

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH KEMAMPUAN KOORDINASI MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TTK ST. PAULUS WAEPANA KECAMATAN SOA KABUPATEN NGADA

¹Maria Melita Uko, ²Gde Putu Arya Oka, ³Konstantinus Dua Dhiu
¹²³Program studi PG-PAUD

STKIPCitra Bakti

¹mariamelitauko96@gmail.com ²okaeciken@gmail.com ³duakonstantinus082@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan pengembangan media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak usia dini dan mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak usia dini kelompok B di TTK ST. Paulus Waepana Kecamatan Soa Kabupaten Ngada. Subyek penelitian yaitu 1 ahli materi pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran dan 6 orang anak usia dini kelompok B di TTK ST. Paulus Waepana. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: dihasilkannya media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak usia dini dengan kelayakan berdasarkan hasil uji materi pembelajaran dengan persentase 88% dengan kriteria "Sangat Valid", penilaian dari ahli media pembelajaran 80% dengan kriteria "Valid", penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh 81% dengan kriteria "Valid", penilaian pada uji coba perorangan persentase 73% dengan kriteria "Valid", dan penilaian pada uji coba kelompok kecil persentase 70% dengan kriteria "Valid". Dari hasil diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran tabung angka video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek motorik halus anak di TTK ST. Paulus Waepana.

Abstract

This study aims to: 1) Describe the design or design of the development of instructional video media to train fine motor coordination skills in early childhood group B and knowing the level of feasibility of learning video media to train fine motor coordination skills of early childhood group B in TTK ST. Paulus Waepana, Soa District, Ngada Regency. In the study there were several subjects, namely one learning material expert, one learning media expert, one learning design expert and six early childhood children in group B at TTK ST. Paulus a. The type of research used is the type of development research with the ADDIE model. The study result show that: The learning video production media to train fine motor coordination skills of early childhood with eligibility based on the results of the learning material test with a percentage of 88% with the "Very Valid" criteria, the assessment of the learning media experts 80% with the "Valid" criteria, the assessment of the learning design experts 81% with the "Valid" criteria, the assessment on individual trials a percentage of 73% with "Valid" criteria, and the assessment in small group trials obtained a percentage of 70% with "Valid" criteria. From these results, it is shown that the learning media of the number learning video is feasible to be used as a medium of learning to develop the fine motor

Sejarah Artikel

Diterima: 27-12-2021
Direview: 20-02-2022
Disetujui: 30-04-2022

Kata Kunci

media video pembelajaran, kemampuan koordinasi motorik halus anak

Article History

Received: 27-12-2021
Reviewed: 20-02-2022
Published: 30-04-2022

Key Words

learning video media, children's fine motor coordination ability

aspects of children at TKK ST. Paulus Waepana.

PENDAHULUAN

Dalam permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut dalam STPPA menyatakan bahwa, kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Dalam STPPA pada aspek fisik motorik poin kedua tentang motorik halus diusia 5- 6 Tahun pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak sudah dapat berkembang sesuai dengan usianya yang mencakupi (1) menggambar sesuai gagasannya, (2) meniru bentuk, (3) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (4) menggunakan alat tulis dan alat makan yang benar, (5) menggunting sesuai dengan pola, (6) menempel gambar dengan tepat, (7) mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci. Kompetensi inti yang harus dicapai anak pada usia 5- 6 Tahun yakni menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus, kompetensi dasar yang mencakupi yakni (1) KD 3.3 mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus, (2) KD 4.3 menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. Materi yang dikembangkan yaitu koordinasikan motorik halus anak. Dengan menggunakan media video pada saat pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran untuk penyampaian pesan dan isi dari media video tersebut, melalui media video anak dapat mengamati dan menirukan langkah-langkah dalam kegiatan melipat, menggunting, menempel sehingga anak dapat menerapkannya dengan baik, peran guru sangat penting dalam mengamati dan membimbing satu persatu peserta didik untuk melakukan kegiatan melipat, menggunting, menempel.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TKK ST. Paulus Waepana, Kecamatan Soa pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa, motorik halus anak kelompok B masih belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan khususnya dalam melatih koordinasi motorik halus anak. Dari 15 orang yang ada dalam satu kelas, terdapat 5 orang anak yang belum benar dalam menggunting sesuai dengan pola, anak lebih banyak menggunting tepat pada gambar saat diminta untuk menggunting gambar binatang anak belum mampu menggunting dengan

benar dan tepat. Adapun masalah yang terjadi pada anak kelompok B TKK ST. Paulus Waepana, Kecamatan Soa, motorik halus nya masih belum berkembang dengan optimal yaitu pada saat kegiatan melipat, menggunting, menempel menggunakan bahan dasar origami dengan tema binatang dan sub tema binatang yang terbang, masih banyak yang belum melipat sesuai dengan pola, belum dapat menggunting dengan benar sesuai dengan pola, belum dapat menempel gambar sesuai dan tepat.

