

Penggunaan Media Vlog dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Anak

Badrul Mudarris¹

badrul.nj27@gmail.com

Fathor Rozi²

fathorrozi330@gmail.com

Nurul Islamiyah³

islamiyahnurul418@gmail.com

^{1,2,3} Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Jawa Timur

Received: September 14th 2021

Accepted: January 4th 2022

Published: January 5th 2022

Abstrak: Pandemi covid-19 telah membuat sistem pendidikan mengalami perombakan yakni dengan melaksanakan pembelajaran secara online sebagai bentuk social distancing guna memutus mata rantai penyebaran virus. Namun, pembelajaran secara online sedikit menyulitkan pelaksanaan materi perkembangan motorik terutama bagi anak usia dini. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji tentang penggunaan media vlog dalam mengembangkan motorik anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif jenis studi kasus. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara mendalam serta didukung dengan dokumentasi. Adapun lokasi penelitian berada di RA Nurul Hidayah Kalikajar Paiton Probolinggo. Teknik analisis data yang digunakan yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media vlog yang digunakan untuk menjelaskan aktivitas motorik seperti mewarnai, menggambar, menggunting, dan bisik berantai dapat mengembangkan kemampuan motorik anak. Dengan demikian, anak mampu dan berani menggunting, menggambar, mewarnai, melompat, berlari, melempar benda dengan baik. Selain itu, anak menjadi lebih fokus dalam belajar, lebih imajinatif, serta lebih mudah untuk menemukan minat anak. Animasi dan beragam gambar berwarna yang terdapat dalam vlog juga mampu memotivasi anak untuk belajar. Implikasi dari penggunaan media vlog memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar dan siswa dengan mudah mencerna materi.

Kata Kunci: Media Vlog; Kemampuan Motorik Anak.

How to cite this article:

Mudarris, B., Rozi, F. & Islamiyah, N. (2021). Penggunaan Media Vlog dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 1-10. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.1.1-10>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia, seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi semakin mengalami perkembangan dan canggih (Nurjanah &

Mukarromah, 2021). Melihat perkembangan teknologi yang semakin canggih dan cepat serta mudah dijangkau semua orang termasuk di kalangan pelajar, memberikan dampak terhadap perilaku di lingkungan sekolah. Perkembangan

teknologi digunakan oleh berbagai kalangan khususnya remaja seperti mengakses informasi dan komunikasi dengan *smartphone* baik sekedar berkomunikasi atau mengerjakan tugas sekolah, bermain *game* dan kegiatan lain (Dasriana et al., 2020; Wahid et al., 2021). Namun, di samping itu juga terdapat hal-hal yang tidak seharusnya dilihat seperti, situs kekerasan atau pornografi. Ini membuktikan bahwa pengaruh dari perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan dampak kekhawatiran yang dapat mempengaruhi perilaku sosial anak didik sehingga dapat melunturkan hal yang positif dan nilai kebudayaan (Zulfah, 2018).

Salah satu yang digemari remaja saat ini ialah mendokumentasikan setiap kegiatan yang dilakukannya, sehingga setiap kegiatan sehari-harinya yang mereka lakukan dengan diabadikan melalui pembuatan video blog yang biasa dikenal dengan istilah *vlog*. *Vlog* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh semua orang dalam mengapresiasi kreatifitas mereka demi menunjukkan eksistensinya secara online (Izzah & Hadi, 2018).

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang saat ini semakin canggih membuat anak kurang beraktifitas di luar ruangan (Ramdlani et al., 2021). Hal ini dapat memicu anak prasekolah minim melakukan aktivitas gerak seperti berlari dan melompat sehingga dapat mengurangi kecerdasan motorik anak dan aktifitas tubuh mereka. Padahal perkembangan fisik dan kecerdasan motorik anak pada usia prasekolah merupakan tolak ukur untuk perkembangan anak selanjutnya (Aghnaita, 2017).

