



## **Pengembangan Video Gerak dan Lagu “Brokoli” bagi Anak Usia 5-6 Tahun**

**Cynthia Utami Dewi\*, Usep Kustiawan, Munaisra Tri Tirtaningsih**

Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Indonesia

\*Penulis korespondensi, E-mail: [cynthiautamidewi@gmail.com](mailto:cynthiautamidewi@gmail.com),

DOI : 10.17977/um053v7i32025p108-119

*Article submitted 26/06/2025*

*Article Accepted 25/08/2025*

*Article Revised 11/08/2025*

*Article Published 25/08/2025*

### **Abstract**

*This research focuses on the development of motion and song video learning media as an innovative approach in the education of children aged 5-6 years. The aim of this research is to create engaging, effective, and efficient learning media to facilitate movement and song learning in early childhood. This article describes the steps in developing motion and song video using the Sugiyono development mode and support from media experts, movement and song expert. The results of the video development show strong potential in engaging children's interest in understanding movement and songs. The video was designed to be engaging and supported by the unique song with the theme “Brokoli”. Testing involving children in small and large trials indicates that the product stimulates aspects of child development, such as motor skills and musical understanding. The research concludes that movement and song videos are suitable for use because they meet the criteria of being engaging, effective, and efficient for children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *learning videos; children aged 5-6 years; movement and song*

### **Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran video gerak dan lagu sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien untuk memfasilitasi pembelajaran gerak dan lagu pada anak usia dini. Artikel ini menggambarkan langkah-langkah pengembangan video gerak dan lagu dengan model pengembangan Sugiyono dan dukungan dari ahli media, ahli gerak dan lagu. Hasil pengembangan video menunjukkan potensi kuat dalam menarik minat anak-anak memahami gerak dan lagu. Video dirancang menarik dan didukung lagu tema "Brokoli" yang unik. Pengujian melibatkan anak-anak dalam percobaan kecil dan besar menunjukkan produk ini merangsang aspek perkembangan anak, seperti keterampilan motorik dan pemahaman musik. Kesimpulan penelitian menunjukkan video gerak dan lagu layak digunakan karena memenuhi kriteria menarik, efektif, dan efisien bagi anak usia 5-6 tahun.

**Kata kunci:** video pembelajaran; anak usia 5-6 tahun; gerak dan lagu

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran krusial dalam memajukan dan mengoptimalkan perkembangan anak usia 0 hingga 6 tahun, dengan tujuan mendorong anak mengembangkan potensi dan persiapan untuk melangkah ke jenjang pendidikan lebih tinggi

(Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Pentingnya pendidikan dalam kehidupan individu terlihat dari perkembangan kemampuan setiap orang melalui pendidikan (Kurniawan et al., 2023). Seperti halnya pada pendidikan usia dini yang memegang peran penting dalam menggali potensi anak sejak dini. Karenanya, pendidikan sejak usia dini menjadi alat penting untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak. Masa kanak-kanak yang berlangsung antara usia 0 hingga 6 tahun, adalah periode istimewa yang sering dikenal sebagai Masa Emas atau Zaman Keemasan (*golden age*). Pada masa ini, perkembangan anak berkembang dengan pesat, salah satunya dalam hal aspek motorik (Susanto, 2021).

Fitriani & Adawiyah (2018:26), menekankan hubungan erat antara perkembangan fisik dengan perkembangan motorik anak. Hal ini tercermin dalam aktivitas anak yang melibatkan tubuh secara keseluruhan untuk bergerak. Aktivitas ini memiliki dampak pada konsentrasi pengendalian gerakan tubuh. Oleh karena itu, pengendalian gerakan tubuh anak perlu diasah, salah satunya melalui pengenalan gerak dan lagu. Gerak dan lagu melibatkan anak dalam melakukan gerakan sejalan dengan irama dan melodi musik. Seperti yang dikemukakan oleh Wulandari & Anisa (2019), pembelajaran gerak dan lagu memiliki peran penting bagi anak, karena gerak dan lagu dapat menjadi dasar dalam merangsang perkembangan berbagai aspek kemampuan anak. Dalam konteks pembelajaran gerak dan lagu, media berperan sebagai alat yang membantu guru mencapai tujuan tertentu (Hamid et al., 2020). Dalam perkembangan zaman, penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan semakin melibatkan teknologi. Fenomena ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang pesat dalam kehidupan sehari-hari, yang memberi kemudahan dalam memecahkan berbagai masalah, termasuk dalam proses pembelajaran. (Ayu et al., 2020)

