

Pengembangan Media Video *Can You Do Like This?* (COOLT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun

Nur Aisia^{1*}, Kartika Rinakit Adhe², Mallevi Agustin Ningrum³, Dhian Gowinda Luh Safitri⁴

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya

Email: Nur.21050@mhs.unesa.ac.id¹

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (April) (2025)

Di revisi (Juni) (2025)

Di setujui (Juli) (2025)

Keywords:

Anak Usia Dini; Motorik Kasar; Media Video; Video COOLT.

Abstract

In general, children's motor skills are divided into two, namely fine motor and gross motor. The thing that underlies the implementation of this research is the importance of gross motor skills for children because children who have good gross motor skills tend to have a high intellectual level. This study aims to develop Can You Do Like This or COOLT video products that are used to improve the gross motor skills of children aged 3-4 years. The research uses the type of R&D (Research and Development) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research design used was a one group pretest-posttest type with a sample of 13 children aged 3-4 years at Tessaban 2 School Bansadao, Thailand. Data collection used observation techniques, questionnaires, and interviews. The data analysis process used non-parametric statistics with Wilcoxon's Signed Rank test. The score obtained is 0.001 which is less than 0.05. Thus, it can be said that there is an effect of 'COOLT' media on gross motor skills of children aged 3-4 years at Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand.

Abstrak

Secara umum keterampilan motorik anak terbagi menjadi dua, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Hal yang mendasari pelaksanaan penelitian ini yaitu pentingnya kemampuan motorik kasar untuk anak dikarenakan anak yang memiliki keterampilan motorik kasar yang baik cenderung memiliki tingkat intelektual yang tinggi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk video Can You Do Like This atau COOLT yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Penelitian menggunakan jenis R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Rancangan penelitian yang digunakan yaitu tipe one group pretest-posttest dengan sampel sejumlah 13 anak yang berusia 3-4 tahun di Tessaban 2 School Bansadao, Thailand. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, pengisian angket, dan wawancara. Proses analisis data menggunakan statistik non parametric dengan uji Wilcoxon's Signed Rank test. Skor yang diperoleh sebesar 0,001 yang mana kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media 'COOLT' terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di lembaga Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand.

Pendahuluan

Gerak melekat pada kehidupan sehari-hari setiap anak. Setiap anak bergerak dengan cara tertentu. Ada banyak sekali gerakan yang sangat penting bagi kehidupan anak, seperti detak jantung, pernapasan, gerakan yang disengaja, gerakan yang tidak disengaja, dan gerakan reflek pada otot (Vazou et al. 2020). Memahami konsep gerak ini memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran yang efisien terutama untuk anak usia dini. Adapun keterampilan anak usia dini yang terikat dengan gerak adalah keterampilan motorik.

Keterampilan motorik dianggap sebagai kemampuan dasar perkembangan fisik anak usia dini, yang merupakan dasar dari respons motorik yang paling kompleks dan spesifik. Keterampilan motorik ini juga memungkinkan anak untuk memiliki kemampuan dalam melakukan kegiatan yang melibatkan fisiknya dalam kehidupan sehari-hari dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi lingkungan sekitarnya. Keterampilan motorik bagi anak usia dini dapat diklasifikasikan ke dalam gerak, kontrol objek, dan keseimbangan (García-Marín and Fernández-López 2020).

Secara umum keterampilan motorik anak terbagi menjadi dua, yang pertama yaitu motorik halus dan yang kedua merupakan motorik kasar. Motorik halus merupakan kegiatan yang memungkinkan anak memanfaatkan otot-otot halusnyanya dengan baik. Keterampilan motorik halus berfokus pada keterampilan otot-otot jari dan tangan dengan contoh kemampuan anak dalam memegang alat tulis, kemampuan anak menggerakkan jemarinya, kekuatan genggamannya dan lain sebagainya. Adapun keterampilan motorik kasar adalah kemampuan seorang anak dalam menggunakan otot besarnya untuk melakukan aktivitas yang memerlukan energi besar, misalnya berlari, melompat, memanjat, melempar, mengendarai sepeda, dan lain-lain (Yahya Putra 2020) yang dapat digolongkan menjadi kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang disampaikan oleh Endang dalam (Ningrum, Niya, and Hamidah 2023). Kemudian Hurlock dalam (Djuanda and Adipura 2020) mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengacu pada pengembangan kendali gerakan tubuh melalui tindakan yang di antara pusat syaraf, urat syaraf, dan juga otot memiliki koordinasi satu sama lain.

Menurut (Tandon et al. 2020) kemampuan motorik kasar dan kemampuan gerak anak sangat mempengaruhi tingkat kesehatan dan juga tumbuh kembang mereka. Hal ini

membuat anak menjadi lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan juga permainan yang melibatkan fisik, sehingga jika seorang anak dengan baik mencapai keterampilan tersebut dia akan lebih berhasil dalam melakukan keterampilan gerak yang spesifik dan keterampilan gerak yang kompleks.

Kemampuan motorik kasar sangat penting bagi anak usia dini dan juga sangat berpengaruh dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kemampuan motorik kasar anak juga harus diasah sejak sedini mungkin karena anak sedang berada pada fase krusial dalam pembentukan karakter dan kemampuan mereka. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian di lima taman kanak-kanak di daerah perkotaan Tirana, Albania yang menyatakan bahwa: a) keterampilan motorik kasar anak akan membantu anak mencapai hasil yang maksimal dalam beraktivitas, seperti belajar, bermain, berolahraga, melakukan mobilitas, dan lain sebagainya.; b) keterampilan motorik kasar akan membantu anak mengenali dan memvisualkan tindakan yang akan mereka lakukan dengan tepat.; c) anak yang kemampuan motorik kasarnya berkembang dengan baik akan memiliki kemampuan kognitif dan kemampuan koordinasi yang lebih tinggi daripada anak yang kemampuan motorik kasarnya tidak berkembang dengan baik.; d) anak yang kemampuan motorik kasarnya berkembang dengan baik akan memiliki kesehatan mental yang baik dan lebih dapat mengendalikan emosinya (Andrea et al. 2020).

