

Pengembangan Senam Kreatif Berbasis Lagu Anak Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Riska Yulia¹, Melda Diana², Zulpina³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAIN Mandailing Natal, Indonesia

¹ ry8556215@gmail.com

Abstract

- Purpose** : This study aims to develop a creative exercise video based on children's songs that is feasible and practical for use as a learning activity to stimulate the social-emotional development of early childhood learners.
- Method** : This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research participants included a material expert, a media expert, teachers, and Group B children at TK B Hidayah Gunung Tua. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, and teacher response questionnaires. The data were analyzed using quantitative descriptive techniques through percentage calculations and supported by descriptions of observational findings.
- Results** : The material expert validation obtained a score of 50 out of a maximum score of 56, equivalent to 89.29%, while the media expert validation obtained a score of 49 out of 56, equivalent to 87.50%. Both results were categorized as highly feasible. The teacher response obtained a score of 30 out of a maximum score of 32, equivalent to 93.75%, indicating that the developed video was highly practical. The implementation also showed that the creative exercise activities provided opportunities for children to cooperate, follow rules, interact with peers, demonstrate self-confidence, and express emotions positively. However, the magnitude of changes in children's social-emotional development still needs to be supported by systematic pre- and post-implementation observational data.
- Conclusion** : The creative exercise video based on children's songs is highly feasible and practical and has the potential to serve as an alternative learning activity for stimulating the social-emotional development of early childhood learners.

Keywords: creative exercise, children's songs, social-emotional development, early childhood, ADDIE

1. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang penting karena berbagai kemampuan dasar berkembang melalui pengalaman dan stimulasi yang diperoleh dari lingkungan keluarga maupun satuan pendidikan. Perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian tidak hanya mencakup aspek fisik, motorik, bahasa, dan kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional.

Perkembangan sosial-emosional berkaitan dengan kemampuan anak mengenali dan mengungkapkan perasaan, mengendalikan emosi, membangun hubungan dengan orang lain, bekerja sama, serta menyesuaikan perilaku dengan aturan yang berlaku. Kemampuan tersebut diperlukan agar anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan menjalin hubungan yang positif dengan teman sebaya maupun guru.

Stimulasi perkembangan sosial-emosional perlu diberikan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, aktivitas fisik, musik, dan interaksi sosial dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan berbagai keterampilan sosial-emosional. Salah satu kegiatan yang dapat dimanfaatkan adalah gerak dan lagu. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya mengikuti irama dan melakukan gerakan, tetapi juga belajar memperhatikan instruksi, menyesuaikan gerakan dengan kelompok, menunggu giliran, serta mengekspresikan perasaan dalam suasana yang menyenangkan.

Senam kreatif berbasis lagu anak merupakan salah satu bentuk kegiatan gerak dan lagu yang menggabungkan gerakan tubuh, irama musik, dan kreativitas. Gerakan dapat dirancang secara sederhana sesuai dengan kemampuan anak, kemudian disusun dalam urutan kegiatan yang terarah. Pelaksanaannya dapat mencakup pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Apabila dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas, kegiatan tersebut dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih bekerja sama, mengikuti aturan, berinteraksi dengan teman, dan membangun kepercayaan diri. Namun, kesempatan untuk melakukan perilaku tersebut tidak secara otomatis membuktikan bahwa perkembangan sosial-emosional anak telah meningkat. Perubahan perlu diamati melalui indikator yang terukur selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelompok B di TK B Hidayah Gunung Tua, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak. Sebagian anak masih terlihat kurang percaya diri ketika berinteraksi dengan teman, belum konsisten bekerja sama dalam kegiatan bersama, kurang mampu menunggu giliran, dan masih membutuhkan bantuan dalam mengendalikan emosi. Di samping itu, kegiatan senam yang dilaksanakan belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana untuk memberikan stimulasi sosial-emosional. Kegiatan senam masih cenderung berfokus pada aktivitas gerak dan belum dirancang secara khusus dengan indikator sosial-emosional yang ingin distimulasi.

