gerakan yang manipulatif adalah aktivitas gerak manipulasi benda. Contohnya, melempar, menggiring, menangkap, dan menendang. Dalam mengembangkan kemampuan motorik, siswa biasanya bermain ketika akan masuk sekolah dan ketika istirahat berlangsung tanpa adanya pengarahan dari guru. Sangat sedikit pengalaman bergerak siswa untuk mengembangkan keseimbangan, kekuatan, dan kelincihan dari guru ketika siswa bermain atau dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mengembangkan keterampilan motorik ini diperlukan permainan yang sesuai. Salah satu permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar adalah permainan tradisional *engklek*. Oleh karena itu perlu mengembangkan video permainan tradisional (*engklek*) dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengetahui pengembangan permainan tradisional (*engklek*) 2) Mengetahui kelayakan video permainan tradisional di TKK Santa Theresia Wolomeli. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan video permainan tradisional (*engklek*) untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak adalah sebagai berikut. 1) Aspek tampilan atau fisik. (1) Tampilan fisik dari kaset CD berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter dalam ukuran 0,6 dngan ketebalan kaset CD 0,5 mm. Kemudian kaset CD dibuat cover dengan tampilan gambar. (2) Tampilan fisik dari kertas HVS A4 berbentuk segi empat dengan ukuran 8.27 x 11.69 inch dan 210 x 297 mm. dengan ketebalan kertas HVS 0,05 mm. 2) Aspek isi. Video ini dibuat dalam bentuk vidieo permainan yang didalamnya berisikan langkah- langkah permainan, serta alat permainan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan suara dan gerakan. 3) Aspek penggunaan. (1) Anak dapat menonton media video ini dengan cara mengamati dan mendengar (indera pandang dengar), dimana didalam video tersebut berisikan cara- cara bermain permainan tradisional (*engklek*) sehingga dapat menarik minat anak untuk bermain dan dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak. (2) Anak dapat mengamati dan mengenal kembali permainan tradisional yang sudah mulai pudar dan mereka dapat bermain menggunakan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau (*Research Development*). Penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model *ADDIE*, Reiser dan Mollenda (Rohman & Amri, 2013: 210-211) Media video permainan tradisional (*engklek*) ini dikembangkan dengan model *ADDIE*. Model ini terdiri atas lima langkah yaitu, (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Prosedur pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model *ADDIE*. Yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Rohman & Amri, 2013: 210-211). Prosedur pengembangan desain model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dibagi menjadi tiga analisis yaitu sebagai berikut. (1) Analisis kurikulum. Pada tahap ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang dibuat oleh Depdiknas dan diterbitkan oleh BSNP. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media video permainan tradisional (*engklek*) dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*). Hal yang dimaksud dalam kurikulum adalah Kompetensi Inti, kompetensi Dasar, dan Indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. (2) Analisis kebutuhan siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik yang terjadi di sekolah. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media. Sasaran pengembangan produk adalah peserta didik. Hal ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan motorik kasar anak. (3) Analisis kompetensi. Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung dalam penggunaan media video permainan tradisional (*engklek*). Setelah melakukan analisis kompetensi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik, maka tersusunlah RPPH pengembangan dengan menggunakan media video permainan tradisional (*engklek*).

Design (Perancangan)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap desain dibagi kedalam tiga tahap antara lain sebagai berikut. (1) Perancangan desain produk. Merupakan langkah untuk mengembangkan tujuan dari tari kreasi yang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat konsep gerakan tari kreasi dan

gerakan yang sederhana, yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Gerakan tari kreasi tersebut dibuat video dan dikemas dalam bentuk kaset *DVD-RW* dan akan di sesuaikan dengan materi dan kompetensi yang akan digunakan. (2) Penyusunan Langkah- langkah Permainan. Pada tahap ini, dijelaskan bahwa media yang akan dibuat adalah sebuah video permainan *engklek*, maka anak akan belajar melakukan gerakan yang sederhana, untuk aspek kemampuan motorik kasar anak. (3) Menyusun Instrumen Penilaian Produk. Tahap ini dilakukan penyusunan angket yang ditujukan untuk penilaian pada media video permainan tradisional (*engklek*), yang akan diberikan pada ahli materi, ahli media, ahli desain dan pengguna produk.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, akan dikembangkan media video permainan tradisional (*engklek*), yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Setelah mengisi lembar instrumen media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam pembuatan produk, berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pengembangan produk produk. Pada tahap ini produk, divalidasi oleh ahli, hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. Revisi I, pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi, ahli desain dan ahli media.