Dilihat dari perspektif panca indera, media dikelompokkan menjadi media audio, visual, dan audiovisual oleh Setyosari & Sikhabuden (sebagaimana dikutip dalam Hamid et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran gerak dan lagu, media audio adalah pilihan umum. Namun di zaman digital sekarang, penggunaan video sebagai media pembelajaran semakin populer dan terbukti efektif dalam mendukung kegiatan belajar (Putry et al., 2020). Video mampu menyajikan informasi secara visual dan audio yang menarik perhatian anak-anak (Sea et al., 2022). Faktor ini membuat media pembelajaran berpotensi untuk mengembangkan gerak dan lagu pada anak usia dini. Pembelajaran gerak dan lagu pada anak usia dini bukanlah tugas yang selalu mudah (Wulandari, 2017). Kendala sumber daya, seperti kurangnya guru yang terlatih atau waktu yang terbatas untuk interaksi langsung, sering menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan video sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengatasi tantangan ini dan memberikan akses lebih luas bagi anak-anak. Berdasarkan konteks di atas, peneliti melakukan observasi awal di TK Negeri Pembina 2 Malang. Observasi tersebut mengungkapkan beberapa permasalahan, termasuk keterbatasan pemahaman dan pengetahuan guru terhadap teknologi pembelajaran. Banyak guru di lembaga tersebut belum sepenuhnya mahir dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran. Hal ini mengakibatkan upaya penggunaan materi pembelajaran berbasis video, terutama dalam pembelajaran gerak dan lagu, belum mencapai hasil optimal. Selain itu, saat mengamati aktivitas gerak dan lagu, terdapat beberapa anak di kelompok B1 yang cenderung pasif dan tidak mengikuti gerakan yang ditunjukkan oleh guru. Faktor ini dapat dikaitkan dengan situasi pembelajaran jarak jauh, di mana guru masih kesulitan menyediakan media yang mendukung atau memadai untuk pembelajaran gerak dan lagu, yang berdampak pada minat anak terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan solusi pengembangan video untuk pembelajaran gerak dan lagu.

Video edukatif ini menggabungkan visual menarik dan lagu berjudul "Brokoli" yang membahas tentang tanaman brokoli. Alasan memilih tema "Brokoli" ini dikarenakan peneliti merasa tema ini jarang digunakan pada pembelajaran gerak dan lagu dan bersifat unik sehingga bisa menambah rasa penasaran serta antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Pemilihan tema musik ini disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan pendidikan anak. Pendekatan ini sejalan dengan temuan penelitian Raharjo (2021), yang menyebutkan penggunaan topik pembelajaran anak dalam penciptaan lagu memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Selain itu, penggunaan lagu inspiratif "Brokoli" dalam video bertujuan agar anak-anak dapat memahami tentang brokoli. Dengan hadirnya video pembelajaran gerak dan lagu yang dirancang secara menarik, diharapkan dapat menjadi sarana yang menarik, efektif, dan efisien untuk anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan, maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Video Gerak dan Lagu sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Usia 5-6 Tahun."

