

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GERAK DAN LAGU ANAK CERIA (GELARIA) DI TAMAN KANAK-KANAK

### *The Implementation of GELARIA Learning Model in Kindergarten*

Arie Kurniawan

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK)  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud)  
Jl. Sorowajan Baru Nomor 367, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, Indonesia  
[arie.kurniawan@kemdikbud.go.id](mailto:arie.kurniawan@kemdikbud.go.id)

---

*Diterima:*  
09 Juli 2020

*Direvisi:*  
02 November 2021

*Disetujui:*  
20 Desember 2021

---

**ABSTRAK:** Gerak dan Lagu Anak Ceria (GELARIA) dikembangkan untuk menumbuhkembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. GELARIA merupakan sebuah model pembelajaran gerak dan lagu di mana bentuk gerakan disesuaikan dengan lirik lagu untuk anak usia dini 4 hingga 6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan model GELARIA di TK mulai dari sebelum, selama, dan setelah pemanfaatan. Hal ini juga meliputi pengamatan performa anak selama pembelajaran, hambatan yang dihadapi, hingga langkah yang diambil guru dalam menyelesaikan masalah. Responden dari penelitian ini adalah 15 anak TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Sebelum pemanfaatan, guru terlebih dahulu mempelajari petunjuk pemanfaatan dan memberikan contoh gerakan secara berulang, Selama pemanfaatan, guru mengkondisikan suasana pembelajaran hingga anak mampu melakukan gerakan dari awal sampai akhir tanpa bantuan dari guru. Setelah pemanfaatan, guru memberikan apresiasi dan melakukan tanya jawab dengan anak terkait isi dari program audio. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio GELARIA mampu menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Hambatan yang dihadapi adalah keterbatasan alat pemutar, ruang belajar yang kurang mendukung, perbedaan minat belajar anak, penggunaan bahasa dalam program tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini, serta opening program yang terlalu lama.

**Kata Kunci:** GELARIA, fisik motorik, pembelajaran, anak usia dini

**ABSTRACT:** Gerak dan Lagu Anak Ceria (GELARIA) is developed to foster the physical motoric abilities of early age children. GELARIA is a movement and song learning model in which the movement is aligned with the the song lyrics for early age children of 4 through 6 years old. The objective of this research is to know how GELARIA learning model is implemented in TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto before, during, and after the utilization. This also includes children performance observation during the learning process, the problems faced, as well as the teachers' response to solve the problems. The objects of this research are 15 children at TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto. This research applies descriptive method with observation and interview. Before the utilization,

*the teacher learns the guidance book and repeatedly gives movement examples. During the utilization, the teacher makes the learning condition so that the children are able to make all movements from beginning to end without their teacher's help. After the utilization, the teacher gives appreciation and delivers ask-and-answer session with the children regarding the content of the audio media. The obstacles faced are the limited number of playing equipment, unsupportive study rooms, differences in children's learning interests, the language that is not in accordance with the level of early age children development, and the program opening that is too long.*

**Keywords:** *GELARIA, physical motoric, learning, early age children*

---

## **PENDAHULUAN**

Masa usia emas atau *golden age*, yaitu masa mulai janin dalam kandungan hingga lahir sampai berusia 6 tahun, merupakan fase terpenting pada kehidupan manusia. Pada masa inilah kecerdasan dan karakter seseorang di masa yang akan datang ditentukan. Masa keemasan ini seringkali dimaksimalkan untuk membina potensi tumbuh kembang anak yang meliputi aspek fisik maupun non fisik, dengan harapan anak akan berkembang secara optimal (Uce, 2015).

Hadisi, (2015) menyatakan bahwa kita harus memaksimalkan kemampuan dan potensi anak dengan melakukan pembinaan, pengarahan, pembimbingan, dan pembentukan karakter pada masa *golden age* ini. Anak yang pada masa *golden age* memperoleh kualitas pendidikan dan pengajaran yang baik diharapkan memiliki tingkat produktivitas yang tinggi, kepekaan, dan moral yang baik Ketika dewasa.

Menyadari pentingnya masa *golden ge* pada perkembangan sumber daya manusia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Standar pendidikan anak usia dini (PAUD) ini meliputi: standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana,

pengelolaan dan pembiayaan. Adapun standar PAUD ini berfungsi sebagai: 1) dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, tindak lanjut pendidikan dalam rangka mewujudkan PAUD bermutu; 2) acuan setiap satuan dan program PAUD untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional; dan 3) dasar penjaminan mutu PAUD.