Implementation (Implementasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi: 1) Uji coba perorangan, peneliti melakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan kepada anak kelompok B TKK St. Theresia Wolomeli. Uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan instrumen yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh para ahli. Produk dari hasil uji coba maka didapatkanlah produk akhir berupa media video permainan tradisional (*engklek*).

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media video permainan (*engklek*). Data-data yang diperoleh dianalisis untuk diketahui revisi yang perlu dilakukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis, layak atau valid.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1)

Metode Observasi. Observasi adalah dasar utama semua ilmu pengetahuan. Melalui observasi ini peneliti dapat mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. Dalam observasi ini, peneliti melakukan uji coba awal dan uji coba kelompok kecil. 2) Metode Angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang peneliti ketahui. 3) Metode Dokumentasi. Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang foto kegiatan anak yang merupakan perlengkapan bahwa kegiatan yang telah direncanakan atau telah dilaksanakan berupa pembelajaran permainan engklek.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. 1) Teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Tabel 1 Tingkat Validitas

| No | Persentase | Nilai | Kategori |
|----|------------|-------|--------------|
| 1 | 86%-100% | A | Sangat valid |
| 2 | 71%-85% | B | Valid |
| 3 | 56%-70% | C | Cukup valid |
| 4 | >56% | D | Kurang Valid |

Sumber. Buku Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti. 2020

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pengembangan media video permainan tradisional (*engklek*) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKK St. Theresia Wolomeli, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kurikulum kemudian kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. Analisis kebutuhan anak dilakukan saat peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk menemukan hambatan dalam proses pembelajaran di TKK St. Theresia

Wolomeli dan upaya yang tepat dalam penanganannya atau media yang ditawarkan dalam menganalisis kebutuhan anak.

Tahap *Design* (Desain)

Hasil analisis pada tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Media yang dikembangkan adalah video permainan tradisional (*engklek*). pada tema diriku, sub tema anggota tubuh dan sub-sub tema gerakan anggota tubuh

Tahapan desain pada pengembangan ini meliputi: 1) perancangan desain produk. Media yang dikembangkan adalah berupa video yang dikemas dalam bentuk kaset *DVD-RW* untuk anak usia dini kelompok B dengan tema diri sendiri, sub tema anggota tubuh, dan sub- sub gerakan anggota tubuh. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap desain produk ini adalah membuat langkah- langkah permainan yang berkaitan dengan materi untuk digunakan dalam media yang dikembangkan, selanjutnya peneliti menuangkan langkah- langkah permainan tersebut untuk melakukan permainan *engklek* yang sudah ditentukan dalam bentuk video yang dikemas dalam bentuk kaset *DVD-RW* dengan ukuran 15 cm x 10 cm dengan besar penyimpanan 120 min/ 4.7 GB. 2) Penyusunan gerak. Pada tahap perancangan produk juga dilakukan penyusunan gerakan- gerakan dalam video tersebut adalah sebagai berikut. (1) Menggerakkan tangan kanan (melakukan hompipa) untuk mencari pemain pertama. (2) Melompat menggunakan kaki kanan dan diikuti kaki kiri. (3) Gerakan melompat menggunakan satu kaki dan berhenti mengambil gacuk menggunakan tangan. (4) Gerakan melempar gacuk menggunakan tangan kanan. 3) Penyusunan RPPH. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dimulai dari mencantumkan identitas RPPH, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggunakan video ini yaitu untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar melalui pengembangan video pembelajaran permainan *engklek*. Pembelajaran dengan tema diriku dilakukan selama 120 menit jam pelajaran. Langkah- langkah pembelajaran terdiri atas kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), dan kegiatan penutup (30 menit). (4) Penyusunan naskah, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi media video permainan *engklek* yang dikembangkan. Penyusunan materi (*content*) video pembelajaran mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran di TKK St. Theresia Wolomeli (terlampir). Selain itu dilakukan pula wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TKK St. Theresia Wolomeli, dimana guru berharap isi dari video permainan *engklek* yang dikembangkan dekat dengan keseharian anak, dan lebih menekankan pada pendidikan sikap dan karakter anak. Hasil dari observasi tersebut kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi (Dosen PG-PAUD STKIP Citra Bakti Ngada), ahli materi menitik beratkan keterkaitan materi satu dengan yang lainnya sehingga anak tidak bingung dengan alur media video permainan tradisional (*engklek*). Setelah *content*

