

PENGGUNAAN *LEARNING TOGETHER* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN MICROSOFT EXCEL

USE OF LEARNING TOGETHER TO IMPROVE STUDENTS' MICROSOFT EXCEL LEARNING ACTIVITIES

Nurita Putranti

Guru Bimbingan TIK SMA Negeri 2 Pontianak

Jl. RE. Martadinata, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

koncoitha@yahoo.com

Diterima tanggal: 16 Juli 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 13 Juli 2016, disetujui tanggal: 27 Juli 2016.

ABSTRAK: *Tingkat keaktifan siswa dalam mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara klasikal rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa kelas XII IIS 4 SMA Negeri 2 Pontianak, dalam mempelajari Microsoft Excel pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan "learning together". Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang meliputi 2 siklus: (1) Siklus I, yang membahas materi fungsi teks, tanggal, dan waktu; dan (2) Siklus II, yang membahas materi fungsi statistik dan logika. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa adalah 54%, dan pada siklus II, persentase ini naik menjadi 77%. Disarankan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe learning together sebagai model pembelajaran pada materi formula Microsoft Excel untuk meningkatkan aktivitas siswa. Pembelajaran dengan model learning together mampu membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.*

Kata Kunci: *aktivitas siswa, formula microsoft excel, learning together.*

ABSTRACT: *Students' activity in learning information and communication technology (ICT) in classical setting is low. One of the efforts that teachers can take to cope with this problem is by applying an interesting and innovative learning model. This research was aimed to get to know the activity improvement of XII IIS 4 students of SMA Negeri 2 Pontianak, in learning Microsoft Excel in the first semester of 2015/2016 academic year by using "learning together". It applied classroom action research method, that was carried out in two phases: (1) cycle I, i.e. about the material of text, date, and time functions; and (2) cycle II, i.e. about the material of statistic and logic functions. Data collection was conducted by using students' activity observation form, teacher's activity observation form, and documentation. Data analysis was conducted by using descriptive qualitative technique. The result indicates some improvement on students' activity. In cycle I, students' activeness percentage was 54%, while in cycle II, it increased to be 77%. It is recommended that teachers should apply cooperative learning with the type of "learning together" as the learning model for the material of Microsoft Excel formula to improve students' activity. By using learning together, learning process can make the students more active so that the learning objectives can be achieved optimally.*

Keywords: *students' activity, microsoft excel formula, learning together.*

PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENGEMBANGAN BANK SOAL DAERAH

ROLE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN REGIONAL QUESTION-BANK DEVELOPMENT

Rogers Pakpahan

Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemdikbud

Jl. Gunung Sahari Raya No 4 Jakarta, Indonesia

E-mail: ropakpakro@yahoo.com

*Diterima tanggal: 11 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 23 Agustus 2016, disetujui tanggal:
02 September 2016.*

ABSTRAK: Masalah yang menjadi fokus kajian adalah mengenai peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengembangan Bank Soal Daerah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di suatu wilayah. Tujuan kajian ini adalah untuk mendeskripsikan peranan TIK dalam pengembangan Bank Soal Daerah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Proses pengembangan instrumen penilaian (soal standar) menggunakan internet dan komputer serta perangkatnya. Pengelolaan Bank Soal Daerah dapat dilakukan secara bersama antara satuan pendidikan dengan dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota. Bank Soal Daerah dengan soal standar membantu para pendidik dalam pelaksanaan penilaian. Hasil penilaian digunakan untuk perbaikan dalam pembelajaran sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan. Permintaan soal oleh satuan pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan jaringan teknologi informasi atau melalui internet sehingga kerahasiaan soal terjaga. Kajian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan TIK berperan untuk mewujudkan Bank Soal Daerah dan pengembangan soal standar yang digunakan oleh pendidik pada penilaian internal. Penggunaan soal standar oleh sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui upaya sekolah menelusuri dan membandingkan hasil penilaian antarsekolah.

Kata kunci: penilaian, bank soal daerah, mutu pendidikan, soal standar.

