

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aspek perkembangan motorik ialah satu dari sekian faktor terpenting. Keterampilan motorik yang baik yang mana dianggap penting untuk perkembangan aspek fisik, lingkungan sekitar maupun psikologis peserta didik dan serta dapat dijadikan dasar untuk kegiatan aktif, dikarena dari beberapa penelitian menyatakan hubungan positif dengan keterampilan motorik yang baik aktivitas fisik yang tinggi (Hestbaek dkk, 2017). Definisi dari keterampilan motorik yakni menggambarkan kegiatan-kegiatan fisik, yaitu seperti keseimbangan, stabilitas, gerak koordinasi serta manipulasi objek. Kegiatan fisik motorik ini dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Dalam keterampilan motorik kasar memerlukan koordinasi dari otot tubuh yang besar dalam keseimbangan, postur tubuh, orientasi, dan gerakan batang serta anggota tubuh sedangkan keterampilan motorik halus yaitu integrasi otot yang lebih kecil yang mana contohnya seperti kegiatan seperti menggambar, menulis, membaca, dan berbicara (Asmuddin dkk, 2022). Aktivitas fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar meliputi berbagai kegiatan seperti senam, berlari, berjalan, melompat, memanjat, bermain bola dengan melakukan tendangan, lemparan, tangkapan, serta memantulkan bola. (D. Andhika dkk, 2022). Pada motorik halus kegiatan yang bisa dilakukan pada kehidupan sehari-hari yakni seperti kegiatan gosok gigi, memakai baju, memegang alat makan, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya. Pada kegiatan akademik yang biasanya dilaksanakan oleh peserta didik seperti menulis,

menggunting, kegiatan mewarnai, melipat, menggambar, dan kegiatan lainnya (Paramitha & Supiati, 2020).

Peserta didik yang memiliki keterlambatan dalam perkembangan fisik motorik yang dimana anak sering akan mengalami masalah kelemahan pada kekuatan ototnya hingga dalam aktivitas fisik yang dilakukan tidak bisa optimal. Otot yang melemah memiliki hubungan dengan kelemahan pada saat berlari, serta kurangnya keseimbangan pada saat berdiri (Nabilah et al., 2022). Terjadinya pandemi Covid-19 yang menjangkit seluruh dunia pada tahun 2020-2022. Pandemi corona virus ini sangat berdampak pada seluruh aspek-aspek di dunia (McKibbin & Fernando, 2020). Situasi pada saat pandemi ini yang mana anak diharuskan untuk berada dan belajar di rumahnya masing-masing. Pada anak yang berusia 5 sampai 6 tahun pada kegiatan belajar secara daring mengakibatkan peserta didik lebih banyak melaksanakan aktivitas duduk depan laptop maupun *handphone*, sehingga hal tersebut mengakibatkan gerak fisik motorik kurang seperti berlari, melempar, menendang bola atau kegiatan senam (Nugroho et al., 2021). Hal tersebut berimplikasi secara jauh dengan terbatas gerak dari anak sehingga menyebabkan kemampuan fisik motorik anak rendah serta cenderung menurun.

Sangat penting untuk mempersiapkan kematangan fisik-motorik, termasuk motorik kasar dan halus, secara menyeluruh pada anak usia dini sebelum mereka mencapai usia tujuh tahun atau memasuki sekolah dasar, sebagai langkah untuk mempersiapkan mereka menuju tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Pramono W.H (2019), yang menekankan bahwa periode awal perkembangan anak sangat krusial dalam proses pendidikan mereka. Keterampilan pada fisik motorik sangat penting bagi