video permainan *engklek* tersusun, langkah selanjutnya adalah mengembangkan *content* ke dalam sebuah satu kesatuan alur video pembelajaran permainan *engklek*. Setelah penyusunan materi ke dalam alur video pembelajaran permainan *engklek*, langkah selanjutnya adalah membuat tiap adegan (*treatment*). *Treatment* sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan menyusun setiap adegan agar cerita menjadi lebih menarik dan sesuai dengan alur video. Setelah *treatment* selesai disusun langkah selanjutnya adalah menyusun skenario, menyusun skenario sendiri adalah kegiatan membagi setiap shot/ pengambilan gambar sehingga dapat menjadi satu kesatuan video pembelajaran permainan *engklek* yang menarik untuk dilihat.

Selain merancang kebutuhan produk, peneliti juga merancang langkah evaluasi produk yang dikembangkan. Dalam penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrument yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrument yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing. Instrument-instrument yang dikembangkan adalah sebagai berikut. (1) Instrument ahli materi (terlampir) (2) Instrument ahli media (terlampir) (3) Instrument ahli desain (terlampir) (4) Instrumen uji perorangan (4) Instrument uji kelompok kecil. Instrument yang disusun tersebut dikembangkan dan dikonsultasikan kepada validator instrument. Konsultasi dilakukan untuk membenahi instrument yang masih belum sesuai.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti membahas tentang hasil pengembangan media kartu angka yang sudah direvisi oleh ahli. Hasil pengembangan yang peneliti kembangkan adalah media video permainan tradisional (*engklek*) dan buku panduan penggunaan media video permainan tradisional (*engklek*). Tampilan dari media yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tampilan awal video pembelajaran permainan *engklek*



Gambar 2. Tampilan salah satu materi dalam video permainan *engklek*



Gambar 3. Tampilan Akhir video permainan *engklek*



Gambar 4. Tampilan Cover Buku Penggunaan Media Permainan Engklek

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba produk pengembangan media video permainan tradisional (*engklek*) yang oleh ahli konten, ahli desain pembelajaran, ahli media dan anak sebagai pengguna produk.

Data Hasil Uji Coba Ahli Konten Terhadap Media Video Permainan Tradisional (*engklek*)

Uji coba ahli konten atau materi dilakukan oleh Ibu Elisabeth Tantiana Ngura, M.Pd. Beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti yang dipercayakan sebagai uji ahli materi media video permainan engklek. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi video pembelajaran AUD yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas materi video pembelajaran AUD ini. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisisioner. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji konten atau materi video pembelajaran AUD yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli konten media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 100%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran Terhadap Media video permainan tradisional (*engklek*).

Uji coba ahli desain dilakukan oleh Bapak Gde Putu Arya Oka, M.Pd. beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti yang dipercayakan sebagai ahli desain media video permainan engklek dengan bidang keilmuan teknologi pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi desain media yang akan dikembangkan serta untuk meningkatkan kualitas desain video permainan *engklek*. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji desain media video permainan *engklek* yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli desain terhadap media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 80%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Media Terhadap Media Video Permainan Tradisional (*engklek*)

Uji coba ahli media dilakukan oleh Bapak Gde Putu Arya Oka M.Pd. Beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli media dengan bidang keilmuan teknologi pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media video pembelajaran AUD yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas media video permainan engklek. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media video permainan engklek yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli media terhadap media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 81,90%.

Data Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Sebagai Pengguna Produk Video Permainan Tradisional (*engklek*)

Uji coba media video permainan tradisional (*engklek*) kepada anak sebagai pengguna produk melibatkan satu orang anak Kelompok B TKK St. Theresia Wolomeli. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media video permainan tradisional (*engklek*) serta meningkatkan kualitas media tersebut. Pada uji coba perorangan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara dengan penghitungannya menggunakan skala Guttman. Wawancara ini diberikan kepada 1 orang anak.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan diperoleh skor 83,33%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori valid, sehingga media video permainan tradisional (*engklek*) layak untuk digunakan.

Uji coba media video permainan tradisional (*engklek*) dalam kelompok kecil melibatkan 6 orang anak kelompok B di TKK St. Theresia Wolowio. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan media yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media video permainan tradisional (*engklek*). Secara keseluruhan hasil validasi uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 83,33%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk skor tersebut termasuk ke dalam kategori valid, sehingga media video permainan tradisional (*engklek*) yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk merevisi setiap tahap- tahap pengembangan lainnya, berikut merupakan hasil evaluasi dari setiap tahap.

