

**PENGEMBANGAN MODEL GERAKAN SENAM CERIA BERBASIS
MULTIMEDIA DI PAUD THIFLAH ACEH BESA
USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

AKNES AULIA

NIM. 160210053

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MODEL GERAKAN SENAM CERIA
BERBASIS MULTIMEDIA DI PAUD THIFLAH
ACEH BESAR USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

AKNES AULIA
NIM. 160210053

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Pembimbing I,

Pembimbing II,

A R - R A N I R Y


Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A
NIP. 197305152005012006


Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

**PENGEMBANGAN MODEL GERAKAN SENAM CERIA
BERBASIS MULTIMEDIA DI PAUD THIFLAH
ACEH BESAR USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta Diterima
sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

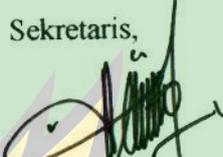
Senin, 18 Januari 2020
5 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

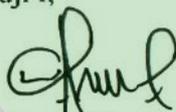
Ketua,


Dr. Helia Fajriah, S.Ag., MA
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,


Rameilfa Poetri, S.Pd

Penguji I,


Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji II,


Dewi Fitriani, M.Ed
NIDN. 2006107803

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aknes Aulia
NIM : 160210053
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis
Multimedia di PAUD Thiflah Aceh Besar Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 1 Januari 2021

Yang Menyatakan,



Aknes Aulia

ABSTRAK

Nama : Aknes Aulia
NIM : 160210053
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di Paud Thiflah Aceh Besar
Tanggal Sidang : 18 Januari 2021
Tebal Skripsi : 98 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag.,MA
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan, Model Gerakan Senam Ceria, Berbasis Multimedia.

Berdasarkan analisis kebutuhan di PAUD Thiflah Aceh Besar, Peneliti ingin mengembangkan model gerakan senam ceria yang berbasis multimedia, yaitu gerakan tersebut dapat di peraktekkan anak melalui video yang sudah di buat oleh peneliti, yang dimana gerakan senam tersebut menitik beratkan pada perkembangan aspek motorik kasar. Jenis penelitian yang di pakai yaitu *Research dan Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, (*Analysis*) meliputi analisis kebutuhan, (*design*) meliputi rancangan dalam membuat media, (*Development*) meliputi validasi ahli IT, Senam dan ahli Media dan revisi produk yang telah di validasi, (*Implementation*) ialah uji coba terbatas model gerakan senam ceria pada PAUD Thiflah Aceh Besar dan pengisian lembar angket kemampuan gerakan senam ceria yang akan dikembangkan, (*Evaluation*) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir. Berdasarkan hasil analisis dari tiga validator ahli yaitu ahli IT dengan skor rata-rata 3,93 sangat layak, ahli senam dengan skor rata-rata 3,92 sangat layak, dan ahli media skor rata-rata 3,93 sangat layak. Berdasarkan hasil analisis lembar angket pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang digunakan menunjukkan skor 89% sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan model gerakan senam ceria sangat layak digunakan untuk dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Thiflah Aceh Besar dan hasil penerapan penggunaan senam ceria sangat layak untuk diterapkan pada anak di PAUD Thiflah Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat iman dan islam kepada kita semua. Shalawat beriringan salam tidak lupa kita kirimkan keharibaan Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Dengan izin Allah peneliti telah dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di Paud Thiflah Aceh Besar”

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, peneliti banyak mengalami kesulitan disebabkan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan yang baik ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA selaku Pembimbing I dan ibu Rani Puspa Juwita M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Bukhori Muslim, M.Ag selaku penasehat akademik, yang telah menuntun penulis sampai selesai.
4. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta pembantu dekan yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
5. Bapak dan ibu Dosen, para Asisten, karyawan-karyawan dan semua bagian akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini.
6. Staf pustaka selaku karyawan yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti untuk menambah referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Maria Azannita selaku kepala PAUD Thiflah Aceh Besar dan Ibu Yuli Setia selaku guru kelas kelompok B, serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.

Akhirnya penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan, namun hanya sedemikian kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

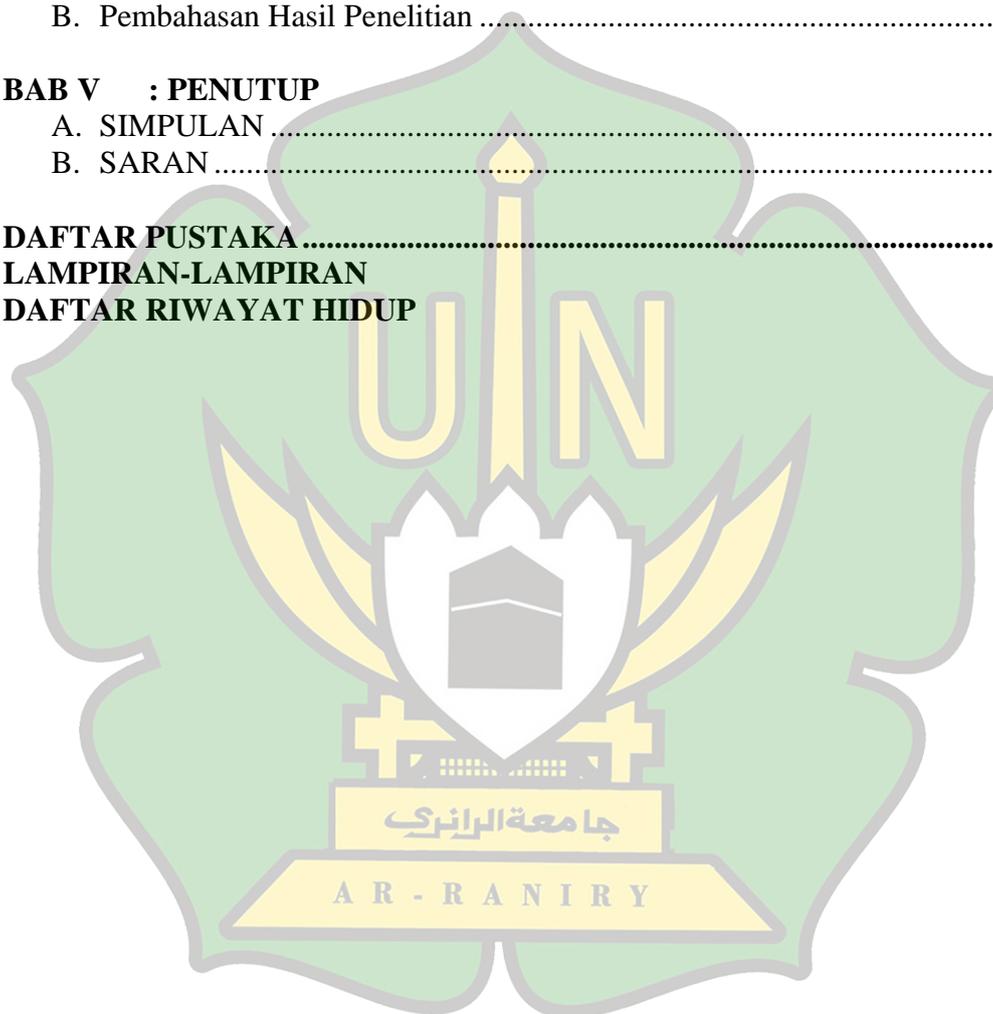
Banda Aceh, 1 Januari 2020
Penulis,

Aknes Aulia
NIM. 160210053

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penelitian Relevan.....	8
F. Definisi Oprasional.....	10
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Konsep Pengembangan.....	13
B. Konsep Pengembangan Model.....	14
C. Konsep Model yang Dikembangkan.....	15
D. Kerangka Teoretik.....	16
1. Konsep Gerak.....	16
2. Konsep Senam.....	19
3. Konsep Senam Ceria.....	23
4. Konsep Multimedia.....	26
E. Hakikat Anak Usia Dini.....	37
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	43
B. Prosedur Penelitian.....	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
1. Tempat Penelitian.....	48
2. Waktu Penelitian.....	48
D. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	49
1. Teknik Pengumpulan Data.....	49
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3. Teknik Analisis Data.....	55

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	58
1. <i>Analisis (Analysis)</i>	58
2. <i>Design (Perancangan)</i>	59
3. <i>Development (Pengembangan)</i>	65
4. <i>Implementation (Implementasi)</i>	71
5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>	73
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V : PENUTUP	
A. SIMPULAN	76
B. SARAN	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	: Model Pengembangan ADDIE pada Perancangan Model Gerak Senam Ceria Berbasis Multimedia	45
Tabel 3. 2	: Keterangan Proses penelitian	48
Tabel 3. 3	: Instrumen Validasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia Oleh Ahli IT	51
Tabel 3. 4	: Instrumen Validasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia Oleh Ahli Senam	52
Tabel 3. 5	: Instrumen Validasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia Oleh Ahli Media.....	53
Tabel 3. 6	: Instrumen Lembar Observasi Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia	55
Tabel 3. 7	: Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli IT, Ahli Senam dan Ahli Media	56
Tabel 3. 8	: Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi untuk Kemampuan Gerakan Senam	57
Table 4. 1	: Alat dan Bahan Desain Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia.....	60
Table 4. 2	: Langkah-Langkah Pembuatan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia	62
Table 4. 3	: Hasil Validasi dari Validator Ahli IT.....	66
Table 4. 4	: Validasi dari Validator Ahli Senam.....	67
Table 4. 5	: Validasi dari Validator Ahli Media.....	68
Table 4. 6	: Saran dari Validator Ahli IT	70
Table 4. 7	: Saran dari Validator Ahli Media.....	71
Table 4. 8	: Hasil Penerapan Lembar Observasi Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia.....	72

A R - R A N I R Y

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 : Bagan Penelitian Model ADDIE.	44
Gambar 4. 1 : Rancangan Sebelum divalidasi	65



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli IT
- Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Senam
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7 : Lembar Instrumen Observasi Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia
- Lampiran 8 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 9 : Riwayat Hidup Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas yang memiliki tujuan tertentu, seperti melatih tubuh untuk kesehatan jasmani dan rohani sehingga dengan berolahraga dapat menjaga kesehatan tubuh karena metabolisme dalam tubuh dapat berjalan dengan lancar. Olahraga juga suatu bentuk dari kreativitas fisik yang teranam dan terstruktur dengan melibatkan gerakan tubuh secara berulang-ulang kali sehingga dalam penyerapan nutrisi bekerja dengan efektif dan efisien. Olahraga bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani pada manusia sehingga dapat berpeluang untuk terhindar dari penyakit stroke dan jantung, tidak hanya itu segala penyakit juga bisa dihindari dengan teraturnya berolahraga. Ada banyak macam-macam olahraga salah satunya olahraga senam.¹

Olahraga senam telah lahir sejak zaman kuno. Hal ini dapat diketahui dari lukisan, tulisan, dan peninggalan sejarah yang ditemukan di Cina, India, Mesir, dan Yunani. Senam adalah suatu gerakan atau kombinasi beberapa gerakan yang disusun secara sistematis untuk mencapai kondisi tubuh yang sehat, bugar dan indah, serta untuk meningkatkan keterampilan dan kesiapan mental spiritual. Senam adalah salah satu olahraga yang dapat membantu meningkatkan kebugaran, kesehatan, dan kecerdasan. Olahraga senam tidak

¹ Asep Kurnia Nenggala, *Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan*, (Jakarta: Grafindo, 2006), h. 59-65.

memerlukan perlengkapan yang banyak, sangat mudah dilakukan, dan dapat dilakukan dimana saja.

Senam adalah aktivitas fisik yang dilakukan baik sebagai cabang olahraga tersendiri maupun sebagai latihan untuk cabang olahraga lainnya. Senam mengacu pada bentuk gerak yang dikerjakan dengan kombinasi terpadu dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari komponen-komponen kemampuan motorik seperti, kecepatan, kekuatan, keseimbangan, kelentukan, agilitas, dan ketepatan. Dengan koordinasi yang sesuai dan tata urutan gerak yang selaras akan terbentuk rangkaian gerak artistik yang menarik.²

Senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Gerakan-gerakan senam sangat sesuai untuk mendapat penekanan di dalam program pendidikan jasmani, terutama karena tuntutan fisik yang dipersyaratkannya, seperti kekuatan dan daya tahan otot dari seluruh bagian tubuh. Di samping itu, senam juga menyumbang besar pada perkembangan gerak dasar fundamental yang penting bagi aktivitas fisik cabang olahraga lain, terutama dalam hal bagaimana mengatur tubuh secara efektif dan efisien.³

Senam adalah suatu aktivitas yang memberikan kebugaran pada tubuh, senam dilakukan dengan berupa gerakan yang mengikuti irama, senam sangat mudah dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja sesuai minat, senam dapat

² Haryanto Moh. Nor El-Ibrahim, *Dr. Olahraga Mengenal Teknik Senam Dasar*, (Jakarta Timur: PT Balai Pustaka, 2012), h. 1.

