

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *PLAYDOUGH*
UNTUK PERKEMBANGAN SENI RUPA
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



OLEH

**NABILA SELVIERA YASMIN
NIM. 20330009**

**PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

ABSTRACT

Nabila Selviera Yasmin. 2022. Development Of Playdough Learning Videos For The Development Of Fine Arts Children Aged 5-6 Years. Thesis. Master's Program in Early Childhood Education, Faculty of Education, State University of Padang.

This study was motivated by several findings of researchers at the time of initial observation. Video media learning is taken from videos that have been on youtube and art learning is done indirectly. Children's need for a fun and interesting learning medium in the art learning process and there has been no innovation of playdough learning media to improve the fine arts skills of children aged 5-6 years in kindergarten. The purpose of this study is to produce a product in the form of playdough learning videos to improve the ability of fine arts children 5-6 years old in kindergarten (kindergarten). The type of research in this study is Research and Development using the ADDIE model. The data collection instruments in this study are validity test questionnaires, practicality questionnaires, and effectiveness questionnaires. Based on the results of research that the development of playdough learning videos at the stage of analysis of playdough learning video media is needed in developing fine arts skills. The design stage compiles indicators, sub themes, materials, RPPH, RPPM to be used, and further designs the initial design of the product, production process, and post-production from the playdough learning video. The development stage produces playdough learning video media development content that is declared very valid by material experts with a percentage of 83.15%, then media experts are declared very valid percentages of 85%. The implementation stage, playdough learning video media is declared very practical with a percentage of 81%, then declared very effective with a percentage of 89.88%. The evaluation stage of playdough learning videos can be used by teachers in the art learning process. Playdough learning video media to improve early childhood art skills is declared very valid, practical, and effective.

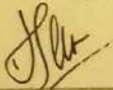
ABSTRAK

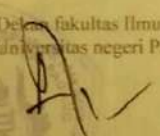
Nabila Selviera Yasmin. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran *Playdough* Untuk Perkembangna Seni Rupa Anak Usia 5-6 Tahun. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

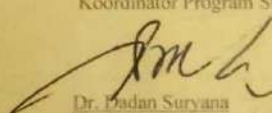
Pada penelitian ini dilatarbelakagi oleh beberapa temuan peneliti pada saat observasi awal. Pembelajaran media video diambil dari video yang telah ada di *youtube* dan pembelajaran seni dilakukan secara tidak langsung. Kebutuhan anak terhadap suatu media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran seni dan belum ada inovasi media pembelajaran *playdough* untuk meningkatkan kemampuan seni rupa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yang berupa video pembelajaran *playdough* untuk meningkatkan kemampuan seni rupa anak 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK). Jenis pada penelitian ini ialah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan angket uji validitas, angket praktikalitas, dan angket efektivitas. Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa pengembangan video pembelajaran *playdough* pada tahapan *analysis* media video pembelajaran *playdough* diperlukan dalam mengembangkan kemampuan seni rupa. Tahap *design* Menyusun indikator, sub tema, materi, RPPH, RPPM yang akan dipakai, dan selanjutnya merancang rancangan awal produk, proses produksi, dan pasca produksi dari video pembelajaran *playdough*. Tahap *development* menghasilkan konten pengembangan media video pembelajaran *playdough* yang dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dengan persentase sebesar 83,15%, kemudian ahli media dinyatakan sangat valid persentase sebesar 85%. Tahap *implementation*, media video pembelajaran *playdough* dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 81%, kemudian dinyatakan sangat efektif dengan persentase sebesar 89,88%. Tahap *evaluation* video pembelajaran *playdough* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran seni. Media video pembelajaran *playdough* untuk meningkatkan kemampuan seni rupa anak usia dini dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama : Nabila Selviera Yamin
NIM 20330009

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Farida Mavar, M. Pd</u> Pembimbing		15 Agustus 2022


Dekan fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas negeri Padang

Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd
NIP. 19630320 198803 1 002