Dari 15 orang anak dikelas, hanya sepuluh anak yang mampu melipat sesuai dengan pola, mampu menggunting gambar dengan benar dan tepat, mampu menempel sesuai dengan gambar dan tepat, terbukti dari kesepuluh anak tersebut ada yang bisa menggunting sesuai dengan pola, melipat origami dengan benar, menempel dengan benar dan tepat. Sementara anak yang lain belum mampu dalam hal melipat, menempel, menggunting pada saat guru bertanya pada anak apa yang telah dibuatnya, anak belum bisa mengkomunikasikan hasil karyanya, dari 15 anak dikelas ada 5 anak yang ikut-ikutan jawaban teman dan juga ada yang meminta bantuan temanya untuk melipat, menggunting, menempel. Hal ini menunjukkan bahwa koordinasi motorik halus anak di TKK ST. Paulus Waepana belum berkembang secara optimal.

Agar koordinasi motorik halus anak dapat berkembang secara optimal maka perlu melakukan terobosan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan koordinasi motorik halus anak yaitu melalui media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak. Media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak adalah kemampuan anak untuk melatih koordinasi motorik halus anak yang diwujudkan melalui kegiatan 3M (Melipat, Menggunting, Menempel) yang berbahan dasar dari origami sehingga menghasilkan hasil yang unik dan menarik.

Peneliti memilih media video pembelajaran untuk meningkatkan koordinasi motorik halus anak karena pada media video pembelajaran anak dapat melatih motorik halus nya melalui kegiatan 3M. Anak - anak dapat melipat, menggunting, menempel sesuai dengan suruan dari guru. Media video pembelajaran untuk melatih koordinasi dapat membantu kemampuan berbahasa anak, anak terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru, selain itu media video pembelajaran lebih memudahkan siswa untuk belajar tentang sesuatu, melalui kegiatan yang menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan koordinasi motorik halus anak. Penggunaan media video dapat merangsang pengetahuan siswa, melatih berpikir logis, analistik, lebih kreatif, efektif, mempertajam daya imajinasi siswa dan bersifat menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar diatas maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Melatih Kemampuan Koodinasi Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B di TKK St. Paulus Waepana”.

METODE PENELITIAN

Jenis dan model penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau (*Development research*). Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifanya sehingga siap digunakan secara nyata dilapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media video pembelajaran

Uji coba produk adalah tahap untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Dalam tahap ini yang dilaksanakan adalah membuat skema rancangan/ desain uji coba. Menentukan subjek uji coba, menentukan jenis data, menentukan metode jenis data dan instrumen, pengumpulan data dan menentukan metode jenis data dan instrumen, pengumpulan data dan menentukan metode serta teknik analisis data.

Uji coba produk terhadap subjek coba akan di review oleh, 1) ahli isi, ahli desain & ahli media, 2) uji coba perorangan akan diambil sampel 2 orang anak atau siswa, 3) uji kelompok kecil, uji ini berjumlah 6 orang anak kelompok B usia 5-6 tahun di TKK ST Paulus Waepana.

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok lapangan. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis stastitik deskriptif kuantitatif. 1) Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, mahasiswa saat uji coba dan dosen engampuh mata kuliah. 2) Analisis Statitik Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengelolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif presentase.

Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

1) Rumus yang digunakan adalah:

Rumus untuk mengelolah data per item

$$P = \frac{\sum X_i}{X} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase.

X = Jawaban responden dalam satu item.

ΣX_i = Jumlah nilai ideal dalam satu item.

100% = Konstansta.

- 2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%$$

ΣX_i

Keterangan:

P = Prosentase.

ΣX = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item.

ΣX_i = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item.

100% = Konstansta.