³ Asep Kurnia Nenggala, *Pendidikan Jasmani...*, h. 80.

dilakukan secara berkelompok ataupun sendiri, senam dapat memberikan efek yang baik bagi tubuh seperti kekuatan dan daya tahan otot dari seluruh tubuh, selain itu senam adalah gerakan-gerakan yang melatih kebugaran pada tubuh dan dapat menambah energi atau stamina pada tubuh sehingga dapat membuat badan semakin sehat.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dari dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, gambar bergerak, dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakaian melalui navigasi, berinteraksi, berkoreasi dan berkomunikasi.⁴

Multimedia berarti bahwa informasi komputer dapat dipresentasikan melalui audio, video, dan animasi selain dari media tradisional. Definisi umum yang baik multimedia adalah bidang yang berkaitan dengan integrasi teks, grafik, gambar diam dan gambar bergerak yang didesain dan dikendalikan melalui komputer (animasi), audio, dan media lainnya dimana setiap jenis informasi dapat diwakili, disimpan, dikirim dan diproses secara

⁴ M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Hak Cipta,2005), h. 295.

digital. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika, selain dunia informatika multimedia juga diadopsi oleh dunia permainan (*game*), dan juga untuk membangun *website*.⁵ Multimedia adalah suatu teknologi pendukung dalam menyampaikan sebuah informasi kepada yang membutuhkan melalui cara yang di buat dengan menggunakan komputer seperti teks, video, audio, gambar diam atau bergerak. Hasil dari multimedia dapat digunakan menjadi suatu informasi yang menarik sehingga pengguna dapat menikmati hasil karya, navigasi, dan berkomunikasi sesuai hasil yang dibuat.

Berdasarkan observasi awal di PAUD Thiflah Aceh Besar pada hari kamis, tanggal 22 Oktober 2020 sampai dengan 25 Oktober 2020 peneliti menemukan bahwa senam yang biasa digunakan pada PAUD Thiflah kurang adanya ketertarikan anak saat melakukan gerakan senam, olahraga senam yang dilakukan anak biasanya diiringi oleh lagu sambil mencontoh gerakan yang telah ada. Jenis lagu dan gerakan senam yang diberikan kepada anak terbatas pada lagu dan gerakan senam yang telah ada, hingga anak menjadi kurang tertarik dan tidak bersemangat apabila diajak melakukan olahraga senam bersama. Ada banyak gerakan dalam senam, bermacam-macam gerakan senam yang telah dibuat namun sampai saat ini banyak yang memberikan gerakan senam yang kurang sesuai dengan irama sehingga membuat anak kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan gerak senam. Aktivitas senam biasanya dilakukan setiap pagi dengan gerakan senam yang

⁵ Toni Limbong, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Bandung: Yayasan Kita Menulis, 2020), h.4.

terlalu rumit sehingga membuat anak tidak bisa mengikuti dan lama menghafal gerakan senam. Banyak juga kesalahan yang terjadi dalam senam seperti seringnya tidak melakukan pemanasan terlebih dahulu.

Berdasarkan analisis kebutuhan di PAUD Thiflah Aceh Besar, peneliti ingin mengembangkan model gerakan senam ceria yang berbasis multimedia, yaitu gerakan tersebut dapat dipraktekkan anak melalui video yang telah dibuat oleh peneliti, dimana gerakan senam tersebut menitik beratkan pada perkembangan aspek motorik kasar. Selain itu anak-anak juga merasa senang dan tertarik melakukan senam ceria, dengan adanya gerakan senam ceria ini diharapkan dapat memudahkan anak untuk menghafal gerakan senam karena dengan bantuan multimedia yang berupa sebuah video. Selain itu kelebihan dari adanya model gerakan senam dengan multimedia ini anak diharapkan lebih tertarik melakukan gerakan senam ceria, dan memudahkan anak untuk hafal gerakan-gerakan senam ceria melalui video. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada PAUD Thiflah Aceh Besar peneliti memilih sebuah judul penelitian yaitu: **"Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di PAUD Thiflah Aceh Besar"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana "Model Pengembangan Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di PAUD Thiflah Aceh Besar?"

2. Bagaimana “Kelayakan Model Pengembangan Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di PAUD Thiflah Aceh Besar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut yang menjadi tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui “Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di PAUD Thiflah Aceh Besar”
2. Untuk mengetahui “Kelayakan Model Pengembangan Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia di PAUD Thiflah Aceh Besar”

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini mampu memberikan suatu pengembangan yang dapat di manfaatkan oleh peneliti berikutnya untuk dikembangkan lebih luas lagi. Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Bentuk pengembangannya tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan panduan dari berbagai bagian. Dalam domain pengembangan, terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran yang diberikan. Berikut manfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan, acuan, serta menjadi referensi bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam bidang penelitian anak usia dini, penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu acuan apabila nanti terjun di dunia pendidikan dijadikan sebagai referensi lanjutan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk memudahkan guru dalam mengajak anak untuk senam bersama

c. Bagi Sekolah

Dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menarik perhatian anak dalam melakukan gerakan senam ceria

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai tambahan dan masukan yang dapat digunakan oleh peneliti lanjutan untuk meneliti.

E. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini. Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Desni Yuniarni tentang “Pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas kalimantan barat”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbentuk video senam animasi berbasis budaya khas kalimantan barat dalam pembelajaran di PAUD. Metode yang digunakan pada pengembangan multimedia adalah metode 4-D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*). Hasil penelitian ini adalah DVD multimedia pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang siap digunakan.⁶ Penelitian ini dimana peneliti melakukan senam animasi dengan metode 4-D yang berbasis budaya khas Kalimantan Barat, untuk memudahkan anak melakukan senam dan menarik perhatian anak untuk melakukan kegiatan senam.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Galih Dwi Pradipta tentang “Model Senam Si Buyung untuk Pembelajaran Motorik Kasar pada Siswa Taman kanak-kanak”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model senam si buyung untuk pembelajaran motorik kasar pada siswa TK, teknik analisis yang digunakan ialah Analisis Deskriptif Kuantitatif dan Deskriptif Kualitatif. Penelitian ini menghasilkan model senam si buyung untuk pembelajaran motorik kasar pada siswa taman kanak-kanak. Produk hasil penelitian pengembangan berupa buku RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan video

⁶ Desni Yuniarni, “Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi*, Vol, 4 No, 1, November 2019.

senam si buyung yang dibuat dalam bentuk CD.⁷ Penelitian ini dilakukan dalam bentuk gerakan senam sibuyung yang diterapkan pada taman kanak-kanak melalui video yang dibuat dalam bentuk cd agar memudahkan dan memahami gerakan senam sibuyung yang dibuat peneliti untuk siswa taman kanak-kanak.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Febrina Anggraini tentang “Peranan Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui peranan senam irama dalam pembelajaran motorik kasar dalam perkembangan motorik dan mengetahui perkembangan motorik kasar anak setelah melakukan senam irama di TK Putra II serang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan tes.⁸

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, persamaan dari peneliti pertama sama-sama meneliti tentang senam, yang membedakannya video yang menampilkan animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat. Peneliti kedua persamaannya sama-sama meneliti tentang senam, perbedaannya yaitu peneliti kedua meneliti tentang senam si buyung untuk pembelajaran motorik kasar. Peneliti ketiga persamaannya sama-sama meneliti tentang senam,

⁷ Galih Dwi Pradipta, Model Senam Si Buyung Untuk Pembelajaran Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Keolahragaan*, Vol, 1 No, 2, 2013.

⁸ Febrina Anggraini, Peranan Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan*, Vol, 4 No, 2, Agustus 2016.

perbedaannya peneliti ketiga penerapan senam untuk perkembangan motorik kasar dalam pengembangan motorik anak usia dini.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan Model

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. 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. Model suatu usaha untuk memperoleh model baru yang memiliki kemampuan lebih dalam dari beberapa aspek atau suatu langkah baru untuk mengembangkan suatu model. Secara umum model dapat diartikan sebagai alat untuk memberikan gambaran atau penjelasan sebelum melakukan penelitian.⁹ Penelitian ini mengembangkan suatu model yang akan diterapkan kepada anak yang akan uji coba, untuk melihat kelayakan model pengembangan senam ceria berbasis multimedia untuk dikembangkan ke pada anak usia 5-6 tahun pada PAUD yang telah ditentukan.

2. Gerakan Senam

Gerak dalam bahasa inggris: *motion*, dari latin *motio*, *movere* (menggerakkan, memindahkan). Secara umum gerak merupakan suatu

⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

perubahan. Dalam arti klasik, gerakan (*kinesis*), mencakup semua bentuk perubahan dalam kualitas, kuantitas, posisi, bentuk, dan potensi. Sedangkan secara khusus, gerakan adalah perubahan lokasi spasial dari benda-benda yang berhubungan satu sama lain. Proses (tindakan atau keadaan) perubahan tempat (posisi).¹⁰ Senam adalah latihan tubuh yang dipilih dan diciptakan dengan rancangan, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis. Senam adalah olahraga yang masih digemari hingga sekarang, senam merupakan suatu cabang olahraga yang melibatkan performa gerakan yang memerlukan kekuatan, kecepatan dan keserasian gerakan fisik yang teratur.¹¹ Dapat disimpulkan gerakan senam adalah latihan fisik yang dirancang untuk mengembangkan kekuatan dan koordinasi. Olahraga kompetitif dimana individu melakukan pertunjukan untuk menampilkan kekuatan, keseimbangan dan kontrol tubuh, seperti yang akan peneliti kembangkan model gerakan senam ceria dapat melatih kelenturan tubuh anak serta kebugaran jasmani anak usia dini.

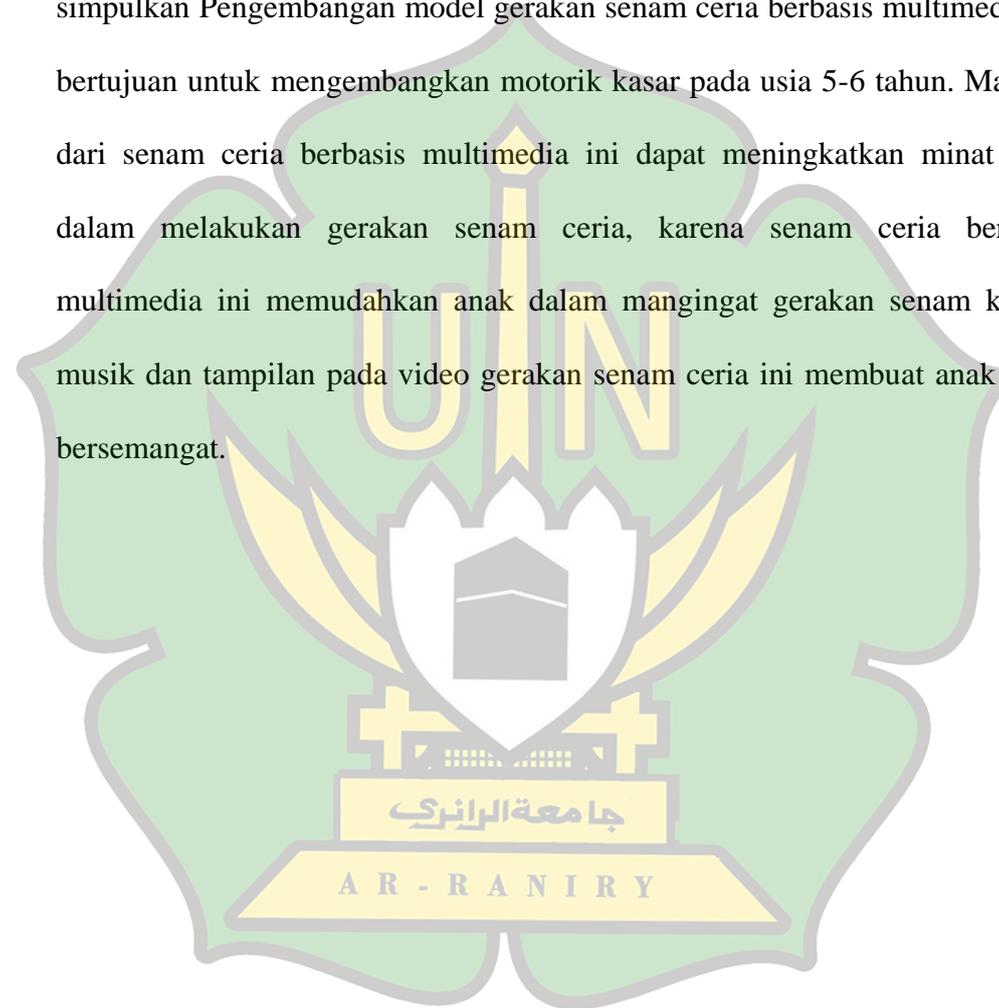
3. Multimedia

Multimedia ditinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu, sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia itu sendiri bisa diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar,

¹⁰ Lorens Bagus, *Kamus Basaha*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2005, h.277.