Sesuai dengan standar isi, lingkup perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Aspek fisik motorik yang dimaksud meliputi: 1) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; 2) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan 3) kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia, kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Perkembangan fisik motorik anak mempunyai peran yang sama penting dengan aspek perkembangan lainnya. Hal ini karena perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Perkembangan fisik

motorik anak dapat diamati dengan mudah melalui panca indera. Salah satunya adalah adanya perubahan ukuran pada tubuh anak. Perkembangan fisik dapat diartikan sebagai pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh anak, dan yang paling mudah dilihat adalah perubahan bentuk dan ukuran tubuh. Perkembangan motorik merupakan perubahan yang terjadi secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan. Gerakan yang dimaksud merupakan hasil interaksi antara kematangan dan latihan selama kehidupan (Fitriani, 2018).

Pendapat lain menyatakan bahwa gerakan motorik merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia. Gerakan tubuh ini disengaja, otomatis, cepat, akurat, dan merupakan rangkaian koordinasi dari beratus-ratus otot yang rumit (Hasanah, 2016).

Ada beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan motorik pada anak, yaitu faktor genetik, kekurangan gizi, pengasuhan serta latar belakang budaya. Oleh karena itu, pada beberapa anak, latihan tidak selalu dapat membantu memperbaiki kemampuan motoriknya. Hal ini dikarenakan ada anak yang memiliki masalah pada susunan syarafnya sehingga menghambat keterampilan motorik tertentu (Dwi Imam Efendi, 2015).

Terkait dengan upaya mengembangkan motorik pada anak usia dini, Paspiani, (2015) menyatakan bahwa gerak dan lagu sangat baik diberikan kepada anak usia dini. Melalui gerak dan lagu, anak dirangsang untuk gerakan tubuh, tari, serta olah raga yang berhubungan dengan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan koordinasi mata dengan tangan dan kaki. Tujuan dari kegiatan gerak dan lagu ini adalah agar anak mampu menggerakkan tubuhnya sesuai dengan irama dan syair lagu.

Pendapat lain mengenai pembelajaran gerak dan lagu disampaikan oleh Widhianawati, (2011), yang mengartikan gerak dan lagu sebagai pembelajaran

yang menggunakan media *tape*, *CD*, alat-alat musik dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan kemampuan bernyanyi dan bermain alat musik, dapat menggerakkan tubuhnya sesuai dengan irama dan syair lagu, serta dapat menari dengan luwes dan lentur. Sejalan dengan pendapat-pendapat di atas, Prahesti dan Dewi, (2020) menyatakan bahwa kegiatan gerak dan lagu ini sifatnya melekat erat dan tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Terkait dengan pemilihan media dalam pembelajaran gerak dan lagu, (Nisa dan Suwardi, (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tingkat usia anak agar kemampuan anak bisa berkembang sesuai dengan usianya. Guna menumbuhkembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini, pada tahun 2015 Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) mengembangkan model pembelajaran berbasis audio dengan nama Gerak dan Lagu Anak Ceria (GELARIA). GELARIA merupakan sebuah model pembelajaran gerak dan lagu dalam bentuk gerakan sesuai lirik lagu untuk anak usia dini usia 4 – 6 tahun, (BPMRPK Kemendikbud, 2015). Satuan unit media pembelajaran ini selanjutnya disebut program.

Program dalam model pembelajaran GELARIA memiliki spesifikasi sebagai berikut: 1) gerakan sesuai dengan lirik lagu; 2) program berisikan lagu (musik dan vokal); 3) setiap program berisi 3 lagu (awal, inti, akhir) yang dikemas secara *medley*; 4) lirik lagu disesuaikan dengan judul program; 5) program disertai dengan petunjuk pemanfaatan; 6) format *file* adalah MP3; 7) durasi program 6 menit; 8) alat pemutar yang digunakan antara lain MP3 *Player*, komputer, dan *smartphone*; 9) sifat program adalah sebagai penunjang (suplemen) pembelajaran; dan 10) fungsi program adalah sebagai media pembelajaran secara klasikal. Sedangkan audio dari GELARIA memiliki kerangka program sebagai berikut: 1) lagu pembuka program; 2) narator membuka program; 3) gerak mengikuti lirik

lagu, di mana lirik lagu ini memiliki alur cerita; 4) narator menutup program; dan 5) lagu penutup program (BPMRP Kemendikbud, 2015).