perkembangan anak, maka seorang guru diperlukan untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk melatih keterampilan motorik anak. Salah satunya dengan kegiatan yang menarik bagi anak usia dini yaitu melalui kegiatan bermain. Berdasarkan ahli yaitu dari Jean Piaget yang memaparkan bahwa kegiatan bermain mengalami perubahan pada tahap sensori motor, bermain khayal, hingga bermain sosial yang disertai dengan peraturan permainan (Khadijah & Armanila, 2017). Kegiatan pembelajaran menarik tentunya akan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta nyaman. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada bentuk sebuah permainan tentunya membuat anak akan lebih tertarik, menyenangkan, dan tidak cepat merasa bosan pada pembelajaran di sekolah. Melatih kemampuan motorik anak melalui kegiatan permainan yang kreatif merupakan tahap mendukung tumbuh kembang dari anak (Apriloka, 2020). Kegiatan pada kegiatan bermain selalu berkaitan dengan permainan. Baik permainan maupun bermain hal tak bisa dijauhkan dari anak usia dini, pada aktivitas bermain dan permainan anak dibebaskan untuk berekspresi (Samsiah, 2018). Permainan bisa dijadikan sebagai sarana untuk anak untuk menjelajah dunia anak, dimulai dari yang tidak diketahui oleh anak hingga anak mengetahui serta dapat membantu agar mampu membangun pengalamannya.

Berdasarkan permasalahan kemampuan fisik motorik seusai pandemi COVID-19 dan fenomena-fenomena di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu pembelajarannya yang dimana jauh dari sebuah kegiatan bermain dan lebih bersifat monoton. Disisi lain, kegiatan belajar dan mengajar berbantuan pada sebuah media edukatif masih jarang dilakukan. Pernyataan tersebut didukung oleh bahwa masih banyak pengajar atau guru yang masih berpacu pada buku pembelajaran pada saat

kelas berlangsung dan hanya menggunakan media seadanya saja (Kurniawan, 2016). Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan Masalah yang sering timbul di lingkungan sekolah cenderung berkaitan dengan kesulitan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Firdaus dkk., 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya ditemukan permasalahan terkait dengan perkembangan fisik motorik anak yang belum berkembang secara optimal. Penelitian pertama memaparkan masih banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan pada saat melompat serta meloncat. Anak belum mampu untuk melompat hanya dengan satu kaki dan pada saat mendarat pada kaki lainnya serta meloncat naik dengan kedua kaki dan mendaratkan dua kaki. Selain itu juga kurangnya kegiatan yang mendukung perkembangan fisik motorik anak, yang terutama dalam menjaga keseimbangan dari tubuh. Pada saat melaksanakan aktivitas fisik motorik, guru jarang menerapkan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran, hingga anak kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengakibatkan kemampuan fisik motorik tidak dapat berkembang secara optimal (Fajriyah et al., 2023). Dilanjutkan dengan penelitian yang kedua yaitu di sebuah TK beberapa anak berusia 5-6 tahun memiliki kesulitan pada saat melaksanakan aktivitas sehari-hari yang melibatkan fisik motorik (Maghfiroh, 2020). Penelitian yang ketiga yaitu peserta didik di sebuah TK yang dimana cenderung menerima stimulasi yang lebih mengarah pada aspek kognitif. Peserta didik lebih banyak diarahkan untuk baca, tulis, hitung (calistung), kesempatan pengembangan aspek fisik motorik hanya dilakukan sekedar saja yaitu diantaranya seperti kegiatan saat senam, dan saat kegiatan olahraga (Sumiyati, 2018). Berdasar beberapa penelitian

tersebut bahwa kegiatan untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik di Indonesia (khususnya ditingkat pendidikan anak usia dini) melalui sebuah permainan dan media yang mendukung tergolong masih belum optimal.

Disisi lain peneliti melaksanakan observasi di 2 lembaga PAUD, permasalahan serupa di temukan di lembaga sekolah tersebut. Yang dimana pada kedua lembaga tersebut masih rendah keterampilan guru dalam menggunakan media digital seperti video tutorial pembelajaran menyebabkan kurangnya motivasi belajar anak karena terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan, dengan hanya mengandalkan sumber daya umum yang tersedia di platform media sosial contohnya Youtube. Temuan lain di lapangan yaitu pembelajaran mengenai kemampuan fisik motorik anak di TK tersebut menerapkan kegiatan seperti olahraga senam, bermain *bowling*, dan kegiatan berlari sambil melompat. Berdasarkan kegiatan-kegiatan fisik motorik di TK tersebut kurang bervariasi, kurang menarik dan jauh dari kegiatan bermain, sehingga kegiatan kurang menyenangkan. Fasilitas pembelajaran seperti komputer, LCD monitor dan fasilitas lain untuk mendukung pembelajaran sudah dimiliki oleh sekolah.