Temuan awal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga mempunyai tujuan perkembangan yang jelas. Akan tetapi, hasil observasi awal dalam penelitian ini perlu dijelaskan secara lebih terperinci berdasarkan jumlah anak yang menunjukkan perilaku tertentu, indikator yang digunakan, dan situasi ketika perilaku tersebut muncul. Penyajian data awal secara terstruktur penting agar permasalahan penelitian tidak hanya didasarkan pada kesan umum, melainkan didukung oleh bukti lapangan yang dapat ditelusuri.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah video senam kreatif berbasis lagu anak. Video dapat memperlihatkan contoh gerakan secara visual sehingga guru dan anak mempunyai acuan yang sama selama kegiatan berlangsung. Pemilihan lagu anak dan gerakan yang sederhana juga diharapkan membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, gerakan yang dilakukan bersama-sama dapat

dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak dalam mengikuti instruksi, menyesuaikan diri dengan teman, dan mengekspresikan perasaan secara positif.

Penelitian terdahulu mengenai gerak dan lagu telah membahas pemanfaatan kegiatan tersebut dalam pembelajaran anak usia dini. Fitri dan Nurhafizah (2023), misalnya, membahas metode gerak dan lagu dalam kaitannya dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Kurniawati et al. (2023) mengkaji implementasi pembelajaran musik dan gerak pada guru pendidikan anak usia dini. Kajian tersebut memberikan landasan untuk mempertimbangkan gerak dan lagu sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, hasil penelitian terdahulu tidak dapat langsung dianggap membuktikan efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini karena karakteristik produk, subjek, dan prosedur penerapannya dapat berbeda.

Kesenjangan yang menjadi perhatian dalam penelitian ini terletak pada pengembangan video senam kreatif berbasis lagu anak yang disusun secara sistematis melalui model ADDIE dan diarahkan pada indikator sosial-emosional tertentu. Produk tidak hanya dirancang sebagai rangkaian gerakan mengikuti lagu, tetapi juga sebagai media kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan kerja sama, disiplin dalam mengikuti aturan, percaya diri, interaksi dengan teman, dan pengendalian emosi. Kelayakan materi dan media serta kepraktisan penggunaannya dinilai melalui validasi ahli dan respons guru. Sementara itu, indikasi perubahan perilaku anak perlu diperiksa melalui observasi yang terstruktur.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video senam kreatif berbasis lagu anak yang mengintegrasikan gerakan, irama lagu, dan tujuan stimulasi sosial-emosional ke dalam kegiatan pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Produk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kelompok B di TK B Hidayah Gunung Tua. Dengan demikian, kontribusi penelitian tidak hanya berupa penyediaan video senam, tetapi juga penyusunan kegiatan yang diarahkan untuk memberikan kesempatan kepada anak mempraktikkan perilaku sosial-emosional dalam pengalaman belajar bersama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video senam kreatif berbasis lagu anak, mengetahui kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, mengetahui kepraktisan produk berdasarkan respons guru, serta mendeskripsikan perilaku sosial-emosional anak selama penerapan kegiatan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran bagi guru pendidikan anak usia dini, sekaligus memberikan informasi mengenai aspek produk yang perlu diperbaiki dan keterbatasan bukti yang tersedia dalam menilai perubahan perkembangan anak.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang diarahkan untuk mengembangkan produk pendidikan dan menilai kelayakan penggunaannya. Produk yang dikembangkan berupa video senam kreatif berbasis lagu anak untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di TK B Hidayah Gunung Tua. Kegiatan analisis meliputi observasi awal terhadap perilaku anak, wawancara dengan guru kelompok B, serta identifikasi kebutuhan media dan kegiatan pembelajaran. Informasi yang dikumpulkan digunakan untuk menentukan karakteristik produk, tujuan stimulasi, dan indikator sosial-emosional yang akan diamati. Indikator tersebut meliputi kerja sama, mengikuti aturan, percaya diri, berinteraksi dengan teman, dan mengendalikan emosi.

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun rancangan video berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan meliputi pemilihan lagu anak, penyusunan urutan gerakan, penyesuaian gerakan dengan kemampuan anak, serta pengaturan tahapan kegiatan yang terdiri atas pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons guru. Indikator observasi dirumuskan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati agar pengumpulan data lebih terarah.