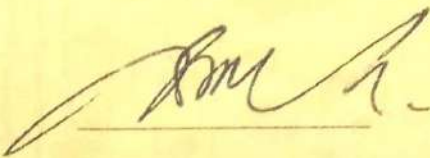
Koordinator Program Studi

Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

PERSETUJUAN KOMISI

UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	<u>Dr. Farida Mayar, M.Pd</u> (Ketua)	
----	--	---

2.	<u>Dr. Dadan Suryana</u> (Anggota)	
----	---------------------------------------	--

3.	<u>Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd</u> (Anggota)	
----	---	---

Mahasiswa :

Nama : Nabila Selviera Yasmin

NIM : 20330009

Tanggal Ujian : 15 Agustus 2022

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

Pengembangan Video Pembelajaran Playdough Untuk Perkembangan Seni Rupa Anak Usia 5-6 Tahun

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, Oktober 2022

Saya yang Menyatakan



Nabila Selviera Yasmin

NIM. 20330009

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah, peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis ini yang berjudul “*Pengembangan Video Pembelajaran Playdough Untuk Perkembangan Seni Rupa Anak Usia 5-6 Tahun*” dapat diajukan. Pada proposal tesis ini diajukan untuk menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Magister pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah ikut serta dan membantu dalam penyelesaian proposal tesis ini. Kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Padang dan Direktur Program Pascasarjana beserta jajarannya.
2. Bapak Dekan Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd sebagai koodinator Program Studi Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan sebagai penguji I yang telah memberikan masukan dan saran dalam tesis ini.
4. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd sebagai pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, masukan, dan bimbingan kepada peneliti selama pembuatan tesis ini.

5. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd sebagai penguji II yang telah memberikan masukan dan saran dalam tesis ini.
6. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd sebagai validator media yang telah memberikan arahan, masukan, dan penilaian untuk kesempurnaan pengembangan media video pembelajaran *playdough*.
7. Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn sebagai validator materi yang telah memberikan masukan untuk pengembangan media video pembelajaran *playdough*.
8. Kepala sekolah dan majelis guru TK Melati Ikhlas Kota Padang.
9. Kedua Orangtua dan abang yang tercinta yang selalu memberikan do'a, semangat, dan dukungan kepada peneliti.
10. Semua rekan-rekan mahasiswi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti

Peneliti sangat menyadari bahwa pada penelitian ini tidak sempurna dan banyak terdapat kesalahan. Sehingga oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan saran-saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan tulisan ini, sehingga bisa bermanfaat dan dipergunakan untuk semuanya. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT*).....	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk Penelitian	11
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian.....	11
I. Definisi Operasional	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori	13
1. Hakikat Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	13
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	16
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	17
c. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
3. Perkembangan Seni Anak Usia Dini	22
a. Pengertian Perkembangan Seni Anak Usia Dini.....	22
b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Seni Anak Usia 5-6 Tahun	23
4. Seni Rupa Anak Usia Dini.....	25
a. Pengertian Seni Rupa Anak Usia Dini	25

b. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Di PAUD	26
c. Prinsip Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	27
5. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	28
a. Pengertian Motorik Halus	28
6. Neurosains	29
a. Pengertian Neurosains.....	29
7. <i>Playdough</i>	29
a. Pengertian <i>Playdough</i>	29
b. Tujuan <i>Playdough</i>	31
c. Persiapan Pembelajaran <i>Playdough</i>	33
d. Manfaat <i>Playdough</i>	33
6. Media Pembelajaran	34
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	34
b. Tujuan Media Pembelajaran	35
c. Fungsi Media Pembelajaran	37
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	39
e. Manfaat Media Pembelajaran	40
7. Konsep Video Pembelajaran.....	43
a. Pengertian Pembelajaran.....	43
b. Pengertian Video Pembelajaran	43
c. Langkah-Langkah Membuat Video Pembelajaran.....	44
d. Manfaat Video Pembelajaran.....	46
B. Penelitian Relevan	47
C. Kerangka Konseptual.....	49
D. Hipotesis Penelitian	51
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Model Pengembangan	52
B. Prosedur Penelitian	53
C. Subjek Penelitian	59
D. Instrumen Penelitian.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	64
F. Teknik Analisis Data.....	65