Revisi Tahap Analisis

Yang dilakukan adalah analisis RPPH tema diri sendiri yang mendeskripsikan tentang sub-sub tema dari diri sendiri. Setelah melakukan analisis RPPH peneliti melakukan revisi

berdasarkan komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hasil revisi pada kolom indikator dan tujuan pembelajaran. RPPH menggunakan model pengembangan dalam kolom indikator yang memuat indikator penyampaian perkembangan anak atau pernyataan dalam bahasa operasional yang dipahami oleh anak sehingga peneliti dapat mengukur kemampuan anak secara langsung.

Revisi Tahap Desain

Penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap video permainan engklek yang dikembangkan ada pada kategori valid. Adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu tujuan pembelajaran belum ada pada aspek motorik kasar, penilaian belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti merevisi semua masukan dan saran dari ahli guna memperbaiki kelayakan media video permainan engklek.

Revisi Tahap Pengembangan

Hasil revisi pada tahap pengembangan berdasarkan komentar dosen pembimbing adalah perbaikan pada kualitas gambar. Suara yang terdapat pada video tidak jelas. Kover kaset CD berisikan gambar sesuai tema.

Revisi Tahap Implementasi

Revisi produk pada tahap evaluasi ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak. Adapun revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari para ahli adalah sebagai berikut.

Revisi Ahli Materi

Penilaian media video pembelajaran permainan *engklek* oleh ahli materi ada pada kategori sangat baik adapun saran ataupun komentar yang diberikan oleh ahli materi untuk merevisi media video pembelajaran permainan engklek yang dikembangkan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu "secara umum pola gerak cocok dengan usia anak, durasi (waktu) di setiap pola gerak perlu ditambah ketika melakukannya dalam kegiatan pembelajaran yang real" tidak ada yang di revisi.

Revisi Ahli Media

Penilaian video pembelajaran permainan engklek oleh ahli media ada pada kategori valid adapun saran maupun komentar yang diberikan oleh ahli media untuk merevisi video pembelajaran permainan engklek yang dikembangkan harus memperhatikan keutuhan video sebagai sebuah video pembelajaran, adapun tampilan video awal hanya berupa logo dan *background* yang harus direvisi.

Revisi Ahli Desain

Penilaian video pembelajaran permainan engklek oleh ahli desain pembelajaran ada pada kategori valid ada pun saran maupun komentar yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran untuk merevisi video pembelajaran permainan engklek yang dikembangkan.

Ahli desain memberi saran bahwa pada video yang dikembangkan harus menampilkan kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai dengan PERMENDIKBUD 146 tahun 2014 serta menampilkan tujuan dari pengembangan video permainan engklek.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan media yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut. 1) *Validasi* ahli materi setelah dilakukan uji kelayakan berada pada kriteria sangat valid; 2) *Validasi* ahli media setelah dilakukan uji validasi diperoleh kriteria valid); 3) *Validasi ahli desain* setelah melakukan uji validasi diperoleh kriteria valid; 4) uji coba kelayakan perorangan diperoleh kriteria valid. 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh kriteria valid.

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba media video permainan tradisional (*engklek*) oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Saran

Terdapat beberapa saran mengenai pengembangan media video permainan tradisional (*engklek*) adalah sebagai berikut. 1) Perlu menerapkan media video permainan tradisional (*engklek*) untuk aspek kemampuan motorik kasar dengan menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat menghasilkan anak didik yang cerdas. 2) Perlu menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran media video permainan tradisional (*engklek*) untuk aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia dini 3) Perlu melakukan pengembangan lebih lanjut agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Richard. 2013. *Motorik kasar anak usia dini*. Jakarta : PT Bumi aksara.
- Rohman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem pembelajaran*. Prestasi Pustaka. Jakarta
- Standar Nasional PAUD. No 137, 2014. Standar tingkat pencapaian perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sujiono. 2007. Konsep dasar anak usia dini. Jakarta: Universitas Jakarta.
- Sukanti. 2007. Diktat Perkembangan motorik. Yogyakarta: FIK.UNY.
- Sukiman, (2008). *Pengembangan Media Pembelajara,,* Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyanto. 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tabrani. 2005. *Ilmu pengetahuan masa kini*. Jakarta: PT Indeks
- Tri Sudarja. 2009. *Penerapan permainan tradisiol*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Undang- Undang System Pendidikan Nasional. No 20, 2003. Pasal 1 Ayat 14. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional RI.