¹¹ Sapto Adi dan Abi Fajar Fathoni, *Wineka Media*, 2019, h. 14-15.

video, musik, angka, atau tulisan tangan dimana dalam duni komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk digital. Multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.¹² Dapat di simpulkan Pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar pada usia 5-6 tahun. Manfaat dari senam ceria berbasis multimedia ini dapat meningkatkan minat anak dalam melakukan gerakan senam ceria, karena senam ceria berbasis multimedia ini memudahkan anak dalam mangingat gerakan senam karena musik dan tampilan pada video gerakan senam ceria ini membuat anak lebih bersemangat.



¹² Darma, Jarot S., Shenia Ananda, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta Selatan: PT Transmedis, 2009), h. 1.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. 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 didik¹³

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran, *seels dan riches*. Bentuk pengembangannya tidak hanya terdiri dari perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan panduan dari berbagai bagian. Didalam domain pengembangan, terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Ada empat kategori dalam domain pengembangan yaitu: teknologi cetak (yang menyediakan landasan untuk kategori yang lain), teknologi individual dan teknologi terpadu.

¹³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

Konsep pengembangan merupakan sebuah keharusan yang harus diaplikasikan dalam kehidupan, Kata konsep artinya ide, rancangan atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkrit, sedangkan pengembangan artinya proses, cara, perbuatan mengembangkan. Dengan demikian, konsep pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju. Bila konsep pengembangan ini diterapkan dalam dunia pendidikan, maka ide, gagasan ataupun rancangan yang sudah dianggap matang dan berhasil, kemudian lebih ditingkatkan dengan tujuan kualitas pendidikan yang sudah ada akan lebih meningkat ketika proses pengembangan ini terus digulirkan.¹⁴

B. Konsep Pengembangan Model

Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE, yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE dalam mendesain sistem intruksional menggunakan pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah ke dalam urutan-urutan logis. Model intruksional ADDIE merupakan proses yang terdiri dari lima fase yaitu 1). Analisis, dalam tahapan ini kegiatan utama ialah untuk menganalisis

¹⁴ Yudi Harianto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2 teori dan Peraktek* (Kota Pasuruan: Perum Sekar Indah, 2020), h. 21-22.

perlu pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta, dan analisis tujuan. 2).Desain, tahap desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar. 3).Pengembangan, dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah bahan ajar. 4).Implementasi, pada tahapan ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan pada situasi nyata di kelas. 5).Evaluasi, tahapan ini merupakan langkah terakhir dari model ADDIE yaitu sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran secara dinamis.¹⁵

C. Konsep Model yang dikembangkan

Ada banyak pengembangan model yang dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu model borg and gall, model dick and carrey, model gagne and briggs dan beberapa model lainnya. Sehingga peneliti ingin mengembangkan dengan pengembangan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3)

¹⁵ Anindya Fajarini, S.Pd, M.Pd, *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Jember: 2018), h. 19-26.

Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).¹⁶

Metode penelitian *research and development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan metode R&D sehingga menghasilkan produk yang baru. *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merivisi dan mengembangkan model gerakan senam ceria berbasis multimedia.¹⁷

D. Kerangka Teoretik

1. Konsep Gerak

Gerak dalam bahasa inggris: *motion*, dari latin *motio*, *movere* (menggerakkan, memindahkan). Secara umum gerak merupakan suatu perubahan. Dalam arti klasik, gerakan (*kinesis*), mencakup semua bentuk perubahan dalam kualitas, kuantitas, posisi, bentuk, dan potensi. Sedangkan secara khusus, gerakan adalah perubahan lokasi spasial dari benda-benda yang

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks 2017), h. 26.

¹⁷ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

berhubungan satu sama lain. Proses (tindakan atau keadaan) perubahan tempat (posisi).¹⁸ Adapun menurut beberapa ahli gerak dapat diartikan sebagai berikut: 1).Menurut Democritus, gerak dipandang sebagai ciri yang melekat pada atom-atom. Gerak sendiri merupakan karakteristik hakiki dari semua atom. Gerak itu abadi segala sesuatu dalam alam semesta dapat dihitung bila dipandang dari segi distribusi dan redistribusi atom-atom yang bergerak sendiri yang bergerak dalam ruang-ruang kosong. 2).Menurut Plato gerak adalah terdiri dari dua jenis yaitu 1). Gerak yang diberikan dari luar suatu benda. Benda itu menggerakkan benda lainnya lewat kontak. 2).gerak yang bergerak sendiri, gerak yang bersumber dari dalam benda itu sendiri dan tidak diberikan oleh sesuatu dari luar. 3).Menurut Aristoteles, gerak atau perubahan yang terjadi pada suatu perubahan bagian luar. Dengan kata lain gerak adalah suatu gaya yang disebabkan oleh gerakan atau dorongan yang dibuat.¹⁹

Adapun Gerak dasar. Kemampuan gerak dasar, yaitu bentuk gerakan-gerakan sederhana yang dapat dikategorikan dalam tiga bentuk gerak diantaranya:

a. Kemampuan Lokomotor

Gerak dasar lokomotor adalah perilaku gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (*traveling*) dari satu titik ke titik lain. Gerakan-gerakan

¹⁸ Lorens Bagus, *Kamus Bahasa...*, h.277.

¹⁹ Tim Penulis Rosda, *Kamus Filsafat*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya) h.215.

tersebut merentang dari gerak yang sifatnya sangat alamiah mendasar seperti merangkak, berjalan, berlari, dan melompat, hingga ke gerakan yang sudah berupa keterampilan khusus seperti meroda, guling depan, hingga *handspring* dan *back-handspring*.

b. Kemampuan Non-Lokomotor

Kemampuan non-lokomotor diartikan sebagai perilaku gerak anggota tubuh mengitari porosnya, pelaku tetap pada tempatnya, dan tidak berpindah tempat. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari: menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

c. Kemampuan Manipulatif

Gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memindahkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lain, misalnya: melempar, menangkap, menyepak, memukul, dan gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.²⁰

²⁰ Furqon, Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani, *Jurnal: Pasca Sarjana*, UNS, h. 3.

2. Konsep Senam

Istilah senam berasal dari bahasa Yunani Purba yaitu “*gymnos*” yang berarti telanjang. Alasan diartikan telanjang karena orang-orang Yunani zaman dahulu tidak memakai baju. Sedangkan istilah senam yang lain yaitu “*gymnastic*” yang artinya yaitu gerak badan atau olahraga baik untuk kesegaran jasmani maupun untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya. Senam juga dapat diartikan sebagai aktivitas fisik yang dilakukan baik sebagai cabang olahraga lainnya. Itulah sebabnya senam disebut sebagai olahraga dasar. Pertandingan dilakukan mulai dari tingkat anak-anak sekolah sampai ke pertandingan internasional baik bagi pria maupun wanita. Berbeda dengan cabang olahraga lain umumnya yang mengukur hasil aktivitasnya pada obyek tertentu, senam mengacu pada bentuk gerak yang dikerjakan dengan kombinasi terpadu dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari komponen-komponen kemampuan motorik seperti, kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, agilitas dan ketepatan.²¹ Senam menurut Peter Werner senam dapat diartikan sebagai bentuk latihan tubuh pada lantai atau alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh. Definisi formal dari senam menurut *oxford dictionaeries* adalah latihan mengembangkan atau menampilkan kelincahan fisik dan koordinasi.

²¹ Fis Adrianti, *Olahraga Menjelaskan Senam Lantai*, (Jakarta Timur: Balai Pustaka, 2012), h. 1.

Pengertian senam adalah bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, senam juga dapat diartikan sebagai latihan yang diciptakan dengan sengaja, disusun secara sistematis, dan dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk membentuk dan mengembangkan pribadi yang harmonis. Senam adalah olahraga dimana atlet, melakukan prestasi akrobatik lompatan, membalik, *handstand*, dan banyak lagi sedangkan gerak yang dilakukan disebuah alat adalah balok keseimbangan, atau sebuah alat seperti tali atau pita.²² Pengertian lain dari senam adalah suatu cabang olahraga latihan tubuh yang dibentuk dan dipilih secara sengaja, sadar dan terencana, serta disusun secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani, menjadikan keterampilan berkembang dan menanamkan nilai mental spiritual. Senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Gerakan-gerakan senam sangat sesuai untuk mendapat penekanan di dalam program pendidikan jasmani, terutama karena tuntutan fisik yang dipersyaratkannya, seperti kekuatan dan daya tahan otot dari seluruh bagian tubuh. Di samping itu, senam juga menyumbang besar pada perkembangan gerak dasar fundamental yang penting bagi aktivitas fisik cabang olahraga lain, terutama dalam hal bagaimana mengatur tubuh secara efektif dan efisien.

²² Sapto Adi, dan Abi Fajar Fathoni, *Kajian Bahan Ajar Mobile Learning Senam Lantai*, (Malang: Wine Media, 2019), h.14.

a. Macam-macam Senam

FIG (*Federation Internationale de Gymnastique*) membagi senam menjadi 6 macam sebagai berikut dibawah ini:

1. Senam Artistik (*Artistic Gymnastics*)

Senam artistik diartikan sebagai senam yang menggabungkan aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek-efek artistik dari gerakan-gerakan yang dilakukan. Efek artistik dari besaran (amplitudo) gerakan serta kesempurnaan gerak dalam menguasai tubuh ketika melakukan sebagai posisi. Gerakan-gerakan tumbling digabung dengan akrobatik yang dilaksanakan secara terkontrol, mampu memberikan pengaruh mengejutkan yang mengandung rasa keindahan. Senam artistik (*Artistic Gymnastics*) diartikan sebagai senam yang menggabungkan aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek-efek artistik dari gerakan-gerakan yang dilakukan. Efek artistik dari besaran (amplitudo) gerakan serta kesempurnaan gerak dalam menguasai tubuh ketika melakukan sebagai posisi. Gerakan-gerakan tumbling digabung dengan akrobatik yang dilaksanakan secara terkontrol, mampu memberikan pengaruh mengejutkan yang mengandung rasa keindahan.²³

2. Senam Ritmik Sportif (*Sportif Rhythmic Gymnastics*)

Senam ritmik sportif adalah senam yang dikembangkan dari senam irama sehingga dapat diperbandingkan. Komposisi gerak yang diantarkan melalui tuntunan irama music dalam menghasilkan gerak-gerak tubuh dan alat artistik, menjadi ciri senam ritmik sportif ini.

²³ Asep Kurnia Nengala, *Pendidikan Jasmani...*, h.65.

3. Senam Akrobatik (*Acrobatic Gymnastics*)

Senam akrobatik adalah senam yang mengandalkan akrobatik dan tumbling, sehingga latihannya banyak mengandung salto dan putaranya harus mendarat ditempat-tempat yang sulit.

4. Senam Aerobik Sport (*Sports Aerobic*)

Senam aerobik sport merupakan pengembangan dari senam aerobic. Agar pantas diperbandingkan, latihan-latihan senam aerobic yang berupa tarian atau kalistenik tertentu digabung dengan gerakan-gerakan akrobatik yang sulit.