Tahap *Development* (pengembangan) merupakan proses mewujudkan rancangan menjadi video senam kreatif berbasis lagu anak. Produk yang dihasilkan kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi diarahkan pada kesesuaian tujuan, materi gerakan, lagu, tahapan kegiatan, serta keterkaitan kegiatan dengan indikator sosial-emosional. Penilaian ahli media diarahkan pada kualitas tampilan video, kejelasan gerakan, keterdengaran suara, keterbacaan petunjuk, dan kemudahan penggunaan. Saran validator digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum produk diterapkan. Identitas, bidang keahlian, dan kualifikasi masing-masing validator perlu dicantumkan berdasarkan data sebenarnya.

Tahap *Implementation* (implementasi) dilakukan dengan menerapkan video senam kreatif berbasis lagu anak kepada anak kelompok B di TK B Hidayah Gunung Tua. Pelaksanaan melibatkan guru dan anak dalam kegiatan senam yang terdiri atas pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Selama penerapan, peneliti mengamati keterlaksanaan kegiatan serta perilaku sosial-emosional anak berdasarkan indikator yang telah disusun. Pengamatan sebelum dan sesudah penerapan digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal dan kondisi setelah kegiatan. Jumlah anak, usia peserta, lama setiap sesi, jumlah pertemuan, dan rentang waktu pelaksanaan perlu dijelaskan berdasarkan catatan penelitian.

Tahap *Evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk menilai hasil pengembangan produk dan mengidentifikasi bagian yang masih memerlukan perbaikan. Evaluasi mencakup hasil validasi ahli, respons guru, keterlaksanaan kegiatan, serta catatan observasi sosial-emosional anak. Data sebelum dan sesudah penerapan perlu dibandingkan berdasarkan indikator yang sama. Apabila penelitian menggunakan penilaian kuantitatif, skor setiap indikator dan jumlah anak pada setiap kategori perlu disajikan agar perubahan yang terjadi dapat ditelusuri. Apabila data hanya berupa catatan observasi deskriptif, hasilnya perlu dilaporkan sebagai gambaran perilaku yang ditemukan, bukan sebagai bukti peningkatan yang telah terukur.

Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan anak kelompok B di TK B Hidayah Gunung Tua. Jumlah anak yang terlibat sebanyak [isi sesuai jumlah peserta], dengan karakteristik usia [isi sesuai rentang usia peserta]. Penelitian dilaksanakan selama [isi lama

pelaksanaan] dengan jumlah pertemuan sebanyak [isi jumlah pertemuan]. Informasi tersebut perlu diisi berdasarkan pelaksanaan penelitian yang sebenarnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan angket respons guru. Observasi digunakan untuk mencatat perilaku sosial-emosional anak sebelum dan selama atau setelah penerapan kegiatan. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan pengalaman guru dalam menggunakan video. Angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan materi dan media, sedangkan angket respons guru digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan kesesuaian produk dengan kegiatan pembelajaran.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

Persentase = (skor yang diperoleh / skor maksimal) × 100%.

Berdasarkan rumus tersebut, validasi ahli materi memperoleh skor 50 dari skor maksimal 56 atau 89,29%. Validasi ahli media memperoleh skor 49 dari skor maksimal 56 atau 87,50%. Sementara itu, respons guru memperoleh skor 30 dari skor maksimal 32 atau 93,75%. Kategori kelayakan dan kepraktisan ditentukan berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan dalam penelitian. Rentang kategori dan sumber pedoman tersebut perlu dicantumkan secara jelas.

Data observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan indikator sosial-emosional. Hasil analisis digunakan untuk mendeskripsikan perilaku anak, kendala selama kegiatan, dan tanggapan guru. Data observasi sebelum dan sesudah penerapan dibandingkan apabila catatan dan skor yang diperlukan tersedia. Analisis ini penting untuk membedakan kelayakan produk, kepraktisan penggunaan, dan bukti perubahan perilaku anak sebagai tiga aspek penilaian yang berbeda.

3. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video senam kreatif berbasis lagu anak yang dirancang untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di TK B Hidayah Gunung Tua. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Video disusun dalam tiga bagian kegiatan, yaitu pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Gerakan dirancang agar dapat diikuti anak dan dilaksanakan secara bersama-sama dengan memperhatikan tujuan stimulasi sosial-emosional.

