

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI TIKTOK UNTUK MENSTIMULASI FISIK MOTORIK KASAR PADA TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Pan Nabilah At Tibyani

S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
pan.17010684069@mhs.unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd

S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
kartikaadhe@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media dan respon pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dalam menstimulasi fisik motorik kasar pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*) dengan *ASSURE model*. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian. Sampel penelitian yaitu 5 guru pengguna media dan 30 anak berusia 5-6 tahun di Kota Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan membagikan *link google form*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pada aplikasi TikTok. Dari hasil validasi oleh ahli materi diperoleh 82,85% termasuk kategori baik, validasi ahli media adalah sebesar 80% termasuk kategori baik. Kemudian Uji Reliabilitas item respon media oleh anak dibantu orangtua dan guru (0,953) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien Alpha media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok di atas 0,70. Menurut hasil uji validitas yang dilakukan dengan diberikannya beberapa item pernyataan respon media dikatakan valid dan butir item tidak ada yang jatuh. Pemilihan media digital berbasis TikTok dapat didesain sebagai media pembelajaran yang menarik terutama pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media Aplikasi TikTok, Fisik Motorik Kasar, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

The purpose of this study was to determine the feasibility of the media and the response to making learning media based on the TikTok application in stimulating gross motoric physical at the level of developmental achievement of children aged 5-6 years. The method used is the research and development method or R & D (Research and Development) with the ASSURE model. the purposive sampling technique was used for sampling in the study. The research sample is 5 teachers who use the media and 30 children aged 5-6 years in the city of Surabaya. The data collection technique uses a questionnaire by sharing a google form link. This research produces a product in the form of a video on the TikTok application. From the results of the validation by material experts, 82.85% is including in the good category. The validation of media experts was 80% is including the good category. Then the reliability test of media response items by children assisted by parents and teachers (0.953) shows that the Alpha coefficient value of TikTok application-based learning media is above 0.70. Based on the results of the validity test which was carried out by giving several items of media response statements, it was said to be valid and none of the items fell. The selection of TikTok-based digital media can be designed as an interesting learning medium, especially in the scope of gross motoric physical development of children aged 5-6 years.

Keywords: TikTok Application Media, Gross Motoric Physical, Children 5-6 Years

PENDAHULUAN

Pada saat ini memasuki masa perkembangan industri 4.0, masa digital untuk beragam persoalan, mulai dari persoalan rumah tangga hingga persoalan pembelajaran serta seluruh persoalan yang mudah diselesaikan secara *online*, seluruh teknologi menawarkan sarana yang tidak sulit dan memungkinkan untuk diakses. Informan sebagai penulis dimudahkan dengan adanya teknologi, penggerak dibidang pendidikan harus mudah menempatkan diri dan cepat menguasai ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kondisi, guru tidak lagi menunggu agenda mengajar secara klasikal tetapi dituntut agar lebih pro aktif berkegiatan serta berkontribusi, pola pikiran atau *mindset* yang awalnya klasik harus mampu diubah menjadi digital (Puryanto, 2020).

Media pembelajaran di masa serba digital wajib dipadukan dengan pertumbuhan teknologi, dalam Permendikbud Nomor 99 tahun 2013 pasal 1 ayat 1 bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), merupakan teknologi bertema elektronika yang dimanfaatkan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyampaian data, informasi dan konten. Proses pembelajaran bisa terjadi dengan adanya media pembelajaran, saat menjelaskan materi pembelajaran minimal terdapat satu media untuk menjelaskan materi pembelajaran (Isroqmi, 2013).

Guru dalam memanfaatkan media dengan baik harus melakukan pencarian, penemuan dan pemilihan media yang memenuhi keperluan belajar anak, meningkatkan motivasi anak, sesuai dengan tingkatan perkembangan dan pengalaman serta ciri-ciri khusus pada kelompok belajarnya. Mahnun, (2012) menyatakan ciri-ciri tersebut adalah tingkatan usia anak, pengalaman dan keadaan psikologis yang berkaitan dengan masa perkembangan anak. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran agar anak dapat mengerti keterangan atau penjelasan yang disampaikan. Media sosial merupakan

media *online* yang dimanfaatkan oleh para pemakainya untuk berhubungan secara sosial.

Media sosial adalah program yang mengutamakan keberadaan pemakai yang menyediakan mereka untuk melakukan kegiatan ataupun berhubungan satu sama lain, oleh sebabnya media sosial diketahui menjadi penyedia *online* dengan menghubungkan pemakai satu sama lain dalam bersosialisasi (Nasrullah, 2016).

Aplikasi yaitu sebuah perangkat program komputer yang dibuat dan dikembangkan untuk bekerja pada sistem tersendiri dalam melakukan perintah khusus. Istilah aplikasi atau dalam bahasa Inggris yakni *application* yang diterjemahkan menjadi penggunaan atau penerapan. Secara garis besar, aplikasi adalah suatu penggunaan perangkat lunak atau *software* yang dikembangkan dengan bertujuan melaksanakan pekerjaan yang spesifik (Maxmanroe, 2020). Pada dunia pendidikan aplikasi berfungsi sebagai materi pengajaran. Contohnya sebuah aplikasi yang dilengkapi fitur-fitur yang menarik dapat bermanfaat untuk penyampaian materi pembelajaran.

Artikel *online* autotekno.sindonews.com oleh Dewi, 2020 menuliskan hasil penelitian Sensor Tower (salah satu lembaga riset aplikasi) untuk urutan pertama media sosial yang paling populer di dunia selama triwulan pertama dan kedua tahun 2020 urutan yang pertama adalah TikTok dengan jumlah unduhan di *App store* maupun *Playstore* melebihi 300 juta pemakai. Dengan banyaknya jumlah pengunduh TikTok tersebut, TikTok menyisihkan aplikasi Facebook dengan pemakai aktif sebanyak 2,7 miliar lebih dalam triwulan kedua 2020 dan Instagram dengan pemakai aktif sebanyak satu miliar lebih dalam per bulan.

Aplikasi TikTok adalah perangkat lunak sosial video pendek kreatif musik, diluncurkan pada September 2016, sebelumnya dikenal sebagai A.me. Setelah perubahan nama, "TikTok" dipromosikan secara penuh pada triwulan kedua tahun 2017, membuat suara

"TikTok" menjadi pendek pada tahun 2018 (Xu, L., Yan, X., & Zhang, Z, 2019). TikTok juga disebut sebagai Douyin yaitu video singkat *vibrato*. TikTok dibangun oleh *Beijing Byte Dance Technology* dari negara Tiongkok dengan penciptanya Zhang Yiming yaitu sekaligus pencetus aplikasi Toutiao (Puspita, 2020).