- 3) Tabel tingkat validitas

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

Table 4.2 Tabel Tingkat Validitas

Prosentase	Keterangan
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56% - 70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

Sumber: Buku Pedoman Penulisan Skripsi Edisi III (Revisi 2019).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut, 1) deskripsi data penelitian, 2) analisis data dan 3) pembahasan produk pengembangan. Semuanya sudah dijelaskan secara berututan, berdasarkan temuan coba dan umpan balik dari para ahli serta uji coba pengguna produk. Semuanya dipaparkan secara sistematis sesuai dengan hasil uji coba dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Draf I pengembangan terdiri dari validasi instrumen penilaian untuk ahli desain pembelajaran, penyajian data draf I hasil pengembangan, analisis dan revisi draf I pengembangan. Instrumen penelitian media video pembelajaran untuk melatih kemampuan

koordinasi motorik halus anak usia dini diserahkan kepada ahli isi materi, penilaian ahli materi dengan melibatkan salah satu guru pamong di TKK ST. Paulus Waepana ahli materi ibu Rosadalima Edo Mbete, S.Pd.AUD dengan kualifikasi pendidikan terakhir S1 PG-PAUD dengan pengalaman mengajar lima tahun. Instrumen uji ahli media dan instrumen penilaian untuk ahli desain pembelajaran dinilai oleh ahli yang profesional dibidangnya bapak Ferdinandus Bate Dupo, S.Fil., M.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir lulusan S2 Magister pendidikan sekaligus dosen di STKIP Citra Bakti Ngada. Data disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli sampai pada proses pengembangan produk.

Analisis Data Deskriptif Dan Kuantitatif Ahli Isi/Materi

Instrumen ahli materi yang dibuat untuk memvalidasi materi pembelajaran yang digunakan dinyatakan layak dalam penelitian ini. Indikator-indikator penilaian yang tercantum didalamnya sesuai untuk menilai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Sesuai dengan hasil penilaian ahli isi sebagaimana tersaji pada tabel 4.1 maka dapat diperhitungkan persentase tingkat kecapaian media sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Total jawaban responden (ahli materi) dalam satu item

$\sum xi$ = Total jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum x$ = 66

$\sum xi$ = 5 nilai ideal $\times$ 15 butir instrumen

= 75

$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

$= \frac{66}{75} \times 100\%$

= 88%

Tabel 4.4 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86%-100%	Sangat valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup valid
<55%	Kurang valid

Sumber: Buku Pedoman Penulisan Skripsi Edisi III (Revisi, 2019: 77)

Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi terdapat 15 aspek yang dinilai dengan jumlah skor 66 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 28 dengan presentase 88% dan termasuk pada kriteria “**sangat Valid**”, artinya sangat baik karena media video pembelajaran layak di uji cobakan. Ditetapkan bobot pada setiap kriteria adalah 5, maka presentase dihitung =66: (5×15)×100% =88% berada pada kriteria sangat valid. Sehingga media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Media

Instrumen ahli media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Butir-butir penilaian dianggap cocok untuk menilai produk pengembangan.

Berdasarkan hasil media yang telah diterapkan pada tabel 4.2 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak usia dini.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Total jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Total jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum x$ = 60

$\sum xi$ = 75

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$= \frac{60}{75} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Tabel 4.5 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86%-100%	Sangat valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup valid
<55%	Kurang valid

Sumber: Buku Pedoman enulisan Skripsi Edisi III (Revisi, 2019: 77)

Berdasarkan rumus diatas, maka diperoleh hasil dari jumlah skor 60 yaitu 80 % dengan kategori “**valid**” artinya baik karena media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari setiap butir penilaian terdapat 5 skor, jadi perhitungan = 60: (15×5) ×100% = 80% sehingga pada kriteria “valid”.

Analisis Data Deskripsi Kualitatif dan Kuantitatif Buku Panduan

Buku panduan ini terlebih dahulu divalidasi oleh pembimbing agar dapat digunakan pada saat penelitian. Sesuai penilaian instrumen buku panduan layak untuk digunakan dalam penelitian serta komponen-komponennya cocok untuk menilai buku panduan.

Sesuai penilaian buku panduan yang dipaparkan pada tabel 4.4 diatas, maka hasil enelitian dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Total jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Total jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

$\sum x$ = 32

$\sum xi$ = 5 nilai ideal × 7 butir intstrumen
= 35

$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

$= \frac{32}{35} \times 100\%$

= 91,4%

Tabel 4.6 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86%-100%	Sangat valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup valid
<55%	Kurang valid

Sumber: Buku Pedoman Penulisan Skripsi Edisi III (Revisi, 2019: 77)

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 7 aspek yang dinilai dengan jumlah skor 32 memperoleh hasil yaitu jumlah skor 35 dengan persentase 91,4% termasuk pada kriteria “**sangat valid**” dengan kesimpulan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang dibuat kemudian diuji coba oleh ahli desain pembelajaran. Dari hasil uji coba adapun kritik dan saran dari ahli desain pembelajaran yaitu cantumkan tujuan pembelajaran sesuai indikator, perencanaan penilaian harus sesuai indikator, serta terapkan 4 elemen dalam RPPH yaitu kompetensi, materi pembelajaran, proses kegiatan, dan rencana penilaian. Dari masukan tersebut peneliti melakukan revisi terhadap rencana pembelajaran tersebut. Kemudian peneliti menyerahkan kembali kepada ahli desain pembelajaran untuk dinilai.