Hasil analisis kebutuhan

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelompok B menunjukkan bahwa beberapa anak masih membutuhkan dukungan dalam membangun interaksi dengan teman, bekerja sama, mengikuti aturan kegiatan, menunjukkan kepercayaan diri, dan mengendalikan emosi. Kegiatan senam yang telah dilakukan juga belum dirancang secara khusus berdasarkan indikator sosial-emosional. Temuan tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan video senam yang memadukan gerakan, lagu anak, dan tujuan pembelajaran yang lebih terarah.

Hasil pengembangan dan validasi produk

Produk yang dirancang kemudian dikembangkan dalam bentuk video senam kreatif berbasis lagu anak. Setelah proses pembuatan, produk dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Hasil

penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil validasi produk

Aspek Penilaian		Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
Validasi Materi	Ahli	50	56	89,29%
Validasi Media	Ahli	49	56	87,50%

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,29%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 87,50%. Kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat layak berdasarkan kategori yang digunakan dalam penelitian. Penilaian ahli materi menunjukkan kelayakan dari sisi isi dan kesesuaian materi, sedangkan penilaian ahli media berkaitan dengan penyajian produk dalam bentuk video. Hasil validasi menjadi dasar untuk menyatakan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan menurut penilaian kedua validator, bukan sebagai bukti langsung bahwa perkembangan sosial-emosional anak telah meningkat.

Hasil implementasi video

Setelah melalui tahap validasi dan perbaikan, video senam kreatif berbasis lagu anak diterapkan kepada anak kelompok B. Kegiatan dilaksanakan melalui pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan. Selama kegiatan, anak memperoleh kesempatan untuk mengikuti gerakan, memperhatikan arahan, bergerak bersama teman, dan mengekspresikan diri melalui gerakan yang disesuaikan dengan irama lagu.

Observasi selama implementasi diarahkan pada lima indikator sosial-emosional, yaitu kerja sama, mengikuti aturan, percaya diri, interaksi dengan teman, dan pengendalian emosi. Setiap indikator perlu dijelaskan berdasarkan perilaku yang benar-benar dicatat selama pelaksanaan. Sebagai contoh, kerja sama dapat diamati ketika anak mengikuti gerakan bersama kelompok; mengikuti aturan diamati melalui kepatuhan terhadap instruksi; percaya diri diamati melalui kesediaan anak mengikuti gerakan; interaksi teman diamati melalui keterlibatan anak dengan teman sebaya; sedangkan pengendalian emosi diamati melalui respons anak ketika mengalami kesulitan atau harus menyesuaikan diri dengan kegiatan.

Catatan observasi yang tersedia dalam naskah awal menunjukkan bahwa anak terlihat antusias mengikuti kegiatan dan terlibat dalam gerakan bersama. Namun, antusiasme dan keterlibatan tersebut tidak dapat langsung disamakan dengan peningkatan seluruh aspek sosial-emosional. Oleh karena itu, hasil implementasi perlu dilengkapi dengan rekapitulasi observasi yang memperlihatkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan.

Hasil respons guru

Respons guru diperoleh melalui angket yang berisi penilaian terhadap penggunaan video senam kreatif berbasis lagu anak. Hasil penilaian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil respons guru

Aspek Penilaian	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase
Respons Guru	30	32	93,75%

Berdasarkan Tabel 2, respons guru memperoleh skor 30 dari skor maksimal 32 atau sebesar 93,75%. Hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian positif terhadap penggunaan video sebagai pendukung kegiatan senam. Meskipun demikian, rincian aspek yang dinilai dan komentar guru perlu dicantumkan apabila tersedia dalam angket, sehingga alasan di balik penilaian tersebut dapat diketahui secara lebih jelas.

Perbandingan observasi sosial-emosional sebelum dan sesudah penerapan

Untuk memperjelas hasil stimulasi sosial-emosional, penelitian perlu menyajikan data observasi awal dan akhir dengan indikator serta kriteria penilaian yang sama. Tabel berikut merupakan format penyajian yang perlu diisi berdasarkan lembar observasi asli.