5. Senam Trampoline (*Trampolining*)

Senam trampoline adalah pengembangan dari satu bentuk latihan yang dilakukan diatas trampoline. Trampoline adalah sejenis alat pantul yang terbuat dari rajutan kain yang dipasang pada kerangka besi terbentuk segi empat, sehingga memiliki daya pantul yang sangat besar.

6. Senam Umum (*General Gymnastics*)

Senam umum adalah sejenis senam diluar kelima jenis senam diatas. Dengan demikian senam-senam seperti aerobic, senam pagi, SKJ, senam wanita, termasuk kedalam senam umum.²⁴

7. Manfaat Senam

Manfaat yang diperoleh melakukan senam antara lain sebagai berikut:

1).Manfaat Fisik. Senam adalah kegiatan utana yang paling bermanfaat dalam mengembangkan komponen fisik dan kemampuan gerak. Melalui berbagai kegiatannya, siswa yang terlibat senam akan berkembang daya tahan otot,

²⁴ Mahendra, "Pendekatan Pola Gerak Dominan dan Gaya Mengajar Dalam Pembelajaran Senam Disekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan*, Vol 6, No. 2, 2009, h. 12.

kekutan, tenaga, kelentukan, koordinasi, kelincahan, dan kesimbangannya. Singkatnya, kemampuan-kemampuan yang dikembangkan ketika mengikuti kegiatan senam bersifat sangat fundamental terhadap gerak secara umum. Dalam kegiatan inilah senam dapat membantu anak untuk mempersiapkan diri mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya. 2).Manfaat Mental dan Sosial. Ketika mengikuti kegiatan senam, siswa dituntut untuk berpikir sendiri tentang pengembangan keterampilannya, untuk itu, siswa harus mampu menggunakan kemampuan berpikirnya secara kreatif melalui pemecahan masalah-masalah gerak. Dengan demikian, siswa akan berkembang kemampuan mentalnya. Kegiatan senam menyediakan begitu banyak pengalaman dimana siswa mampu mengontrol tubuhnya dengan keyakinan dan tingkat keberhasilan yang tinggi. Akibatnya hal ini memungkinkan membantu siswa membentuk konsep yang positif.²⁵

3. Konsep Senam Ceria

a. Ceria

Ceria adalah bersih. Arti lainnya dari ceria adalah suci. Ceria memiliki 8 arti. Ceria adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Ceria memiliki arti dalam kelas adjektiva atau kata sifat sehingga ceria dapat mengubah kata benda atau kata ganti, biasanya dengan menjelaskannya atau membuatnya menjadi lebih spesifik. Ceria memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga

²⁵ Muhajir, *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, (Bandung: PT Galih Indonesia Printing, 2007), h. 81.

ceria dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Ceria termasuk dalam ragam bahasa arkais.²⁶

b. Senam ceria

Senam ceria yang dimaksud adalah senam yang dimodifikasi dari salah satu kelompok senam yaitu senam irama/ritmi, hal tersebut dikarenakan bahwa senam ritmi adalah gerakan yang dilakukan dengan iringan musik atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama. Irama adalah gerakan yang dilakukan diiringi musik ataupun lagu-lagu. Adapun pada aktivitas ritmik ada 3 hal yang harus diperhatikan yakni fleksibilitas, kontinuitas, dan ketepatan dengan irama. Dengan senam ceria ini senam yang diiringi musik yang ceria hingga anak ketika sedang melakukan senam anak aktif, ceria dan menyenangkan dengan irama musik yang mengiringinya ketika sedang senang.²⁷

c. Manfaat Senam Ceria untuk Anak Usia Dini

Senam ceria merupakan senam yang dilakukan untuk menyalurkan rasa seni atau rasa keindahan atau untuk membina dan meningkatkan rasa gerak. Secara prinsip antara senam ceria dengan senam lainnya tidak ada perbedaannya. Hanya saja pada senam ceria ditambahkan irama (*ritme*). Tekanan yang harus diberikan pada senam ceria adalah irama, kelenturan

²⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses pada tanggal 28 oktober 2020 dari situs: <https://lektur.id/arti-ceria/>

²⁷ Nuryanti, "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria", *Jurnal Pendidikan, Cakrawala*, 2015, Vol 5, No. 2), h. 104.

tubuh, dan kontinuitas gerakan yang dilakukan anak dengan perasaan gembira.

Berikut manfaat yang diperoleh adalah:

1. Meningkatkan daya tahan jantung dan paru-paru anak
2. Meningkatkan kelentukkan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dayatahan, dan kesanggupan dalam melakukan kegiatan lain
3. Membantu perkembangan motorik kasar yang merupakan modal dasar anak melakukan segala aktivitas.
4. Dengan gerakan ringan seperti melompat, mengangkat, berpindah tempat, atau mendorong dapat mengembangkan kebutuhan anak dalam melindungi, mempertahankan, dan menciptakan kreativitas pada saat bermain maupun beraktivitas lainnya.²⁸
5. Musik akan menambah gairah sehingga gerakan akan lebih diperhatikan anak.
6. Meningkatkan nilai keaktifan anak dalam pelaksanaan tindakan
7. Meningkatkan motivasi serta minat anak dalam melakukan gerakan senam ceria.

Adapun indikator yang dikembangkan dalam mencapai pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia sebagai berikut :

1. Anak menyukai gerakan senam ceria yang telah di ajarkan.
2. Anak menyukai musik gerakan senam ceria yang telah di ajarkan.

²⁸ Oktariana, *Pembelajaran Gerakan Dasar Senam Irama Berbasis Multimedia*, (Yogyakarta: CV. GRE Publishing, 2018), h. 20.

3. Anak mampu belajar dengan mudah gerakan senam ceria.
4. Anak mampu mengikuti gerakan senam ceria.
5. Anak tertarik mengikuti gerakan senam ceria.
6. Anak lebih bersemangat melakukan gerakan senam ceria.
7. Anak mampu melakukan gerakan senam ceria secara mandiri.
8. Anak mampu mengingat dan mengulang gerakan senam ceria yang telah di ajarkan.²⁹

4. Konsep Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Multimedia merupakan penggabungan dari kata *multi* dan *media*. Multi dapat diartikan sebagai banyak dan media berarti atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari teks, grafik, suara, video, dan animasi yang dapat menghasilkan suatu media yang interaktif. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik, dan animasi. Manfaat multimedia saat ini adalah sebagai penyajian informasi yang interaktif memanfaatkan data atau media. Akhir-akhir ini konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer bersolusi tinggi, teknologi video, dan suara. Sebagai proses multimedia, saat ini sudah banyak tersedia komputer dan program aplikasi yang dapat merekam

²⁹ Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

suara dan video, memadukan dan menghasilkan suara serta video, menghasilkan berbagai jenis grafik termasuk animasi, dan mengintegrasikan semua ini kedalam suatu bentuk multimedia.³⁰ Multimedia saat ini tidak hanya dimanfaatkan dalam bentuk permainan saja, namun sudah merambah ke berbagai bidang. Salah satu bidang yang banyak memanfaatkan multimedia sebagai pendukungnya adalah dalam bidang pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran. Fungsi multimedia dalam pembelajaran yaitu dapat melatih keterampilan (*skill builder*), mendalami pengetahuan (*knowledge explorer*) dan dapat memperkaya proses belajar (*reference works*). Manfaat multimedia dalam pembelajaran, yaitu dapat memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, meningkatkan keterampilan, dan dapat memperkuat respons.

b. Prinsip-Prinsip Multimedia

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mayer terdapat tujuh prinsip dasar dalam mendesain multimedia. Prinsip-prinsip tersebut disajikan sebagai dasar dalam mendesain multimedia. Tujuh prinsip tersebut adalah:

a. Prinsip Multimedia

Didalam multimedia harus terdapat gambar atau kata-kata yang bias mempermudah siswa dalam memahami konsep atau materi yang disampaikan.

³⁰ Adi Pratomo, *Media Interaktif Berbasis Android*, (Yogyakarta: Percetakan Deepublish, 2019), h.2-3.

b. Prinsip Keterdekatan Ruang

Ketika membuat multimedia harus memperhatikan tata cara menata ruang yang didominasi kata-kata dan ruang yang didominasi oleh gambar-gambar pada tampilan. Artinya harus memperhatikan letak dari gambar maupun teks yang akan ditampilkan.

c. Prinsip Keterdekatan Waktu

Efisiensi waktu dalam multimedia, alternative dalam efisiensi waktu adalah dengan menyajikan narasi dan animasi secara bersamaan.

d. Prinsip Modalitas

Tampilan animasi yang disertai narasi dapat membuat siswa lebih memahami materi dari pada tampilan animasi.

e. Prinsip Koherensi

Konten dalam multimedia tidak berlebihan, baik kata-kata maupun gambar-gambar³¹

f. Prinsip Redundansi

Siswa lebih memahami materi ketika multimedia disajikan dalam bentuk animasi disertai narasi dibandingkan dengan dalam bentuk animasi disertai narasi dan teks on screen.

³¹ Muhammad Rusli., dkk, *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017), h. 95.

g. Prinsip Perbedaan Individual

Kemampuan setiap siswa dalam memahami materi berbeda-beda, siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan lebih memahami isi yang terdapat pada multimedia.³²

c. Komponen Multimedia

Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan, dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif.³³ Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia yaitu:

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipisahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Multimedia menyajikan informasi kepada

³² Muhammad Rusli., dkk, *Multimedia Pembelajaran ...*, h. 95.

³³ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 20.

pengguna dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, bold, italic).

b. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).³⁴ Manusia berorientasi pada visual, sehingga informasi yang menggunakan gambar, animasi dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks. Namun informasi dalam bentuk teks seperti buku, brosur dan lain-lain tidak akan ditinggalkan karena diperlukan untuk melengkapinya, yaitu bila ingin memahami dan mempelajari dengan rinci dan teliti.

c. Gambar (*Iages atau Visual Diam*)

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar menurut Agnew dan Kellerman adalah gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan warna dan sebagainya yang dikembangkan

³⁴ Munir, *Multimedia Konsep...*, h. 21.

dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif. Gambar atau images berarti pula gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.³⁵

Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar juga dapat berfungsi sebagai ikon, yang bila dipadukan dengan teks, merupakan opsi/pilihan yang bisa dilakukan. Gambar dimanfaatkan antara lain untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan. Untuk itu sangat memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Itulah sebabnya aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti DVD ROM.

d. Video (Visual Gerak)

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

³⁵ Munir, *Multimedia Konsep...*, h. 22.

e. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.³⁶

f. Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan.

Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan *sound effect*. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Jika *personal komputer* (PC) multimedia tanpa bunyi, maka bukan multimedia namanya melainkan

³⁶ Munir, *Multimedia Konsep...*, h. 23.

hanya disebut *unimedia*. Bunyi dapat ditambahkan dalam multimedia melalui suara, musik, atau efek-efek suara.

g. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan dimedia lain seperti *TV* dan *VCD player*, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*. Apabila dalam aplikasi multimedia disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna, maka *Interactive Multimedia* tersebut menjadi *Hypermedia*.³⁷

d. Model Penyajian Multimedia

Multimedia dapat digunakan sebagai alat mengajar utama untuk memberi penguatan belajar awal, merancang, dan memotivasi belajar, atau berbagai jenis kemungkinan lainnya. Deni Darmawan membagi model penyajian

³⁷ Munir, *Multimedia Konsep...*, h. 24.

tersebut mulai dari model drills, model tutorial, model simulasi, model games.³⁸ Berikut Penjelasannya:

1. Model Drills

Model drills dalam CBI (*Computer Basic Instruction*) pada dasarnya merupakan salah satu strategi yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati pengalaman yang sebenarnya. Model ini pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program. Secara umum, tahapan materi CBI Drills adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa,
- b. Siswa mengerjakan soal-soal latihan,
- c. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik,
- d. Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk

³⁸ Deni Darmawan, *Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pengajaran Online*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). h. 59-62.

mengulangi latihan atau remediation, yang dapat diberikan secara parsial atau akhir keseluruhan soal.