Penelitian-penelitian berikut ini menganalisis penggunaan video pembelajaran gerak dan lagu sebagai sarana untuk merangsang perkembangan fisik dan motorik anak usia dini. Media pembelajaran ini dianggap penting karena kurangnya variasi dalam metode pengajaran daring dan perlunya solusi efektif dalam merangsang keterampilan gerak anak usia 5-6 tahun. Tiga penelitian ini, yang dilakukan oleh Putu Yasri Purnama Dewi, dkk (2021), Arti Yusanti dan Rakimahwati (2019), serta Farida Mayar, dkk. (2022), masing-masing memiliki pendekatan unik dan tujuan khusus dalam menggunakan video pembelajaran gerak dan musik.

Penelitian Putu Yasri Purnama Dewi, dkk (Dewi et al., 2021) berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun" menyoroti permasalahan kurangnya variasi metode pengajaran daring. Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran dengan tema binatang, khususnya binatang monyet, dengan fokus pada stimulasi keterampilan gerak anak usia 5-6 tahun. Meskipun tidak melibatkan tahapan penelitian dan pengembangan lanjutan, uji kelayakan media menunjukkan video ini mudah digunakan dan berpotensi menjadi media efektif dalam merangsang keterampilan gerak anak.

Penelitian Arti Yusanti dan Rakimahwati (Yusanti, 2019) berjudul "*Development of Compact Disc Motion and Song Learning to Improve the Physical of Early Children*" bertujuan meningkatkan perkembangan fisik dan motorik anak melalui video edukasi dan musik. Penelitian ini membuktikan bahwa pendidikan gerak berbasis video dan musik efektif, efisien, dan praktis, dengan tingkat validitas, praktisitas, dan efektivitas yang tinggi.

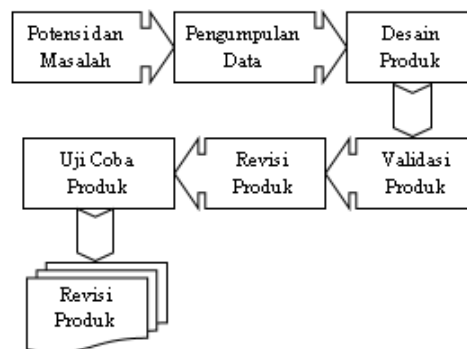
Penelitian Farida Mayar, dkk. (Mayar et al., 2022) berjudul "Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini" mengeksplorasi pengaruh video pembelajaran gerak dan lagu pada peningkatan kemampuan fisik dan motorik anak. Penelitian ini mengatasi masalah penggunaan lagu orang dewasa dalam pembelajaran gerakan dan musik dengan menyajikan media video yang sesuai dengan karakteristik anak.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan motorik anak dari awal hingga akhir sesi pembelajaran. Dari tiga penelitian tersebut, ditemukan kesamaan dalam pengembangan video gerak dan lagu sebagai alat merangsang perkembangan yang ditujukan bagi anak usia dini. Namun, perbedaan terletak pada tema gerak dan lagu yang digunakan. Penelitian sebelumnya menggunakan tema binatang, sementara penelitian ini lebih berfokus pada gerak dan lagu bertemakan tanaman. Pemilihan tema ini

disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan pendidikan anak. Selain itu kebaruan pada penelitian ini terletak pada lagu yang digunakan. Lagu yang digunakan pada penelitian sebelumnya sudah pernah diperdengarkan, namun dalam penelitian ini peneliti membuat inovasi baru dengan menciptakan lagu baru yang mana diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru pada anak tentang isi lagu baru tersebut.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan pendekatan model Sugiyono (2016). Meskipun model aslinya terdiri atas 10 langkah, dalam implementasinya peneliti hanya menjalankan 7 langkah. Hal ini disebabkan karena tiga langkah akhir (8,9, dan 10) memerlukan waktu, subjek, dan biaya yang lebih besar, serta biasanya melibatkan kerjasama dengan penerbit dan jurnal berskala nasional atau internasional. Penelitian yang tidak memiliki biaya yang cukup besar hanya melakukan sebagian langkah dari siklus R&D. Berikut 7 langkah yang digunakan pada penelitian ini menurut Sugiyono (2016):



**Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Sugiyono**

Subjek penelitian yang digunakan adalah 1 ahli media, 1 ahli gerak dan lagu, serta 54 anak kelas B di TK Negeri Pembina 2 Malang dan 24 anak kelas B TK Negeri Pembina 5 Malang. Alasan peneliti memilih TK Negeri Pembina 2 Malang dikarenakan lembaga tersebut sebelumnya digunakan untuk Kajian Praktik Lapangan (KPL) oleh peneliti sehingga peneliti sudah memiliki pemahaman awal tentang lingkungan sekolah tersebut. Dengan demikian peneliti lebih mudah untuk melakukan proses penelitian. Karena lembaga pertama yang digunakan penelitian itu sekolah negeri maka peneliti memilih lembaga kedua juga sekolah negeri sehingga terpilihlah TK Negeri Pembina 5 Malang. Hal ini dikarenakan sekolah negeri umumnya memiliki kurikulum yang lebih seragam dan standar yang sama secara nasional sehingga memungkinkan peneliti membandingkan hasil secara konsisten dan representatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket atau kuesioner dan survey. Angket atau kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan yang disusun dalam lembar angket atau lembar kuesioner. Lembar angket atau lembar kuesioner akan diberikan pada ahli media juga ahli gerak dan lagu untuk mendapatkan validasi terkait kelayakan produk. Survey merupakan teknik pengumpulan data melalui lembar survey yang ditujukan pada anak

usia 5-6 tahun untuk mengumpulkan data mengenai permasalahan yang sedang terjadi. Berikut kisi-kisi instrumen bagi validator ahli dan kisi-kisi lembar survey anak:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media**

No	Kriteria	Indikator
1.	Aspek Kemenarikan	Kejelasan gambar dan suara
		Kemenarikan warna, background, dan gambar
		Kejelasan penulisan lirik
		Kesesuaian video dengan tema anak
		Tampilan video menarik perhatian anak
2.	Aspek Keefektifan	Menumbuhkan motivasi belajar anak melalui video
		Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran
		Memudahkan anak menghafal gerak dan lagu melalui video
3.	Aspek Keefisienan	Efisiensi durasi waktu video
		Efisiensi menghemat waktu untuk mengajarkan pembelajaran gerak dan lagu
		Efisiensi menghemat tenaga untuk mengajarkan pembelajaran gerak dan lagu

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Gerak dan Lagu**

No.	Kriteria	Indikator
1.	Aspek Kemenarikan	Kesesuaian gerak dengan tema anak usia dini
		Kesesuaian gerak dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun
		Kesesuaian gerak dengan iringan lagu
		Lagu yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak
		Lagu yang digunakan sederhana
		Gerakan tidak monoton
		Bentuk gerakan sederhana dan bermakna
Suasana bahagia dan lincah		
2.	Aspek Keefektifan	Gerakan mudah ditiru oleh anak
		Gerakan mudah diingat oleh anak
		Gerakan mudah dipelajari oleh anak
		Tempo atau ritme gerakan tidak terlalu cepat

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Survey Anak**

No.	Indikator
1.	Aspek Kemenarikan

**Lanjutan Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Survey Anak**

2. Anak tertarik dengan gerakan dan lagu yang ditampilkan
3. Anak merasa senang melakukan gerak dan lagu melalui penayangan video
2. Aspek Keefektifan
1. Anak mampu melakukan gerakan sesuai ritme musik
2. Anak mampu melakukan gerakan sambil bernyanyi
3. Anak mampu menyanyikan lirik lagu
4. Anak mampu bergerak dengan ekspresif
3. Aspek Keefisienan
1. Anak mudah menghafal gerakan dan lirik lagu melalui video

Analisis data pada penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk persentase. Analisis data kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan data secara deskriptif yang didapat dari validasi ahli media juga ahli gerak dan lagu. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perbaikan atau revisi produk. Analisis data kuantitatif merupakan pengolahan data secara statistik yang didapat dari hasil angket atau kuesioner dan hasil uji coba. Data kuantitatif tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan terhadap produk yang dikembangkan. Pengolahan data tersebut menggunakan rumus (Akbar, 2013) sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Validasi