Pada aplikasi TikTok pemakai pemakai dapat menciptakan video berdurasi sekitar 1 menit, pemakai memanfaatkan berbagai efek-efek yang kreatif serta memikat dengan berbagai pilihan lagu-lagu kemudian pemakai mampu menciptakan penampilan menggunakan bermacam gaya, gerak maupun tarian sehingga pemakai dapat berkreaitivitas atau menjadi *content creator* (Susilowati, 2018). Data dari Sensor Tower, 2020 terdapat 30, 7 juta penduduk Indonesia menggunakan TikTok. Bahkan selama pandemi corona ini pemakai aplikasi TikTok di Indonesia naik sekitar 20% dibandingkan umumnya (Annur, 2020). Sebagian besar pemakai aplikasi TikTok di Indonesia yaitu anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD.

Batas usia pengguna TikTok dari situs resmi Tiktok, 2020 menjelaskan aplikasi TikTok diarahkan untuk pemakai berusia di atas 13 tahun. Bagi pemakai dengan usia di bawah 13 tahun, pihak TikTok memberikan aturan khusus berdasarkan ketentuan undang-undang yang resmi di Amerika Serikat. Informasi yang diperoleh dari pemakai anak-anak ini antara lain nama pemakai, kata sandi serta tanggal lahir. Tidak hanya itu, pihak TikTok akan memperoleh informasi lainnya yaitu nama perangkat, lokasi IP, informasi kegiatan pemakai aplikasi seperti waktu melihat konten, pemakai informasi secara universal, dan tipe pemakai *web browser*. Dari data-data tersebut pihak pengembangan aplikasi akan memanfaatkan untuk menampilkan konten *video* agar sesuai dengan usia anak.

Hasil data dari aplikasi kontrol bagi orangtua yaitu *Qustodio* dalam artikel *online* Popsugar.com oleh Santoro, 2020 menyatakan

setiap klip di TikTok berdurasi seputar 15 detik. Anak-anak usia empat sampai enam belas tahun memanfaatkan TikTok umumnya 1 jam per harinya. Berarti ada sekitar 240 klip video yang disaksikan anak-anak hanya dalam 60 menit.

Artikel *online* tekno.kompas.com oleh Bohang, 2018 TikTok pernah diblokir oleh Pemerintah Indonesia. Kominfo melakukan pemantauan dan mendapat laporan terhadap aplikasi video TikTok ini bahwa ditemukan banyak konten bermuatan buruk bagi anak-anak. Tetapi pada bulan Agustus 2018 TikTok dapat diunduh kembali dengan berbagai peraturan dan pemantauan. Donny selaku kepala kebijakan publik untuk TikTok wilayah Indonesia, Malaysia, Filipina (2020) menyampaikan pihak TikTok berkoalisi dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (Kemendikbud) supaya memasukkan berbagai konten yang mendidik menggunakan program #SamaSamaBelajar. Karena anak sekolah saat ini yaitu gen Z yang mencapai 100 % penggunaan untuk internet ditujukan pada *video online*, maka dari itu kualitas dari video berdurasi pendek ini diharapkan dapat mengedukasi dan menarik peserta didik supaya aktivitas pembelajaran tetap berlangsung secara maksimal.

Sejalan dengan adanya fakta data di atas mengenai jumlah pemakai di Indonesia yang mencapai lebih dari 30 juta dan kebanyakan adalah anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD. Oleh karena itu diperoleh kesimpulan bahwa TikTok adalah aplikasi yang sedang *trend* sekaligus mencuri perhatian di kalangan gen Z yang kebanyakan pemakainya adalah anak-anak yang sedang bersekolah di TK sampai SD. TikTok dapat didesain sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik anak usia dini khususnya pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang diharapkan bisa menunjang untuk memahami dan menerima proses pembelajaran dilakukan oleh guru.

Anak usia dini merupakan pribadi yang melalui proses tumbuh kembang yang begitu cepat. Perkembangan di tahap usia anak-

anak adalah komponen penting dalam mengontrol pertumbuhan dan perkembangan pada masa berikutnya (Sumiyati, 2018). Lingkup perkembangan pada anak diantaranya adalah fisik motorik kasar.

Fisik motorik kasar yakni gerakan perpindahan dengan memakai otot-otot besar pada anggota badan dengan berbagai macam gerakan. Hasnida (2015) mengungkapkan fisik motorik kasar adalah gerakan badan dengan memanfaatkan semua anggota badan mulai dari kepala sampai kaki atau otot-otot besar dengan dorongan pertumbuhan anak itu sendiri. Fisik motorik kasar anak dapat dilatih dengan berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Kekuatan motorik kasar berkaitan oleh aktivitas otot-otot besar dalam anggota badan anak, terdapat tiga bagian kekuatan motorik, yaitu: 1) kekuatan non lokomotor meliputi gerakan mendorong, mengangkat, menggulung, menarik, lompat, berjalan, berdiri menggunakan kaki satu serta bergiliran mengayunkan kaki; 2) kekuatan lokomotor meliputi berjalan, melompat dan meluncur; 3) kemampuan manipulatif meliputi gerakan memutar tali, menendang bola, melempar, menangkap suatu objek (Hidayanti, 2013).

Pembelajaran motorik kasar perlu dilaksanakan berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan dan kebutuhan anak. Burhaein (2017) menyatakan kegiatan fisik sangat penting, karena dalam perkembangan keterampilan dan sikap berpengaruh juga pada perilaku, perkembangan sosial, kognitif serta pengembangan neurologis bagi anak.

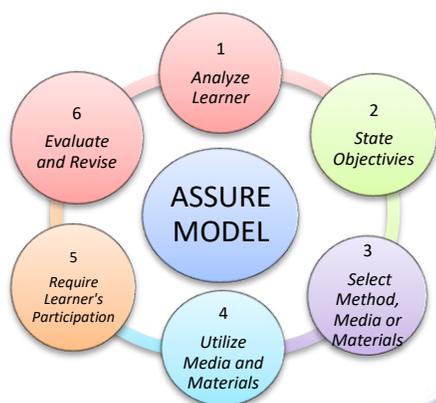
Oleh karena itu pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai stimulus pada kemampuan fisik motorik kasar anak dengan aktivitas menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya perkembangan anak dapat tumbuh secara optimal. Hal tersebut disesuaikan berdasarkan Permendikbud RI No. 146 tahun 2014 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak atau disingkat dengan STPPA yaitu melakukan gerakan tubuh

secara koordinasi untuk untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan; melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam; melakukan permainan fisik dengan aturan; terampil menggunakan tangan kanan dan kiri; melakukan kegiatan kebersihan diri yang berada di kompetensi inti KI-4 yaitu keterampilan.