Pengembangan model pembelajaran GELARIA ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*). Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Penelitian kali ini fokus pada tahap *Implementation* atau penerapan. Tahap penerapan merupakan tahapan di mana rancangan dan model/metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama tahap penerapan ini, rancangan model/metode diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan menurut model/metode yang sedang dikembangkan, selanjutnya dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan berikutnya (Mulyatiningsih, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan model GELARIA di TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto sesuai dengan panduan pemanfaatannya. Mulai dari langkah yang dilakukan guru sebelum pemanfaatan GELARIA, selama pemanfaatan GELARIA, setelah pemanfaatan GELARIA, pengamatan *performance* anak selama pembelajaran, hambatan yang dihadapi hingga langkah yang diambil guru dalam menyelesaikan masalah.

Penelitian ini terbatas pada bagaimana penerapan model GELARIA di TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto, sehingga masih memungkinkan untuk diteliti lebih lanjut. Hayati, (2017) melakukan penelitian guna mengevaluasi model pembelajaran GELARIA. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran GELARIA ini mampu menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Stimulasi kemampuan seni dilakukan melalui pengenalan lagu pada anak, sedangkan kemampuan fisik motorik anak dikembangkan melalui gerak sesuai dengan lirik lagu (Hayati, 2017). Selain penelitian

oleh Hayati, Innayah pada tahun 2020 juga meneliti tentang evaluasi hasil penerapan media audio GELARIA. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah: 1) reaksi peserta didik memperlihatkan bahwa mereka tertarik, senang, dan gembira belajar melalui GELARIA; 2) proses belajar menunjukkan bahwa peserta didik bersemangat, memperhatikan, dan sebagian besar aktif; 3) perilaku peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata mereka menguasai gerak dan lirik lagu; 4) dampak diketahui dari kejuaraan lomba yang diikuti dengan indikasi keberhasilan pada kriteria berhasil; 5) secara umum tidak ada kendala pada aspek sumber daya manusia, sarana prasarana, dan dana (Innayah, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Hayati merupakan penelitian dalam rangka pengembangan model pembelajaran dengan memanfaatkan GELARIA. Penelitian oleh Innayah merupakan penelitian evaluasi yang dilaksanakan setelah program diseminasikan serta pendidik mendapatkan bimbingan teknis pemanfaatannya. Adapun penelitian ini ingin mengetahui bagaimanakah penerapan GELARIA pada proses pembelajaran di TK Negeri Pembina Jeneponto, dilihat dari persiapan, pemanfaatan, pengamatan serta hambatan yang dihadapi.

## METODA

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Jeneponto pada tanggal 29 Juli hingga 2 Maret 2020. TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto terletak di Jl. Kesehatan, Desa/Kelurahan Empoang, Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan. TK ini merupakan salah satu sekolah peserta bimbingan teknis pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Anak Usia Dini (MAPAUD) yang dilakukan oleh Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) pada tanggal 24 hingga 26 Juli 2019. Seluruh peserta bimbingan teknis memperoleh alat pemutar audio lengkap dengan program audio yang tersimpan

dalam SD Card. SD Card ini sudah diatur sedemikian rupa sehingga tidak boleh dilepas dan dimasukkan ke alat pemutar lainnya. Setelah mengikuti bimbingan teknis, TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto secara aktif memanfaatkan MAPAUD khususnya GELARIA dalam proses pembelajaran sehingga layak untuk diteliti. TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto memiliki peserta didik lebih dari 100 anak, 7 rombongan belajar yang terdiri dari 1 kelompok bermain, 2 kelompok A, dan 4 kelompok B serta 12 orang tenaga pendidik (TK Negeri Pembina, 2019).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data berupa analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara mendeskripsikan kemudian memaknai data yang diperoleh. Untuk menajamkan analisis data, digunakan data kualitatif dan kuantitatif (Anwas dan Sugiarti, 2020). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan fisik motorik anak serta panduan wawancara. Guru mengamati *performance* anak ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media audio pembelajaran GELARIA, kemudian memberikan skor antara 1 sampai 4 sesuai dengan *performance* yang ditunjukkan oleh anak. Adapun responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B3 sebanyak 15 anak. Selanjutnya, guru akan mengisi lembar observasi, kemudian data yang diperoleh akan dimaknai oleh peneliti. Data yang terkumpul kemudian divalidasi dengan menggunakan *expert judgement* melalui *focus group discussion* (FGD).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pada umumnya anak usia dini sangat menyukai aktivitas gerak dan lagu. Setiap anak akan bereaksi jika mendengarkan lagu yang dirasa menarik, apalagi ada gerakan tertentu yang dilakukan ketika mendengar lagu tersebut. Sebelum memanfaatkan GELARIA, anak-anak TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto mengikuti kegiatan gerak dan lagu yang diiringi lagu biasa, bukan