Tabel 3. Rekapitulasi observasi sosial-emosional anak

Indikator	Sebelum Penerapan	Sesudah Penerapan
Kerja sama dengan teman	Sebagian anak masih memerlukan arahan guru untuk bekerja sama dan mengikuti kegiatan bersama teman.	Anak mengikuti gerakan senam bersama teman.
Mengikuti aturan	Sebagian anak masih memerlukan bimbingan untuk mengikuti instruksi dan menaati aturan selama kegiatan pembelajaran.	Anak mengikuti instruksi gerakan yang ditampilkan dalam video.
Percaya diri	Sebagian anak masih membutuhkan dorongan guru untuk berani mengikuti kegiatan dan menunjukkan kemampuan dirinya.	Anak berpartisipasi dalam mengikuti gerakan senam.
Berinteraksi dengan teman	Interaksi anak dengan teman sebaya masih perlu distimulasi melalui kegiatan yang melibatkan partisipasi bersama.	Anak mengikuti kegiatan senam bersama teman sebaya.
Mengendalikan Emosi	Sebagian anak masih membutuhkan bimbingan guru untuk mengelola emosi dan menyesuaikan diri selama kegiatan pembelajaran.	Perubahan pengendalian emosi perlu dijelaskan berdasarkan catatan observasi akhir.

Berdasarkan Tabel 3.1, kondisi awal perkembangan sosial-emosional anak menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan stimulasi dalam kegiatan pembelajaran. Aspek tersebut meliputi kemampuan bekerja sama dengan teman, mengikuti aturan, menunjukkan kepercayaan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengendalikan emosi. Dalam pelaksanaannya, guru masih perlu memberikan arahan dan pendampingan agar anak dapat

mengikuti kegiatan bersama dengan baik. Kondisi tersebut menjadi salah satu dasar pengembangan video senam kreatif berbasis lagu anak sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi, mengikuti instruksi, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

4. Pembahasan

Pengembangan video senam kreatif berbasis lagu anak dalam penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menyediakan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dengan kesempatan belajar sosial-emosional. Dalam kegiatan pendidikan anak usia dini, anak tidak hanya memerlukan penjelasan dari guru, tetapi juga pengalaman langsung untuk mempraktikkan perilaku sosial. Melalui kegiatan yang dilakukan bersama-sama, anak memperoleh kesempatan untuk memperhatikan orang lain, menyesuaikan diri dengan kelompok, dan mengikuti aturan kegiatan. Oleh sebab itu, rancangan senam kreatif perlu memperhatikan bukan hanya kesesuaian gerakan dengan irama lagu, melainkan juga perilaku yang ingin distimulasi.

Hasil validasi ahli materi sebesar 89,29% menunjukkan bahwa produk memperoleh penilaian positif berdasarkan instrumen materi yang digunakan. Penilaian ini penting karena isi video harus disesuaikan dengan kemampuan anak dan tujuan pembelajaran. Gerakan yang terlalu rumit dapat menyulitkan anak mengikuti kegiatan, sedangkan urutan gerakan yang jelas dapat membantu guru melaksanakan kegiatan secara terarah. Meskipun demikian, persentase validasi ahli materi menunjukkan penilaian terhadap kelayakan isi produk, bukan ukuran langsung mengenai keberhasilan stimulasi sosial-emosional.

Validasi ahli media sebesar 87,50% juga menunjukkan penilaian positif terhadap produk berdasarkan instrumen media. Penyajian video memberikan contoh visual yang dapat diamati oleh anak dan digunakan guru sebagai acuan ketika memimpin kegiatan. Kejelasan contoh gerakan, suara, dan urutan penyajian merupakan bagian penting karena anak perlu memahami kegiatan yang akan diikuti. Namun, penilaian ahli media sebaiknya dibaca sesuai aspek yang benar-benar tercantum dalam lembar validasi. Tanpa rincian butir penilaian, belum dapat dipastikan aspek media mana yang paling kuat atau aspek mana yang masih perlu diperbaiki.

Respons guru sebesar 93,75% menunjukkan bahwa produk dinilai sangat praktis berdasarkan kategori yang digunakan dalam penelitian. Respons ini dapat menjadi informasi penting mengenai penerimaan guru terhadap penggunaan video dalam kegiatan pembelajaran. Media yang dianggap mudah digunakan berpotensi membantu guru menyelenggarakan kegiatan secara lebih terstruktur. Akan tetapi, penilaian kepraktisan berbeda dari penilaian efektivitas. Guru dapat menilai suatu media mudah digunakan, tetapi perubahan perkembangan anak tetap harus diperiksa melalui data observasi yang sesuai.