Dalam kemampuan motorik perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, dan otak yang terdiri dari dua macam yaitu motorik kasar yang menggunakan otot-otot besar dan motorik

halus menggunakan otot-otot halus (Wati et al., 2017; Destiyani et al., 2019; Yuliasuti et al., 2020). Berhubungan dengan kecerdasan motorik anak, seperti permasalahan dalam perkembangan motorik kasar contohnya, sulit menjaga keseimbangan tubuh ketika berjalan, kerepotan ketika melompati alat permainan yang ada di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut *vlog* merupakan salah satu solusi dalam kegiatan belajar (Firdaus et al., 2018) dan juga dapat dijadikan suatu bahan refleksi bagi pendidik untuk mencapai penerapan nilai dan perkembangan motorik anak serta *vlog* ini juga dapat membuat pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien (Fitria & Juwita, 2018).

Sebelumnya ada juga beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang media *vlog* pembelajaran. Bagi anak usia 5-6 tahun, *vlog* dinilai mempunyai keunikan dan kemudahan tersendiri bagi guru dan anak didiknya, selain mudah dipahami, menghibur, tidak membosankan, media ini mampu menstimulasi kemampuan motorik anak. Dalam (Salim et al., 2020) mengenai pembelajaran menggunakan *vlog*, mengatakan bahwa keistimewaan yang dimiliki saat mempraktekkan media ini merupakan bisa meningkatkan semangat dan motivasi belajar anak didik. Adapun, pendapat lain (Widyantera & Rasna, 2020) menyebutkan bahwa penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media *vlog* lebih tepat dilakukan dalam kelas, karena jika melihat situasi dan kondisinya, kelas mampu menciptakan kefokuskan, dan menikmati setiap pembelajaran bersama-sama, sehingga siswa mampu memahami dan mudah mencerna setiap materi. Karena selain menyimak video pembelajaran, penggunaan *vlog* sebagai media pembelajaran dapat menjadi media edukasi untuk anak di mana dalam penggunaannya anak diajarkan cara menggunakan teknologi

dengan baik sebagai penunjang untuk belajarnya (Oktavia et al., 2019; Nugraha et al., 2021).

Setelah melihat dari beberapa peneliti terdahulu yang bersinggungan dengan penelitian ini, bahwa peneliti terdahulu yang menjadi titik fokus penelitiannya ialah manfaat vlog dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, mempercepat dan mempermudah dalam memahami materi. Namun, penelitian ini fokus pada pembahasan penggunaan media vlog terhadap kemampuan motorik anak. Salah satu cara atau kiat-kiat dalam meningkatkan motorik anak yang dilakukan di RA Nurul Hidayah Kecamatan Paiton Probolinggo tersebut mempunyai keunikan. Mulai dari bagaimana memanfaatkan vlog yang tidak pernah terfikirkan oleh lembaga-lembaga lain, mampu menciptakan pembelajaran yang unik, suasana belajar yang bisa mengembangkan motorik halus sekaligus motorik kasar, hingga keasyikan dalam step by step pembelajaran langsung bisa dinikmati oleh siswa.

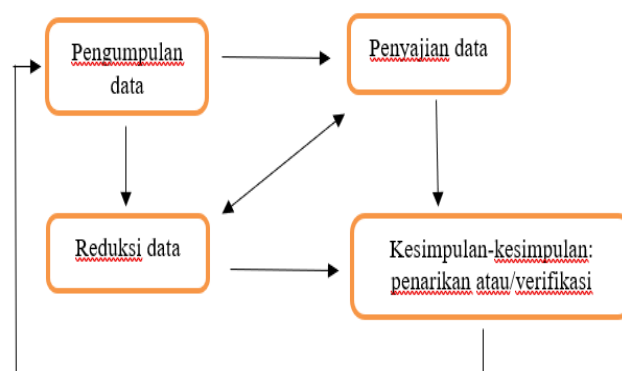
Dalam memperbaharui sistem pembelajaran di RA Nurul Hidayah, tidak lepas dari pemikiran dan ide-ide cemerlang yang diaplikasikan pada sekolah tersebut. hal itu menunjukkan bahwa usaha untuk menemukan variabel baru dalam media pembelajaran patut diapresiasi oleh stakeholder beserta pihak-pihak lainnya terus mencoba mengembangkan dan memperbaharui setiap sisi pendidikan kita demi mencapai kemaksimalan membangun peradaban.