2. Model Tutorial

Program CBI tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode tutorial dalam CBI pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe branching dimana semua informasi mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusun dengan pertanyaan. Adapun tahapan pembelajaran dengan komputer model tutorial adalah sebagai berikut: a) *introduction* (pengenalan); b) *presentation of information* (penyajian informasi); c) *question of responses* (pertanyaan dan respon-respon); d) *judging of responses* (penilaian respon); e) *providing feedback about*.³⁹

3. Model Simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Model simulasi terbagi kedalam empat kategori, yaitu fisik, situasi, prosedur, dan proses yang masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu. Model ini dapat merefleksikan perilaku biologi komunikasi itu sendiri, yaitu bagaimana sel-sel tubuh, sel-sel

³⁹ Deni Darmawan, *Pendekatan Praktik...*, h. 63-65.

syaraf dan indra-indra manusia melakukan komunikasi dalam arti mereka menerima mengolah mentransformasikan dan memproduksi pesan-pesan baru yang dikeluarkan dalam bentuk perilaku atau verbal.⁴⁰

4. Model Games

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Pembelajaran didesain seolah peserta didik mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi- simulasi tertentu yang dibutuhkan agar peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud. Adapun prosedur pembelajaran secara keseluruhan dalam model permainan ini tidak berbeda dengan model sebelumnya, yaitu terdiri dari menu utama, petunjuk program, isi permainan, dan evaluasi.

e. Keunggulan dan Kekurangan Multimedia

Fenrich menyimpulkan keunggulan multimedia pembelajaran antara lain :

- a. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan.
- b. Peserta didik belajar dari tutor yang 'sabar' (seperti computer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan peserta didik.

⁴⁰ Deni Darmawan, *Pendekatan Praktik...*, h. 66.

- c. Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika
- d. Peserta didik mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi.
- e. Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.
- f. Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴¹

Selain keunggulan, multimedia juga mempunyai kekurangan. Kekurangan multimedia yang diutarakan oleh Elista adalah sebagai berikut:

- a. Design yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan.
- b. Tuntutan terhadap spesifikasi computer yang memadai.
- c. Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/cacat/disable.

E. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Bronowski, usia dini merupakan usia dimana usia yang tepat untuk diberikan berbagai konsep kehidupan sebagai bekal dikehidupan selanjutnya. Semenjak seorang manusia tersebut lahir dari rahim seorang ibu sampai dia dapat hidup mandiri memerlukan waktu yang sangat panjang dibandingkan makhluk hidup yang lainnya.

Anak adalah makhluk makhluk yang aktif dan penjelajah yang adaptif, selalu berupaya untuk mengontrol lingkungannya, demikian pendapat yang dikemukakan menurut erikson. Masa kanak-kanak merupakan gambaran awal

⁴¹ Muhammad Rusli, dkk, *Multimedia Pembelajaran...*, h. 97.

manusia sebagai seorang manusia, tempat kebaikan dan sifat buruk kita yang tertentu dengan lambat, namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya.

Anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat unik, karena didunia ini tidak ada satupun yang sama, meskipun terlahir sebagai anak kembar, mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, kekurangan, bakat, dan minat masing-masing. Perilaku anak juga beragam, demikian pula cara belajarnya, oleh karena itu, para pendidik anak usia dini perlu mengenal keunikan tersebut agar dapat membantu mengembangkan potensi mereka secara lebih baik dan efektif. Masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.⁴²

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan anak yang pesat, di mana usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi masa depan anak atau disebut juga masa keemasan (*The Golden Age*) merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral. Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki masa keemasan (*The Golden Age*) yang tidak dapat terulang kembali, di mana pada masa tersebut anak memiliki perkembangan yang sangat pesat dan memiliki keunikan dan karakteristik yang berbeda-beda. Keunikan dan karakteristik yang berbeda-beda tersebut akan

⁴² Suyadi, Konsep Dasar PAUD, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h.1.

memberikan ciri khas pada anak, yang harus benar-benar diperhatikan distimulus pertumbuhan dan perkembangannya.⁴³

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Karakteristik anak usia 5-6 tahun dapat dilihat sebagai berikut: a). Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Segala sesuatu yang ada disekelilingnya ingin diketahui olehnya. Kemudian, anak juga mulai gemar bertanya sesuatu meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana. b). Memiliki pribadi yang Unik. Meskipun kembar, setiap anak pasti mempunyai keunikan masing-masing seperti gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Dalam keunikan ini dapat berasal dari faktor generasi atau nerasal dari lingkungan anak tersebut. c). Suka Berfantasi dan berimajinasi. Menurut Lubis, fantasi merupakan kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Sedangkan menurut buku ayah dan bunda, imajinasi anak adalah usia dini suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi yang nyata. Sedangkan kemampuan anak dalam menciptakan suatu objek tanpa didukung data yang nyata. Fantasi dan imajinasi anak sangat penting bagi perkembangan. Oleh karena itu, fantasi dan imajinasi perlu diarahkan dan dikembangkan melalui berbagai kegiatan. d).

⁴³ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2014), h. 34.

Masa potensi untuk belajar. Masa golden age adalah usia emas yaitu istilah yang disebutkan untuk anak usia dini. Karena pada rentang usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Menurut Siskandar, hubungan yang positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya. Oleh karena itu, anak usia dini merupakan masa yang paling peka dan potensi untuk mempelajari sesuatu. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat kepada anak tersebut. e). Menunjukkan sikap egosentris. Menurut Hurlock, anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan dari orang lain. Anak yang egosentris lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dari pada tentang orang lain yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak tersebut misalnya, suka merebut mainan temannya, mengganggu temannya dan lain sebagainya. f). Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. Anak usia dini mempunyai daya rentang perhatian yang pendek sehingga perhatian anak tersebut teralihkan pada kegiatan yang lainnya. Usia 5 tahun untuk dapat melakukan duduk tenang kemudian memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang..⁴⁴

Karakteristik perkembangan aspek motorik kasar usia 5-6 tahun sebagai berikut :

⁴⁴ Mukmir Amini, *Perkembangan dan konsep dasar perkembangan anak usia dini*, (Jakarta: PT Indeks), h.104-109.

- a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- b) Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, dan kepala dan menirukan tarian atau senam.
- c) Melakukan permainan fisik dengan aturan.
- d) Terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri.
- e) Mampu naik turun tangga.
- f) Mampu melompat.
- g) Mampu berlari.
- h) Melakukan kegiatan kebersihan diri.⁴⁵

3. Ciri Khas Islamiyah pada Anak Usia Dini

Secara umum pendidikan anak usia dini khususnya pada anak-anak di sekolah Islam adalah membangun individu yang berkepribadian Islami berdasarkan pada al-Quran dan As-Sunah. Sehingga dari tujuan ini akan terbentuk individu yang berakhlakul kharimah, serta memiliki kecerdasan emosional dan spiritual (*religijs*), konsistensi (*istiqamah*), kerendahan hati (*tawadhu*), totalitas (*kaffah*), keseimbangan (*tawazun*), integritas dan penyempurnaan (*ihsan*). Kebutuhan pendidikan nilai keluarga perkotaan hendaknya dapat dilakukan pada TK dan PAUD yang mengusung tema Islam ataupun yang mengaku berlandaskan konsep dasar Islam. Pendidikan seperti

⁴⁵ Nur Ardianti, Dkk, Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Indonesia Journal of Early Childhood Education*, Vol 2 No, 1, Juli 2019

ini sangatlah cocok dengan Indonesia, mengingat mayoritas penduduk Indonesia memang beragama Islam, sehingga sistem pendidikan Islam yang mampu mengembangkan pribadi dalam membentuk akhlakul karimah, baik secara individual maupun sosial, seharusnya menjadi tujuan utama setiap institusi pendidikan di Indonesia.⁴⁶ Ciri khas islamiyah dari pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini ialah dapat dilihat dari pemberian salam dalam pembukaan video senam, kemudian sebelum melakukan gerakan senam anak-anak di ajak untuk membacakan do'a terlebih dahulu, kemudian pada tahapan akhir anak-anak melakukan gerakan pendinginan yang diiringi lagu menghormati guru sebagai tanda terimakasih telah mendo'akan serta mengajarkan ilmu dengan ikhlas.

⁴⁶ Sarjono, "Nilai-Nilai Dasar Pendidikan Islam", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. II, No. 2, 2005, h. 41-42

BAB III

METODE PENELITIAN

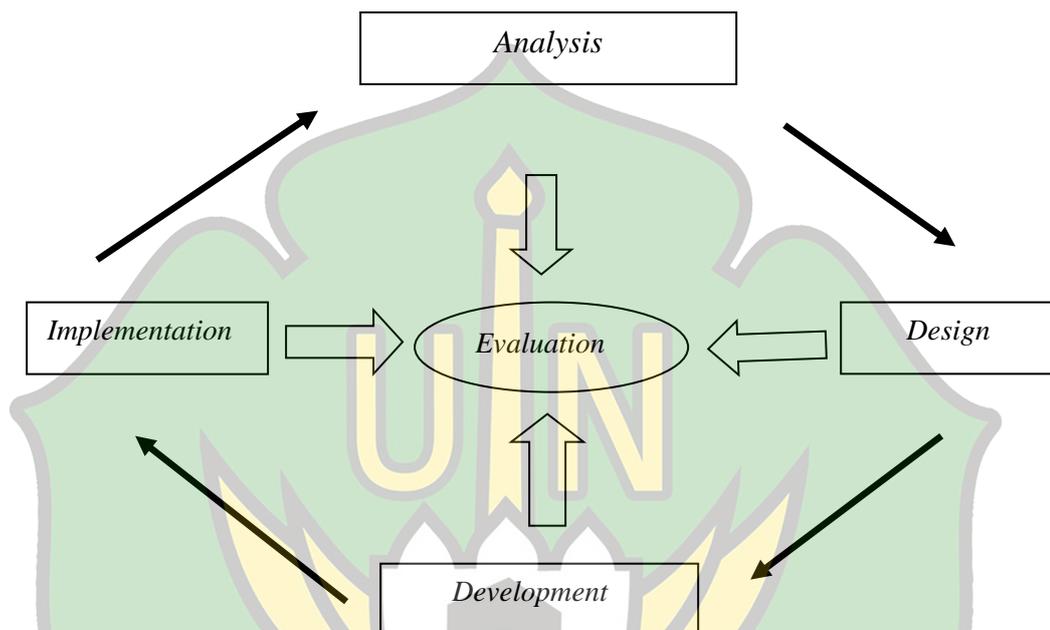
A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).⁴⁷ Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan metode R&D sehingga menghasilkan produk yang baru. *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, observasi, dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks, 2017), h. 26.

dalam merivisi dan mengembangkan model gerakan senam ceria berbasis multimedia.⁴⁸

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE



Gambar 3. 1 Bagan Penelitian Model ADDIE.⁴⁹

B. Prosedur Penelitian

Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia dalam penelitian ini ada beberapa Tahap dapat dilihat pada tabel berikut :

⁴⁸ Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 142.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*,..., h. 26.

Tabel 3. 1 Model Pengembangan ADDIE pada Perancangan Model Gerak Senam Ceria Berbasis Multimedia

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Lauran
(1)	(2)	(3)
<i>Analysis</i>	Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran senam seperti penguasaan model gerakan senam yang telah diberikan, senam yang digunakan oleh guru kurang menarik, dan masalah lainnya disekolah PAUD Thiflah Aceh Besar	Solusi terhadap permasalahan
<i>Design</i>	Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan, selanjutnya membuat desain model gerakan senam ceria berbasis multimedia.	Desain Model Gerakan Senam Ceria Berbasis multimedia. <ol style="list-style-type: none"> a. Kain hijau b. Tripot c. Spiker d. Laptop e. Kamera f. Paku g. Selotip h. Aplikasi Adop Primer i. Infokus j. Layar Proyektor k. Cover DVD

<i>Develop</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan model gerakan senam ceria berbasis multimedia 2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator (ahli IT, ahli senam dan ahli media). Tim Validator pada penelitian pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini yaitu ada 3 dosen ahli. <ol style="list-style-type: none"> a. Ahli IT <ul style="list-style-type: none"> - Bapak Hendri Ahmadian, M.I.M b. Ahli Senam <ul style="list-style-type: none"> - Ibu Dr. Yeni Marlina, M.Pd c. Ahli Media <ul style="list-style-type: none"> - Ibu Dewi Fitriani, M. Ed 3. Melakukan revisi terhadap saran yang telah diberikan oleh Tim validator untuk mendapatkan produk model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang baik dan sesuai dengan yang diinginkan. 4. Data yang diperoleh dari hasil validasi, dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang akan dikembangkan. 	Model gerakan senam ceria berbasis multimedia siap untuk di implementasikan
----------------	---	---

<i>Implement</i>	Implementasi kelayakan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia dilakukan dengan uji coba memperlihatkan video gerakan senam ceria yaitu dilakukan pada anak PAUD Thiflah Aceh Besar. Selanjutnya, peneliti juga melakukan pertanyaan dengan angket lembar observasi dengan memberikan media emot smile untuk melihat ketertarikan, kemenarikan dan motivasi dalam melakukan gerakan senam ceria berbasis multimedia pada anak di PAUD Thiflah Aceh Besar sesuai dengan indikator yang dicapai. Hal ini dilakukan untuk melihat ketertarikan dan motivasi anak untuk melakukan gerakan senam ceria berbasis multimedia, serta melihat aspek kualitas kepraktisan model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang telah dikembangkan.	Penerapan model gerakan senam ceria berbasis multimedia pada pengembangan model gerakan senam
<i>Evaluate</i>	Tahap evaluasi adalah tahap penelitian terhadap hasil kelayakan model gerakan senam ceria berbasis multimedia dari tiga pakar ahli dan penilaian terhadap kemampuan anak dalam melakukan gerakan senam ceria berbasis multimedia R sehingga Y didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang telah di kembangkan.	Presentase nilai kelayakan dan hasil observasi kemampuan dalam model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang telah dikembangkan.