lagu yang khusus diciptakan untuk kegiatan gerak dan lagu. Setelah menggunakan GELARIA, anak-anak sangat senang dalam melakukan kegiatan gerak dan lagu. GELARIA ini dapat menstimulus peserta didik untuk bergerak sesuai dengan lirik lagu yang mereka dengar. Anak-anak yang awalnya malas bergerak atau kaku, perlahan mulai ikut aktif dan mampu bergerak sesuai dengan lirik lagu.

Secara garis besar, ada 3 langkah yang hendaknya dilakukan oleh guru ketika memanfaatkan program GELARIA, langkah tersebut meliputi sebelum pemanfaatan, selama pemanfaatan, dan sesudah pemanfaatan (Hayati, 2017).

### Sebelum Pemanfaatan Program

Sebelum memanfaatkan program GELARIA, guru terlebih dahulu melakukan beberapa langkah supaya memperoleh hasil yang optimal. Langkah-langkah tersebut adalah:

1. Guru mempersiapkan perangkat keras yang akan digunakan untuk memutar program. Bisa menggunakan MP3 player, komputer, ataupun smartphone.
2. Guru menyiapkan file program audio GELARIA yang akan diputar.
3. Guru mempelajari petunjuk pemanfaatan.
4. Guru mempelajari program dengan cara mendengarkan dan mempraktikkan gerakan fisik motorik, sebelum memanfaatkan program.
5. Guru menguasai teknik pengenalan gerak anak usia dini.
6. Guru melakukan apersepsi (tentang tema, tujuan, manfaat, dan aturan mainnya).
7. Guru memberikan motivasi pada anak.
8. Guru mempersiapkan anak untuk mengikuti rencana kegiatan pembelajaran dengan menggunakan GELARIA supaya anak dapat berperan secara aktif dalam pembelajaran.
9. Guru menyiapkan bahan penunjang jika diperlukan, misalnya berupa gambar atau media lainnya.

10. Guru memberikan contoh gerakan satu persatu kemudian anak menirukan bersama-sama.
11. Lakukan berulang-ulang agar anak paham dan hafal gerakannya.

### Selama Pemanfaatan Program

Beberapa hal yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran GELARIA antara lain:

1. Guru menyiapkan ruangan kelas, meliputi tempat duduk dan tata suara.
2. Guru harus memastikan bahwa program siap diputar.
3. Guru mengkondisikan suasana pembelajaran tetap tenang, kondusif dan konsentrasi pada saat program GELARIA diputar.
4. Setiap pertanyaan dari anak, dijawab guru secara interaktif.
5. Apabila anak sudah paham dan hafal putarkan program lagu yang dibawakan.
6. Guru bersama anak melakukan gerakan dengan diiringi program gerak lagu.
7. Lakukan berulang-ulang (2 atau 3 kali), agar anak paham dan hafal.
8. Anak melakukan Gerakan dengan diiringi program gerak lagu mulai dari awal sampai selesai bersama-sama tanpa bantuan guru.