Keterkaitan antara senam kreatif dan perkembangan sosial-emosional dapat dipahami melalui kesempatan belajar yang muncul selama kegiatan. Ketika anak melakukan gerakan bersama teman, anak mempunyai kesempatan untuk berlatih mengikuti instruksi, memperhatikan gerakan kelompok, dan menyesuaikan perilaku dengan aturan. Pada saat yang sama, kegiatan yang memberikan ruang bagi anak untuk mencoba gerakan dapat mendukung kesempatan untuk menunjukkan keberanian. Namun, perilaku tersebut perlu diamati secara langsung karena tidak semua anak memberikan respons yang sama terhadap kegiatan kelompok.

Lagu anak juga berperan sebagai unsur yang menyatukan gerakan dengan suasana kegiatan. Irama dapat membantu mengatur urutan gerakan dan membuat kegiatan terasa lebih menarik bagi anak. Perpaduan gerak dan lagu memungkinkan guru menyampaikan kegiatan melalui contoh yang dapat dilihat dan didengar. Walaupun demikian, pengaruh lagu terhadap perilaku sosial-emosional tidak seharusnya dipisahkan dari faktor lain, seperti arahan guru, pengalaman anak sebelumnya, dinamika kelompok, dan kondisi ketika kegiatan dilaksanakan.

Temuan penelitian ini mempunyai keterkaitan dengan kajian Fitri dan Nurhafizah (2023) mengenai metode gerak dan lagu dalam perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Kajian tersebut relevan sebagai landasan untuk membahas penggunaan gerak dan lagu dalam pembelajaran. Kurniawati et al. (2023) juga membahas implementasi pembelajaran musik dan gerak pada guru PAUD. Kedua rujukan tersebut dapat membantu menjelaskan mengapa unsur gerakan dan musik dipertimbangkan dalam perancangan kegiatan. Namun, persamaan tema tidak berarti bahwa hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian terdahulu. Perbandingan yang lebih kuat perlu mencakup tujuan penelitian, karakteristik peserta, jenis kegiatan, instrumen, dan hasil yang benar-benar dilaporkan oleh masing-masing penelitian.

Perbedaan yang ingin ditonjolkan dalam penelitian ini adalah pengembangan produk berbentuk video dengan menggunakan model ADDIE dan mengarahkan kegiatan pada lima indikator sosial-emosional. Tahapan pengembangan memberikan alur yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Dengan demikian, penelitian tidak hanya menjelaskan penggunaan kegiatan gerak dan lagu, tetapi juga mendokumentasikan proses perancangan, penilaian ahli, dan penerapan media yang dikembangkan. Klaim kebaruan ini tetap perlu diperiksa dengan menelaah penelitian lain yang secara khusus mengembangkan video senam kreatif dengan indikator serupa.

Dalam menafsirkan hasil implementasi, antusiasme anak dan keterlibatan mereka selama kegiatan merupakan informasi mengenai respons terhadap aktivitas pembelajaran. Informasi tersebut bermanfaat untuk menggambarkan penerimaan anak terhadap kegiatan. Akan tetapi, antusiasme tidak selalu menunjukkan bahwa anak sudah mampu mengendalikan emosi, bekerja sama secara konsisten, atau mengikuti aturan dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, bukti perkembangan sosial-emosional harus didasarkan pada indikator yang didefinisikan secara jelas, prosedur observasi yang konsisten, dan perbandingan data yang sesuai.

Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penerapan menjadi bagian penting dalam menjawab tujuan penelitian mengenai stimulasi sosial-emosional. Apabila data menunjukkan adanya perubahan pada indikator tertentu, perubahan tersebut perlu dilaporkan secara rinci dengan menyebutkan jumlah anak atau skor yang diperoleh. Jika tidak terdapat data numerik yang memadai, pembahasan harus dibatasi pada perilaku yang benar-benar tercatat. Dengan cara ini, peneliti dapat membedakan hasil pengembangan produk dari bukti perubahan perilaku anak dan menghindari kesimpulan yang melampaui data.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian dilaksanakan pada satu satuan pendidikan, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh lembaga pendidikan anak usia dini. Kedua, penilaian kelayakan dan kepraktisan produk belum dengan sendirinya membuktikan efektivitasnya terhadap perkembangan sosial-emosional. Ketiga, kekuatan kesimpulan mengenai perubahan perilaku bergantung pada

kelengkapan data observasi sebelum dan sesudah penerapan, jumlah pertemuan, serta konsistensi penggunaan indikator. Keterbatasan ini perlu dijelaskan berdasarkan prosedur yang benar-benar dilakukan dalam penelitian.