Tse = Total skor Empirik (hasil yang didapat)

Tsh = Total skor Maksimal yang diharapkan

Hasil pengolahan data kemudian disesuaikan dengan kategori produk dengan melihat tabel kriteria validitas produk berikut:

**Tabel 4. Kriteria Validitas**

Kriteria Pencapaian Penilaian	Tingkat Validitas			
	Keseluruhan	Kemenarikan	Efektivitas	Efisiensi
81,00%-100%	Sangat valid	Sangat menarik	Sangat efektif	Sangat efisien
61,00%-80,00%	Cukup valid	Cukup menarik	Cukup efektif	Cukup efisien
41,00%-60,00%	Kurang valid	Kurang menarik	Kurang efektif	Kurang efisien
21,00%-40,00%	Tidak valid	Tidak menarik	Tidak efektif	Tidak efisien
00,00%-20,00%	Sangat tidak valid	Sangat tidak menarik	Sangat tidak efektif	Sangat tidak efisien

Sumber: (Akbar, 2013) dimodifikasi

## HASIL

Hasil penelitian ini mencakup identifikasi dari 7 langkah pengembangan menurut model Sugiyono (2016). Berikut merupakan paparan hasil langkah pengembangannya.

### Potensi dan masalah

Peneliti menemukan beberapa masalah seperti kurangnya aksesibilitas terhadap sarana pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Kondisi ini kemungkinan dikarenakan oleh terbatasnya sumber daya atau infrastruktur yang memadai, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mempertimbangkan cara untuk membuat video gerak dan lagu “Brokoli” memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau anak-anak di berbagai lembaga. Hal lain yang menjadi pertimbangan peneliti yaitu anak usia 5-6 tahun mempunyai tingkat konsentrasi yang terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti telah mempertimbangkan cara untuk membuat video gerak dan lagu “Brokoli” yang menarik sehingga dapat mempertahankan perhatian anak-anak selama proses pembelajaran.

### Pengumpulan data

Langkah selanjutnya mengumpulkan data terkait permasalahan yang ada dengan membuat kisi-kisi instrumen angket atau kuesioner untuk nanti ditujukan pada ahli media, ahli gerak dan lagu, serta uji coba lapangan.

### Desain produk

Pengembangan konten video gerak dan lagu “Brokoli” dirancang melalui beberapa tahapan, diantaranya (1) menentukan lagu yang akan digunakan untuk konten video gerak dan lagu, (2) melakukan *take vocal* lagu “Brokoli”, (3) membuat gerakan yang sesuai dengan lirik lagu “Brokoli”, (4) melakukan *take video* atau pengambilan video, (5) merancang *background* video gerak dan lagu menggunakan aplikasi *canva*, dan terakhir (6) melakukan *editing* video gerak dan lagu menggunakan aplikasi *capcut*.

### Validasi produk

Data validasi ahli media berisikan data terkait kemenarikan, keefektifan dan keefisienan dari video gerak dan lagu “Brokoli”. Sedangkan data validasi ahli gerak dan lagu berisikan data terkait kemenarikan dan keefektifan dari gerakan dan lagu dalam video gerak dan lagu “Brokoli”. Berikut merupakan hasil akumulasi validasi para ahli terkait kelayakan produk yang terdiri dari kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan.

**Tabel 5. Akumulasi Hasil Validasi Ahli**

No.	Validasi Ahli	Total skor	Skor maksimum	%
1.	Ahli Media	51	60	85
2.	Ahli Gerak dan Lagu	55	60	91,67
	Jumlah	106	120	176,67
	Rata-rata			88,33

Hasil akumulasi validasi ahli diatas secara keseluruhan mencapai skor 88,33% yang berarti berada pada rentang validitas 81,00%-100%, sehingga video gerak dan lagu “Brokoli” memiliki kriteria sangat layak/ sangat valid untuk digunakan.