ABSTRACT: The problem that is focused on in this study is about the role of Information and Communication Technology (ICT) in the development of Regional Question-Bank in order to improve educational quality in the region. The objective of this study is to describe the role of ICT in the Regional Question-Bank development to improve educational quality. Regional Question-Bank management is carried out by educational units with provincial/district/city educational office. Regional Question-Bank with standardized questions supports teachers performing assessment. The assessment result is used to improve their teaching process so that the educational quality will improve too. Question inquiry from the educational units is served through the internet that keeps its confidentiality. This study concludes that ICT plays roles in Regional Question-Bank development as well as its standardized content that will be used by teachers for their internal assessment. The usage of standardized questions by schools is expected to be able to improve educational quality through inter-school assessment comparison.

Keywords: assessment, regional question-bank, educational quality, standardized questions.

KONTRIBUSI DIKLAT *ONLINE* TERHADAP CALON PEJABAT FUNGSIONAL PENGEMBANG TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

ONLINE TRAINING CONTRIBUTION TO THE FUNCTIONAL OFFICIAL CANDIDATES OF INSTRUCTIONAL DESIGNERS

Arie Kurniawan

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK-Kemdikbud),
Jl. Sorowajan Baru 367, Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
E-mail: arie.kurniawan@kemdikbud.go.id

Sudirman Siahaan

Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Puskurbuk-Balitbang, Kemendikbud),
Jl. Gunung Sahari Raya Nomor 4 Pasar Senen, Jakarta Pusat, DKI Jakarta, Indonesia
E-mail: pakdirman@yahoo.com

*Diterima tanggal: 16 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 29 Agustus 2016, disetujui tanggal:
10 September 2016*

ABSTRAK: Masalah yang menjadi fokus di dalam penelitian ini adalah mengenai kontribusi diklat online bagi calon pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (JF-PTP) melalui fasilitas portal Rumah Belajar (Portal Rumbel). Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji sejauh mana kontribusi diklat online terhadap calon pejabat fungsional PTP, ditinjau dari aspek: (1) jumlah peserta; (2) persentase kelulusan; dan (3) kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam penyelenggaraan diklat online itu sendiri. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu mengolah dan menganalisis data dan informasi yang diperoleh dari responden dan dokumen serta menyajikannya secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diklat online mempunyai kontribusi yang cukup besar bagi calon pejabat fungsional PTP karena: (1) mampu meningkatkan jumlah peserta diklat bagi calon pejabat fungsional PTP; (2) mampu menghemat biaya pelaksanaan dan transportasi peserta; (3) mampu meningkatkan persentase kelulusan pada tahun pertama; dan (4) diperlukan kerjasama antara Pustekkom-Kemendikbud selaku penyelenggara diklat online dengan instansi asal peserta mengenai pemberian tugas tambahan selama mengikuti diklat online.

Kata Kunci: Diklat Online, Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran.

ABSTRACT: The problem focused in this study is about online training contribution for functional official candidates of instructional designers through the government-managed learning portal called Rumah Belajar. The aim of this study is to review online training contribution for official candidates of instructional designers from the aspects of: (1) the number of participants; (2) graduation percentage; and (3) problems encountered in the online training implementation. The method used is a descriptive analysis by processing and analyzing the data and information obtained from the respondents and available documents, and then presenting it descriptively. The result shows that online training has great a contribution for functional official candidates of instructional designers because: (1) it increases the number of online training participants for functional official candidates; (2) it saves some training cost; (3) it increases the graduation percentage at the first year; and (4) it needs some collaboration between ICT Centre for Education and Culture (Ministry of Education and Culture) and the institutions of the participants on the job awarding during the training.

Key Words: Online Training, Functional Office of Instructional Designers.