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak satuan pendidikan, menggunakan prosedur observasi yang lebih terstruktur, dan memperpanjang waktu penerapan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh. Pengamatan oleh lebih dari satu pengamat juga dapat dipertimbangkan apabila memungkinkan, sehingga pencatatan perilaku tidak hanya bergantung pada satu sudut pandang. Selain itu, penelitian berikutnya dapat membandingkan penerapan video dengan kegiatan gerak dan lagu yang dilaksanakan tanpa video, apabila desain penelitian dan kondisi lapangan mendukung perbandingan tersebut.

Berdasarkan pembahasan tersebut, video senam kreatif berbasis lagu anak mempunyai nilai sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menggabungkan gerak, irama, dan pengalaman sosial. Hasil validasi dan respons guru memberikan dasar untuk menilai kelayakan serta kepraktisan produk. Adapun besarnya perubahan perkembangan sosial-emosional anak perlu ditentukan berdasarkan data observasi yang terstruktur. Pemisahan ketiga aspek tersebut menjadikan interpretasi hasil lebih hati-hati dan sesuai dengan bukti penelitian yang tersedia.

5. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan video senam kreatif berbasis lagu anak melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk disusun dalam kegiatan pemanasan, gerakan inti, dan pendinginan dengan tujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas gerak dan lagu yang terarah.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 50 dari 56 atau 89,29%, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 49 dari 56 atau 87,50%. Kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat layak berdasarkan pedoman penilaian yang digunakan. Respons guru memperoleh skor 30 dari 32 atau 93,75% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut memberikan dasar untuk menyatakan bahwa produk memperoleh penilaian positif dari validator dan guru.

Selama implementasi, kegiatan senam memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti aturan, bekerja sama, berinteraksi dengan teman, menunjukkan kepercayaan diri, dan mengekspresikan emosi. Namun, kesimpulan mengenai peningkatan perkembangan sosial-emosional perlu didukung oleh hasil observasi sebelum dan sesudah penerapan yang disajikan secara terstruktur. Oleh karena itu, produk ini dapat dipertimbangkan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk memberikan stimulasi sosial-emosional, sedangkan besarnya perubahan perilaku anak harus disimpulkan sesuai dengan data yang tersedia.

Guru pendidikan anak usia dini dapat menggunakan video senam kreatif berbasis lagu anak sebagai salah satu variasi kegiatan pembelajaran dengan tetap menyesuaikan gerakan, durasi, dan pelaksanaan dengan kebutuhan anak. Guru juga perlu mengamati perilaku sosial-emosional anak selama kegiatan agar stimulasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

Peneliti selanjutnya disarankan melibatkan peserta dari beberapa satuan pendidikan, menggunakan indikator observasi yang terukur, dan melaporkan data sebelum serta sesudah penerapan secara lengkap. Penelitian lanjutan juga perlu memperhatikan keterbatasan waktu

penerapan dan konsistensi pengamatan agar hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran lebih kuat mengenai manfaat produk.

6. Referensi

- Fitri, Y. M., & Nurhafizah, N. (2023). Analisis metode gerak dan lagu terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2987–2998. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3350>
- Kurniawati, L., Putri, R. A., Afifah, A. A., & Kamil, S. W. K. (2023). Implementasi pembelajaran musik dan gerak pada guru PAUD di Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v4i1.5343>
- Nurainiyah, & Widiyaningrum, N. (2021). Metode bermain gerak dan lagu untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i1.569>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832–840. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691>
- Ramadan, M. P., & Arobbi, J. (2022). Perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui gerak dan lagu. *Jurnal El-Audi*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i1.42>
- Subagia, N. K. T. F., Suryaningsih, N. M. A., & Prima, E. (2023). Gerak dan lagu dalam meningkatkan perkembangan dasar anak usia dini. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 6. <https://doi.org/10.36002/snts.v6i.2840>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---