### Revisi produk

Pada saat peneliti melakukan validasi ahli, peneliti mendapatkan masukan dari ahli media terkait *background* dalam video. Menurut ahli media *background* dalam video akan lebih baik jika bervariasi. Mengenai saran dan masukan tersebut, peneliti merevisi *background* tersebut dengan menambahkan 12 *background*. Hal ini dikarenakan *background* sebelumnya hanya ada 4 dan ditampilkan berulang kali sehingga dirasa kurang menarik perhatian anak.

### Uji coba

Data uji coba produk didapat dari dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil peneliti melibatkan 17 anak di TK Negeri Pembina 2 Malang dan uji coba kelompok besar peneliti melibatkan 54 anak di TK Negeri Pembina 2 Malang serta 24 anak di TK Negeri Pembina 5 Malang. Berikut merupakan akumulasi hasil uji coba terkait kelayakan produk yang terdiri dari kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan.

**Tabel 6. Akumulasi Hasil Uji Coba**

No.	Kriteria	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Kelompok Besar
1.	Kemenarikan	80,39%	91,33%
2.	Keefektifan	83,33%	90,5%
3.	Keefisienan	82,23%	89,12%
	Jumlah	245,95%	270,95%
	Rata-rata	81,93%	90,31%
Akumulasi = $\frac{81,93\% + 90,31\%}{2} = 86,12\%$			

Berdasarkan paparan hasil uji coba diatas maka diperoleh hasil akumulasi 86,12% yang memiliki kriteria sangat valid karena berada pada rentang validitas 81,00%-100%.

### Revisi Produk (setelah uji coba)

Mengacu pada hasil validasi para ahli dan uji coba diatas maka peneliti tidak perlu melakukan revisi kembali karena dirasa produk video gerak dan lagu “Brokoli” sudah dinilai layak/ valid untuk digunakan. Oleh karena itu berikut ini adalah rekapitulasi hasil keduanya.

**Tabel 7. Rekapitulasi hasil validasi para ahli dan uji lapangan**

No.	Kriteria	Total skor	Skor maksimum	%
1.	Kemenarikan	238	266	89,47
2.	Keefektifan	209	238	87,81
3.	Keefisienan	63	72	87,5
	Jumlah	510	576	264,78
	Rata-rata			88,26

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas para ahli dan uji lapangan dengan merujuk tiga kriteria penilaian yaitu kemenarikan, keefektifan, dan keefisienan, diperoleh presentase dengan hasil keseluruhan 264,78% dan rata-rata 88,26%. Hasil kriteria yang telah disebutkan berada pada rentang 81,00%-100% dengan keterangan sangat valid. Produk video gerak dan lagu “Brokoli” dapat disebut sangat menarik, sangat efektif dan sangat efisien.

## PEMBAHASAN

Video termasuk salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam membantu pendidik memfasilitasi proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran (Noviyana, 2022). Pada pembelajaran anak usia dini, penggunaan video dinilai bermanfaat bagi perkembangan anak (Suryana & Hijriani, 2022). Beberapa manfaat video bagi anak yaitu; (1) meningkatkan perhatian anak, (2) memudahkan pemahaman ide dan informasi yang kompleks, (3) mengatasi keterbatasan waktu, ukuran, dan ruang, (4) meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi, (5) menciptakan kondisi yang membuat anak merasa senang dan tertarik. (Gusliati et al., 2019).