G. Jadwal Penelitian	68
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	69
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	69
1. Tahap Analisis	69
a. Analisis Anak Usia Dini.....	70
b. Analisis Kurikulum.....	71
2. Tahap Desain	71
3. Tahap Pengembangan.....	75
a. Pengembangan Video Pembelajaran <i>Playdough</i>	75
b. Hasil Validasi Ahli.....	77
c. Revisi Produk.....	81
d. Uji Coba Produk	82
4. Tahap Implementasi.....	86
a. Hasil Uji Praktikalitas	86
b. Hasil Uji Efektivitas.....	87
5. Tahap Evaluasi.....	92
B. Pembahasan	93
C. Keterbatasan	98
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Implikasi	101
C. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR BAGAN

Bagan	halaman
2.1 Kerangka Konseptual	50
3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	53
3.2 Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	54

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 Tata Cara Pengambilan Video Pembelajaran <i>Playdough</i>	56
3.2 Rancangan Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Dan Bahan Alam	56
3.3 Daftar Nama Validator Pada Media Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	60
3.4 Kisi-kisi Angket Validitas Materi Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	60
3.5 Kisi-kisi Angket Validitas Media Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	61
3.6 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Video Pembelajaran Oleh Guru.....	62
3.7 Kisi-kisi Lembar Pengamatan Aktivitas Anak Menggunakan Media Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	63
3.8 Skor Uji Validitas Media Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	67
3.9 Skor Uji Praktikalitas Media Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	67
3.10 Kriteria Efektifitas Media Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	67
4.1 Analisis SWOT	69
4.2 Rancangan Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Dan Bahan Alam	72
4.3 Tata Cara Pengambilan Video Pembelajaran	73
4.4 Tampilan Awal Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	75

4.5 Tampilan Inti Atau Isi Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	76
4.6 Tampilan Penutup Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	77
4.7 Hasil Pengolahan Data Validitas Materi Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	78
4.8 Hasil Pengolahan Data Validitas Media Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	80
4.9 Revisi Produk Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	81
4.10 Hasil Uji Coba Praktikalitas Video Pembelajaran Oleh Guru	82
4.11 Hasil FGD (<i>Focus Group Discussion</i>) Guru	83
4.12 Hasil Persentase Penilaian Uji Coba Efektivitas Anak	85
4.13 Uji Praktikalitas Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Oleh Guru	86
4.14 Uji Efektivitas Video Pembelajaran <i>Playdough</i> Untuk Perkembangan Seni Rupa Anak	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
4.1 Proses Produksi	74
4.2 Proses Editing	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Surat Izin Penelitian	123
2. Surat Ketersediaan Menjadi Validator Instrumen.....	124
3. Hasil Validasi Validator Instrumen	125
4. Surat Ketersediaan Menjadi Validator Materi	156
5. Hasil Validator Aspek Materi	157
6. Surat Ketersediaan Menjadi Validator Media.....	163
7. Hasil Validator Aspek Media.....	164
8. RPPH.....	170
9. RPPM.....	182
10. Hasil Penilaian Praktikalitas Guru	191
11. Hasil Penilaian Efektifitas.....	193
12. Absen FGD	195
13. Surat Balasan Penelitian	196
14. Dokumentasi Uji coba produk di kelas B5	197
15. Dokumentasi implementasi produk di kelas B2	200
16. Dokumentasi FGD	205
17. Dokumentasi Validator Ahli Media.....	206
18. Dokumentasi Gedung Sekolah.....	207

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini ialah yang sedang berada direntang usia dari lahir sampai enam tahun dan merupakan salah satu fase perkembangan dan pertumbuhan berproses dengan sangat cepat untuk berkembang. Merupakan masa-masa emas atau *golden age* seorang anak yang di mana merupakan salah satu waktu yang sangat tepat untuk diberikan stimulasi dan rangsangan yang tepat dan optimal, agar perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang dengan baik, optimal, dan sesuai dengan usianya.