Berangkat dari beberapa penelitian terdahulu beserta pemahaman penulis mengenai perkembangan motorik anak, penelitian ini penting dilaksanakan untuk memahami dan mengatasi masalah bagi anak yang kurang mampu dalam mengembangkan kemampuan motoriknya. Penelitian ini diharapkan bisa memberi solusi agar rasa percaya diri bagi

anak tumbuh, bisa maksimal dalam mengembangkan motorik halus dan kasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini fokus mengkaji tentang penggunaan media vlog dalam pengembangan kemampuan motorik anak. Hal ini disebabkan pembelajaran harus dilakukan secara online. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Digunakan untuk mencari informasi yang lebih mendalam tentang penggunaan media vlog terhadap perkembangan motorik anak, sedangkan jenis penelitian yang digunakan ialah studi kasus yang difokuskan pada kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara mendalam serta didukung dengan dokumentasi



Gambar 1. Proses analisis data kualitatif (Rijali, 2018)

Gambar 1 menjelaskan sifat interaktif pengumpulan data dengan analisis data, pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Reduksi data merupakan upaya menyimpulkan data, kemudian memilah-milah data dalam suatu konsep tertentu, kategori tertentu, dan tema tertentu.

Penelitian deskriptif dan analisis yang dilakukan untuk mendeskripsikan temuan-temuan hasil penelitian. Dokumentasi ini merupakan pendukung dalam melengkapi

data yang didapat untuk memperkuat hasil temuan penelitian pada saat wawancara dan observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan, melakukan dokumentasi, observasi, survey dan wawancara langsung di lembaga RA Nurul Hidayah yang terletak di Kalikajar Paiton Probolinggo, agar penyajian dari pembahasan ini sistematis dan mendalam sehingga mendapatkan pemahaman yang utuh. Penelitian ini mengobservasi pembelajaran kognitif yang memanfaatkan vlog selama pandemi. Observasi dalam penelitian dilakukan selama dua bulan, yakni pada 23 Juli 2021 hingga 25 Agustus 2021. Selama observasi, peneliti tidak hanya mengobservasi proses pembuatan vlog yang dilakukan oleh guru RA Nurul Hidayah, tetapi juga mengunjungi dua murid RA Nurul Hidayah di rumahnya untuk mengetahui perkembangan motorik anak selama memanfaatkan media vlog.

Oleh sebab itu, peneliti menggunakan HP untuk merekam hasil wawancara dan memotret pembelajaran yang berlangsung. Informan dalam penelitian ini adalah Alfiana Hasni, Elok Rizqiyah, Madinatul Iswani selaku guru RA Nurul Hidayah serta Gema Adma Nova dan Indriani selaku orang tua murid RA Nurul Hidayah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media vlog dalam perkembangan kemampuan motorik anak di RA Nurul Hidayah Paiton Probolinggo melalui langkah-langkah sebagai berikut;

Analisis Perencanaan Media Pembelajaran Vlog

Sebelum kegiatan belajar dimulai, seorang guru wajib mempersiapkan materi pembelajaran yang lengkap dan sistematis untuk disampaikan kepada anak didik. Kemudian guru juga mempersiapkan model-model belajar yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Persiapan yang matang dalam menggunakan media vlog dalam

pembelajaran harus dirancang secara khusus oleh guru sebelum memasuki kelas (Baharun, 2016).

Dalam tahap ini, penerapan media vlog disusun secara rijit dan rapi melalui RPP yang dibuat dan dirancang secara sistematis pembelajaran untuk diterapkan pada RA Nurul Hidayah berdasarkan kurikulum yang ada.