Untuk meningkatkan aspek keterampilan motorik kasarnya, anak memerlukan dukungan dan bimbingan dari pendidik yang memungkinkan mereka mempertimbangkan kemampuan anak dan mengembangkan atau menciptakan berbagai jenis aktivitas yang dapat memberikan rangsangan bagi perkembangan keterampilan motorik kasar anak. Banyak sekali aktivitas ataupun kegiatan yang dapat dilaksanakan sebagai sarana mengembangkan aspek motorik kasar anak, diantaranya kegiatan senam pagi, kegiatan *outbond*, permainan yang melibatkan gerakan besar seperti melompat, berlari, dan lain sebagainya.

Saat ini banyak sekali penelitian yang mengembangkan kegiatan dan juga membuat aktivitas baru yang lebih spesifik dan ditujukan khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan motorik kasar anak. Kegiatan-kegiatan tersebut diantaranya kegiatan estafet bola modifikasi (Lestari and Puspitasari 2021), kegiatan permainan sirkuit bola keranjang (Pahendra et al. 2021), memodifikasi berbagai macam permainan

tradisional, mengembangkan video pembelajaran, mengajarkan berbagai macam tarian tradisional kepada anak, dan lain sebagainya.

Berdasar pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Vazou et al. 2020) dan (Xu et al. 2020), dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang paling sering dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang dilakukan di sekolah ialah senam bersama baik di Indonesia maupun di negara lain. Senam bersama ini setidaknya dilaksanakan sebanyak satu minggu sekali berdasarkan RPPM yang dirancang sekolah. Dalam kegiatan senam bersama, biasanya anak hanya menirukan gerakan guru tanpa mendapatkan instruksi khusus mengenai gerakan yang harus dilakukan sehingga anak seringkali salah dalam melakukan gerakan. Permasalahan ini muncul akibat kurangnya kreativitas guru dalam kegiatan senam yang digunakan. Guru cenderung menggunakan lagu senam yang sama berulang kali sehingga anak merasa bosan dan tidak semangat mengikuti kegiatan senam yang diadakan. Selain itu saat pelaksanaan kegiatan senam biasanya guru hanya menyontohkan gerakan di depan barisan tanpa melakukan interaksi dengan anak sehingga anak yang berada di barisan belakang sering luput dari perhatian guru yang berada di depan.

Selain kegiatan senam, kegiatan pengembangan motorik kasar yang sering digunakan oleh guru adalah kegiatan gerak dan lagu. Gerak dan lagu merupakan cara yang menyenangkan bagi anak dalam melakukan kegiatan fisik, karena dengan gerakan dan lagu anak-anak akan melakukan gerak sambil bernyanyi atau mendengarkan lagu (Bautista and Ho 2021). Lagu atau musik dapat digunakan untuk kegiatan pengembangan motorik kasar anak. Oleh karena itu, dalam mengoptimalkan kemampuan motorik kasar anak dapat digunakan media lagu dan musik dengan cara yang menyenangkan.

Pengakuan kecerdasan sensorimotor dan gerak sebagai tahap pertama perkembangan intelektual membuat Montessori membangun metodenya berdasarkan prinsip dan hukum yang didasarkan pada teori pertumbuhan biologis anak. Jika musik atau lagu memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran anak usia dini, maka kegiatan musik yang direncanakan dan diterapkan dalam pembelajaran anak harus didasarkan kepada prinsip yang sama. Dalam metode pedagogi Montessori, gerak merupakan dasar dari pembelajaran musik sehingga kegiatan gerak dan lagu selalu berkaitan antara satu sama lain (Laure and Habe 2024). Kegiatan pembelajaran dengan gerak dan lagu dapat dikategorikan dalam kegiatan bermain sambil belajar dan belajar

sambil bermain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini (Ningrum et al. 2020). Kegiatan yang dilakukan dengan gerak dan lagu diharapkan dapat menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak serta perkembangan bahasa, kepekaan indera peraba, kepekaan terhadap irama musik, perkembangan irama musik, perkembangan motorik, rasa percaya diri, dan keberanian dalam mengambil risiko. Oleh karena itu Campbell & Scott-Kassner serta Young & Ilari dalam (Bautista and Ho 2021) menyatakan bahwa diperlukan sebuah aktivitas yang yang mampu melatih pendidik PAUD dalam memberikan stimulasi kepada anak melalui gerak dan lagu karena gerak dan lagu merupakan area pembelajaran utama dalam kerangka kurikulum PAUD di seluruh dunia.

Saat ini banyak sekali media yang dapat digunakan sebagai pengiring dalam pelaksanaan kegiatan gerak dan lagu. Diantaranya media instrumen alat musik, yang mana di dalamnya hanya ada bunyi alat musik saja tanpa adanya lirik atau nyanyian yang mengiringi. Kemudian musik atau lagu penuh, yang di dalamnya terdapat bunyi instrumen alat musik dan juga nyanyian yang pada umumnya liriknya mengandung kalimat-kalimat positif maupun instruksi gerakan yang harus dilakukan. Lalu media audiovisual berupa video yang di dalamnya terdapat lagu dan juga video animasi ataupun model yang mencontohkan gerakan yang seharusnya dilakukan oleh anak. Media ini belum dimanfaatkan secara maksimal karena sebagian besar lembaga memiliki kendala dalam penyediaan sarana dan prasarana dalam pemanfaatan media tersebut.

Kendati begitu, media video ini sangat mudah didapatkan dari berbagai sumber. Saat ini banyak sekali kanal *Youtube* yang menyediakan video yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan gerak dan lagu sebagai media untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Selain itu, mudahnya akses video untuk kegiatan gerak dan lagu ini memungkinkan orangtua untuk mendukung tumbuh kembang anaknya di rumah. Hal ini dikarenakan orangtua memiliki peran penting yang sangat dibutuhkan oleh anak dalam mendukung tumbuh kembang anak (Adhe et al. 2020). Orangtua dapat dengan mudah mengajak anak beraktivitas sambil memanfaatkan teknologi yang ada.

Arindi et al. (2023) menyatakan bahwa disamping mudahnya akses video gerak dan lagu yang digunakan, biasanya video yang ada memiliki gerakan yang tidak terstruktur ataupun dikhususkan untuk meningkatkan aspek motorik kasar anak usia dini. Hal ini menjadi salah satu alasan keinginan penulis untuk mengembangkan video gerak dan lagu yang dikhususkan sebagai media dalam aktivitas pengembangan

kemampuan motorik kasar anak usia dini yang mana di dalamnya terdapat gerakan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dimana video pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah diakses sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya baik di sekolah maupun di rumah.