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AUDIO CERITA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI

NEED ANALYSIS FOR AUDIO MEDIA OF CHARACTER-EDUCATION STORY FOR EARLY-AGED CHILDREN

Suparti dan Mariana Susanti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) - Kemendikbud
Jl. Sorowajan Baru 367 Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
suparti@kemdikbud.go.id; mariana.susanti@kemdikbud.go.id

*Diterima tanggal: 25 Agustus 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 12 September 2016, disetujui tanggal:
18 September 2016*

ABSTRAK: Metode pembelajaran yang banyak digunakan tenaga pendidik di PAUD/TK adalah bermain dengan slogan 'bermain sambil belajar'. Selain metode bermain, ada metode bercerita dan bernyanyi. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang efektif untuk memperkenalkan nilai-nilai mulia pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan data dan informasi mengenai: (1) kemampuan guru dalam bercerita; (2) kebutuhan guru akan media audio cerita pendidikan karakter untuk PAUD; (3) media audio pendidikan karakter untuk PAUD; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa disampaikan melalui media audio bercerita. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2016. Populasi penelitian adalah guru-guru TK di Propinsi DIY. Sebanyak 20 guru TK menjadi sampel penelitian ini dengan menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen kuesioner dan panduan wawancara digunakan untuk menjangkau kebutuhan guru PAUD akan media audio cerita pendidikan karakter untuk anak usia dini. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan guru dalam bercerita cukup baik meskipun masih memiliki keterbatasan; (2) guru membutuhkan media audio yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter; (3) media audio pendidikan karakter yang dibutuhkan adalah cerita binatang; dan (4) nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan mengacu pada kurikulum PAUD 2013. Dengan demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa guru membutuhkan media audio dalam bentuk cerita binatang untuk membantu menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini.

Kata Kunci: cerita, media audio, pendidikan karakter.

ABSTRACT: The learning methods that are most widely used by kindergarten teachers is 'by playing'. It is in accordance with their popular slogan 'learning while playing'. Beside in playing, learning can also be carried out in story telling or singing activities. Storytelling is an effective method that can be applied to introduce noble values to early-aged children. The purpose of this research is to get data and information about: (1) teachers' ability of conducting storytelling; (2) teachers' need for audio media on character education story for early-aged children; (3) audio media on character education story for early-aged children; and (4) moral values that can be delivered through audio media of storytelling. This research was done in June 2016. The population of this research was kindergarten teachers in Yogyakarta Province. The sample, 20 teachers, were taken by using simple random sampling. This research applies qualitative descriptive method by using questionnaire and interview guidance to get to know the need of early-aged children teachers. The result shows that: (1) the teachers' storytelling ability is good enough; (2) there is a need of audio media for the teachers to deliver character education; (3) the audio media required is about fables; and (4) the character values delivered refer to the 2013 curriculum of early-aged education. Based on the finding, teachers need fable audio media for them to deliver character value education to early-aged children.

Keywords: story, audio media, character education.

PERBANDINGAN TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA MELALUI MEDIA INTERAKTIF MISCHIEF DAN KONVENSIONAL

COMPARISON THE LEVEL OF UNDERSTANDING STUDENT'S MATHEMATICAL CONCEPT USING INTERACTIVE MISCHIEF AND CONVENTIONAL MEDIA

Ismah dan Sarah Afifah
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cirendeu-Ciputat, Tangerang Selatan, Indonesia
ismah.fr@gmail.com; sheera.cimberly@yahoo.com

Diterima tanggal: 05 September 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 21 September 2016, disetujui tanggal: 04 Oktober 2016

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional pada materi relasi dan fungsi. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 20 Jakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Kelas VIII-1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media interaktif mischief sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan hipotesis terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman konsep matematika siswa melalui media interaktif mischief dan media konvensional. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan yang menunjukkan hasil uji-t (dua pihak) sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} yakni 1,991 ($2,162 > 1,992$). Selain itu, hasil perhitungan uji-t (satu pihak) menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,162 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,665 ($2,162 > 1,665$). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa yang diajar menggunakan media interaktif mischief lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan media konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kata Kunci: pemahaman konsep matematika, audio visual, mischief, relasi dan fungsi.