Pendidik di RA Nurul Hidayah menyampaikan beberapa persiapan yang dilakukan guru sebelum proses belajar mengajar. Beberapa persiapan tersebut berupa perencanaan, prosem, RPPM dan RPPH sesuai kurikulum jenjang raudatul atfal (RA). Dengan demikian guru sudah mempunyai acuan untuk panduan untuk di jadikan persiapan proses pembelajaran dari tahunan, semester, mingguan dan harian. Guru tidak akan kebingungan dalam menentukan tema dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Alur program perencanaan pembelajaran

Persiapan-persiapan yang dilakukan oleh guru; pertama, guru menyusun skenario yang akan ditampilkan pada media vlog, kedua, guru menyediakan templet khusus dalam penerapan media vlog, ketiga, guru menyediakan media peraga yang akan digunakan dalam mengisi konten vlog. Dengan menggunakan persiapan beberapa persiapan tersebut, guru akan lebih mudah dalam mengaplikasikan pembelajaran menggunakan media vlog. Setelah selesai membuat konten vlog, selanjutnya guru membagikan konten vlog

tersebut kepada peserta didik melalui grup WhatsApp.

Namun sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media vlog perencanaan harus dilakukan dengan matang dengan memperhatikan dan memahami batas-batas kemampuan anak agar mencapai hasil yang maksimal. Robbiyah et al., (2018) mengatakan bahwa batas-batas kemampuan yang bisa dilakukan oleh anak, memahami situasi dan kondisi lingkungan anak, serta mampu menemukan rancangan yang pas untuk memperlakukan pembelajaran ini. Mulai dari gerakan anak, kesukaannya, kebiasaan yang dilakukan tiap hari, hingga psikologi anak menjadi pertimbangan dalam menyusun perencanaan media perencanaan vlog. Hal tersebut merupakan poin yang paling penting sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran (Susanti, 2019).

Pemanfaatan Vlog dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik

Perkembangan motorik merupakan proses perkembangan gerak pada anak, yang didasarkan oleh kematangan fisik dan saraf anak. Guru dapat memberikan contoh gerakan dan rangsangan. Namun, gerakan dan rangsangan tersebut harus disesuaikan dengan usia anak serta kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti mewarnai dan menggambar. Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, guru RA Nurul Hidayah berupaya mengajarkan materi melalui beberapa kegiatan seperti berikut ini;

a. Mewarnai

Pada materi mewarnai ini, pada umumnya guru menjelaskan gambar apa yang menarik dan warna-warna apa yang cocok untuk digunakan dalam mewarnai gambar tersebut.

b. Menggambar

Sementara pada materi menggambar biasanya guru menginformasikan terlebih dahulu tema yang mau digambar. Setelah itu guru memberi contoh-contoh gambar yang termasuk ke dalam tema misalnya, tema lingkungan guru memberikan contoh gambar bunga.

c. Menggunting

Pada materi menggunting, guru RA Nurul Hidayah memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak didik, bagaimana cara memegang gunting dengan aman dan menggunting sesuai pola yang sudah ada.

d. Bisik berantai

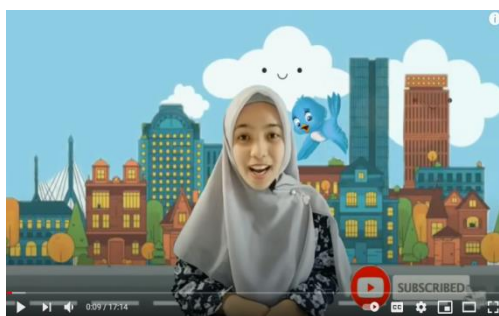
Kegiatan ini berupa aktivitas di mana seseorang harus membisikkan susunan kata kepada teman sebelahnya. Dalam kegiatan ini guru mencontohkan dengan cara membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang. Guru yang berdiri paling depan menjadi orang pertama kali yang membisikkan berita, kemudian orang kedua dan ketiga bertugas menyambung berita hingga sampai ke orang keempat. Selanjutnya orang keempat harus menyampaikan berita dari apa yang di dengar dari orang ketiga.



Gambar 3. Permainan bisik berantai

Agar pemberian materi terkait perkembangan kemampuan motorik dalam vlog tersebut semakin menarik dan tidak membosankan, maka pembelajaran ini guru RA Nurul Hidayah mengembangkan vlog melalui cara berikut. *Pertama*, menghias video dengan gambar latar yang cerah berwarna-warni yang menarik perhatian anak. *Kedua*, memberi animasi-animasi.