Anak usia dini mempunyai karakteristik-karakteristik yang khas, unik, dan banyak yang mana selaras yang telah dikemukakan oleh (Hadisi, 2015) ada empat, yakni: 1) dibekali sifat kebaikan; 2) sifat suka meniru; 3) suka dengan kegiatan bermain; 4) sifat rasa ingin tahu yang tinggi.

Pada pasal 1 bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Sofyan, 2015). Selaras dengan yang telah tercantum didalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu jenjang berbasis pendidikan yang dilakukan dan diselenggarakan

sebelum jenjang pendidikan dasar, baik dengan cara Pendidikan formal, nonformal, dan pendidikan informal (JR et al., 2018). Berdasarkan dari uraian diatas, maka berfokuskan pada anak yang berusia 5-6 tahun pada Taman Kanak-Kanak (TK).

Aspek perkembangan pada anak usia dini yang harus dikembangkan dan distimulasi atau dirangsang dengan optimal dan tepat sangat banyak, berdasarkan dari (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2014b) tingkat pencapaian perkembangan pada anak meliputi enam aspek perkembangan yaitu sebagai berikut ini: 1) Nilai agama dan moral; 2) fisik motorik; 3) kognitif; 4) bahasa; 5) sosial-emosional; 6) seni.

Berdasarkan dari aspek perkembangan tersebut, semuanya sangat penting dan aspek mendasar untuk di stimulasi dengan optimal dan tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik dan optimal. Stimulasi tersebut bertujuan untuk penguat, dan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan dan pertumbuhan setiap anak tidak sama dan berbeda-beda, baik secara dari aspek perkembangan maupun aspek pertumbuhannya. Sehingga sangat membutuhkan perhatian yang khusus, agar semuanya bisa berkembang dengan baik, tepat, dan optimal.

Salah satu perkembangan di atas yang dikembangkan adalah perkembangan seni. Karena jika tidak dikembangkan dengan secara optimal dan tepat, maka akan berdampak kepada aspek perkembangan anak yang lainnya. Selaras yang dikemukakan oleh (Saputro, 2018) dalam perkembangannya, pada pendidikan anak usia dini, perkembangan seni sangatlah mempunyai dampak yang sangat besar

terhadap proses pertumbuhan dan perkembangannya anak usia dini dari semua aspek.

Perkembangan seni pada anak usia dini bisa berkembang dengan cara memberikan stimulasi dengan tepat. Selaras dengan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Damayanti, Eka. Amaliah, Andi, 2020) yaitu adapun stimulasi yang bisa diberikan kepada anak, antara lain: 1) memberikan dukungan minat anak dengan cara memberikan media yang disukai; 2) memberikan apresiasi atau pujian yang bisa memotivasi anak; 3) memberikan fasilitas yang berupa alat permainan yang bisa meningkatkan dan mengembangkan aspek seni anak.

Perkembangan seni merupakan salah satu cara untuk mengungkapkan atau penyampaian sesuatu atau ide-ide dengan cara melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan yang tidak ada tekanan pada saat melakukannya. Seni adalah salah satu potensi yang sangat dasar pada anak dan termasuk dalam salah satu kecerdasan jamak. Maka mengembangkan potensi seni pada anak sama dengan mengembangkan kecerdasan anak yang lainnya. Karena hal tersebut, sangat dibutuhkan peran dari orang tua dan guru dalam membantu mengembangkan kemampuan seni pada anak agar dapat berkembang dengan optimal (Azizah & Mayar, 2019). Selaras dengan (Zimmerman, 2016) yakni sifat dan pengalaman anak-anak terhadap seni tergantung dengan orang dewasa yang disekitar anak tersebut yang dapat membimbing perkembangan dan pembelajaran seni.