ABSTRACT: The objective of this study was to get to know the comparison between mathematical concept understanding by students through "mischief" interactive media and conventional media on the material of relations and functions. The object was the students of grade VIII at MTs Negeri 20 Jakarta in 2014/2015 Academic Year. Grade VIII-1 was stated to be the experimental class and grade VIII-2 was as the control class. The experimental class was taught by using mischief interactive media while the control class was taught by using conventional media. This study used quasi experiment with the hypothesis that there was difference in understanding level on mathematical concept by students taught by using mischief interactive media and those taught by conventional media. The result showed that there was difference in the use of mischief interactive media and conventional media in terms of the students' understanding level on mathematical concept at experimental class and control class. This was proven by the result of calculation showing the result of t-test (two parties) amounting to 2.162 greater than t_{table} which was 1.991 ($2.162 > 1.992$). In addition, the calculation result of t-test (one-party) showed that t_{hitung} 2.162 was greater than t_{tabel} 1.665 ($2.162 > 1.665$). Based on the data analysis, it can be concluded that the average of students' understanding on mathematical concept taught by using mischief interactive media was higher than those taught by using conventional media. This study result is expected to be inspiring schools in developing information and communication technology based learning material.

Keywords: mathematical concept understanding, audio visual, mischief, relations and functions.

MEDIA GAMBAR YANG DIPROYEKSIKAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS 3 SD BANYURIPAN

SLIDE'S IMAGE PROJECTED MEDIA FOR IMPROVING POEM WRITING SKILL ON THE THIRD GRADE OF BANYURIPAN ELEMENTARY SCHOOL

Isyani

SD Banyuripan UPT/PPD Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul

Kenalan Bangunjiwo Kasihan Bantul Yogyakarta, Indonesia

Email, isyani040@gmail.com

Diterima tanggal: 12 September 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal 25 September 2016, disetujui tanggal 09 Oktober 2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar yang diproyeksikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar menulis puisi pada siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis and Mc Taggart. Subyek penelitian adalah siswa kelas III SD Banyuripan yang berjumlah 16 siswa pada tahun pelajaran 2015-2016. Terdapat 4 indikator dalam penelitian ini, yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru tentang pembuatan puisi melalui gambar yang diproyeksikan, (2) menuliskan ide puisi dengan bantuan gambar yang diproyeksikan, (3) menentukan 4 kata kunci dengan bantuagambar yang diproyeksikan, dan (4) mengembangkan kata kunci menjadi bait puisi. Dan 4 indikator kompetensi menulis puisi, yaitu: (a) bunyi/rima, (b) diksi/pilihan kata, (c) bentuk visual, dan (d) makna. Hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media gambar yang diproyeksikan lebih tinggi daripada metode ceramah. Hal ini bisa dilihat pada: (1) prosentase ketuntasan menulis puisi yang lulus KKM mencapai 87,5%, (2) Kualitas proses pembelajaran naik dari 70,83% menjadi 90,62%, (3) Nilai rerata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 68,50 (dengan metode ceramah) menjadi 77,69 pada siklus I menjadi 81,06% pada siklus II, (4) Temuan dalam penelitian ini adalah media gambar yang diproyeksikan dapat meningkatkan kompetensi menulis puisi siswa, namun diperlukan tambahan aktifitas pembelajaran yang berupa: (a) latihan menebak gambar, (b) menambah daftar kosa kata, dan (c) pemberian pedoman struktur kalimat lengkap dan tak lengkap.

Kata Kunci: Media gambar yang diproyeksikan, keterampilan menulis, puisi.

Abstract: The purpose of this research is to describe the application of slide image media in improving the skill of poem writing on the third grade of Banyuripan Elementary School, Kasihan, Bantul, Jogjakarta Province. This research was classroom action research method using Stephen Kemmis and Mc Taggart model. The subject of the research were sixteen students in the third grade of SD Banyuripan in the academic year 2015-2016. It was handle with two cycles. There are four indicators of learning process, that are (1) giving the teacher's explanation about how to make a poem, (2) writing the idea of poem based on the slide's images (3) finding the four keywords based on the slide's images proyected, (4) developing the keywords become the poem. A good poem has four basic characteristics, included: (a) rhyme, (b) diction, (c) visual type, and (d) meaning. The analysis technique was quantitative descriptive approach. The concludes is the result of the research using slides' images is higher than ekspository method, they are: (1) the percentage of class competence on poem writing over KKM (minimum competences) is 87,5%. It is higher than the first cycle that was 50%, (2) the quality of learning process increased from 70,83% to 90,62%. (3) the average class score increased from 68,50 (using ekspository method) became 77,69% at first cycle to 81,06% at second cycle using slide's images proyected media, (4) the research findings is to increase the students' capability on writing poem is required three adding activities, those are: (a) excercises for guessing picture's content, and (b) providing vocabularies, (c) providing grammer guide, complete and uncomplete structure.