METODE PENELITIAN

Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak ini memakai metode penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan berperan untuk memvalidkan serta mengembangkan produk. Memvalidkan produk, berarti produk itu sudah berwujud dan peneliti hanya menguji efektivitas ataupun validasi produk itu. Mengembangkan produk bisa berupa memperbaiki produk yang sudah tercipta sehingga produk menjadi sangat praktis, efisien serta efektif ataupun membuat produk baru yang awalnya belum diciptakan. (Sugiyono, 2019).

Penelitian R&D ini menerapkan *ASSURE model*. Pribadi (2011) menyatakan *ASSURE model* yaitu *Analyze Learner; State Objectives; Select Method, Media or Material; Utilize Media and Materials; Require Learner's Participation; Evaluate and Revise* adalah pembelajaran dengan model yang lebih berfokus pada pemakaian media serta teknologi untuk mewujudkan langkah dan kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan.



Gambar 1. Bagan Tahapan ASSURE model (Priyadi, 2011)

Berikut penjelasan dari tahapan pengembangan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak sesuai STPPA usia 5-6 tahun berdasarkan model ASSURE:

1. *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)

Peneliti pada tahapan ini melakukan analisis keperluan agar mendapatkan pertimbangan gambaran kegiatan belajar yang dibuat, permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Menganalisis keperluan bertujuan untuk mengkaji standar tingkat pencapaian perkembangan yang diterapkan. Kemudian didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh pembuatan media pembelajaran.

2. *State Objectives* (Menentukan Tujuan)

Peneliti pada tahapan ini merangkai target yang akan diperoleh seta menyesuaikan materi pengajaran pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar berdasarkan STPPA usia 5-6 tahun.

3. *Select, Method, Media or Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media atau Bahan Ajar).

Peneliti memilih media baru (aplikasi dengan menggunakan internet), yaitu media berbasis aplikasi TikTok. Pada tahap awal pembuatan media ini yaitu menyusun rancangan materi pembuatan media

pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun, merancang skenario berupa *storyboard*. *Storyboard* adalah tabel yang menjelaskan dengan detail media pembelajaran yang akan digunakan pada aplikasi. *Storyboard* berguna sebagai panduan supaya tahapan membuat media pembelajaran lebih mudah. Kemudian agar mengetahui nilai mutu dari media pembelajaran yang telah dibuat peneliti menyusun instrumen penilaian. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok telah dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan untuk anak.

4. *Utilize Media and Materials* (Memakai Media dan Bahan Ajar)

Pada tahap ini peneliti memakai media baru (aplikasi dengan menggunakan internet), media yang digunakan adalah media berbasis aplikasi TikTok berupa video dan materi yang digunakan sesuai dengan STPPA usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar. Tahapan selanjutnya melaksanakan 5P dengan penjelasan sebagai berikut:

a. *Preview*, peneliti pada tahap ini memproduksi media sesuai dengan rancangan *storyboard* dengan memeriksa keperluan dari bahan dan media pada aplikasi TikTok. Selain itu peneliti menggunakan *tripod*, kamera *handphone*, properti yang menunjang dalam proses pembuatan dan perekaman untuk video, selanjutnya dilakukan proses *editing* dalam aplikasi TikTok dan tahap *finishing* diupload ke akun aplikasi TikTok yang bernama *tiktokforeducation*.

b. *Prepare 1*, peneliti menyiapkan media aplikasi TikTok untuk pembuatan media pembelajaran dan menyiapkan materi sesuai STPPA usia 5-6 tahun, kemudian melakukan perekaman video, lalu disimpan dalam bentuk *draft*, peneliti memasukkan audio, teks untuk proses *editing* dilakukan dengan

menggabungkan teks, video, audio sehingga terbentuk menjadi kesatuan media pembelajaran.

- c. *Prepare 2*, persiapan kedua yaitu menyiapkan lingkungan sampel dalam penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun dibantu oleh orangtua serta guru pengguna media.
 - d. *Prepare 3*, persiapan ketiga ini peneliti meminta sampel penelitian untuk melihat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yang telah diupload ke akun aplikasi TikTok yaitu *tiktokforeducation*.
 - e. *Provide*, peneliti menjelaskan cara melihat aplikasi TikTok yaitu dengan *mendownload* aplikasi TikTok, mengetik akun TikTok yang sudah dibuat peneliti pada kolom pencarian untuk melihat konten pada akun TikTok yang sudah dibuat dan memfokuskan anak agar belajar menjadi menyenangkan dan guru memudahkan dalam melakukan proses pembelajaran.
5. *Require Learner's Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik)

Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok anak dapat mengikuti dengan baik dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran anak memperoleh keterampilan yang akan lebih berarti melalui media digital. Orangtua sebagai pendamping ketika anak mengakses konten pada aplikasi TikTok tersebut.

6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Peneliti pada tahapan ini melakukan evaluasi dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Peneliti memberikan angket berupa *google form* kepada ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat. Populasi dalam penelitian pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yaitu anak usia 5-6 tahun dan guru yang memanfaatkan media saat proses pembelajaran di Kota Surabaya.

Peneliti menggunakan sampel 30 anak usia 5-6 tahun dan guru yang memanfaatkan media untuk proses pembelajaran berjumlah 5 guru dengan alasan pemilihan guru yang membutuhkan media dalam pembelajaran *online* dan untuk sampel penelitian anak memiliki tingkat usia rentang 5-6 tahun, bersekolah di kota Surabaya, kemampuan yang setara dan tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak. Selanjutnya mendapatkan umpan balik dari jawaban daftar pernyataan berupa *google form* oleh responden pada sampel penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun dan guru untuk mendapatkan penilaian dari respon dan tanggapan anak terhadap media pembelajaran.