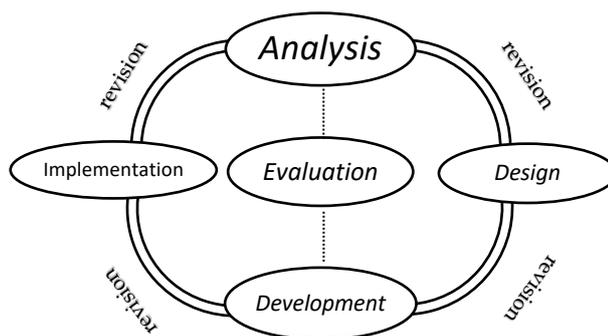
Video yang dikembangkan oleh penulis berjudul *Can You Do Like This* yang merupakan kepanjangan dari *COOLT*. Video ini dibuat dengan tujuan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini yang paling mendasar dengan gerakan yang ada di dalam video ini. Video ini terdiri dari 2 video yang berbeda dengan tingkatan kesulitan yang berbeda disesuaikan dengan kemampuan anak. Adapun gerakan-gerakan yang ada di video tersebut adalah untuk melatih kelincahan anak, melatih kecepatan anak, melatih keseimbangan anak, dan juga melatih kelenturan anak.

Maka dari itu, penulis ingin mengembangkan kegiatan yang terstruktur untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui media video gerak dan lagu yang mana di dalamnya terdapat gerakan yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang mencakup kelincahan, kecepatan, keseimbangan, dan kelenturan dimana video pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah diakses sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya baik di sekolah maupun di rumah. Diharapkan video ini dapat benar benar membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam pelaksanaan penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan yang lebih dikenal dengan nama *R&D (Research and Development)*. Mengutip (Spatioti, Kazanidis, and Pange 2022) penelitian *R&D* dapat dideskripsikan sebagai langkah atau proses dalam proses pengembangan produk baru maupun penyempurnaan produk lama yang sudah ada. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan media video '*COOLT*' untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di *Anuban tessaban 2 School Bansadao, Thailand*.

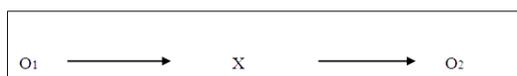
Proses pengembangan media video *COOLT* menggunakan model *ADDIE* sebagai model pengembangannya. Model *ADDIE* sendiri terdiri dari lima proses sebagai berikut:



Bagan 1. Tahapan Penelitian & Pengembangan *ADDIE*

Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan pengisian angket. Pengisian angket dilakukan untuk proses validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba produk pengembangan akan diberikan kepada subjek uji coba dengan rentang usia 3-4 tahun dengan jumlah subjek uji coba keseluruhan populasi subjek penelitian. Pelaksanaan uji coba penelitian ini menggunakan metode tipe *one group pretest-posttest*. Dengan metode ini hasil penelitian dinilai lebih akurat dikarenakan akan diketahui perbedaan kondisi subjek penelitian sebelum dan sesudah menerima *treatment*. Menurut Sugiyono (2015) metode *design tipe one group pretest-posttest* memiliki rumus pola penelitian sebagai berikut:

Gambar 2. Desain Uji Coba



Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest*

X : Media video *COOLT*

O₂ : Nilai *posttest*

Setelah uji coba selesai, maka dilaksanakan uji validitas, uji reliabilitas *Cronbach's Alpha*, uji normalitas *Shapiro Wilk*, dan juga penghitungan *N-Gain Score* dengan statistic SPSS. Adapun kriteria penilaian *N-Gain Score* dapat dikategorikan sebagai berikut ini:

Tabel 1. Kategori *N-Gain Score*

Nilai Gain	Kategori
------------	----------

$0.7 \leq g \leq 1$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g \leq 0.3$	Rendah

(Doyan, Susilawati, and Hardiyansyah 2020)

Nilai *N-Gain* persen juga dikategorikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori *N-Gain* Persen

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Doyan et al. 2020)

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Tahap pertama analisis validitas yaitu dengan melakukan validitas terhadap media yang dikembangkan. Validitas media dilakukan sebelum nantinya media tersebut diimplementasikan dalam kegiatan. Adapun tempat dilaksanakannya tahap ini adalah di lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand* dengan jumlah subjek peserta didik kelas $\frac{1}{2}$ yang berjumlah 13 anak. Media dapat dikatakan valid apabila R Hitung lebih besar daripada R Tabel atau apabila nilai Sig <0,05. Hasil uji validitas yang sudah dilaksanakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No.	R Hitung	R Tabel 5% (13)	Sig	Kriteria
1.	0,605	0,553	0,028	Valid
2.	0,787	0,553	0,001	Valid
3.	0,856	0,553	<0,001	Valid
4.	0,613	0,553	0,026	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang tertera pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua indikator memiliki nilai R Hitung yang lebih besar daripada nilai R Tabel dan juga memiliki nilai Sig <0,05. Demikian hal ini secara langsung memperlihatkan bahwa keempat indikator yang ada pada media tersebut dapat dikatakan valid sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Setelah dilakukan uji validitas, maka selanjutnya dilakukan proses uji reliabilitas terhadap instrumen untuk mengetahui tingkat keandalannya. Kriteria dari uji reliabilitas ini sendiri yaitu nilai suatu variabel dianggap memiliki konsistensi atau reliabilitas apabila nilai koefisien *Alpha Cronbach* dari variabel yang diuji setidaknya berada pada angka $\geq 0,6$. Adapun hasil dari uji reliabilitas yang sudah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

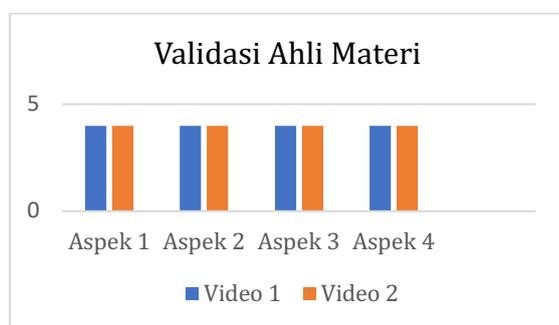
Cronbach's Alpha	.756
N of Items	4 4

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa variabel dalam penelitian ini memiliki nilai koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,756. Maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa lembar penilaian yang digunakan sebagai instrumen pengukuran data dapat dikatakan reliable atau konsisten karena memiliki nilai *Alpha Cronbach* lebih besar daripada 0,6.