Berdasarkan penemuan-penemuan mengenai permasalahan terkait kemampuan fisik motorik, maka diperlukan laboratorium untuk mendukung stimulasi kemampuan aspek fisik motorik. Laboratorium yang optimal didukung dengan keberadaan alat dan bahan serta sarana dan prasarana yang memadai. Dilansir dari Laboratorium PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo, yang dimana laboratorium didesain selayaknya kelas dalam PAUD yaitu dengan adanya sentra-sentra bermain serta peralatan dan fasilitas-fasilitas penunjangnya. Laboratorium yang ideal di dalamnya disediakan beragam jenis sumber

pembelajaran seperti dengan adanya media digital, buku, majalah, alat peraga, jurnal, alat penelitian dan dokumen lain (Nuryanto, 2018). Dari hasil observasi peneliti di Laboratorium PAUD ditemukan beberapa permasalahan ditemukan pada media-media digital yang masih belum banyak dikembangkan di LAB PAUD, salah satunya media video tutorial. Serta ditemukan media atau alat pada permainan, terkhususnya media atau alat permainan untuk kemampuan fisik motorik yang kurang bervariasi dan sudah tidak layak digunakan. Maka diperlukan pembaharuan media atau alat permainan aspek fisik motorik di laboratorium tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan yang dipaparkan maka sangat diperlukan untuk melakukan pengembangan media yang tepat dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik. Adapun solusi yang diberikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, yakni adanya media edukatif. Diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman serta kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, seperti memanfaatkan kemajuan teknologi digital saat ini untuk menciptakan media edukatif yang lebih relevan. Salah satu contoh media pembelajaran yang efektif dapat dipilih, untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik yaitu melalui media video tutorial yang memuat pembelajaran pada sebuah permainan.

Pemanfaatan media yang bisa dipelajari suatu pelajaran yaitu dengan menggunakan video tutorial. Media pembelajaran sudah dibuktikan dalam menumbuhkan kemampuan anak didik yaitu dengan penerapan media video tutorial yang dimana tersaji pelajaran yang menyampaikan gerak, audio dan visual (Prasetyoningtyas & Waluyo, 2022). Video tutorial adalah metode

menyampaikan ilmu pengetahuan yang tersaji dalam bentuk format gerak (Wind, 2014). Video tutorial ini merupakan media gambar yang bergerak serta dilengkapi oleh suara yang dapat menjadi media yang bisa menyampaikan sebuah materi serta sebuah informasi. Media video tutorial bisa disimpan dalam *flashdisk*, *CD (compact disc)*, atau memori internal. Dalam menggunakan video tutorial sebagai media belajar dapat membuat peran pendidik ke arah positif serta arah untuk produktif. Guru bisa berbagi peran dengan media sehingga mempunyai banyak waktu dalam memberikan perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, contohnya seperti membantu kesulitan belajar anak, membentuk kepribadian, memberikan motivasi belajar, dan lain sebagainya. Melalui penggunaan video tutorial ini, maka pendidik tidak menjelaskan pembelajaran secara berulang-ulang. Khususnya pada media yang berupa video, jika dibutuhkan materi dapat disajikan kembali hanya dengan menyajikan ulang (*review*) dan adanya media belajar yang cocok digunakan untuk membantu anak belajar secara mandiri akan berdampak positif pada kualitas pendidikan. Video tutorial dapat membuat kegiatan pembelajaran yang unik serta suasana belajar yang bisa mengembangkan fisik motorik, hingga dalam *step by step* (langkah-langkah) pembelajaran langsung bisa dinikmati oleh anak.

Permainan sirkuit ini berbasis *Loosepart* dapat mengembangkan berbagai aspek, terutama dalam aspek motorik. Dengan adanya berbasis *loosepart* ini mampu memudahkan anak dalam pencapaian perkembangannya (Hadiyanti et al., 2021). Metode pembelajaran dalam berbasis *looseparts* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan media berupa bahan-bahan lingkungan sekitarnya yang dapat dipisah dan digabungkan menjadi satu,

disejajarkan dengan bahan lain serta dibawa dan dipindahkan (Dwiyama & Awaliana, 2021).