(*sumber : Suparti Mariana Susanti, 2017*).⁵⁰

⁵⁰ Suparti, Mariana Susanti, *Pengembangan.....*, h. 109.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Thiflah Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar, pemilihan sekolah tersebut dikarenakan dengan kondisi pandemi covid-19 PAUD Thiflah Aceh Besar tetap melakukan pembelajaran dan berlangsung sesuai panduan kesehatan covid 19 seperti memakai masker, mencuci tangan dan tetap menjaga jarak sehingga dapat mendukung untuk dilaksanakannya penelitian pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia, yang dimana di PAUD Thiflah juga terdapat banyak siswa yang nantinya sangat mendukung dalam pelaksanaan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2020/2021 dimulai dari bulan Agustus sampai dengan Januari, berikut tabel keterangan penelitian.

Tabel 3. 2 Keterangan Proses penelitian

BULAN	Analysis	Design	Developer	Implement	Evaluate
Agustus					
September					
Oktober					
November					
Desember					
Januari					

D. Pengumpulan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan lembar penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang telah dikembangkan oleh pakar ahli media dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang telah dikembangkan.

- 1) Lembar penilaian kelayakan model gerakan senam ceria berbasis multimedia, lembar ini dibagikan kepada 3 validator ahli yang terdiri dari 3 orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry. Lembar ini juga dibagikan setelah model gerakan senam ceria berbasis multimedia dikembangkan oleh peneliti dan sebelum diimplementasikan kesekolah. Setelah dosen menilai model gerakan senam ceria berbasis multimedia, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan media yang telah dikembangkan, dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan model gerakan senam ceria berbasis multimedia menjadi masukan dalam perbaikan.
- 2) lembar observasi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia di gunakann untuk mengukur aspek kepraktisan. Aspek ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak dengan pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia. Peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli agar data yang diperoleh valid dan akurat. Setelah anak PAUD Thiflah

melakukan model gerakan senam ceria berbasis multimedia. Maka peneliti meminta kepada guru untuk mengisi lembar observasi kemampuan gerakan senam ceria pada anak terhadap pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam instrumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

a. Lembar kelayakan

Lembar kelayakan digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan model gerakan senam berbasis multimedia. Lembar observasi penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli dan guru di PAUD Thiflah Aceh Besar. Lembar observasi ini menentukan apakah model gerakan senam ceria berbasis multimedia layak digunakan tanpa revisi, dengan revisi atau tidak layak diproduksi. Lembar observasi ini berbentuk *rating-scale* (skala bertingkat) 4 katagori penilaian dari yang tertinggi yaitu: 4, 3, 2, 1.⁵¹

⁵¹ Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, *Penilaian Hasil Belajar*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 2005), h. 112.

Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia Oleh Ahli IT

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Kesesuaian video dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun				
2.	Kesesuaian gerakan dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun				
3.	Gerakan senam ceria yang disajikan dengan tampilan yang menarik				
4.	Mempelajari kesempatan untuk belajar sendiri				
5.	Kesesuaian gambar dengan pemilihan background				
6.	Kesesuaian backsound dengan gerakan senam ceria				
7.	Kemenarikan penyajian gerakan senam ceria				
8.	Kesesuaian musik dengan gerakan				
9.	Melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun				
10.	Dapat digunakan klasikal dan individual				
11.	Kesesuaian audio/music yang digunakan dalam senam ceria				
12.	Kesesuaian gerakan senam ceria dengan anak usia 5-6 tahun				
13.	Kemenarikan dari background tampilan senam ceria				
14.	Kesesuaian kalimat penjelas dengan backsound yang di gunakan				
15.	Kesesuaian gambar dapat memudahkan, mengingat dan memahami gerakan senam ceria				

Sumber: Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan, Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Prodesi Kependidikan, 2016.*⁵²

⁵² Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan, (Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Prodesi Kependidikan, 2016) h. 50.*

Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia Oleh Ahli Senam

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Kesesuaian gerakan senam ceria dengan irama yang dirancang				
2.	Gerakan yang dikembangkan mendukung kebugaran jasmani anak usia dini				
3.	Tampilan video senam ceria pada produk pengembangan				
4.	Irama musik senam ceria sesuai dengan anak usia dini				
5.	Efektifitas video senam ceria				
6.	Kualitas audio/musik senam ceria yang dikembangkan				
7.	Kualitas gambar senam ceria pada produk pengembangan				
8.	Durasi waktu yang dirancang melebihi dari 3 menit				
9.	Keterampilan pemilihan background tampilan senam ceria				
10.	Kesesuaian gerakan senam ceria dengan backsound				
11.	Kemenarikan penyajian backsound pada gerakan senam ceria				
12.	Gerakan senam ceria mudah untuk dipelajari				
13.	Kesesuaian gambar dan backsound saling mendukung				

14.	Kesesuaian backsound dengan gerakan senam				
15	Senam ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani				

Sumber: Masyhud, .2016

Tabel 3. 5 Instrumen Validasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia Oleh Ahli Media

No.	Kriteria Penilaian	Nilai Kriteria			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan gambar sesuai dengan gerakan senam ceria				
2.	Ketetapan ukuran gambar dari senam ceria				
3.	Kualitas tampilan gambar dari gerakan senam ceria				
4.	Ketetapan pemilihan backsound dengan gerakan senam ceria				
5.	Keterampilan pilihan background dengan gerakan senam ceria				
6.	Kemnarikan cover depan dari CD senam ceria				
7.	Kesesuaian tampilan dengan isi dari senam ceria				
8.	Kesesuaian dengan kegunaan fleksibilitas (dapat digunakan terbimbing atau mandiri)				
9.	Kualitas media (CD) senam ceria.				
10.	Kemnarikan pemilihan warna dari senam ceria				
11.	Kejelasan gambar dari senam ceria				

12.	Kemenarikan gambar dari senam ceria				
13.	Ketetapan letak teks pada kalimat penjelas dari senam ceria				
14.	Kesesuaian background backsound saling mendukung				
15.	Kualitas gambar jelas dan mudah diingat				

Sumber: Masyhud, 2016.

- b. Lembar observasi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia

Lembar observasi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia di gunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Lembar observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan anak dengan pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia. Lembar observasi ini berbentuk *rating-scale* dengan 4 katagori penilaian yaitu: 4, 3, 2, 1.⁵³

⁵³ Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, *Penilaian Hasil Belajar, ...*, h. 112

Tabel 3. 6 Instrumen Lembar Observasi Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

No.	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Apakah anak suka dengan gerakan senam ceria ini ?				
2.	Apakah anak suka dengan musik senam ceria ?				
3.	Apakah anak bisa belajar dengan mudah gerakan senam ceria ini ?				
4.	Apakah anak bisa mengikuti gerakan senam ceria ini ?				
5.	Apakah anak tertarik mengikuti gerakan senam ceria ini ?				
6.	Apakah anak lebih semangat dalam melakukan gerakan senam ceria ?				
7.	Apakah anak bisa belajar mandiri gerakan senam ceria ini?				
8.	Apakah anak mudah mengingat gerakan senam ceria ini ?				

Sumber: Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan

Lembar Observasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data lembar observasi penilaian terhadap model gerakan senam ceria berbasis multimedia, kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli IT, Ahli Senam dan Ahli Media

Interval	Kategori
$X > 4$	Sangat Layak
$3,67 < x \leq 4$	Layak
$2,67 < x \leq 3,67$	Cukup Layak
$2 < x \leq 2,67$	Kurang Layak
$X \leq 2$	Tidak Layak

Sumber: Tampubolon S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, Jakarta : Erlangga, 2014

2. Lembar Observasi Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

Pengembangan model gerakan senam ceria dapat dilihat dari data lembar observasi yang telah diberikan kepada guru untuk melihat bagaimana pengembangan anak usia dini terhadap pengembangan model gerakan senam ceria dengan berbasis multimedia, yang dipresentasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tabulasi data yang diperoleh di PAUD Thiflah Aceh Besar Penskoran lembar observasi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis

multimedia dengan memberikan tanda (✓) pada pilihan, yaitu: 4 katagori penilaian yaitu: Sangat Setuju (skor 4), Setuju (skor 3), Tidak Setuju (skor 2), Sangat Tidak Setuju (1).

- b. Mengkorvensikan rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian dengan skor minimum ideal adalah 1 dan skor maksimum ideal adalah 4.

lembar observasi model pengembangan gerakan senam ceria berbasis multimedia terhadap anak usia dini dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{skor hasil Penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Nilai rata-rata dari lembar observasi kemampuan pengembangan gerakan senam ceria berbasis multimedia kemudian dicocokkan dengan tabel 3.8 kategori berdasarkan lembar observasi.

Tabel 3. 8 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi untuk Kemampuan Gerakan Senam

Presentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Setuju
61-80	Setuju
41-60	Tidak Setuju
0-40	Sangat Tidak Setuju

Sumber :Tampubulon, 2014.⁵⁴

⁵⁴ Tampubulon S, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 44.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *R&D (Research Development)* dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis permasalahan pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, yang dimana mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ada di PAUD Thiflah Aceh Besar. Dari hasil observasi diperoleh bahwa senam yang digunakan di PAUD Thiflah kurang adanya ketertarikan saat melakukan gerakan senam, gerakan senam yang biasanya hanya diberikan dengan musik saja dan mengikuti arahan dari pendidik. Jenis dan lagu yang digunakan di PAUD Thiflah Aceh Besar ini tidak sesuai dengan irama musik senam sehingga membuat anak kurang bersemangat dan termotivasi dalam melakukan kegiatan senam. Aktivitas senam biasanya dilakukan setiap pagi dengan gerakan senam

yang terlalu rumit sehingga membuat anak sulit mengikuti gerakan senam dan susah mengingat gerakan senam yang diberikan.

Peneliti mengembangkan sebuah model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang membangkitkan semangat anak untuk tertarik dan termotivasi dalam melakukan gerakan senam. Model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini dapat di praktekkan anak melalui video yang telah di buat semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan anak serta motivasi anak dalam melakukan gerakan senam, dengan adanya gerakan senam berbasis multimedia membuat anak tidak mudah bosan karena dalam video senam ceria ini sudah dibuat semenarik mungkin agar anak termotivasi dalam melakukan gerakan senam ceria ini. Senam ini sangat mudah diingat dan mudah dipelajari karena musik yang digunakan dalam senam ini menarik perhatian anak dan juga dapat melatih fisikmotorik pada anak.