Tahap selanjutnya dari pengembangan produk video *COOLT* yaitu analisis kelayakan dari video *COOLT* yang dilakukan dengan validasi materi dan media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari video yang dikembangkan. Tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah video ini sudah memenuhi kriteria untuk diimplementasikan kepada anak. Dikarenakan media video *COOLT* berjumlah dua vide, maka proses validasi materi dan media dilakukan sebanyak dua kali dengan video yang berbeda. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang merupakan dua orang guru senior kelas 1 *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand*. Materi dan media bisa dikatakan valid apabila nilai persentase menyentuh angka persentase >70%. Selanjutnya setelah proses validasi telah terlaksana, maka akan dilakukan perbaikan dan

penyempurnaan terhadap isi video sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

Video *COOLT* yang telah dikembangkan kemudian diberikan kepada ahli materi untuk dilakukan validasi mengenai materi yang terkandung dalam video. Validasi materi video dilakukan dengan menilai aspek kesesuaian, ketepatan, keterbaruan, dan kejelasan materi yang disampaikan di dalam video. Proses validasi materi dilakukan dengan membubuhkan tanda ceklis pada angket yang sudah disediakan. Ahli materi juga dapat memberikan masukan, saran, dan kritik terhadap materi yang terkandung di dalam video. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Hasil Validasi Materi Video *COOLT*

Keterangan :

Aspek 1: Kesesuaian isi materi video *COOLT* dengan tujuan pengembangan motorik

kasar anak

Aspek 2: Ketepatan materi dalam video dengan usia sasaran

Aspek 3: Keterbaruan materi dalam video dengan karakteristik anak

Aspek 4: Kejelasan materi yang disampaikan

Hasil validasi tersebut kemudian dihitung dengan rumus dan hasil sebagai berikut :

Video 1:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \rightarrow \frac{20}{20} \times 100\% \rightarrow 100\%$$

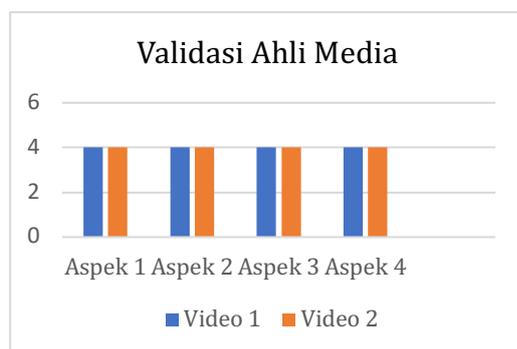
Video 2:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \rightarrow \frac{20}{20} \times 100\% \rightarrow 100\%$$

Kemudian kedua hasil validasi materi tersebut dihitung rata-ratanya sebagai berikut:

$$\text{jumlah hasil validasi : jumlah video yang divalidasi} \\ (100\% + 100\%) : 2 = 200\% : 2 = 100\%$$

Validasi media video *COOLT* diberikan kepada ahli media. Sama halnya dengan proses validasi materi, validasi media dilakukan dengan membubuhkan tanda ceklis pada angket yang sudah disediakan. Aspek yang dinilai pada validasi media yaitu kejelasan isi video, kesesuaian materi dengan usia sasaran, kemudahan akses, dan ketepatan serta kemenarikan isi video. Ahli media memberikan satu butir revisi, yaitu mengubah suara penulis di dalam video dengan suara AI dengan alasan suara dari AI lebih ceria dan pengucapan lebih jelas sehingga memudahkan anak mendengar instruksi dari lirik lagu yang dinyanyikan. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4. Hasil Validasi Media Video *COOLT*

Keterangan:

Aspek 1: Kejelasan isi dan unsur video

Aspek 2: Kesesuaian isi video dengan sasaran usia

Aspek 3: Kemudahan akses dan penggunaan video

Aspek 4: Ketepatan dan kemenarikan tampilan video

Hasil validasi tersebut kemudian dihitung dengan rumus dan hasil sebagai berikut :

Video 1:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \rightarrow \frac{20}{20} \times 100\% \rightarrow 100\%$$

Video 2:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \rightarrow \frac{20}{20} \times 100\% \rightarrow 100\%$$

Kemudian kedua hasil validasi materi tersebut dihitung rata-ratanya sebagai berikut:

jumlah hasil validasi : jumlah video yang divalidasi

$$(100\% + 100\%) : 2 = 200\% : 2 = 100\%$$

Nilai validasi materi dan media dihitung rata-ratanya dengan menjumlahkan persentase dan dibagi dengan jumlah indikatornya dengan hasil sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah hasil persentase}}{\text{jumlah indikator}} = \frac{100\% + 100\%}{2} = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, jumlah persentase yang didapatkan yaitu sebesar 100%. Merujuk pada tabel interpretasi hasil penilaian, maka hasil validasi materi dapat dikatakan bahwa produk video *COOLT* berada dalam kategori sangat valid. Kemudian dapat dilihat bahwa jumlah persentase yang didapat pada validasi media yaitu sejumlah 100%. Jika merujuk pada tabel interpretasi hasil penilaian, maka hasil validasi media dapat dikatakan bahwa produk video *COOLT* berada dalam kategori sangat valid.

Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa video *COOLT* dapat dikatakan sebagai media yang efektif dan dapat digunakan sebagai media dalam

pelaksanaan kegiatan pengembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun sesuai dengan tujuan awal pengembangan video ini. Namun, sebelum diimplementasikan, video *COOLT* akan melalui proses perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh ahli materi dan juga ahli media agar video dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Setelah uji normalitas dilakukan, maka selanjutnya dilakukan penghitungan terhadap skor hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *N-Gain*. Pelaksanaan uji *N-Gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang diperoleh.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai *N-Gain* yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 30 dengan menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest* maka didapatkan hasil sebagai berikut ini:

Tabel 5. *N-Gain Score*

N	Mean	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4
<i>N Gain Score</i>	.8628	.9359	.9359	.6667	.9615
<i>N Gain Persen</i>	86.2838	93.5897	93.5897	66.6667	96.1538

Keterangan:

Indikator 1 : Anak mampu melakukan gerakan meloncat di tempat

Indikator 2 : Anak mampu melakukan gerakan berlari di tempat

Indikator 3 : Anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki

Indikator 4 : Anak mampu melakukan gerakan menekuk badan ke kanan dan ke kiri

Dapat dilihat pada tabel di atas, perolehan skor rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* memiliki rata-rata sebanyak 0,8628. Jika ditafsirkan kepada tabel 1, maka skor yang diperoleh memiliki kategori tinggi dikarenakan lebih besar daripada 0,7. Kemudian pada nilai persentase didapatkan angka sebanyak 86,2838% dimana apabila mengacu pada tabel 2, maka nilai persentase *N-Gain* yang diperoleh termasuk ke dalam kategori efektif dikarenakan memiliki nilai yang lebih besar daripada 76%.