Teknik *purposive sampling* digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Desain percobaan untuk penelitian melakukan validitas dari para ahli (materi dan media). Selanjutnya membuat pernyataan berupa *google form* dengan petunjuk pengisian serta pernyataan untuk responden. Selanjutnya membagikan alamat *web google form* untuk responden beserta *link* video aplikasi TikTok melalui media *whatsapp* pada sampel penelitian untuk mendapatkan penilaian dari respon dan tanggapan anak terhadap media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data berupa angket dengan membagikan *link google form* melalui media *whatsapp* akan diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Sugiyono (2019) menyatakan angket merupakan langkah untuk mengumpulkan informasi dengan langkah memberikan beberapa pertanyaan ataupun *statement* tertulis supaya dijawab para responden.



Gambar 2. Angket online
Link google form:
<http://bit.ly/SkripsiPannabilah>

Tahap revisi produk didapatkan melalui masukan ahli materi dan ahli media berupa data kualitatif. Data kualitatif adalah informasi menyangkut kriteria, ciri-ciri khusus berupa persoalan ataupun perkataan. Informasi tersebut umumnya didapatkan melalui wawancara serta berbentuk subjektif karena data tersebut dijabarkan dengan berlainan orang. Data kualitatif berbentuk ordinal atau tingkatan yang dapat diangkakan sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka (Riduwan, 2016). Perhitungan persentase kelayakan berguna agar memperoleh informasi kualitatif pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.

Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok akan divalidasi oleh para ahli (materi dan media). Ahli materi dan ahli media adalah dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Data yang diperoleh dari uji validitas pada media pembelajaran yang sudah uji para ahli akan digunakan sebagai saran masukan perbaikan produk. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran digunakan kisi-kisi instrumen dan instrumen.

Hasil validitas dari para ahli ditunjukkan dengan deskriptif persentase. Tahapan-tahapan untuk menjabarkan perolehan angket yang diisi

oleh para ahli dilakukan dengan pengecekan tanggapan oleh responden, memberikan skor berdasarkan bobot yang sudah ditetapkan pada perolehan pengecekan, lalu data yang diperoleh dipindahkan dalam tabel data, selanjutnya masing-masing sub variabel dihitung persentasenya. Berikut adalah rumus Perhitungan persentase masing-masing sub variabel:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Gambar 3. Perhitungan persentase sub variabel

Supaya lebih mudah memahami hasil yang didapatkan penelitian maka perolehan jumlah persentase diubah menjadi bentuk tabel kategori kualitatif. Pemilihan kategori kualitatif oleh para ahli dilakukan dengan teknik:

- a) Menetapkan persentase skor terbesar (maksimal) = 100%
- b) Menetapkan persentase skor terendah (minimum) = 20%.
- c) Menetapkan rentang nilai = 100 - 20 = 80
- d) Menetapkan interval yang diketahui = 5 dengan keterangan sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak, dan sangat tidak layak.
- e) Menetapkan luas interval (80/5 = 16)

Skala *likert* digunakan untuk mengukur data sesuai tingkatan dari sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, sampai sangat tidak baik berupa penjelasan secara deskriptif. Perhitungan nilai hasil diperoleh menggunakan rumus kuantitatif dengan diberi skor 5, 4, 3, 2, 1. Nilai pada skala *likert* yakni 1 sampai dengan 5 dengan nilai terkecil untuk 1 dan terbesar untuk 5 (Yuberti, 2017). Dari penjumlahan tersebut, akhirnya interval tingkatan nilai dan kategori kualitatif dapat diperoleh sesuai tabel berikut:

Tabel 1. Rentang nilai dan kategori kualitatif validasi para ahli

No.	Interval	Kategori
1	84 ≤ skor ≤ 100	Sangat baik
2	68 ≤ skor ≤ 84	Baik
3	52 ≤ skor ≤ 68	Cukup baik
4	36 ≤ skor ≤ 52	Tidak baik
5	20 ≤ skor ≤ 36	Sangat tidak baik

Karena nilainya bukan 0 atau 1 maka peneliti melakukan uji reliabilitas pada angket dengan menerapkan rumus korelasi *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010). Rumus korelasi *Alpha Cronbach* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Gambar 3. Perhitungan Korelasi *Alpha Cronbach*

Keterangan:

- r_{11} : reliabilitas
- k : jumlah item yang valid
- $\sum \sigma b^2$: jumlah varian skor masing-masing item
- $\sigma^2 t$: jumlah keseluruhan varian

Perolehan data angket menggunakan *Alpha Cronbach*, dapat dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas atau $r_{11} \geq 0.7$ dikatakan reliabel (Muaja & Mahatma, 2013).

Teknik analisis data angket hasil respon dan tanggapan oleh subjek uji coba produk menggunakan teknik sesuai pada cara hasil penjabaran validasi para ahli. Usaha untuk mengoptimalkan kualitas alat ukur agar menghindari kesalahan dalam perhitungan maka melakukan uji validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas angket, bila data kedua variabel berbentuk interval atau rasio maka menggunakan teknik statistik *Korelasi Product Moment* (Sugiyono, 2019).

Berikut adalah rumus korelasi *Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien validitas nilai item

- pernyataan
- X : nilai item pertanyaan tertentu untuk setiap responden
- Y : nilai keseluruhan
- N : jumlah responden
- $\sum X^2$: total kuadrat nilai tiap item
- $\sum Y^2$: total kuadrat keseluruhan nilai dari tiap subjek
- $\sum XY$: total perkalian nilai tiap butir dan jumlah keseluruhan dari setiap subjek

Angket dapat disebut valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Perolehan dari r_{xy} dihitung dengan *product moment* dengan $\alpha=0,05$. (Kasmadi & Sunariah, 2013).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun ini berdasarkan dari tahapan model ASSURE yaitu *Analyze Learner, State Objectives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner's Participation, Evaluate and Revise*. Berikut merupakan penjelasan tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sesuai dengan ASSURE model:

1. *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)

Peneliti pada tahapan ini melakukan analisis keperluan yaitu pembelajaran yang awalnya dilakukan secara *offline* dan kini berubah menjadi *online* dikarenakan pandemi corona ini, maka pembelajaran dilaksanakan dari rumah masing-masing. Pembelajaran di situasi saat ini sangat terbatas terutama untuk pembelajaran motorik kasar anak yang pada dasarnya membutuhkan praktik-praktik fisik secara langsung (Putra, 2020).