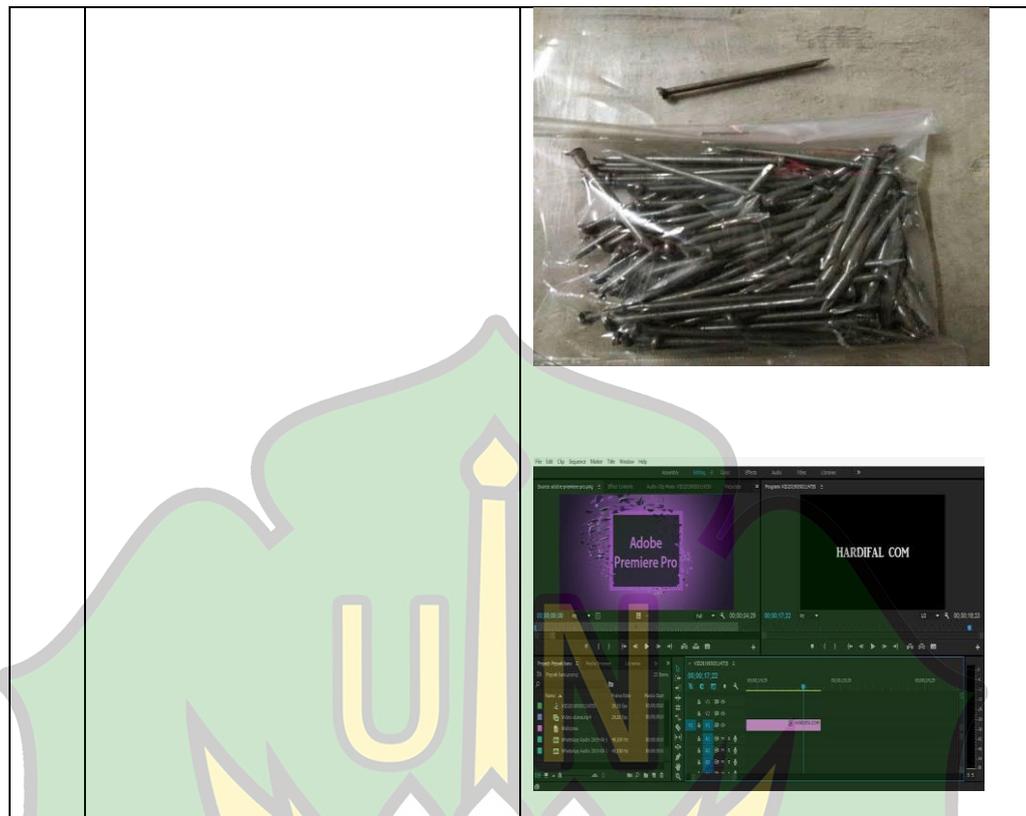
2. *Design (Perancangan)* جامعة الرانري

Setelah melakukan analisis, maka peneliti membuat desain awal terhadap model gerakan senam ceia berbasis multimedia, yaitu peneliti membuat desain menggunakan alat dan bahan dibawah ini sebagai berikut:

Table 4.1 Alat dan Bahan Desain Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

No	Alat dan Bahan	Gambar
1.	Alat : Labtop, Infocus, Tape Radio, Layar Proyektor, Kamera, Tripot, Kain Hijau.	 <p>The 'Gambar' column contains three photographs. The top photo shows a black Acer laptop and a white Epson projector on a blue table. The middle photo shows a green screen in a room. The bottom photo shows a Canon EOS 60D camera with a lens attached, resting on its white retail box.</p>

		
2.	Bahan : Selotip Hitam, CD/DVD, Paku, Aplikasi Adobe Primer	  



Desain awal dari model gerakan senam ceria berbasis multimedia yaitu menggunakan Aplikasi Adobe Primer. Langkah-langkah pembuatan model gerakan senam ceria berbasis multimedia, meliputi tahap diantaranya sebagai berikut :

Table 4.2 Langkah-Langkah Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

No.	Keteangan	Gambar
1.	Pertama yaitu melakukan jalan ditempat sebelum melalukan gerakan pemanasan senam ceria berbasis multimedia ini	

<p>2.</p>	<p>Selanjutnya melakukan gerakan pemanasaan dapat dilihat dari gambar gerakan yang dilakukan mengangkat kedua tangan keatas, lalu menurun ke bawah dengan angka menghitung 1,2,3. Kemudian merentangkan tangan dengan menggelengkan kepala kekiri dan kanan. Lalu meletakkan tangan diatas lutut dengan memutar pelan-pelan. Selanjutnya menggenggam tangan didepan kekiri dan kanan setelah itu menendangkan kaki kekanan dan kiri dan terakhir melompat tinggi keatas</p>	
<p>3.</p>	<p>Selanjutnya yaitu gerakan inti pada senam ceria ini gerakan yang dilakukan berjalan ditempat, kemudia merentangkan tangan ke atas dan ke bawah secara bergiliran sesuai irama lagu, kemudian bertepuk tangan dan mentekkkukan tangan beberapa kali dengan kaki menyilang kekiri dan kanan, kemudian mengangguk kebawah dan keatas, lihat kekanan dan kekiri, geleng kekiri dan kekanan. Gerakan selanjut dilakukan mengikuti irama music dan pengulangan gerakan seperti gambar disamping</p>	

		
4.	<p>Kemudian yang terakhir yaitu gerakan pendinginan pada senam ceria ini gerakan yang dilakukan adalah mengangkat kedua tangan keatas dengan santai beriringan dengan tarikan nafas kemudian tangan dirunkan perlahan dengan menghembuskan nafas secara perlahan kemudian di ulangi beberapa kali hingga selesai. Dapat dilihat pada gambar disamping</p>	

Setelah Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia selesai didesain tahap terakhir, baru kemudian Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia sudah berbentuk sebuah DVD yang berisi Video Senam Ceria Berbasis Multimedia untuk di Validasi oleh para Ahli (IT, Senam dan Media). Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini sebelum divalidasi :



Gambar 4. 1 Rancangan Sebelum Divalidasi

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap development atau pengembangan. Pada tahapan ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang sudah di buat dan sudah menjadi sebuah DVD yang berisi senam ceria. Setelah mendapatkan penilaian dari uji kelayakan selanjutnya merevisi sesuai kritik dan saran dari validator sebelum di implementasikan di PAUD Thiflah Aceh Besar. Validator terdiri dari 3 dosen, Ahli IT yaitu Bapak Hendri Ahmadian, M.I.M, Ahli Senam Ibu Dr. Yeni Marlina, M. Pd dan Ahli Media Ibu Dewi Fitriani, M. Ed.

a. Hasil Validasi Ahli

1. Validasi Ahli IT

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli IT. Validator mengisi instrumen validasi media dengan skor 4 (sangat layak), 3 (layak), 2 (tidak layak), 1 (sangat tidak layak). Hasil dari validasi oleh ahli IT pada produk awal disajikan dalam tabel berikut :

Table 4. 3 Hasil Validasi dari Validator Ahli IT

No	Kriteria Penilaian	Validator	Kategori
1.	Kesesuaian video dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
2.	Kesesuaian gerakan dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
3.	Gerakan senam ceria yang disajikan dengan tampilan yang menarik	4	Sangat Layak
4.	Mempelajari kesempatan untuk belajar sendiri	4	Sangat Layak
5.	Kesesuaian gambar dengan pemilihan background	4	Sangat Layak
6.	Kesesuaian backsound dengan gerakan senam ceria	3	Layak
7.	Penyajian gerakan senam ceria menarik perhatian anak	4	Sangat Layak
8.	Kesesuaian musik dengan gerakan	4	Sangat Layak
9.	Melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
10.	Dapat digunakan klasikal dan individual	4	Sangat Layak
11.	Kesesuaian audio/musik yang digunakan dalam senam ceria	4	Sangat Layak
12.	Kesesuaian gerakan senam ceria dengan anak usia 5-6 tahun	4	Sangat Layak
13.	Background tampilan senam ceria sangat menarik	4	Sangat Layak
14.	Kesesuaian kalimat penjelas dengan backsound yang digunakan	4	Sangat Layak
15.	Kesesuaian gambar dapat memudahkan, mengingat dan memahami gerakan	4	Sangat Layak
	Jumlah	59	
	Skor Rata-Rata	3,93	Sangat Layak

Berdasarkan rata-rata skor dari validator Ahli IT yang telah diperoleh didapatkan hasil 3,93. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari validator bahwa penilaian menunjukkan bahwa model gerakan senam ceria berbasis multimedia sangat layak untuk digunakan.

2. Validasi Ahli Senam

Produk awal yang telah diselesaikan kemudian di validasi oleh ahli senam. Hasil validasi oleh ahli senam pada produk awal disajikan dalam tabel di bawah ini sebagai berikut :

Table 4. 4 Validasi dari Validator Ahli Senam

No	Kriteria Penilaian	Validator	Kategori
1.	Kesesuaian gerakan senam ceria dengan irama yang dirancang	4	Sangat Layak
2.	Gerakan yang dikembangkan mendukung kebugaran jasmani anak usia dini	4	Sangat Layak
3.	Irama musik senam ceria sesuai dengan anak usia dini	4	Sangat Layak
4.	Efektifitas video senam ceria	4	Sangat Layak
5.	Kualitas audio/musik senam ceria yang dikembangkan	4	Sangat Layak
6.	Kualitas gambar senam ceria pada produk pengembangan	3	Layak
7.	Durasi waktu yang dirancang melebihi 3 menit	4	Sangat Layak
8.	Keterampilan pemilihan background tampilan senam ceria	4	Sangat Layak
9.	Kesesuaian gerakan senam ceria dengan backsound	4	Sangat Layak
10.	Kemenarikkan dalam penyajian backsound pada gerakan senam ceria	4	Sangat Layak
11.	Gerakan senam ceria mudah untuk dipelajari	4	Sangat Layak

12.	Kesesuaian gambar dan backsound saling mendukung	4	Sangat Layak
13.	Kesesuaian backsound dengan gerakan senam	4	Sangat Layak
14.	Senam ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani	4	Sangat Layak
	Jumlah	55	
	Skor Rata-Rata	3,92	Sangat Layak

Berdasarkan rata-rata skor dari validator ahli senam yang telah diperoleh didapatkan hasil 3,92. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa model gerakan senam ceria berbasis multimedia sangat layak digunakan.

3. Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah diselesaikan kemudian di validasi oleh ahli media. Hasil validasi oleh ahli senam pada produk awal disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Table 4. 5 Validasi dari Validator Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Validator	Kategori
1.	Tampilan gambar sesuai dengan gerakan senam ceria	4	Sangat Layak
2.	Ketetapan ukuran gambar dari senam ceria	4	Sangat Layak
3.	Kualitas tampilan gambar dari gerakan senam ceria	4	Sangat Layak
4.	Ketetapan pemilihan backsound dengan gerakan senam ceria	3	Layak
5.	Keterampilan pilihan background dengan gerakan senam ceria	4	Sangat Layak
6.	Kemenarikan cover depan dari CD senam ceria	4	Sangat Layak
7.	Kesesuaian tampilan dengan isi dari senam ceria	4	Sangat Layak

8.	Kesesuaian dengan kegunaan fleksibilitas (dapat digunakan terbimbing atau mandiri)	4	Sangat Layak
9.	Kualitas media (CD) senam ceria	4	Sangat Layak
10.	Kemenarikan pemilihan warna dari senam ceria	4	Sangat Layak
11.	Kejelasan gambar dari senam ceria	4	Sangat Layak
12.	Kemenarikan gambar dari senam ceria	4	Sangat Layak
13.	Ketetapan letak teks pada kalimat penjelas dari senam ceria	4	Sangat Layak
14.	Kesesuaian backgroun backsound saling mendukung	4	Sangat Layak
15.	Kualitas gambar jelas dan mudah diingat	4	Sangat Layak
	Jumlah	59	
	Skor Rata-Rata	3,93	Sangat Layak

Berdasarkan rata-rata skor dari validator Ahli IT yang telah diperoleh didapatkan hasil 3,93. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari validator bahwa penilaian menunjukkan bahwa model gerakan senam ceria berbasis multimedia sangat layak untuk digunakan.

b. Revisi Produk

Revisi produk merupakan pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia, berdasarkan validasi para ahli. Pada tahap ini dilakukan perbaikan produk dari model gerakan senam ceria berbasis multimedia berdasarkan saran dari validator ahli antara lain dibawah ini yaitu:

1. Validasi Ahli IT

Setelah dilakukan penilaian produk yang di berikan oleh validator ahli IT didapatkan saran dan masukan dari validator ahli IT yaitu bahwa gerakan senam ceria perlu ditambahkan efek subjeck pengajar menjadi dua orang atau 3 orang (dengan pengajar yang sama), kemudia validator ahli IT merevisi dari pernyataan validasi bahwa pemilihan kata “kemenarikan” diganti dengan kata yang sesuai.