Pada tabel 5 juga terdapat nilai *N-Gain* pada masing-masing indikator. Indikator pertama dan kedua memperoleh skor yang sama yaitu sebanyak 0.9359 dengan kategori tinggi dan persentase sebesar 93.5897% dengan kategori efektif. Lalu indikator ketiga memperoleh skor 0.6667 dengan kategori sedang dan persentase sebesar 66.6667% dengan kategori cukup efektif. Dan terakhir pada indikator keempat diperoleh skor 0.9615 dengan kategori tinggi dan persentase sebesar 96.1538% dengan kategori efektif. Dari pernyataan tersebut, maka dapat dilihat bahwa indikator yang memperoleh nilai tertinggi yaitu indikator 4, kemudian di bawahnya yaitu indikator 2 dan indikator 1 dengan perolehan skor yang sama. Lalu indikator 3 memperoleh angka yang paling rendah dibandingkan dengan indikator-indikator yang lainnya. Dengan ini, maka dapat disimpulkan bahwa media video *COOLT* merupakan media yang efektif untuk digunakan sebagai media dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Tahap uji kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan dengan pemberian angket kepada tenaga pendidik tempat dilakukannya penelitian, yaitu lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand*. Angket berisi respon tenaga pendidik mengenai isi dari media video yang telah dikembangkan, baik dari segi isi materi dan visualisasi. Kemudian kepraktisan media juga dinilai dari tingkat antusiasme anak dalam mempelajari isi video. Kelompok yang digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media merupakan 11 anak berusia 3-4 tahun yang berada di kelas 1.1 lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand*. Tingkat antusiasme anak diukur dengan pengisian lembar penilaian. Media dapat dikatakan praktis apabila nilai persentase respon guru dan anak sebesar $\geq 60\%$. Berikut adalah hasil kepraktisan media yang telah diuji dengan angket respon guru dan anak:

Angket respon guru berisi mengenai pendapat guru kelas terhadap kepraktisan materi yang ada di dalam video. Nilai kepraktisan dilihat dari tingkat kesesuaian isi video untuk anak usia 3-4 tahun. Adapun guru yang menjadi responden adalah Miss. Wandee Kimlan selaku guru kelas 1.1 lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand* yang kebetulan juga menjadi ahli media dalam proses validasi media. Berikut merupakan hasil kepraktisan video *COOLT* menurut guru:

Tabel 6. Hasil Pengisian Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor
----	-----------	------

1	Kepraktisan isi video dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran	4
2	Kepraktisan media video 'COOLT' dilihat dari kejelasan tema pembelajaran	4
3	Kepraktisan media video dilihat dari keruntutan materi	4
4	Kepraktisan media video dilihat dari cakupan materi	4
5	Kepraktisan media video dilihat dari kapasitas media dalam menambah pemahaman dan kemampuan anak	4
6	Kepraktisan media video dilihat dari kemudahan pemanfaatannya	3
7	Kepraktisan media dilihat dari kapasitas media dalam menarik minat anak dalam mengikuti aktivitas yang melibatkan pergerakan fisik	4
8	Kesesuaian bahasa dengan kemampuan berfikir anak	4
9	Kemudahan memahami alur materi	4
10	Kejelasan alur video yang mendukung untuk memahami materi	4
11	Kemenarikan visualisasi video	4
12	Kemudahan membaca teks/Tulisan	3
13	Ketepatan gerakan yang diperagakan dengan musik iringan dalam video	3
Total		49

Kemudian total skor angket di atas dihitung persentasenya dengan rumus berikut:

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \rightarrow \frac{49}{52} \times 100\% \rightarrow 94,23\%$$

TSh 52

Keterangan:

V-au = Validasi audiensi

Tse = Total skor empiric yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Lembar observasi respon anak berisi mengenai tingkat antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan dengan menggunakan video *COOLT* sebagai media pembelajarannya. Nilai diberikan kepada anak berdasarkan tingkat antusiasme anak dalam mengikuti gerakan yang diperagakan di dalam video. Semakin semangat anak dalam mengikuti gerakan, maka semakin besar pula skor yang didapatkan. Berikut merupakan hasil pengisian angket respon anak kelas 1.1 lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand*:

Tabel 7. Hasil Pengisian Lembar Observasi Respon Anak

No	Nama Anak	Skor
1.	KS	4
2.	GD	3
3.	CO	4
4.	WR	4
5.	AR	3
6.	HS	4
7.	PR	4
8.	FR	4
9.	AN	4
10	AS	3
11.	JR	3
Total		40

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \rightarrow \frac{40}{44} \times 100\% \rightarrow 90,9\%$$

Keterangan:

V-pg = Validasi audiensi

Tse = Total skor empiric yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Berdasarkan hasil pengisian angket respon guru dan anak serta penghitungan persentase dari skor yang didapatkan, maka tingkat kepraktisan video *COOLT* dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Kepraktisan

Jenis Angket	Persentase	Keterangan
Respon Guru	94,23%	Sangat Praktis
Lembar Observasi Respon Anak	90,9%	Sangat Praktis

Kemudian sama halnya dengan validasi ahli materi dan ahli media, maka hasil uji kepraktisan tersebut dihitung rata-rata nilainya dengan hasil sebagai berikut:

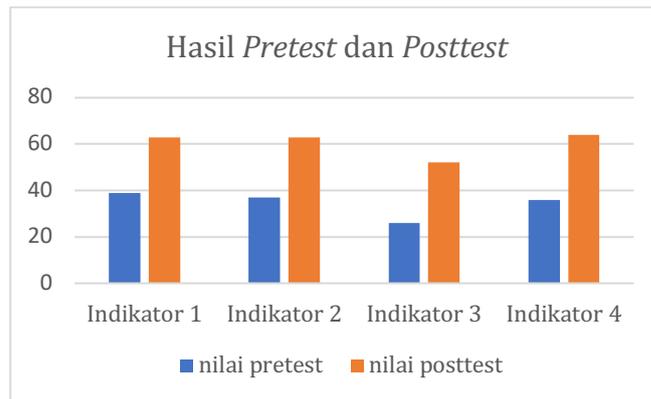
$$\text{Rata-rata hasil persentase} = \frac{94,23\% + 90,9\%}{2} = 92,26\%$$