Kendala-kendala yang ditemukan pada saat merancang kegiatan pembelajaran antara lain saat materi pembelajaran fisik motorik kasar guru memberikan kebebasan terhadap anak untuk mencari contoh gerakan dari internet tanpa adanya contoh

video gerakan dari guru padahal aspek perkembangan fisik motorik kasar ini merupakan aspek perkembangan yang sangat juga penting untuk anak usia dini karena dapat mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Sejalan dengan pendapat Tandon (2020) menyatakan fisik motorik kasar pada usia awal anak usia dini memperkenalkan pembentukan gerakan dasar dan ketangkasan motorik kasar, yang berfungsi untuk membentuk kepercayaan diri pada anak dan kemahiran yang dibutuhkan untuk proses kehidupan anak pada masa yang akan datang.

Dari kendala di atas adanya media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak usia dini yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok sesuai dengan STPPA usia 5-6 tahun terutama untuk lingkup perkembangan fisik motorik kasar yang dapat diakses dan dilakukan di rumah maupun di sekolah.

2. *State Objectives* (Menentukan Tujuan)

Peneliti pada tahapan ini merangkai target yang akan diperoleh serta menyesuaikan materi pengajaran pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar berdasarkan STPPA usia 5-6 tahun yaitu gerakan kelenturan, keseimbangan dan kelincahan; gerakan menirukan senam atau tarian; kegiatan dengan permainan fisik; terampil menggunakan kedua tangan; melaksanakan kebersihan badan yang berada pada kompetensi inti KI-4 yaitu keterampilan.

3. *Select, Method, Media or Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media atau Bahan Ajar).

Peneliti memilih media baru (aplikasi dengan menggunakan internet). Martins (2015) menyatakan proses kegiatan pembelajaran dapat dikombinasikan menggunakan internet sebagai pelengkap media. Pemilihan media baru ini yaitu media berbasis aplikasi TikTok. Pada tahap awal pembuatan media ini yaitu menyusun

rancangan materi pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk menstimulasi fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun, merancang skenario berupa *storyboard*. *Storyboard* adalah tabel yang menjelaskan dengan detail media pembelajaran yang akan digunakan pada aplikasi. *Storyboard* berguna sebagai panduan supaya tahapan membuat media pembelajaran lebih mudah. Kemudian agar mengetahui nilai mutu dari media pembelajaran yang telah dibuat peneliti menyusun instrumen penilaian. Media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok telah dinyatakan valid dan dapat diuji cobakan untuk anak.

4. *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar)

Pada tahap ini peneliti memakai media baru (aplikasi dengan menggunakan internet), media yang digunakan adalah media berbasis aplikasi TikTok berupa video dan materi yang digunakan sesuai dengan STPPA usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan fisik motorik kasar. Tahapan selanjutnya melaksanakan 5P dengan penjelasan sebagai berikut:

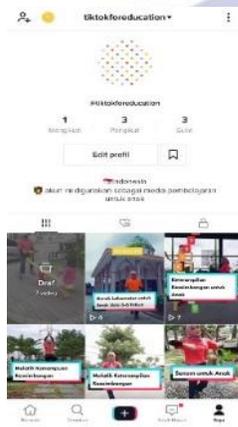
a. *Preview*, peneliti pada tahap ini memproduksi media sesuai dengan rancangan *storyboard* dengan memeriksa keperluan dari bahan dan media pada aplikasi TikTok. Selain itu peneliti menggunakan *tripod*, kamera *handphone*, properti yang menunjang dalam proses pembuatan dan perekaman untuk video, selanjutnya dilakukan proses *editing* dalam aplikasi TikTok dan tahap *finishing* diupload ke akun aplikasi TikTok yang bernama *tiktokforeducation*.

b. *Prepare I*, peneliti menyiapkan media aplikasi TikTok untuk pembuatan media pembelajaran dan menyiapkan materi sesuai STPPA usia 5-6 tahun, kemudian melakukan perekaman video, lalu disimpan dalam bentuk *draft*, peneliti memasukkan audio, teks

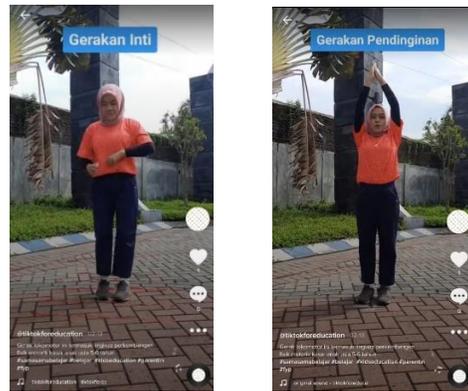
untuk proses *editing* dilakukan dengan menggabungkan teks, video, audio sehingga terbentuk menjadi kesatuan media pembelajaran.

- c. *Prepare 2*, persiapan kedua *Prepare 2*, persiapan kedua yaitu menyiapkan lingkungan sampel dalam penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun dibantu oleh orangtua serta guru pengguna media.
- d. *Prepare 3*, persiapan ketiga ini peneliti meminta sampel penelitian untuk melihat media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yang telah diupload ke akun aplikasi TikTok yaitu tiktokforeducation.
- e. *Provide*, peneliti menjelaskan cara melihat aplikasi TikTok berupa video tutorial yaitu dengan *mendownload* aplikasi TikTok, menetik akun TikTok yang sudah dibuat peneliti pada kolom pencarian untuk melihat konten pada akun TikTok yang sudah dibuat dan memfokuskan anak agar belajar menjadi menyenangkan dan guru memudahkan dalam melakukan proses pembelajaran.

Berikut merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok:



Gambar 4. Tampilan akun tiktokforeducation yang memuat gerakan fisik motorik kasar anak



Gambar 5. Konten video yang sudah diupload pada aplikasi TikTok untuk menstimulasi kelincuhan anak

5. *Require Learner's Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik)

Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok anak dapat mengikuti dengan baik dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran anak memperoleh keterampilan yang akan lebih berarti melalui media digital. Orangtua sebagai pendamping ketika anak mengakses konten pada aplikasi TikTok tersebut.

6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

Peneliti pada tahapan ini melakukan evaluasi dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Peneliti memberikan angket berupa *google form* kepada ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Populasi dalam penelitian pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yaitu guru yang memanfaatkan media untuk proses pembelajaran dan anak usia 5-6 tahun di Kota Surabaya. Peneliti sudah melakukan revisi media berdasarkan hasil validasi para ahli.