Keywords: Slide's images proyected media, writing skill, poem.

EVALUASI PEMANFAATAN MEDIA AUDIO GELARIA (GERAK DAN LAGU ANAK CERIA)

UTILIZATION EVALUATION OF GELARIA AUDIO MEDIA

Kulsum Nur Hayati

Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran pada BPMRP Kemdikbud
Jalan Sorowajan Baru 367 Banguntapan Yogyakarta, Indonesia
kulsum.nur@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 10 Oktober 2016, dikembalikan untuk direvisi tanggal: 26 Oktober 2016, disetujui tanggal 11 November 2016

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media audio Gelaria dalam menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan teknik survey di 8 propinsi yaitu DIY, Sulawesi Barat, NTT, Jawa Barat, Bengkulu, Jawa Timur, Banten, dan Kalimantan Selatan. Teknik sampling menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel 24 guru dan 80 anak didik. Judul media audio Gelaria yang digunakan dalam pembelajaran yaitu "Angsa". Teknik pengumpulan data dengan observasi pemanfaatan model, kuesioner tentang pemanfaatan Gelaria untuk pendidik PAUD, dan lembar pengamatan surveyor. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menafsirkan data tentang ketercapaian tujuan pengembangan model. Hasil penelitian menunjukkan: 1) siswa dapat menyanyikan lagu sesuai nada dan irama musik dengan baik (85%); dan 2) siswa dapat melakukan gerakan sesuai lirik lagu dan irama musik dengan baik (85%). Gerakan yang dilakukan beragam, mulai dari menggerakkan kepala sampai menggerakkan kaki. Hasil penelitian juga menunjukkan jenis-jenis gerakan yang siswa mengalami kesulitan dalam melakukannya. Berdasar hasil penelitian saran yang perlu ditindaklanjuti yaitu Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut dengan jenis gerakan yang lebih bervariasi dan simpel serta lagu yang mudah dihafalkan oleh anak usia dini. Gelaria perlu dikembangkan lebih lanjut agar kemampuan fisik motorik anak dapat distimulasi dengan tepat dan membantu guru yang kesulitan dalam menumbuhkembangkan fisik motorik anak.

Kata Kunci: evaluasi, seni, fisik motorik, media audio Gelaria

Abstract: This study aimed to evaluate the use of audio media Gelaria in stimulating artistic ability and physical motor skills of young children. This study is the evaluation of the survey technique in 8 provinces of Yogyakarta, West Sulawesi, East Nusa Tenggara, West Java, Bengkulu, East Java, Banten and South Kalimantan. The sampling technique used purposive sampling with a sample of 24 teachers and 80 students. Title Gelaria audio media used in the learning of "Angsa". Data collection techniques with the use of a model observation, a questionnaire on the use Gelaria for early childhood educators, and surveyor observation sheet. The data were analyzed descriptively to interpret data on the achievement of the objectives of model development. The results showed: 1) students can sing songs to suit the tone and rhythm of the music with a good (85%); and 2) students can perform corresponding movements song lyrics and rhythm of the music with a good (85%). Movements performed diverse, ranging from moving the head to move the legs. The results also suggest the kinds of movements that students have difficulty in doing so. Based on the results of research that need to be followed that advice Gelaria should be developed further with more varied types of movement and is simple and easy songs memorized by younger children. Gelaria need to be developed further so that the physical capabilities of the child's motor can be stimulated with the right and help teachers develop physical motor difficulties in children.

Keywords: evaluation, art, physical motor skills,, audio media Gelaria