Jumlah indikator 2

Berdasarkan hasil uji kepraktisan di atas yang menunjukkan angka 92,26% dengan kategori sangat praktis, maka media *COOLT* dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan tanpa revisi tambahan sebagai media aktivitas pengembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Setelah proses pengembangan media dan instrumen telah selesai dilaksanakan dan diperoleh media serta instrumen yang layak, maka selanjutnya dilaksanakan tahap penerapan media pada siswa kelas 1.2 lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand* yang berada pada rentang usia 3-4 tahun. Siswa kelas 1.2 berjumlah 13 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Berdasarkan hasil penerapan media serta penilaian pada kegiatan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan atas kemampuan motorik anak setelah dilaksanakan *treatment* dengan media video *COOLT 2*. Perbandingan yang lebih jelas antara hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 7. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan:

Indikator 1 : Anak mampu melakukan gerakan meloncat di tempat

Indikator 2 : Anak mampu melakukan gerakan berlari di tempat

Indikator 3 : Anak mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki

Indikator 4 : Anak mampu melakukan gerakan menekuk badan ke kanan dan ke kiri

Dapat dilihat pada grafik di atas bahwa terlihat peningkatan pada hasil *posttest* dengan menggunakan media video *COOLT*. Pada indikator 1 yaitu gerakan meloncat, terjadi peningkatan sebanyak 24 angka. Pada indikator 2 dengan gerak berlari di tempat terjadi peningkatan sebanyak 26 angka. Pada indikator 3 yaitu melompat dengan satu kaki terjadi peningkatan sebanyak 26 angka. Kemudian indikator terakhir dengan gerakan menekuk badan ke kanan dan ke kiri terjadi peningkatan sebanyak 28 angka.

Indikator dengan peningkatan paling tinggi yaitu indikator 4, dikarenakan gerakan menekuk badan merupakan gerakan yang paling mudah dilakukan oleh anak. Disusul oleh indikator 2 dan indikator 3. Peningkatan yang kurang sempurna ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya gerakan lebih sulit dilakukan oleh anak dan juga gerakan yang terdapat di dalam video memiliki detail yang kurang jelas diakibatkan oleh proses editing yang menggunakan aplikasi tidak berbayar. Kemudian indikator dengan peningkatan yang paling sedikit yaitu indikator 1. Peningkatan yang rendah dikarenakan skor awal atau *pretest* yang diperoleh anak sudah cukup tinggi sehingga walaupun skor *posttest* yang diperoleh merupakan skor maksimal, maka peningkatan akan tetap tidak terlalu signifikan.

Tahap terakhir merupakan uji normalitas yang memiliki tujuan untuk menilai normal atau tidaknya sebaran data penelitian yang digunakan. Dikarenakan jumlah sampel yang digunakan di dalam penelitian ini berjumlah <50 data, maka uji normalitas ini menggunakan uji *Shaphiro-Wilk*. Adapun pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a) Jika nilai *Sig* > 0,05 maka data dapat dikatakan terdistribusi secara normal dan akan digunakan uji *Paired t-test*.
- b) Jika nilai *Sig* < 0,05 maka data dapat dikatakan terdistribusi secara tidak normal dan akan digunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Berikut merupakan hasil dari uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

<i>pretest</i>	.010
<i>posttest</i>	<,001

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas dengan uji *Shaphiro-Wilk* di atas, dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh pada data *pretest* sebesar 0,010 dan data *posttest* sebesar <0,001. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi secara tidak normal dikarenakan nilai *Sig* pada data *pretest* dan *posttest* berjumlah < 0,05 dan akan dilanjutkan dengan pelaksanaan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Adapun hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

<i>Posttest-Pretest</i>	
Sig. (2-tailed)	<.001

Dapat dilihat pada tabel di atas, hasil uji *Wilcoxon* yang dilakukan menunjukkan hasil *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 yang mana memiliki signifikansi kurang dari < 0,05. Dikarenakan nilai menunjukkan 0,001 < 0,050 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mana hal ini berarti terdapat pengaruh media *COOLT* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini dikarenakan terdapat peningkatan yang signifikan pada skor *pretest* dan *posttest*.

Diskusi

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Penelitian dilakukan dengan melaksanakan uji coba melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan model *one group pretest posttest*. Hal ini dikarenakan penelitian hanya diperbolehkan dilaksanakan di dalam satu kelas saja. Pada pelaksanaan *treatment*, dapat dilihat bahwa hasil dan perhitungan statistik menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan aspek motorik kasar terutama kemampuan gerak lokomotor dan non lokomotor untuk anak usia 3-4 tahun di lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand* dengan menggunakan media *COOLT* dinilai valid, efektif dan praktis dalam pelaksanaannya. Penilaian dilakukan berdasarkan pelaksanaan uji validitas, uji efektifitas, dan juga uji kepraktisan.

Pelaksanaan uji kevalidan penggunaan media video *COOLT* untuk meningkatkan kemampuan motorik anak dengan menggunakan instrumen yang terdapat pada media yang telah disusun sebelumnya. Data yang diperoleh kemudian diuji normalitasnya dengan uji *Saphiro-Wilk* dikarenakan sampel penelitian berjumlah <50 sampel. Adapun data yang diperoleh dari uji normalitas adalah sebagai berikut: nilai *Sig pretest* sebesar 0,010 dan nilai *Sig posttest* yang diperoleh sebesar <0,001. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi secara tidak normal dikarenakan nilai *Sig* pada data *pretest* dan *posttest* berjumlah < 0,05.