Hasil validasi dari ahli materi tergolong kategori baik dengan nilai persentase 82,85%. Hasil validasi dari ahli media dengan nilai persentase 80% tergolong kategori baik. Berikut adalah tabel perolehan persentase validasi para ahli:

Tabel 2. Hasil Perolehan Persentase Validasi Ahli

Validator	Persentase	Keterangan
Ahli Materi	82,85%	Baik
Ahli Media	80%	Baik

Sehingga hasil keseluruhan dari tabel di atas adalah:

$$\text{Rata-rata hasil rating} = \frac{(82,85+80)}{2} = \frac{162}{2} = 81,42\%$$

Jumlah indikator

Berdasarkan perolehan nilai persentase keseluruhan validasi para ahli yang sudah dijabarkan di atas, nilai yang didapatkan adalah 81,42% dan berada pada interval $68 \leq \text{skor} \leq 84$. Sesuai range persentase dan kategori kualitatif (Yuberti, 2017), hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok tergolong dalam kategori baik dan tidak revisi.

Kemudian peneliti juga sudah mempunyai hasil respon media dari 5 guru dan 30 anak dibantu orangtua di Kota Surabaya. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, uji validitas untuk melihat respon terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pernyataan

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.953	.954	15

Sumber: (Output data IBM SPSS 22)

Peneliti melakukan uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* dengan IBM SPSS 22. Muaja & Mahatma (2013) menyatakan jika koefisien reliabilitasnya $(r_{11}) \geq 0.7$ dapat dikatakan reliabel. Berdasarkan tabel 3 di atas hasil item respon media oleh anak dibantu orangtua dan guru (0,953) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien Alpha media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok di atas 0,70. Hasil reliabilitas terbukti reliabel karena berkisar pada 0,80-1,00.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Respon Item Pernyataan

Item (A) Pernyataan	r hitung	R tabel 5% (35 Responden)	Signifikan	Kriteria (Valid/Tidak Valid)
A.1	0,726	0,334	0,000	Valid
A.2	0,812	0,334	0,000	Valid
A.3	0,528	0,334	0,001	Valid
A.4	0,773	0,334	0,000	Valid
A.5	0,829	0,334	0,000	Valid
A.6	0,832	0,334	0,000	Valid
A.7	0,801	0,334	0,000	Valid
A.8	0,733	0,334	0,000	Valid
A.9	0,634	0,334	0,000	Valid
A.10	0,855	0,334	0,000	Valid
A.11	0,863	0,334	0,000	Valid
A.12	0,879	0,334	0,000	Valid
A.13	0,890	0,334	0,000	Valid
A.14	0,839	0,334	0,000	Valid
A.15	0,709	0,334	0,000	Valid

Hasil uji validitas berdasarkan tabel 4 di atas diperoleh melalui beberapa item pernyataan respon media oleh anak dibantu orangtua dan guru yang sudah dibagikan mengenai fisik motorik kasar anak dikatakan valid dan tiap-tiap item pernyataan tidak ada yang jatuh, karena pada masing-masing pernyataan mempunyai jumlah r_{hitung} di atas (0,05). Hasil r_{hitung} terhadap tiap-tiap item pernyataan lebih besar dari r_{tabel} (0,05). Angket dapat dikatakan valid jika r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} (Kasmadi & Sunariah, 2013). Nilai r_{hitung} pada tabel di atas lebih besar dari r_{tabel} , oleh karena itu hasil data yang didapatkan pada tiap-tiap item pernyataan dikatakan valid.

Pemakaian aplikasi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, salah satunya yaitu sebagai media pembelajaran, dengan hadirnya media pembelajaran bisa menimbulkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014). Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dibuat dalam bentuk konten video yang bisa diakses dimana saja dan guru akan lebih mudah menciptakan kegiatan terutama dalam

menstimulasi aspek fisik motorik kasar anak usia dini. Stimulus untuk fisik motorik kasar anak akan berdampak terhadap fungsi kognitif anak (Draper, et al 2012). Studi lain oleh Leonard & Hill (2014) menemukan fisik motorik kasar berhubungan dan berpengaruh dengan bahasa serta kemampuan komunikasi anak dalam bersosial. Oleh karena itu lingkup perkembangan fisik motorik kasar perlu dikembangkan melalui media pembelajaran karena berpengaruh dengan lingkup perkembangan lainnya.

Konten video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada akun tiktokforeducation yang pertama yaitu menggerakkan tubuh secara terkoordinasi untuk menstimulasi kelenturan. Anak-anak mempunyai otot yang lentur dan elastis, seiring bertambahnya usia otot-otot akan mengeras dan tidak lentur (Suharjana, 2013). Pada pembuatan media pembelajaran untuk menstimulasi kelenturan otot melalui gerakan konten video akun @tiktokforeducation mudah diikuti oleh anak dan berpengaruh kepada kelenturan otot-otot anak.

Konten video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada akun tiktokforeducation sesuai dengan lingkup perkembangan fisik motorik kasar yakni menggerakkan tubuh secara terkoordinasi untuk menstimulasi keseimbangan tubuh. Widiastuti (2015) menyatakan keseimbangan merupakan letak tubuh saat berdiri dalam melakukan gerakan dengan tetap. Ada dua macam keseimbangan, yang pertama yakni keseimbangan dinamis dan yang kedua keseimbangan statis. Keseimbangan dinamis merupakan kekuatan pertahanan tubuh pada permukaan yang stabil sedangkan keseimbangan statis yakni kemampuan dasar dalam menopang tubuh dengan gerakan yang minimum (Hrysomallis, 2011). Untuk menstimulasi kemampuan keseimbangan dapat dilakukan dengan gerakan mengangkat satu kaki dalam posisi berdiri.

Konten video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada akun tiktokforeducation adalah menggerakkan tubuh dengan

terkoordinasi untuk menstimulasi kelincihan dengan gerakan inti yaitu melompati rintangan pada garis, berlari pada lintasan garis. Kelincihan didefinisikan sebagai gerakan seluruh tubuh dengan perubahan posisi secara cepat sebagai respon dari stimulus (Young & Henry, 2015). Upaya menstimulasi gerakan kelincihan dengan mengubah arah perpindahan secara efektif membutuhkan keterampilan motorik lainnya seperti keseimbangan, kekuatan dan jangkauan waktu (Lloyd, et al 2013).