Permainan sirkuit ini mampu merangsang kemampuan fisik motorik anak usia dini secara keseluruhan dan menggerakkan seluruh gerak badan, mengatur keseimbangan, kelenturan, kecepatan dan ketangkasan tubuh (Monicha, 2020). Permainan sirkuit berbasis *loosepart* ini terdiri dari 4 pos yang dimainkan secara individu pada saat memainkan permainan. Setiap pos memiliki rintangan yang berbeda, antara lain pada pos 1 jembatan keseimbangan, pos 2 berlari zig-zag, pos 3 melompat pada pijakan papan, pos 4 yaitu jejak simpanse, anak akan berjalan merangkak mengikuti pola yang ada. Permainan Sirkuit Berbasis *Looseparts* didesain terjaga dan menyenangkan yang membuat para anak ikut bahagia dalam bermain.

Penelitian ini berfokus untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik melalui Media Video Tutorial Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart*. Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan memudahkan aktivitas belajar mengajar untuk anak maupun guru. Maka dari itu guru tidak harus menjelaskan secara berulang hingga proses belajar dapat berlangsung lebih menarik, efektif dan efisien. Keunggulan dari video tutorial dipaparkan oleh Prastowo dalam Adisasongko, N. (2019) yaitu sebagai berikut: (1) video tutorial jelas dalam menyampaikan langkah-langkah yang melibatkan suatu gerakan, (2) video tutorial dapat dipercepat maupun diperlambat gerakan video tutorial sehingga hal yang disampaikan jelas, (3) video tutorial ini bisa memanfaatkan berbagai animasi sebagai mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak, (4) video tutorial bisa menarik perhatian serta minat dari peserta didik dengan media gambar

bergerak, audio, dan teks, dan (5) video tutorial dapat menggantikan kegiatan studi lapangan. Topik yang dibahas dalam penelitian yakni **“Pengembangan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik Anak Kelompok B”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks masalah yang telah diuraikan, beberapa tantangan yang dihadapi dapat diidentifikasi, termasuk:

1. Pembelajaran yang jauh dari kegiatan bermain dan lebih bersifat monoton, yang dimana kegiatan yang diterapkan seperti olahraga senam, bermain *bowling*, dan kegiatan berlari sambil melompat.
2. Permainan yang diterapkan oleh guru untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik kurang menarik.
3. Keterbatasan dalam kemampuan untuk menciptakan media digital seperti video tutorial pembelajaran yang memiliki unsur kreativitas dan inovasi
4. Media digital yang masih belum banyak dikembangkan, salah satunya media video tutorial. Serta ditemukan media atau alat pada permainan, terkhususnya media atau alat permainan untuk kemampuan fisik motorik yang kurang bervariasi dan sudah tidak layak digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka demi menjaga pembahasan yang tidak meluas maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dari itu berikut ini adalah beberapa batasan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut: (1) Kemampuan fisik motorik yang cenderung melemah, (2) pembelajaran yang jauh dari kegiatan bermain dan lebih bersifat monoton. Hal tersebut akan menyebabkan peserta didik menjadi jenuh atau bosan, (3) kegiatan permainan yang diterapkan kurang bervariasi dan kurang menarik serta masih menggunakan media pembelajaran umum yang sudah ada seperti yang tersedia di media sosial seperti *Youtube*. (4) Belum digunakan ataupun dikembangkannya media video tutorial mengenai permainan sirkuit. Karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan Video Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *loosepart* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, inti dari masalah adalah :

1. Bagaimana rancang bangun Media Video Tutorial untuk Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik?
3. Bagaimanakah kepraktisan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik?