Setelah diketahui bahwa data penelitian terdistribusi secara tidak normal, maka langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji *Wilcoxon*. Adapun hasil uji *Wilcoxon* yang dilakukan adalah *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 yang mana memiliki signifikansi kurang dari < 0,05. Dikarenakan nilai menunjukkan $0,001 < 0,050$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mana hal ini berarti terdapat pengaruh media *COOLT* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini dalam melakukan gerakan lokomotor dan non lokomotor yang termasuk dalam teori Gallahue tentang kemampuan motorik kasar anak. Hal ini juga terbukti pada peningkatan skor yang didapat pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Dengan pernyataan-pernyataan tersebut maka media video *COOLT* merupakan media yang valid dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Proses penelitian pengembangan yang baik haruslah melalui proses validasi materi dan media dari produk yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan untuk menguji tingkat efektivitas media *COOLT* dalam membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Uji validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media supaya dapat dihasilkan produk yang layak diimplementasikan dalam kegiatan untuk anak usia dini. Setelah proses validasi, diperoleh beberapa revisi dari ahli media, diantaranya penggunaan suara AI dinilai lebih ceria dan pelafalan lebih jelas daripada suara manusia (peneliti) sehingga ahli media lebih menyarankan penggunaan suara AI. Revisi lain yaitu menghilangkan teks yang ada dikarenakan anak belum bisa membaca frase dalam Bahasa Inggris dan menyebabkan perhatian anak teralihkan dari gerakan yang diperagakan. Kemudian penghapusan kata *level* pada judul masing-masing video dikarenakan perbedaan kedua video tidak terlalu besar untuk dikatakan memiliki level kesulitan yang berbeda. Setelah proses revisi selesai dan telah dilakukan validasi, diperoleh jumlah nilai dari ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebanyak 100%. Dalam hal ini, menurut Ridwan dalam (Rahma, 2023) apabila persentase uji validitas berada pada rentang angka 86%-100% maka produk dapat dikatakan sangat valid. Maka dari itu media *COOLT* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Setelah proses validasi selesai, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba. Hasil pelaksanaan kegiatan pengembangan motorik kasar dengan media video *COOLT* menunjukkan peningkatan pada pelaksanaan *pretest posttest*. Pada indikator 1 yaitu gerakan melompat, terjadi peningkatan sebanyak 24 angka. Pada indikator 2 dengan gerak berlari di tempat terjadi peningkatan sebanyak 26 angka. Pada indikator 3 yaitu melompat dengan satu kaki terjadi peningkatan sebanyak 26 angka. Kemudian indikator terakhir dengan gerakan menekuk badan ke kanan dan ke kiri terjadi peningkatan sebanyak 28 angka. Gerakan-gerakan yang ada pada indikator tersebut didasarkan pada teori Hurlock mengenai kemampuan motorik kasar anak dimana pusat syaraf, urat syaraf, dan juga otot memiliki koordinasi satu sama lain untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut.

Selain proses validasi dari ahli materi dan ahli media, uji efektifitas juga dilakukan dengan cara menghitung skor *N-Gain* yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan *pretest*

dan *posttest*. Perolehan nilai *N-Gain* dari pelaksanaan kegiatan *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil rata-rata sebesar 0,8628. Dengan skor tersebut, maka skor *N-Gain* yang dicapai termasuk dalam kategori tinggi karena menunjukkan angka yang lebih besar daripada 0,7. Selanjutnya, pada perhitungan persentase diperoleh angka 86,2838% yang menunjukkan bahwa persentase *N-Gain* yang didapatkan dianggap efektif karena nilainya lebih tinggi dari 76%. Dengan skor *N-Gain* 0,8628 dan persentase 86,2838%, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video *COOLT* merupakan alat yang efektif untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yang berusia 3-4 tahun.

Uji kepraktisan juga dilaksanakan dalam penelitian ini. Uji kepraktisan dilakukan dengan mengisi angket respon guru dan lembar observasi antusiasme anak. Angket respon guru diisi dengan cara memberikan penilaian mengenai ketepatan isi materi yang disajikan dengan kebutuhan anak usia 3-4 tahun di lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand*. Penilaian dilakukan oleh salah satu guru kelas 1 lembaga *Anuban Tessaban 2 School Bansadao, Thailand* yang memahami betul mengenai kebutuhan anak usia 3-4 tahun di lembaga tersebut untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka. Hasil pengisian angket respon guru memperoleh nilai sebesar 94,23% yang mana dapat dikategorikan sebagai media yang sangat praktis untuk diimplementasikan kepada anak.

Materi dalam video *COOLT* dinilai mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pengembangan aspek motorik kasar mereka. Hal ini sudah dibuktikan dengan kegiatan uji efektivitas dengan menguji tingkat antusiasme anak. Saat pelaksanaan uji tingkat antusiasme, anak sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Anak mampu menyimak video dengan baik dengan memperhatikan animasi dan gerakan yang diperagakan di dalam video dan mampu menjaga konsentrasi mereka dengan baik selama kegiatan berlangsung. Selain itu anak juga sangat bersemangat dalam mengikuti gerakan yang diperagakan di dalam video. Tingkat antusiasme anak dinilai dengan lembar observasi respon anak dan memperoleh skor sebanyak 90,9% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas meningkatkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Dengan tingkat antusiasme anak yang tinggi, maka anak akan mampu untuk menerima materi pembelajaran dengan lebih mudah (Intaniasari et al. 2022).

Tingkat antusiasme anak dalam menyimak video dipengaruhi oleh pemilihan unsur-unsur dan materi yang terkandung di dalam video (Praveen and Srinivasan 2022). Oleh karena itu dalam pengembangan media video ini dipilih unsur-unsur dan materi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 3-4 tahun. Animasi yang digunakan memiliki dinamika atau tingkat gerakan yang rendah, kemudian ukuran dan jenis teks juga sangat diperhatikan. Kemudian pemilihan warna juga menggunakan kontras yang sedang supaya perhatian anak tidak teralihkan dari unsur utama video yaitu peraga/model yang memeragakan gerakan. Gerakan yang diperagakan juga disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 3-4 tahun dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan tingkatan usianya serta tahapan perkembangannya. Teori tahapan perkembangan motorik kasar anak yang digunakan pada penelitian ini yaitu teori Fitts dan Posner, dimana dalam teori ini, anak yang berada pada rentang usia 3-4 tahun berada dalam tahap asosiatif yang mana anak sudah mampu mengontrol kemampuan motorik mereka sendiri dengan meminimalisir kesalahan yang mereka lakukan saat melakukan gerakan. Pemilihan lagu yang menjadi iringan juga diperhatikan. Lagu untuk anak harus memiliki melodi yang ceria untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan. Penggunaan lagu yang ceria dan gembira akan membuat anak lebih semangat dan tidak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan. Pemilihan lagu yang ceria dan gembira juga dapat meningkatkan kemampuan gerak anak. Pemilihan lagu harus diperhatikan karena berdasarkan pada teori literatur pedagogi Montessori musik atau lagu memiliki peranan penting dalam pembelajaran anak usia dini.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video *COOLT* yang valid, efektif, dan praktis supaya dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan, semua indikator memiliki nilai R Hitung yang lebih besar daripada nilai R Tabel dan juga memiliki nilai Sig <0,05. Hal ini menunjukkan bahwa keempat indikator yang ada pada media tersebut dapat dikatakan valid sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Uji keefektifan dilaksanakan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta menghitung nilai *N-Gain*. Jumlah persentase yang didapatkan dari proses validasi yaitu sebesar 100% dengan kategori