Animasi yang digunakan yakni animasi yang memiliki keterkaitan dengan materi. Misalnya, pada materi menggambar lingkungan terdapat animasi burung yang bergerak. Dengan begitu anak semakin tertarik untuk menonton vlog tersebut. *Ketiga*, menambah video dengan backsound yang menarik, backsound yang dapat digunakan misalnya instrumental perkusi yang dapat menambah semangat belajar.



Gambar 4. Contoh vlog yang disertai animasi

Upaya pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran online juga dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun (Adiasti, 2021). Namun untuk mencapai pembelajaran yang interaktif guru harus kreatif dalam menyampaikan materi, salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu menggunakan konten kreator atau video Vlog untuk dapat membentuk motorik halus dan kasar anak didik dengan maksimal.

Hal ini diungkapkan oleh (Safriyani et al., 2021) bahwa penggunaan media pembelajaran vlog sangat bermanfaat bagi guru dan anak didik. Berdasarkan fungsi pokoknya, vlog merupakan aktivitas yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada publik. Vlog juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan menyesuaikan isi dan tema yang akan disampaikan pada anak didik. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Munawar, 2020), media vlog juga dapat memadukan semua unsur tersebut yaitu video animasi. Animasi merupakan media gambar dan teks yang

bergerak dan dapat disertai dengan music (Sola et al., 2021).

Penggunaan media vlog yang diiringi kreatifitas dalam penyampaian materi pada anak didik sangat relevan dalam situasi pandemi seperti saat ini, hal tersebut menjadi jawaban atas beberapa permasalahan yang terjadi pada motorik anak yang telah dibahas di atas. Pembelajaran ini, selain memberi pengalaman baru pada peserta didik dalam kegiatan belajar juga menjadi harapan orang tua dan guru dalam mengembangkan motorik anak yang sedang mengalami masalah (Suyadi et al., 2018).

Hasil dari dokumentasi dan kondisi di lapangan menggambarkan bahwa saling mendukung dan kesadaran penuh dari seluruh pihak, baik itu guru, orang tua dan anak didik merupakan keberhasilan yang terus dijaga dan dikembangkan.



Gambar 4. Melatih kreativitas anak melalui vlog (dokumentasi pribadi, hasil observasi)

Seperti contoh diatas, siswa yang ditemani orang tuanya di rumah sedang menonton video vlog guru untuk dipelajari dan memberikan arahan mengenai tata cara pembuatan keterampilan sederhana.

Terlihat pada gambar 4, orang tua juga berperan dalam proses pembelajaran anak dan membantu anak dalam pembuatan video vlog. Sebelum pembuatan video, orang tua diarahkan oleh guru dalam pembuatan video dengan memberikan contoh dari sumber lain seperti chanel youtube seseorang dan link video youtube. Kegiatan ini juga ditujukan agar anak didik bisa bekerja sama dengan orang tua untuk membuat kimestri. Jadi,

selain mengembangkan kemampuan motorik anak, anak didik juga dapat mengembangkan emosi dan interaksi sosial dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka vlog menjadi alternatif media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini. Hal ini disebabkan media vlog merupakan video yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara audiovisual sehingga materi yang disajikan dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan untuk menarik perhatian anak (Novelia & Hazizah, 2020). Pada pemanfaatan media vlog yang diterapkan di RA Nurul Hidayah, guru membuat konten pembelajaran sendiri kemudian mengunggahnya di YouTube dan dibagikan kepada peserta didik di grup WhatsApp. Itulah yang membedakan penerapan vlog dalam penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu (Oktavia et al., 2019; Widyantara & Rasna, 2020; Nugraha et al., 2021)

Evaluasi

Adapun pengaruh pembelajaran vlog ini sejauh ini:

- a. Mampu melatih anak untuk bergerak sesuai pada apa-apa yang sudah diperintahkan dalam video tersebut seperti mewarnai gunung atau menggantung sesuai pola.
- b. Mampu merangsang kreatifitas anak, memberi stimulus pada anak dalam memainkan imajinasinya, dan mempererat hubungan antar anak dan orang tua atau guru (Jannah, 2021). Jadi anak tidak malu bertanya kepada guru dan orang tuanya jika masih belum mengerti apa yang diperintahkan.
- c. Mampu meningkatkan kemampuan anak untuk memberikan perhatian atau fokus di kelas. Hal itu disebabkan adanya kedekatan emosional yang dibangun melalui interaksi orang tua dan guru yang selalu berperan aktif dalam mengawal kegiatan belajarnya,

menikmati permainan, sering mengajak untuk melakukan gerakan-gerakan dalam sehari-harinya.