Gerak merupakan sarana dalam mengekspresikan perasaan senang dengan mengalihkan perasaan yang bersifat negatif seperti rasa takut, sedih, marah, dan sebagainya (Purwati, 2020). Gerakan biasanya diiringi dengan iringan musik atau lagu agar menghasilkan gerakan yang lebih beraturan dan bervariasi (Uzer, 2019). Lagu merupakan satu kesatuan musik yang terdiri dari pengulangan lirik atau syair (Adnyani, 2018). Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, lagu sering kali dimasukkan sebagai bagian penting dalam proses belajar mengajar guna mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memikat bagi anak (Istifadah, 2022). Terkait hal tersebut maka, pembelajaran gerak dan lagu dinilai efektif untuk diajarkan pada anak usia dini. Gerak dan lagu dapat diajarkan menggunakan media video sebagai alat untuk memudahkan pendidik ketika dihadapkan pada situasi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan secara langsung. (Astutik, 2021)

Pada penelitian ini dihasilkan suatu produk pengembangan berupa video yang disajikan dalam format MP4. Produk penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*. Pengembangan video gerak dan lagu ini ditujukan sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun. Adapun lagu yang digunakan lagu ciptaan peneliti berjudul “Brokoli” dengan lirik sebagai berikut :

### “Brokoli”

Coba tebak sayur apa ini  
Keriting cantik seperti rambut adik  
Warnanya hijau tua yang segar  
Segar..segar..dan menyehatkan

Tebaklah namanya sayur yang berbentuk keriting cantik  
Itulah namanya sayuran yang disebut brokoli  
Dikukus, direbus, digoreng, juga bisa ditumis  
Itulah contohnya cara memasak sayur brokoli

Produk tersebut telah melalui proses validasi para ahli media serta ahli gerak dan lagu. Hasil validasi menunjukkan bahwa video gerak dan lagu “Brokoli” memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan, karena dinilai menarik, efektif, dan efisien untuk anak usia 5-6 tahun. Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa video gerak dan lagu “Brokoli” mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak diantaranya (1) aspek sosial, terlihat ketika anak melakukan gerak dan lagu bersama teman lainnya, (2) aspek kognitif, terlihat ketika anak mampu menghafal gerakan dan lirik lagu melalui video, (3) aspek seni, terlihat ketika anak mampu menyanyikan lagu sambil menggerakkan tubuhnya, (4) aspek fisik motorik, terlihat ketika anak mampu melakukan gerakan sesuai ritme musik, dan (5) aspek bahasa, terlihat ketika anak mampu mengekspresikan perasaannya melalui musik serta mampu melafalkan lirik lagu dengan baik dan benar. Video ini juga dapat membantu pendidik dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, biaya, dan tenaga. Hal tersebut sejalan dengan temuan Yuliani, (2019), yang mengatakan bahwa video memiliki fleksibilitas waktu yang memungkinkan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara berulang dan mampu mempermudah pendidik dan peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Adapun produk video gerak dan lagu ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan video gerak dan lagu “Brokoli” yaitu: (1) video gerak dan lagu “Brokoli” termasuk media pembelajaran baru yang belum pernah diperlihatkan kepada anak, (2) *background* video menggunakan lagu baru ciptaan peneliti berjudul “Brokoli” dan (3) video gerak dan lagu anak dirancang menarik dengan tambahan animasi dan *background* yang bervariasi. Sedangkan kekurangan video gerak dan lagu “Brokoli” yaitu: (1) produk video hanya terbatas untuk pembelajaran gerak dan lagu anak usia 5-6 tahun, (2) produk video hanya terfokus pada 1 tema yaitu tema tanaman dengan subtema “Brokoli”, dan (3) uji coba dilakukan terbatas pada 2 lembaga.

## SIMPULAN

Hasil dari validasi ahli media, ahli gerak dan lagu menyatakan bahwa video gerak dan lagu "Brokoli" merupakan media pembelajaran yang layak, menarik, efektif, dan efisien untuk anak usia 5-6 tahun. Uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa produk ini mampu menarik minat belajar anak terhadap sayur "Brokoli", merangsang perkembangan motorik kasar anak, dan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam pembelajaran. Meskipun demikian, produk ini memiliki beberapa kekurangan, seperti terbatas pada pembelajaran gerak dan lagu anak usia 5-6 tahun, fokus pada tema tanaman dengan subtema "Brokoli", serta uji coba yang terbatas pada dua lembaga. Di sisi lain, kelebihan produk meliputi penggunaan lagu baru, desain menarik dengan animasi, serta pendekatan baru dalam pembelajaran gerak dan lagu. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video gerak dan lagu "Brokoli" memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran anak usia dini melalui penggabungan gerak, lagu, dan visual yang menarik..