Anak usia dini sangat menyukai tentang kesenian, karena merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Karena ketika anak melakukannya, anak merasa senang, tidak ada tekanan, tidak merasa bosan, dan

seperti bermain. Selaras yang dikemukakan oleh (Mulyani, 2016) anak-anak sangat tertarik, senang, dan menyukai suatu yang bersifat indah, kesenangan, kegembiraan dan semua hal tersebut telah mencakup di dalam seni. Salah satu aspek dalam perkembangan seni yang harus dikembangkan dengan baik dan optimal ialah tertarik dengan kegiatan seni.

Seni mempunyai banyak klasifikasinya, salah satunya yakni seni rupa. Pengembangan seni rupa pada anak usia dini adalah salah satu perkembangan yang mempunyai hubungan dan berkaitan dengan suatu keindahan dan kecantikan yang sangat penting untuk dioptimalkan dan distimulasi, karena akan bisa berdampak pada perkembangan-perkembangan yang lainnya (Sari, Annisa, 2020).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat diterapkan dan dilakukan untuk anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan seni rupa ialah dengan melalui kegiatan bermain, karena dunia anak-anak ialah dunia bermain. Dengan bermain anak akan merasa senang, tidak merasa tertekan, dan tidak merasa bosan. Dengan bermain, anak dengan cepat dan mudah dalam bereksplorasi dan mudah dalam menangkap manfaat dari sesuatu pembelajarannya yang dikemas sambil bermain. Pada pembelajaran seni bisa dilakukan dengan sambil bermain, selaras dengan (Pertiwi & Mayar, 2020) pada kegiatan seni bisa diterapkan dalam pembelajaran anak karena pada saat kegiatan seni berlangsung mempunyai unsur-unsur bermainnya.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat diterapkan dan tepat dalam mengembangkan seni rupa pada anak ialah dengan menggunakan media *playdough*. Sejalan dengan (Sarasehan, 2020) dengan permainan *playdough* bisa

membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan seni pada anak agar berkembang optimal dan baik. Selaras dengan penelitian yang telah dilakukannya yakni dengan melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan *playdough* bisa membuat anak menjadi tertarik untuk melakukan kegiatan seni, yakni salah satunya membentuk dengan membuat buah-buahan. *Playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE), yang dimana anak bisa membuat dan membentuk *playdough* dengan bebas, dengan cara yakni meremaskannya, membentuk pola-pola yang sesuai dengan imajinasinya yang membuat anak menjadi kreatif. *Playdough* dapat digunakan dengan alat bantu seperti cetakan dan dapat diwarnai (Komariah et al., 2020).

Salah satu yang dapat diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar dan optimal dapat menggunakan suatu media yang dapat menunjang kegiatan belajar tersebut, yakni salah satunya dengan menggunakan video pembelajaran. Selaras dengan (Mahyuddin & Sofya, 2019) yakni media salah satu hal yang penting dalam menunjang pembelajaran. Video pembelajaran ialah salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran, karena terdapat unsur-unsur dan aspek yang penting. Media video pembelajaran merupakan salah satu sarana yang bisa digunakan untuk pembelajaran seperti menyimak, menirukan, dan membedakan (Lestari & Zulmiyetri, 2019).

Media video pembelajaran sangat mempunyai peran sangat penting didalam pembelajaran. Karena dapat membantu dan menunjang peran guru dalam mengajar, kemudian bisa membuat anak antusias dan mudah memahami dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang berlangsung berjalan dengan efektif

