

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
SENAM FANTASI BERBASIS CERITA FABEL UNTUK
MENSTIMULASI IMAJINASI ANAK USIA DINI
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK**

Oleh

Putu Gita Cintya Dewi, NIM. 2011061010

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Kurangnya media atau fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah mengakibatkan keterlambatan perkembangan kognitif anak dalam hal ini proses imajinasi anak. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis Video Pembelajaran Senam Fantasi Berbasis Cerita Fabel Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini Kelompok B Taman Kanak-Kanak. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang anak kelompok B dengan objek penelitian adalah kemampuan imajinasi anak usia dini. Model penelitian yang digunakan yakni model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan kuisisioner dan observasi, instrumen yang digunakan yakni lembar kuisisioner. Teknik analisis data yakni menggunakan analisis kuantitatif kualitatif. Hasil uji kelayakan dan kepraktisan media mendapatkan hasil sangat layak dari ahli dan praktisi. Hasil uji efektivitas menunjukkan H1 diterima dan H0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel dinyatakan efektif untuk menstimulasi perkembangan imajinasi anak usia dini. Implikasi penelitian ini yakni video pembelajaran senam fantasi berbasis cerita fabel ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran serta membantu Guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Kata Kunci : video pembelajaran, senam fantasi, imajinasi

ABSTRACT

Lack of supporting media or facilities in schools results in delayed cognitive development in children, particularly in their imaginative processes. Based on this issue, a study was conducted aiming to analyze Fantasy Exercise Learning Videos Based on Fable Stories to Stimulate the Imagination of Group B Early Childhood Children in Kindergarten. The subjects of this study were 20 children from Group B, with the object of research being the imaginative abilities of early childhood. The research model used was the ADDIE model. Data collection methods included questionnaires and observations, with the instrument used being a questionnaire sheet. The data analysis technique employed both quantitative and qualitative analysis. The results of the feasibility and practicality tests showed that the media was deemed highly feasible by experts and practitioners. The effectiveness test results indicated that H1 was accepted and H0 was rejected, leading to the conclusion that the fantasy exercise learning video based on fable stories is effective in stimulating the imaginative development of early childhood children. The implication of this research is that this fantasy exercise learning video based on fable stories can facilitate students in learning and help teachers achieve more optimal learning objectives.

Keywords: learning video, fantasy exercise, imagination