## RUJUKAN

- Adnyani, N. W. S. (2018). Metode Total Physical Response (TPR) untuk Pengembangan Kemampuan Mendengarkan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Anak Usia Dini. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3. Diambil dari <http://dx.doi.org/10.25078/pw.v3i2.735>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran dan Power Point dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Guruh. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80–86. Diambil dari <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Ayu, D. P., Iriyanto, T., & Damayani Twinsari, R. (2020). Media Big Book Portable berbasis Audio-visual dalam Pembelajaran Tematik pada Anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 18–27.
- Dewi, P. Y. P., Asril, N. M., & Handayani, D. A. P. (2021). Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Kemampuan Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 32. Diambil dari <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35570>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. Diambil dari <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Gusliati, P., Eliza, D., & Hartati, S. (2019). Analisis Video Pembelajaran Share Book Reading Menggunakan Cerita Rakyat Sabai Nan Aluih pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3. Diambil dari <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.176>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Istifadah. (2022). *SENI MUSIK untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (I. Wahyuni (ed.); Cetakan Pe). Lintas Nalar, CV.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. In *Kementerian Pendidikan Nasional*.
- Kurniawan, A., Ningrum, A. R., Hasanah, Us., Dewi, N. R., Muhammadiyah, M., Putri, N. K., Putri, H., Uce, L., & Machmuda. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini* (W. N. Ramadhani & S. S. Aulia (eds.); Cetakan Pe). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Mayar, F., Sakti, R., Yanti, L., Erlina, B., Osriyenti, O., & Holiza, W. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2619–2625. Diambil dari <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2081>
- Noviyana, N. W. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Materi Teks Eksplanasi di SMP Kelas VIII (Studi pada SMPN 03 Sekampung Udik) [Universitas Lampung]. Diambil dari <http://digilib.unila.ac.id/60438/3/SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf>
- Purwati, L. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Musik Gerak Dan Lagu Pada Kelompok B Di Tk Ar Rahmah Surabaya Tahun Pelajaran 2019/2020. *July*, 1–23. Diambil dari <http://repository.um-surabaya.ac.id/4920/>
- Putry, H. M. E., 'Adila, V. N., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video Based Learning Sebagai Tren Media Pembelajaran Di Era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1–24. Diambil dari <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3870>
- Raharjo, I. B. (2021). Pengembangan dan Pemanfaatan Tema Pembelajaran Dalam Penggubahan dan Penciptaan Lagu Anak Usia Dini. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 4(1), 58. Diambil dari <https://doi.org/10.26740/vt.v4n1.p58-69>

- Sea, N. S., Widowati, A., Habibi, A., Jambi, U., Jambi, U., & Jambi, U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Lari Gawang dengan Menggunakan Alat yang Dimodifikasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(4), 422–428.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. Diambil dari <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan teori* (U. R. Suryani (ed.)). Bumi Aksara.
- Uzer, Y. (2019). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak. *PERNIK Jurnal PAUD*, 2(1).
- Wulandari, R. T. (2017). Pembelajaran Olah Gerak Dan Tari Sebagai Sarana Ekspresi Dan Apresiasi Seni Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 147–162.
- Wulandari, R. T., & Anisa, N. (2019). *Development of thematic-based motion and song learning videos to stimulate work: art of kindergarten teacher's ability*. *Universal Journal of Educational Research*, 7(12 A), 27–34. Diambil dari <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071904>
- Yuliani, T. (2019). *Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan*. 7, 41–46. Diambil dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/102506>
- Yusanti, A. (2019). *Development of Compact Disc Motion and Song Learning to Improve the Physical of Early Children*. *Journal of Nonformal Education*, 5(2), 183–188. Diambil dari <https://doi.org/10.15294/jne.v5i2.20202>