dan optimal. Media video pembelajaran sangat perlu dan penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah, karena bahan sarana pembelajaran ini bisa menampilkan dan menyajikan dalam bentuk visual bergerak dan audio secara bersama (Ismaniati, 2012), selaras dengan (Susanty & Mahyuddin, 2022) video pembelajaran merupakan salah satu media yang tepat dan efektif untuk dipakai dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, karena anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan besar terhadap suatu teknologi dan hal baru yang menarik serta sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini yakni pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Sejalan dengan (Nenny et al., 2016) pada proses pembelajaran yang berlangsung pada tingkat pendidikan anak usia dini belum berlangsung dengan efektif, sehingga membutuhkan sebuah penunjang salah satunya video pembelajaran. Kemudian adapun manfaat dari video pembelajaran yang merupakan sebagai salah satu media untuk pembelajaran sangat bagus dan tepat untuk dilakukan dan diterapkan pada saat pembelajaran secara daring berlangsung sehingga seorang guru harus bisa membuat sebuah video pembelajarannya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari anak (Taib & Mahmud, 2021).

Perbedaan video pembelajaran yang telah ada pada penelitian sebelumnya yaitu dari (Alifia & Hendriana, 2021) adalah pada penelitiannya menggunakan video animasi, dan membahas tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Masa Pandemi Covid 19. Kemudian perbedaan video pembelajaran *playdough* yang telah ada di *youtube* salah satunya dari Dina Suryana pada tahun

2021 dengan judul video praktik pembelajaran bermain membuat *playdough* yaitu kejernihan kamera pada video buram atau tidak jernih, teks hanya pada awal video, dan hanya membuat satu tema yakni geometri. Sedangkan video pembelajaran *playdough* yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu pada pembelajaran terdapat teks, kemudian mengembangkan tema tanaman dengan sub tema buah (buah jeruk, buah pisang, buah anggur, dan buah nanas).

Pada kemampuan seni rupa pada anak usia dini, terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi, salah satunya seperti penelitian yang dilakukan oleh, (Destiani et al., 2016) hampir semua anak masih memerlukan bimbingan dari guru, kemudian ditinjau dari hasilnya, anak telah mempunyai kerapian dalam berkarya, tetapi belum mampu menciptakan atau membuat karya yang baru yang berasal dari imajinasinya, lalu terburu-buru serta belum bisa luwes dan lancar pada saat bekerja. Hal tersebut dikarenakan oleh anak belum terbiasa dengan kegiatan seni rupa dengan teknik mencetak, sehingga kelancaran, keluwesan, dan penciptaan karya baru yang melibatkan imajinasi anak belum utuh dan sepenuhnya berkembang.

Berdasarkan dari observasi awal pada tanggal 30 Oktober 2021 yaitu dengan cara wawancara dengan kepala sekolah tentang video pembelajaran *playdough* di Taman Kanak-Kanak (TK) Melati Iklas Kota Padang maka dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran video berdasarkan dari video *youtube* dengan tema-tema binatang, dengan menggunakan bantuan infokus. Kemudian anak-anak memerlukan bantuan ketika melakukan melipat origami membentuk kucing. Dan pembelajaran seni hanya dilakukan secara tidak langsung. Oleh karena itu peneliti mengembangkan video pembelajaran dengan tema tanaman dengan sub

tema buah, yang berdasarkan dengan RPPH, dan Kurikulum PAUD yang digunakan atau dipakai.

Berdasarkan dari uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan di Taman Kanak-Kanak (TK) melalui membuat suatu video pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran *Playdough* Untuk Perkembangan Seni Rupa Pada Anak Usia 5-6 Tahun”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya video pembelajaran berbasis *playdough* yang tersedia. Dan masih konvensional maka perlu dikembangkan video pembelajaran *playdough* untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun.
2. Pada pembelajaran video berdasarkan dari video *youtube* dengan tema-tema binatang, dengan menggunakan bantuan infokus. Kemudian anak-anak memerlukan bantuan ketika melakukan melipat origami membentuk kucing.
3. Pembelajaran seni dilakukan dengan cara tidak langsung.