Menirukan gerakan tarian atau senam untuk menstimulasi koordinasi gerakan mata, kaki, tangan, kepala pada pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dengan gerakan senam yang sederhana berdurasi 1 menit. Koordinasi gerakan menghasilkan suatu gerakan yang terkendali dari kekuatan otot, sendi, tulang (Rahyubi, 2012). Koordinasi gerakan merupakan kemampuan terpenting dari keseluruhan kinerja motorik manusia. Stimulus yang diberikan dalam setiap struktur gerak, dimulai dari *level* gerakan yang paling sederhana hingga yang paling rumit (Purenović, et al 2016).

Konten video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada akun tiktokforeducation sesuai dengan lingkup perkembangan fisik motorik kasar yaitu melakukan permainan fisik dengan aturan dapat distimulasi melalui permainan tradisional seperti lompat tali dan engklek. Bermain dapat dianggap sebagai suatu bentuk aktivitas, yang membutuhkan aturan, tempat dan waktu (Siregar & Lubis, 2019). Permainan lompat tali adalah permainan yang bisa dilakukan secara individu maupun berkelompok, permainan ini membutuhkan alat yaitu tali yang terbuat dari susunan karet gelang. Cara bermain lompat tali jika hanya satu orang dapat dilakukan dengan mengikat tali pada tiang (Padmaswari, et al 2016). Konten video pada media pembelajaran untuk permainan lompat tali dilakukan individu dengan posisi badan berdiri, kedua tangan memegang tali, mengarahkan tali ke depan dan melompati tali tersebut menggunakan kaki

kanan dan kiri. Lompat tali adalah gerakan dalam menstimulasi motorik kasar menggunakan kekuatan kaki untuk melompati tali (Yuanitika, 2019).

Konten video pada media pembelajaran selanjutnya adalah permainan engklek. Engklek dalam bahasa jawa bermakna bermain dengan salah satu kaki (Mulyani, 2013). Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok, dimulai dengan menggambar susunan petak engklek di halaman, jalan aspal atau lahan kosong, selanjutnya pemain melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain, menyiapkan gaco atau sesuatu untuk dilempar pada petak, pemain melompati petak dan kaki tidak boleh mengenai garis. Permainan engklek melatih kemampuan anak dalam keseimbangan, kekuatan otot selain itu melatih untuk mengatur strategi permainan, kesabaran untuk menunggu giliran bermain dan komunikasi antar sesama.

Menstimulasi keterampilan menggunakan tangan dan kaki anak sesuai lingkup perkembangan fisik motorik kasar pada konten video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok melalui gerakan jari tangan dan menggambar. Hasanah (2016) menyatakan struktur perkembangan ataupun tingkatan pencapaian usia 5-6 tahun ialah menggambar menurut gagasannya, meniru wujud, bereksplorasi dan beraktifitas menggunakan bermacam media, memakai perlengkapan alat tulis dengan baik, menggunting pola, membingkai foto, serta mengekspresikan diri lewat gerakan menggambar secara terperinci. Melalui menggambar anak belajar menggerakkan pergelangan kedua tangan supaya tidak kaku dan anak belajar bereksplorasi dan berimajinasi.

Konten video pembelajaran berbasis aplikasi TikTok pada akun tiktokforeducation yaitu melakukan kegiatan kebersihan diri. Kebersihan diri merupakan suatu langkah untuk menjaga kebersihan dan kesehatan manusia agar raga ataupun keadaan mentalnya untuk lebih baik (Andarmoyo, 2012). Kegiatan kebersihan diri bagi anak salah satunya yaitu

menggosok gigi. Gigi serta mulut yang bersih dapat berdampak pada tumbuh kembang dan kegiatan belajar anak. Penyebab proses kegiatan belajar terganggu karena adanya masalah kebersihan gigi, karena masalah gigi dapat mempengaruhi hilangnya kepercayaan diri pada anak dan hilangnya konsentrasi saat mengikuti kegiatan pembelajaran (Livianti & Yusuf, 2015). Menjaga kondisi kebersihan gigi sejak dini berdampak pada kondisi gigi pada usia selanjutnya.

Selain menggosok gigi kegiatan kebersihan diri pada anak yaitu mencuci tangan. Mencuci tangan dapat menggunakan sabun atau *hand sanitizer* untuk melawan penularan infeksi saluran pernafasan dan saluran pencernaan (Willmott, et al 2016). Manfaat mencuci tangan supaya tidak terkena penyakit yang menempel pada tangan anak selain itu gerakan yang dilakukan saat mencuci tangan dapat menstimulasi jari-jari dan pergelangan tangan, koordinasi kedua mata dengan tangan pada anak.

PENUTUP

Simpulan

Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok yang bertujuan menstimulasi lingkup perkembangan fisik motorik anak pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, sudah baik dan layak untuk dimanfaatkan pada instrumen penelitian yang menunjang kegiatan belajar. Hasil nilai persentase validasi ahli materi yaitu 82,85% tergolong kategori baik dan dapat dikatakan layak. Hasil nilai persentase validasi ahli media yaitu 80% tergolong kategori baik dan dapat dikatakan layak. Perolehan jumlah keseluruhan validasi ahli materi dan ahli media adalah 81, 42% tergolong kategori baik dan tidak perlu direvisi.

Hasil respon media pembelajaran dari subjek penelitian yang sudah dilaksanakan dengan mengisi angket *online* berupa *google form* dari 35 responden yaitu 30 anak usia 5-6 tahun dibantu orang tua dan 5 guru dinyatakan bahwa 15 item pernyataan valid sehingga data