4. Bagaimanakah keefektifan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari pernyataan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rancang bangun Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik.
3. Untuk mengetahui kepraktisan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik.
4. Untuk mengetahui keefektifan Media Video Tutorial Pada Permainan Sirkuit Berbasis *Loosepart* Untuk Menstimulasi Kemampuan Fisik Motorik.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan berlandaskan pada maksud penelitian tersebut, diantisipasi bahwa hasil pengembangan media Tutorial Video untuk permainan sirkuit yang menggunakan prinsip *Loosepart* bertujuan merangsang kemampuan fisik motorik, diharapkan memberikan keuntungan yang signifikan secara konseptual maupun operasional. Kelebihan yang dapat diperoleh dari penelitian ini dapat diuraikan :

1. Manfaat Teoretis

Keuntungan konseptual dalam pengembangan permainan sirkuit menggunakan media loose parts dan video tutorial adalah potensinya sebagai sumber pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap perkembangan metode pengajaran media Video Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik yang dapat dijadikan sebagai sebuah referensi untuk penelitian pengembangan dan memberikan sebuah kontribusi pada Kepentingan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dan penciptaan permainan yang sesuai untuk melatih keterampilan tersebut tidak bisa diremehkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Harapannya, temuan dari penelitian ini akan memperkaya pengalaman anak dalam meningkatkan keterampilan fisik motorik melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, aman, dan menghibur.

b. Bagi Guru

Pengembangan mediaHarapannya, penelitian ini akan memberikan dukungan kepada para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong mereka untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan media edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Hal ini diharapkan dapat memastikan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

serta pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Harapan dari hasil penelitian ini adalah dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan fisik motorik pada anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Harapannya, temuan dari penelitian ini dapat menjadi referensi dan panduan untuk penelitian selanjutnya yang mungkin menggunakan permainan atau variabel yang berbeda dalam upaya mengembangkan kegiatan pembelajaran fisik motorik bagi anak usia dini.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Dalam proses pengembangan ini, hasil akhirnya adalah media Tutorial Video untuk permainan sirkuit yang didasarkan pada prinsip *Loosepart* untuk merangsang kemampuan fisik motorik. Media Tutorial Video bertujuan sebagai alat bantu yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif di dalam kelas. Berikut adalah spesifikasi yang diharapkan untuk produk penelitian ini.

1. Video ialah produk yang dihasilkan dari pengembangan yang dilakukan jenis Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* untuk

menstimulasi kemampuan fisik motorik, yang berisikan langkah-langkah permainan sirkuit.

2. Media Video Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* ini dikembangkan berbantuan dengan Aplikasi *Canva* dan *Capcut*, dipilih karena mudah digunakan dan dapat dirancang menjadi lebih menarik.
3. Video Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* Bisa diakses melalui komputer pribadi/laptop, peramban web, tablet, atau ponsel pintar dengan menggunakan koneksi internet.
4. Adapun spesifikasi penyajian video tutorial permainan sirkuit dengan media *looseparts* yaitu :
 - a. Tampilan pembuka
Tampilan pembuka berisikan judul dari konten media video tutorial permainan sirkuit berbasis *loosepart* dan cuplikan singkat dari kegiatan inti.
 - b. Tampilan awal
Menampilkan video ucapan pembuka serta dengan adanya animasi-animasi menarik.
 - c. Inti
Tampilan *step by step* dari permainan sirkuit berbasis *looseparts*, yang dimana dalam video menampilkan anak kelompok B yang mencontohkan cara bermain dari permainan sirkuit. Yang dimana pada permainan anak akan menyusun terlebih dahulu alat permainan *loosepart* sebelum melewati pos kemudian dilanjutkan dengan melewati rintangan pos yang ada. Setiap pos memiliki rintangan yang berbeda, antara lain :

1) Pos 1 (Jembatan Keseimbangan)

Pada pos ini anak akan menyusun alat permainan pos 1 kemudian melewati jembatan yang terbuat dari kardus.

2) Pos 2 (Berlari Zig-zag)

Pada pos ini anak menyusun botol pada pos 2 kemudian dilanjutkan melewati rintangan pos 2 yakni berlari zigzag.

3) Pos 3 (Melompat)

Pada pos ini anak menyusun papan lompat yang berasal dari kardus kemudian anak bisa melewati rintangan dari pos 3.

