

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PADA PERMAINAN SIRKUIT BERBASIS *LOOSEPART* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK KELOMPOK B

Oleh

Ni Komang Intan Putri Pratiwi, NIM 2011061016

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

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

Kata Kunci: media video tutorial, permainan sirkuit, berbasis *loosepart*, Kemampuan fisik motorik

ABSTRACT

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

Keywords: video tutorial media, circuit games, loosepart-based, physical motor abilities