Berdasarkan penilaian uji coba ahli desain pembelajaran terhadap RPPH yang dibuat maka dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = total jawaban responden (ahli desain) dalam satu item

$\sum xi$ = total jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

$\sum x$ = 61

$\sum xi$ = 75

$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

$= \frac{61}{75} \times 100\%$

= 81%

Tabel 4.9 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86%-100%	Sangat valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup valid
<55%	Kurang valid

Sumber: Buku Pedoman penulisan Skripsi Edisi III (Revisi, 2019: 77)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban “ya” memperoleh skor 61 dan jawaban “tidak” meperoleh skor 0. Maka hasil perhitungan diatas adalah 81% termasuk dalam kriteria “**valid**” sehingga media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

Draf I dan draf II sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran telah dilalui peneliti. Maka selanjutnya pada draf III pengembangan ini membahas tentang hasil uji coba produk perorangan dan kelompok kecil. Peneliti melakukan uji coba produk perorangan dengan melibatkan 2 orang anak kelas B yang berusia 5-6 tahun di TKK ST. Paulus Waepana. Uji coba perorangan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media video pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dan untuk meningkatkan kualitas media video pembelajaran tersebut. Pada tahap ini coba perorangan menggunakan instrumen.

Dari hasil uji coba perorangan dengan 2 orang anak di TKK ST Paulus Waepana semua anak terlihat “sangat Baik” yang menunjukkan bahwa media sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan anak dan respon anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan diidentifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut.

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba perorangan sebagai mana tersaji pada tabel 4.11, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = total jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = total jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

$\sum x$ = 11

$\sum xi$ = 15 dari 2 nilai ideal $\times$ 15 butir indikator

P = $11 \div 15 \times 100\%$

P = 73%

Tabel 4.12 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56% - 70%	Cukup Valid

<55%	Kurang Valid
------	--------------

Sumber: Buku Pedoman Penulisan Skripsi Edisi III(Revisi, 2019:77)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dari 15 aspek terdapat 11 jawaban “Ya” terdapat 4 jawaban “tidak” . jika anak menjawab ya maka memberi nilai 1 dan jika menjawab tidak maka mendapat nilai 0. Dari hasil yang diperoleh uji coba perorangan memiliki skor 73% dengan kriteria “Valid” Dari uji coba tersebut untuk mendapatkan informasi kelayakan penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan dapat dipergunakan dengan baik.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil penilaian anak dalam uji coba kelompok kecil sebagaimana tersaji ada tabel 4.12 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = total jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$ = total jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

$\sum x$ = 7

$\sum xi$ = 8 dari 2 nilai ideal $\times$ 8 butir indikator

P = $7 \div 8 \times 100\%$

P = 70%

Tabel 4.14 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Valid
56% - 70%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

Sumber: Buku Pedoman Penulisan Skripsi Edisi III(Revisi, 2019:77)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban'Ya" memperoleh skor 7 dan memperoleh 1 skor pada jawaban "Tidak", jumlah total skor bobot 8. Maka hasil kalkulasi diatas adalah 70%, sehingga media video pembelajaran valid.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisisioner, media video pembelajaran untuk melatih kemampuan setelah koordinasi motorik halus anak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik dalam mengembangkan aspek motorik halus anak. Setelah menghasilkan produk, peneliti melakukan validasi beberapa ahli. Hasil yang diperoleh adalah 1) uji coba ahli materi memperoleh presentase 88% (Sangat Valid), 2) uji coba ahli media pembelajaran memperoleh presentasi 80% (Valid), 3) uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh hasil presentase 81% (Valid), 4) uji coba perseorangan memperoleh hasil presentase 73% (Valid), 5) uji coba kelompok kecil berada pada kategori 70% (Cukup Valid).

Melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka media video pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengembangan aspek motorik halus anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TKK ST. Paulus Waepana dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru

- 1) Guru perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar anak tertarik dan tidak mudah jenuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru perlu memberikan kegiatan mengenal lambang bilangan yang lebih menarik

2. Bagi sekolah

Sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak dapat mengenal lambang bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, Ronal H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.

Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Aysah, Siti dkk. 2008. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: universitas Terbuka.

Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta P3AI UPI.

Eni Kusmiyati Elfita Kadarmayanti (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Keterampilan Menggunting Dengan Metode Demonstrasi Pada Kelompok A Di BAAisyiah Salam I Salam Tahun Pelajaran 2013/20*.