2. Ahli Media

Sedangkan Ahli Media memberikan saran dan masuka berupa nama dari mahasiswa (peneliti) disesuaikan dengan nama pembimbing, dan juga ada tulisan yang tidak bisa dibaca karena tertutup warna background senam ceria ini. Berikut tabel penjelasan saran/masukan sebagai berikut :

Table 4. 6 Saran dari Validator Ahli IT

No.	Saran / Masukan	
	Sebelumnya	Sesudah diubah
1.	Kemenarikan penyajian gerakan senam ceria	Penyajian gerakan senam ceria menarik perhatian anak
2.	Kemenarikan dari <i>background</i> tampilan senam ceria	<i>Background</i> tampilan senam ceria sangat menarik

Table 4. 7 Saran dari Validator Ahli Media

No.	Saran / Masukan	
	Sebelumnya	Sesudah diubah
1.		
2.		

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan ini merupakan tahapan lanjutan dari pengembangan, setelah melakukan revisi produk, peneliti melakukan uji coba terhadap siswa di PAUD Thiflah Aceh Besar pada kelas B berjumlah 10 orang anak. Dan peneliti juga melibatkan guru PAUD Thiflah untuk memberikan penilaian kepada anak saat melakukan gerakan senam ceria berbasis multimedia sesuai dengan indikator penilaian. Pemberian lembar observasi ini bertujuan untuk melihat ketertarikan dan motivasi anak dalam gerakan senam ceria berbasis multimedia. Tahap implementasi terdiri dari uji coba yang telah didesain dan dinilai oleh 3 orang dosen ahli. Agar lebih jelas dapat dilihat dari tabel pada halaman selanjutnya:

Table 4. 8 Hasil Penerapan Lembar Observasi Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

No	Indikator	Skor Maksimal				Persentase %	Kategori
		1	2	3	4		
		STS	TS	S	SS		
1	Apakah anak suka dengan gerakan senam ceria ini ?	0	1	3	6	87	Sangat Setuju
2	Apakah anak suka dengan music senam ceria ?	0	0	4	6	90	Sangat Setuju
3	Apakah anak bisa belajar dengan mudah gerakan senam ceria ini ?	0	1	4	5	85	Sangat Setuju
4	Apakah anak bisa mengikuti gerakan senam ceria ini ?	0	0	3	7	92	Sangat Setuju
5	Apakah anak tertarik mengikuti gerakan senam ceria ini ?	0	0	2	8	95	Sangat Setuju
6	Apakah anak lebih semangat dalam melakukan gerakan senam ceria ini ?	0	1	2	7	90	Sangat Setuju
7	Apakah anak bisa belajar mandiri gerakan senam ceria ini ?	0	0	5	5	87	Sangat Setuju
8	Apakah anak mudah mengingat gerakan senam ceria ini ?	0	1	2	7	90	Sangat Setuju
Jumlah						716	
$P = \frac{\text{skor hasil Penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$						89%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel rata-rata skor hasil lembar observasi penilaian anak untuk setiap pertanyaan berkisaran sangat setuju dan dapat dikatakan bahwa lembar observasi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia didapatkan hasil 87,5%. Berdasarkan hasil dan kriteria yang telah

ditetapkan dan disimpulkan bahwa dari lembar observasi pengemangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia sangat setuju untuk digunakan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah diimplementasikan di PAUD Thiflah Aceh Besar, selanjutnya peneliti melakukan tahap kelima dari model ADDIE yang dimana tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama di implementasikan video gerakan senam ceria di PAUD Thiflah Aceh Besar dan masukan serta saran-saran dari dosen pembimbing yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna serta memiliki kualitas baik karena memenuhi 2 aspek, yaitu sangat layak dan sangat setuju.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media CD/DVD yang berisi model gerakan senam ceria yang akan meningkatkan minat dan motivasi anak dalam melakukan gerakan senam di PAUD Thiflah Aceh Besar. Dalam penelitian ini menggunakan CD/DVD yang berisi video gerakan senam yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi anak dalam melakukan gerakan senam.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) diawali dengan tahap 1 (*Analisis*) yaitu digunakan untuk

mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya minat anak dalam melakukan gerakan senam. tahap 2 (*Design*) selanjutnya yaitu setelah melakukan analisis permasalahan barulah kemudian mendesain model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang berupa sebuah video gerakan senam ceria. Tahap selanjutnya yaitu tahap 3 (*Development*) pada tahap pengembangan ini meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 3 dosen ahli yakni dosen Ahli IT, Ahli Senam dan Ahli Media. Tahap berikutnya yaitu tahap ke 4 (*Implementasi*) yaitu melakukan uji coba terhadap anak PAUD Thiflah Aceh Besar dengan 10 anak. Berikutnya tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap ke 5 (*Evaluasi*) yaitu tersusunlah produk akhir dari pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia pada PAUD Thiflah Aceh Besar.

2. Kelayakan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

Model gerakan ini diperiksa dan divalidasi kelayakannya oleh para ahli. Ahli IT, Ahli Senam dan Ahli Media. Apabila produk dirasa belum layak digunakan maka para ahli akan memberikan saran serta masukan. Berdasarkan hasil dari penilaian kelayakan dari para validator dijabarkan sebagai berikut :

a. Ahli IT

Model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini telah melewati uji kelayakan dan tahap perbaikan atau revisi dan beberapa masukan yang harus di ubah atau dipakai dan harus di perbaiki. Secara keseluruhan nilai rata-rata

yang diperoleh dari ahli IT yaitu keseluruhannya 3,93 sehingga dapat dinyatakan bahwa produk dari model gerakan senam ceria ini sangat layak digunakan.

b. Ahli Senam

Senam yang dibuat pada model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini telah melewati uji kelayakan. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli senam yaitu keseluruhan 3,92 dapat dinyatakan bahwa produk dari model gerakan senam ceria ini sangat layak digunakan.

c. Ahli Media

Model gerakan senam ceria untuk penilaian kelayakan melewati tahap perbaikan atau revisi. Dari penilaian ahli media menyatakan bahwa adanya perbaikan yang harus di ubah dan diperbaiki. Dari rata-rata keseluruhan nilai diperoleh ahli media adalah 3,93 sehingga disimpulkan bahwa produk model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini dinyatakan sangat layak digunakan.

d. Angket Lembar Observasi Pengembangan Model Gerakan Senam Ceria Berbasis Multimedia

Model gerakan senam ceria berbasis multimedia yang telah dikembangkan dan dilakukan uji coba pada anak di PAUD Thiflah Aceh Besar dengan jumlah anak 10 orang. Adapun hasil yang diperoleh dari skor rata-rata keseluruhan ialah 89% yang telah dinilai oleh guru sesuai indikator yang dicapai.

BAB V PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan model gerakan senam ceria berbasis multimedia, dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kelayakan pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini dikembangkan dengan metode penelitian R&D model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahap perkembangan yaitu sebagai berikut :
(Analisis) Kebutuhan, analisis kebutuhan dan karakteristik pada anak.
(Deployment) meliputi validasi ahli dan revisi produk. *(Implementasi)* meliputi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia dan mengisi lembar angket respon guru terhadap model gerakan senam ceria berbasis multimedia. *(Evaluasi)* meliputi analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas produk pengembangan. Model gerakan senam ceria berbasis multimedia ini dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil rata-rata skor penilaian dari validator ahli. Dari penilaian ahli IT dan Media mendapatkan skor rata-rata 3,93 dengan kategori sangat layak. Sedangkan skor rata-rata dari ahli senam ialah 3,92 dengan kategori sangat layak untuk digunakan.
2. Berdasarkan lembar observasi pengembangan model gerakan senam ceria berbasis multimedia menunjukkan bahwa model gerakan senam ceria

berbasis multimedia ini yang akan dikembangkan berkualitas dan sangat setuju dengan skor rata-rata 89% dengan kategori sangat setuju. Dengan ini peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil yang diperoleh anak di PAUD Thiflah Aceh besar sangat menyukai dan termotivasi dalam melakukan gerakan senam ceria berbasis multimedia.

B. SARAN

Model gerakan senam ceria ini sudah sangat layak namun ada sedikit kekurangan dalam penyajian gambar dalam video yang di kembangkan. Oleh karena itu peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Dapat dijadikan penelitian pengembangan lebih lanjut pada tingkat uji coba beberapa sekolah sehingga diperoleh lebih banyak model gerakan senam ceria yang lebih baik lagi
2. Model gerakan senam ceria ini dapat dikembangkan dan diperluas lagi agar banyak sekolah yang dapat memakai gerakan senam ceria berbasis multimedia ini. Sehingga produk ini menjadi lebih berkualitas dan terkenal.

DAFTAR PUSATAKA

- Abdul Majid, (2005). *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Adi Pratomo, (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*, Yogyakarta: Percetakan Deepublish.
- Anindya Fajarini, (2018). *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*, Jember.
- Asep Kurnia Nenggala, (2006) *Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan*, Jakarta: Grafindo.
- Asmawi Zaenul dan Noehi Nasution, (2005). *Penilaian Hasil Belajar*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- Darma, Jarot S., (2009). *Shenia Ananda, Buku Pintar Menguasai Multimedia*, Jakarta Selatan: PT Transmedis.
- Deni Darmawan, (2012). *Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pengajaran Online*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desni Yuniarni, (2019). “Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas kalimantan Barat”, *Jurnal Obsesi*, 4(1).
- Dr. Sapto Adi, M.Kes dan Abi Fajar Fathoni, (2019). *Kajian Bahan Ajar Mobile Learning Senam Lantai*, Malang: Wine Media.
- Drs. Muhajir, M.Ed., (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, PT Galih Indonesia Printing.
- Febrina Anggraini, (2016) “Peranan Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Fis Adrianti, (2012). *Olahraga Menjelaskan Senam Lantai*, Jakarta Timur: Balai Pustaka.
- Galih Dwi Pradipta, (2013). “Model Senam Si Buyung Untuk Pembelajaran Motorik Kasar Pada Siswa Taman Kanak-Kanak”, *Jurnak Keolahragaan*, 1(2).
- Haryanto Moh. Nor El-Ibrahim, (2012). *Olahraga Mengenal Teknik Senam Dasar*, Jakarta Timur: PT Balai Pustaka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://lektur.id/arti-ceria/>
- Lorens Bagus, (2005). *Kamus Filsafat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- M. Furqon H. dkk, "Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani", *Jurnal: Pasca Sarjana, UNS*.
- M. Suyanto, (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Hak Cipta.
- Mahendra, (2009). "Pendekatan Pola Gerak Dominan Dan Gaya Mengajar Dalam Pembelajaran Senam Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan*.
- Margono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Masyhud, M, Sulthon, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Prodesi Kependidikan (LPMPK).
- Muhammad Rusli., dkk, (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Mukmir Amini, (2010). *Perkembangan dan konsep dasar perkembangan anak usia dini*, Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, (2014). *Manajemen PAUD*, Bandung: Rosdakarya.
- Munir, (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Nur Ardianti,Dkk, (2019). "Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini", *Indonesia Journal of Early Childhood Education*, 2(1).
- Nuryanti, (2015). "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria", *Jurnal Pendidikan* , 5(2).
- Oktariana. M.Pd, (2018). *Pembelajaran Gerakan Dasar Senam Irama Berbasis Multimedia*, Yogyakarta: CV. GRE Publishing.
- Oktariyana dan Oktariyani, (2019). "Model Pembelajaran Gerak Dasar Senam Irama Berbasis Multimedia", *Jurnal ilmiah Indonesia*, 4(2).
- Sugiyono,(2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi arikunto, (2012). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka cipta.
- Anindya Fajarini, M.Pd, (2018). *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*, Jember.
- Sarjono, (2005). "Nilai-Nilai Dasar Pendidikan Islam", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2).
- Suyadi, (2015). *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tampubulon S, (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, Jakarta : Erlangga.

Tim Penulis Rosda, *Kamus Filsafat*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Toni Limbong, (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis.

Yudi Harianto, Sugianti, (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2 teori Dan Peraktek*, Kota Pasuruan: Perum Sekar Indah.



FOTO KEGIATAN PENELITIAN