- d. Menambah kepercayaan diri pada anak, sehingga anak lebih mudah dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebab, saat melakukan aktifitas motorik, anak akan mengikuti gerakan dan terfokus pada sebuah objek. Misalnya anak tidak lagi malu untuk bermain lempar bola bersama temannya.
- e. Merangsang kemampuan imajinasi dan mengasah kreativitas pada anak mempererat bonding antara anak dengan orang tua/pengasuh. Dengan sering mengajak anak bermain, ikatan anak dan orang tua /pengasuh akan terbangun dan semakin sering dieksplor dan distimulasi. Orang tua dapat lebih mudah menemukan minat anak yang nantinya dapat membantu orang tua dalam membangun hubungan dengan anak. Jadi selain mengembangkan kemampuan motorik anak, anak didik juga dapat mengembangkan emosi dan interaksi sosial dalam belajar.

Jadi, kegiatan ini bermanfaat bagi guru RA Nurul Hidayah. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara sekaligus Sebagai bagian evaluasi pelaksanaan kegiatan (Adi et al., 2020).

Evaluasi merupakan elemen penting memperbaiki setiap kekurangan dan kelemahan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran vlog ini, dengan mengevaluasi celah-celah yang ada, pembelajaran vlog akan terus berkembang dan menjadi motor utama dalam meningkatkan kemampuan motorik anak. Poin utama yang lebih dulu tertanam pada anak adalah percaya diri, karena hal itu akan membuat anak mudah beradaptasi dengan lingkungannya dan berinteraksi dengan baik menyesuaikan dengan keadaan lingkungannya, sehingga anak tersebut

mulai mempunyai kefokusannya dalam aktifitasnya sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana peran media vlog untuk mendukung pembelajaran di masa pandemic saat ini. Sebab, sosial distancing diterapkan di seluruh Indonesia guna mencegah penyebaran virus covid, sehingga pembelajaran harus dilaksanakan secara online (Rohmah & Anshori, 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Lembaga RA Nurul Hidayah Paiton Probolinggo melakukan inovasi dan kreasi untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh anak didik dalam perkembangan motorik anak dengan cara menggunakan metode pembelajaran menggunakan media vlog.

Dengan adanya pembelajaran vlog di RA Nurul Hidayah ini, anak dapat meniru dan mengikuti gerakan video yang diberikan yang terdapat dalam kegiatan seperti mewarnai, menggambar, menggunting, dan bisik berantai. Hasilnya, anak didik di RA Nurul Hidayah dapat semakin percaya diri, fokus, imajinatif, kreatif, serta hubungan antara anak dengan orang tuanya. Sementara itu, guru RA Nurul Hidayah menjadi lebih mudah menemukan minat anak.

Meski demikian, butuh kesabaran dan ketelatenan dari orang tua yang mendampingi anak ketika menonton vlog dari guru. Selain itu, perlu adanya kemampuan inovasi dan kreativitas guru dalam membuat video yang menarik dan memahami kemampuan anak didiknya agar tingkat pencapaiannya diharapkan dapat secara optimal, implikasi dari penggunaan media vlog memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar dan siswa dengan mudah mencerna materi.