yang didapatkan pada tiap-tiap item pernyataan dikatakan valid.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang diperoleh, media pembelajaran mendapatkan respon yang baik oleh guru, anak dibantu orangtua dan dapat menstimulasi anak mendapatkan hasil yang baik. Maka dari itu media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok dapat dimanfaatkan untuk alternatif menyampaikan materi.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji lapangan pada anak serta mengamati perkembangan fisik motorik kasar anak secara langsung di sekolah. Untuk pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi TikTok untuk peneliti selanjutnya dapat membuat konten edukasi yang lebih bervariasi disesuaikan dengan tema pembelajaran dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta membuat konten pada aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, Cindy (2020). *Pengguna Tiktok Naik 20% Selama Pandemi, Terbanyak Konten Edukasi*. Online. <https://katadata.co.id/ekarina/digital/5ec2245aa8bc7/pengguna-tiktok-naik-20-selama-pandemi-terbanyak-konten-edukasi>. diakses pada 20 November 2020.
- Andarmoyo, S. (2012). PERSONAL HYGIENE Konsep, Proses, dan Aplikasi dalam Praktik Keperawatan. eprints.umpo.ac.id
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58. <https://ejournal.upi.edu>.
- Bohang, Fatimah. (2018). *Tiktok Diblokir di Indonesia karena Dinilai Negatif*. Online. <https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/18503327/tik-tok-diblokir-di-indonesia-karena-dinilai-negatif-untuk-anak> diakses pada 23 November 2020.
- Dewi, Intan. (2020). *Lima Media Sosial Paling Populer di Dunia, TikTok Libas Facebook*. Online. <https://tekno.sindonews.com/read/139786/207/lima-media-sosial-paling-populer-di-dunia-tiktok-libas-facebook-1597990132> diakses pada 20 November 2020.
- Draper, C. E., Achmat, M., Forbes, J., & Lambert, E. V. (2012). Impact of a community-based programme for motor development on gross motor skills and cognitive function in preschool children from disadvantaged settings. *Early child development and care*, 182(1), 137-152.
- Hasnida, M.P. (2015). *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luximia Metro Media.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). journal.uny.ac.id
- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195-200. <https://media.neliti.com>.
- Hrysomallis, C. (2011). Balance ability and athletic performance. *Sports Medicine*, 41(3), 221-232. vuir.vu.edu.au
- Isroqmi, A. (2015). PEMILIHAN SOFTWARE APLIKASI UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Studi Kasus: Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/377/270>.
- Kasmadi & Sunariah, N.S. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Livianti, D., Ali, M., & Yusuf, A. (2015). Peran guru terhadap kebersihan diri anak usia 4-5 tahun di PAUD sutitah soedarso 1 desa jungkat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(4). jurnal.untan.ac.id.
- Leonard, H. C., & Hill, E. L. (2014). The impact of motor development on typical and atypical social cognition and

- language: A systematic review. *Child and Adolescent Mental Health*, 19(3), 163-170. gold.ac.uk.
- Lloyd, R. S., Read, P., Oliver, J. L., Meyers, R. W., Nimphius, S., & Jeffreys, I. (2013). Considerations for the development of agility during childhood and adolescence. *Strength & Conditioning Journal*, 35(3), 2-11. journals.lww.com.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34 [https:// http://ejournal.uin-suska.ac.id](https://ejournal.uin-suska.ac.id).
- Maxmanroe. (2020). *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*. Online <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html> diakses pada 12 Desember 2020.
- Martins, M. de L. (2015). *How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration*. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*. Vol.174, 77-84.
- Muaja, J. R., Setiawan, A., & Mahatma, T. (2013). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas menggunakan Metode Bootstrap pada Data Kuesioner Tipe Yes/No Question. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Pendidikan Sains VIII, Fakultas Sains dan Matematika, UKSW* (Vol. 4, No. 1, pp. 513-519). <https://repository.uksw.edu>.
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Padmaswari, G. A. D., Wirya, N., & Magta, M. (2016). PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI KEGIATAN LOMPAT TALI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK KELOMPOK A DI TK TUNAS GAMA SCHOOL GIANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2). ejournal.undiksha.ac.id
- Permendikbud Nomor 99 Tahun 2013 pasal 1 ayat 1. *Tata Kelola TIK Kemdikbud*.
- Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak* (STPPA).
- Puspita, Meri (2020). *Tik Tok Adalah (Pengertian), Asal, Manfaat, Efek Negatifnya*. Online. <https://pojoksosmed.com/tiktok/tik-tok-adalah/> diakses pada 1 Januari 2021.
- Puryanto. (2020). *Teknologi Pendidikan Era Digital dan Tantangan Indonesia Menghadapi Dinamika Peradaban Milenium sebagai Era Robotik*. Online. bdkjakarta.kemenag.go.id. Diakses pada 12 Desember 2020.
- Pribadi, B.A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Putra, A. Y. (2020). Strategi Pembelajaran Motorik Kasar pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 159-166. <http://ejournal.uin-suska.ac.id>.
- Purenović-Ivanović, T. M., Popović, R., Stanković, D., & Bubanj, S. (2016). The importance of motor coordination abilities for performance in rhythmic gymnastics. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 63-74. casopisi.junis.ni.ac.rs
- Riduwan, M.B.A. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Santoro, Alessia (2020). *Is TikTok Safe? An Expert Weigh In on Whether Kids Should Be on The Addictive App*. Online. <https://www.popsugar.com/family/is-tiktok-safe-for-kids-47190698> diakses pada 22 November 2020.
- Sumiyati. (2018). Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan). *Jurnal Al Athfal*, 1 (1). 18-36.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, S. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun@ bowo_alpenliebe). *Jurnal*

- Komunikasi*, 9(2), 176-185.
ejournal.bsi.ac.id.
- Suharjana, S. (2013). Analisis Program Kebugaran Jasmani Pada Pusat-pusat Kebugaran Jasmani Di YOGYAKARTA. *Medikora*, 11(2).
journal.uny.ac.id
- Siregar, J., Damaiwaty, D. R., & Lubis, M. S. (2019). Pengaruh Bermain Lempar Tangkap Bola Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Melbourn. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 1-9. jurnal.unimed.ac.id
- Tandon, P., Hassairi, N., Soderberg, J., & Joseph, G. (2020). *The relationship of gross motor and physical activity environments in child care settings with early learning outcomes. Early Child Development and Care*, 190(4), 570–579.
- Widiastuti. 2015. Tes & Pengukuran Olahraga, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Willmott, M., Nicholson, A., Busse, H., MacArthur, G. J., Brookes, S., & Campbell, R. (2016). Effectiveness of hand hygiene interventions in reducing illness absence among children in educational settings: a systematic review and meta-analysis. *Archives of disease in childhood*, 101(1), 42-50. adc.bmj.com
- Xu, L., Yan, X., & Zhang, Z. (2019). Research on the causes of the “Tik Tok” app becoming popular and the existing problems. *Journal of Advanced Management Science*, 7(2).
http://www.joams.com.
- Yuberti, Y. (2017). Peer Review Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains.
repository.radenintan.ac.id.
- YUNIANTIKA, V. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK HUMAIROH* 4
- PEKANBARU. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU. uin-suska.ac.id.
- Young, W. B., Dawson, B., & Henry, G. J. (2015). Agility and change-of-direction speed are independent skills: Implications for training for agility in invasion sports. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 10(1), 159-169. journals.sagepub.com.