sangat valid. Kemudian perolehan skor rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* yaitu sebanyak 0,8628 dengan kategori tinggi. Lalu pada nilai persentase didapatkan angka sebanyak 86,2838% dengan kategori efektif. Tahap terakhir ialah pelaksanaan uji kepraktisan terhadap media yang dilakukan dengan cara pemberian angket kepada tenaga pendidik dan mengisi lembar observasi mengenai tingkat antusiasme anak dalam mempelajari isi video. Skor yang diperoleh dalam pengisian angket tenaga pendidik yaitu sebesar 94,23% dan hasil pengisian lembar observasi tingkat antusiasme anak sebesar 90,9%. Kedua uji kepraktisan tersebut kemudian dihitung reratanya dan diperoleh angka sebesar 92,26% dengan kategori sangat praktis. Dengan pernyataan-pernyataan di atas, maka media *COOLT* dapat dikatakan sebagai media yang valid, efektif, dan praktis serta dapat digunakan tanpa revisi tambahan sebagai media aktivitas pengembangan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Daftar Pustaka

- Adhe, Kartika Rinakit, Rohmatul Maulidiya, Muchamad Arif Al Ardha, Wulan Patria Saroinsong, and Sri Widayati. 2020. "Learning During the Covid-19 Pandemic: Correlation Between Income Levels And Parental Roles." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.31004/obsesi.v5i1.554.
- Andrea, Kristian, Emirald Çela, Danida Jupe, and Shkëlqim Muhameti. 2020. "MOVEMENT ACTIVITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS." *The European Journal of Education and Applied Psychology*. doi: 10.29013/ejeap-20-4-44-51.
- Arindi, Metri, Tine Silvana Rachmawati, and Fitri Perdana. 2023. "Aktivitas Berbagi Pengetahuan Dalam Meningkatkan Literasi Fisik Anak Usia Dini Studi Kasus Di Motoricshool Halo Kids Indonesia." *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*. doi: 10.31539/jpjo.v7i1.7368.
- Bautista, Alfredo, and Yan Lam Ho. 2021. "Music and Movement Teacher Professional Development: An Interview Study with Hong Kong Kindergarten Teachers." *Australasian Journal of Early Childhood*. doi: 10.1177/18369391211014759.
- Djuanda, Isep, and Putri Adipura. 2020. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola." *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*. doi: 10.15408/kordinat.v19i2.18854.
- Doyan, Aris, Susilawati Susilawati, and Hardiyansyah Hardiyansyah. 2020. "Development of Natural Science Learning Tools with Guided Inquiry Model Assisted by Real Media to Improve Students' Scientific Creativity and Science Process Skills." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. doi: 10.29303/jppipa.v7i1.485.
- García-Marín, Pablo, and Natalia Fernández-López. 2020. "Motor Skills Competence in

- Preschool Education." *Apunts. Educacion Fisica y Deportes*. doi: 10.5672/APUNTS.2014-0983.ES.(2020/3).141.03.
- Intaniasari, Yossinta, Ratnasari Diah Utami, Eko Purnomo, and Aswadi Aswadi. 2022. "Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar." *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. doi: 10.23917/bppp.v4i1.19424.
- Laure, Maruša, and Katarina Habe. 2024. "Stimulating the Development of Rhythmic Abilities in Preschool Children in Montessori Kindergartens with Music-Movement Activities: A Quasi-Experimental Study." *Early Childhood Education Journal*. doi: 10.1007/s10643-023-01459-x.
- Lestari, Susetya Diah, and Intan Puspitasari. 2021. "Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1024.
- Ningrum, M. A., E. C. Maulidiyah, and ... 2020. "Pelatihan Pembuatan Fun Games Bagi Guru PAUD Di Kabupaten Jombang Jawa Timur." *Jurnal Pengabdian Pada ...*
- Ningrum, Mallewi Agustin, Lischa Dwi Christin Niya, and Maziyatul Hamidah. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Halang Rintang Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.31004/obsesi.v7i5.4868.
- Pahenra, Pahenra, Hadija Selman, Rohmania Rohmania, Nasir Nasir, Hasmirah Said, Umalya Sasnita, and Tri Indah Rusli. 2021. "Sirkuit Bola Keranjang: Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1077.
- Praveen, C. K., and Kathiravan Srinivasan. 2022. "Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions." *Computational and Mathematical Methods in Medicine*.
- Spatioti, Adamantia G., Ioannis Kazanidis, and Jenny Pange. 2022. "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education." *Information (Switzerland)*.
- Tandon, Pooja, Nail Hassairi, Janet Soderberg, and Gail Joseph. 2020. "The Relationship of Gross Motor and Physical Activity Environments in Child Care Settings with Early Learning Outcomes." *Early Child Development and Care*. doi: 10.1080/03004430.2018.1485670.
- Vazou, Spyridoula, Brenna Klesel, Kimberley D. Lakes, and Ann Smiley. 2020. "Rhythmic Physical Activity Intervention: Exploring Feasibility and Effectiveness in Improving Motor and Executive Function Skills in Children." *Frontiers in Psychology*. doi: 10.3389/fpsyg.2020.556249.
- Xu, Chenchen, Mingyan Yao, Mengxue Kang, Guanting Duan, and Danilo Sales Bocalini. 2020. "Improving Physical Fitness of Children with Intellectual and Developmental Disabilities through an Adapted Rhythmic Gymnastics Program in China." *BioMed*

Research International. doi: 10.1155/2020/2345607.

Yahya Putra, Andhika. 2020. "Strategi Pembelajaran Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. doi: 10.14421/jga.2020.54-03.