4) Pos 4 (Jejak Simpanse)

Pada pos ini anak akan menyusun papan jejak yang berasal dari kardus bekas kemudian anak dapat melewati rintangan dari pos 4 yaitu melewati papan yang berisikan gambar kaki dan tangan.

d. Penutup

Tampilan ucapan penutup video yang diedit sedemikian rupa, menampilkan profil pengembang dan tampilan teks terimakasih yang diedit dengan animasi-animasi menarik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keperluan untuk mengembangkan hal ini muncul berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada lembaga PAUD serta kondisi anak pada penelitian terdahulu yang belum optimalnya kemampuan fisik motorik. Hasil evaluasi tersebut mengidentifikasi sejumlah isu yang memperkuat urgensi dalam pengembangan media ini Video Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* ini yaitu diakibatkan oleh kurangnya variasi dan kurangnya media yang menarik. Serta

belum digunakan ataupun dikembangkannya media video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart*. Selain itu penelitian ini dilatar belakangi observasi di LAB PAUD bahwa belum banyak dikembangkannya media digital video dan ditemukan media atau alat permainan untuk kemampuan fisik motorik yang kurang bervariasi dan sudah tidak layak digunakan.

Dengan adanya tekanan dari berbagai masalah yang disebutkan sebelumnya, pengembangan sebuah media menjadi sangat penting. Dalam konteks permasalahan yang teridentifikasi, pengembangan yang tepat adalah Tutorial Video untuk permainan sirkuit yang didasarkan pada prinsip *Loosepart*. Penggunaan video tutorial sebagai alat pembelajaran dapat mengarahkan peran guru ke arah yang lebih efisien dan efektif. Guru dapat bekerja sama dengan media tersebut, sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek-aspek pendidikan lainnya. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa, dampak positifnya akan dirasakan pada kualitas pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pengembangan media ini menjadi penting karena dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang dapat diakses melalui PC/laptop, web browser, tablet, atau smartphone dengan menggunakan koneksi internet.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan dari media Tutorial Video untuk permainan sirkuit yang menggunakan prinsip *Loosepart* ini bertumpu pada premis :

1. Guru memiliki kemampuan dalam menggunakan laptop atau ponsel pintar.

2. Infrastruktur untuk mendukung pembelajaran berbasis digital telah tersedia.
3. Video tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* dapat digunakan sebagai alternatif media untuk mengasah kemampuan fisik motorik anak.

Sedangkan keterbatasan media Video Tutorial pada permainan sirkuit berbasis *Loosepart* diantaranya :

1. Media dari Video Tutorial terbatas pada satu permainan yaitu permainan sirkuit berbasis *Loosepart* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik.
2. Pada saat penyimpanan video tersebut diperlukannya jaringan internet.
3. Pengembangan permainan sirkuit dengan media *looseparts* Hanya memperhatikan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai kerangka kerja penelitian.

1.10 Definisi Istilah

Berikut penjelasan tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam pemahaman terhadap konteks penelitian:

1. Penelitian pengembangan adalah proses yang dilakukan untuk menciptakan dan menguji produk yang diterapkan dalam pembelajaran. (Purnama, 2016).
2. Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses belajar mengajar untuk menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau

ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya aktivitas belajar (Tafonao, 2018).

3. Video tutorial adalah rangkaian visual gerak yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dalam membantu menyampaikan suatu materi pembelajaran sebagai bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik (Putra, 2017).
4. Permainan sirkuit merupakan alternaif dari model pembelajaran yang bisa dilakukan diluar maupun dalam ruangan. Permainan berisikan beberapa pos permainan yang bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak khususnya fisik motorik (Paramitha & Supiati, 2020).
5. *Looseparts* adalah suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun digabungkan dengan bahan lain. Contoh dari *loose parts* adalah; batu, sedotan, plastik, pasir, kain, ranting, kayu, kertas, daun, bunga, tali, kulit buah atau sayur, cangkang dan biji-bijian, botol bekas dan media *looseparts* yang lainnya (Fransiska & Yenita, 2021).
6. Keterampilan motorik adalah kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, agar anak usia dini menjadi terampil melakukan aktifitas fisik. Kemampuan motorik adalah perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak pada tubuh (Bernadeta Suhartini, 2015).
7. Model ADDIE ini melibatkan lima tahap yang mencakup Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Kurnia dkk, 2019).