Penggunaan vlog pada RA Nurul Hidayah tidak dapat digeneralisir untuk

semua lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sifatnya kasuistik dan sesuai karakteristik pembelajaran dan analisis lingkungan internal dan eksternal di lembaga tersebut. Hal ini mengindikasikan bagi peneliti lain untuk melakukan temuan baru dalam perbaikan penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap bahwa para pendidik mampu mengembangkan media vlog dalam pembelajaran dengan mengacu pada penelitian ini. Selain itu, harapan bagi orang tua yakni dapat mengoptimalkan waktu mendampingi anak dalam belajar online sebagaimana terdapat dalam temuan penelitian. Adapun ke depannya, penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan kebijakan penggunaan media vlog bagi pembelajaran motorik anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Adiasti, N. (2021). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(1), 101–110.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234.
<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>

- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Dasriana, C., Suryadi, D., & D, D. (2020). Kondisi Media Pembelajaran Di Lembaga PAUD Se-Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 65–73.
- Destiyani, J., Prasetyowati, D., & Purwadi. (2019). Analisis Perkembangan Motorik Anak Pada Usia 3-4 Tahun. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 48–53.
- Firdaus, A., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Kegiatan Senam Ritmik. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 1(1), 25–39. <https://doi.org/10.15575/japra.v1i1.3543>
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>
- Izzah, L., & Hadi, M. S. (2018). Pembelajaran Introduction To Linguistics Melalui Vlog. *Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi “Membangun Sinergitas Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Pada Era IR 4.0,”* 191–198.
- Jannah, N. (2021). Pengembangan Kurikulum Terpadu Berbasis Pyramid of Learning dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di SDIT Al Uswah Pamekasan. *As-Suluk: Jurnal Manajemen Pendidikan ...*, 33–48.
- Munawar, B. (2020). Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. ... *Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(November 2020), 93–104.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.
- Nugraha, M. F., Sya, A., Sunaryo, Husen, A., Hendrawan, B., & Purwanto, A. (2021). Implementasi Media Video Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Terintegrasi IPA untuk Siswa Sekolah Dasar pada Platform Youtube. *Naturalistik; Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 934–941.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Oktavia, D., Bali, M., Rahman, H., Umar, U., Syakroni, A., & Widat, F. (2019). *Exploration of Fine Motor Skills through the Application of Paint*. <https://doi.org/10.4108/eai.8-12-2018.2284038>
- Ramdlani, M., Najah, F., Azizah, N., Niswa, H., Abdillah, M., & Rozi, F. (2021). Distance Learning and Independent Learning of Students in Higher Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012177>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Robbiyah, R., Ekasari, D., & Witarsa, R.

- (2018). Pengaruh Pola Asuh Ibu terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini di TK Kenanga Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 74. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.10>
- Rohmah, N. F., & Anshori, I. (2021). Media Sebagai Sarana Dakwah di Masa Pandemi. *Jornal of Informatics and Vocational Education*, 4(2), 48–62. <https://doi.org/10.31219/osf.io/rfas3>
- Safriyani, R., Wakhidah, E. W., & Supriyanto, C. (2021). Online Learning Strategies During Covid-19 in an Early Childhood Education. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(2), 145–156. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i2.3227>
- Salim, Ikman, Suhar, Kodirun, Pabunga, D. B., & Saputra, H. N. (2020). (TRAINING OF BLOG DEVELOPMENT AS A MEDIUM IN VOCATIONAL LEARNING) Jurnal Berdaya Mandiri. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 2(2), 336–344.
- Sola, M. E., Putu, G., Oka, A., Ngura, E. T., Pgpaul, P. S., & Bakti, S. C. (2021). *Jurnal Citra Pendidikan (JCP) PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN GERAK DAN TARI KEARIFAN LOKAL NGADA UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK ST . SKOLASTIKA MATAIA kurang menarik minat anak untuk belajar gerakan . Cara u. 1*, 99–114.
- Susanti, E. D. (2019). Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 84–96.
- <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p084>
- Suyadi, Calista, W., & Puspita, D. (2018). Perkembangan Fisik-Motorik Siswa Usia Dasar. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(2), 170–182.
- Wahid, A. H., Rozi, F., Baharun, H., Hidayati, W., & Bon, A. T. (2021). *Information Technology in the Development of Language Aspects of Early Childhood*.
- Wati, K. I., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Membatik Menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B PAUD Aisyiyah III Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 2(2), 91–94. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2>
- Widyantara, I., & Rasna, I. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 113–122.
- Yuliasuti, S. M., Kurniah, N., & Ardina, M. (2020). Penerapan Metode Latihan Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Tari Kreasi Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Pada Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 25–30.
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan). *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 2.