C. Batasan Masalah

Media video pembelajaran yang akan dikembangkan sangat berhubungan untuk menstimulasi perkembangan seni rupa pada anak usia dini. Oleh karena itu, penulis membatasi penelitian ini pada **“Pengembangan Video Pembelajaran *Playdough* Untuk Perkembangan Seni Rupa Anak Usia 5-6 Tahun”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran *playdough* yang valid untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana penggunaan video pembelajaran *playdough* yang praktis untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana pengembangan video pembelajaran *playdough* yang efektif untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa video pembelajaran *playdough* untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun. Dan tujuan ini terbagi atas:

1. Untuk mengetahui perkembangan video pembelajaran *playdough* yang valid untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan video pembelajaran *playdough* untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun.
3. Untuk mengetahui efektifitas dari video pembelajaran *playdough* untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari pemaparan yang di atas, penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran *Playdough* Untuk Perkemabangan Seni Rupa Anak Usia 5-6

Tahun” terdapat berbagai manfaat-manfaat yang sangat berguna dan dapat diterapkan yakni untuk:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kemampuan seni rupa pada anak usia dini.
- b. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media video pembelajaran.
- c. Suatu video-video pembelajaran *playdough* yang disesuaikan dan dikembangkan berdasarkan dari tema-tema yang digunakan dan diterapkan. Sehingga anak-anak bisa menirukan video pembelajaran tersebut.
- d. Sebagai acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berhubungan dengan media video pembelajaran dan kemampuan seni rupa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah agar dapat memberikan manfaat yang positif dan baik untuk berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yakni seperti:

- a. Bagi anak dengan adanya video pembelajaran berbasis *playdough* diharapkan dapat meningkatkan perkembangan seni pada anak usia dini. Sehingga diharapkan perkembangan seni rupa pada anak usia dini dapat berjalan dengan baik, optimal, dan lancar.

- b. Bagi guru dan sekolah dengan mempunyai video pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajarkan dan menjelaskan tentang pembelajaran. Bisa menyesuaikan dengan tema-tema yang sedang berlangsung dan sebagainya. Dan video pembelajaran berbasis *playdough* dapat diterapkan dengan mudah dan waktunya fleksibel.
- c. Bagi peneliti untuk sebagai persyaratan dalam menyelesaikan Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun dalam penelitian ini produk yang dihasilkan yakni berupa video pembelajaran *playdough* untuk meningkatkan kemampuan seni rupa pada anak usia dini yang diciptakan dan dibuat oleh peneliti sendiri. Video pembelajaran direkam, lalu di upload ke akun *youtube*, agar bisa dimanfaatkan dan digunakan oleh sekolah Taman Kanak-Kanak (TK), guru, dan orang tua yang sedang membutuhkan.

1. Dari aspek pembelajaran, pada video ini dilengkapi dengan RPPH
2. Dari aspek isi, pada video yang dikembangkan ini berdasarkan dari analisis kebutuhan pada anak usia dini
3. Dari aspek media, pada video ini menggunakan kamera
4. Dari aspek penggunaan, video pembelajaran ini bisa diakses dan dilihat secara online dan daring dengan melalui *youtube*.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian

Pada produk yang akan dikembangkan ini terdapat buku panduan, terdapat teks di dalam video, terdapat buku panduan, kemudian berdasarkan kepada RPPH dan kurikulum yang berlaku di Taman Kanak-Kanak (TK).

I. Definisi Operasional

Berikut ini ialah penjelasan dari beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian pengembangan video pembelajaran *playdough* untuk perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun:

1. Video Pembelajaran ialah salah satu media yang praktis dan mudah untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
2. *Playdough* adalah salah satu APE untuk anak usia dini yang bisa membantu menstimulasi dan merangsang aspek perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.
3. Perkembangan Seni adalah sebuah hasil dari kreativitas, dan dapat mengasah aspek-aspek perkembangan anak yang lainnya.
4. Seni Rupa adalah suatu bagian dari seni, yang merupakan sebuah kesenian yang mempunyai wujud, mempunyai keindahan, dapat dilihat, dan diraba.