### Sesudah Pemanfaatan Program

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru setelah memanfaatkan program GELARIA. Langkah tersebut adalah:

1. Guru memberikan apresiasi terhadap kegiatan yang dilakukan anak.
2. Guru mengevaluasi kegiatan yang dilakukan anak, apakah sudah sesuai dengan petunjuk pemanfaatan.
3. Guru terus memberikan motivasi kepada anak.
4. Guru mengadakan tanya jawab terkait isi program, misalnya hewan-hewan yang disebut dalam lagu dan bagaimana gerakannya

### Hasil Pengamatan

Pada tahap pengamatan, guru mengamati *performance* anak ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan GELARIA. Judul program GELARIA yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Cilukba", "Goyang"; serta "Jerapah, Kupu-kupu, dan katak". Guru menggunakan lembar observasi yang terdiri dari butir-butir pengamatan yang harus dilakukan oleh siswa/*performance*. Adapun *performance* tersebut dikaitkan dengan perkembangan fisik motorik anak, dan diberi skor 1 - 4. Skor 1 diberikan jika kemampuan fisik motorik anak belum berkembang (BB), skor 2 diberikan jika mulai berkembang (MB), skor 3 diberikan jika berkembang sesuai harapan (BSH), dan diberikan skor 4 jika berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian, skor maksimal yang bisa diperoleh untuk masing-masing *performance* adalah 60.

Secara umum, *performance* anak yang diamati ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model GELARIA adalah:

1. Anak dapat megal-megol di tempat
2. Anak dapat menganggukan kepala
3. Anak dapat membungkuk
4. Anak dapat melompat
5. Anak dapat membungkuk sambil berjalan ke depan
6. Anak dapat berjalan maju dengan lurus
7. Anak dapat melompat-lompat
8. Anak dapat mengangguk-anggukan kepala
9. Anak dapat bergerak memutar sambil kedua tangan di pinggang
10. Anak dapat bergerak memutar sambil kedua tangan di pinggang dan berjalan.

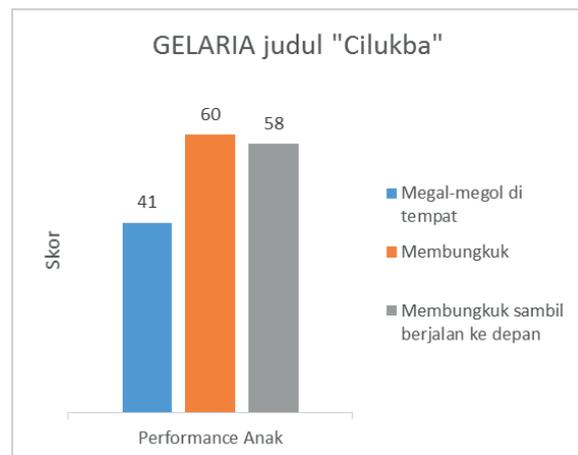
Namun demikian, tidak semua *performance* ini muncul di satu judul program. Setiap judul program memiliki *performance* yang beraneka ragam, meskipun ada beberapa yang sama, tergantung dari gerakannya. Adapun gerakan yang harus

dilakukan oleh anak berbeda-beda dalam setiap programnya. Semua perintah gerakan tergantung pada lirik lagu yang dinyanyikan. Oleh karena itu, gerakan yang diamati oleh guru bisa jadi berbeda-beda pada setiap programnya.

#### Pengamatan ke-1

Guru melakukan pengamatan pertama pada hari Jumat tanggal 8 Februari 2020, dan program GELARIA yang diputar berjudul "Cilukba". Pada program berjudul "Cilukba" ini, *performance* anak yang diamati adalah:

1. Anak dapat megal-megol di tempat.  
Dari 15 anak yang diamati, 11 anak memiliki *performance* BSH sehingga memperoleh skor 3. Selanjutnya 4 anak memperoleh skor 2 karena memiliki *performance* MB. Secara keseluruhan, total skor untuk *performance* megal-megol di tempat adalah 41.
2. Anak dapat membungkuk.  
Dari hasil pengamatan, seluruh anak mampu membungkuk dengan baik, sehingga seluruhnya memperoleh skor 4 karena memiliki *performance* BSB. Dengan demikian, total skor untuk *performance* membungkuk adalah 60.
3. Anak dapat membungkuk sambil berjalan ke depan.  
Hasil pengamatan yang dilakukan, 14 anak terlihat mampu untuk membungkuk sambil berjalan ke depan dengan baik. Oleh karena itu, mereka memperoleh skor 4 karena memiliki *performance* BSB. Hanya ada 1 anak yang memiliki *performance* MB sehingga memperoleh skor 2. Skor total untuk *performance* dapat membungkuk sambil berjalan ke depan adalah 58.



Grafik 1. Skor Pengamatan Pertama

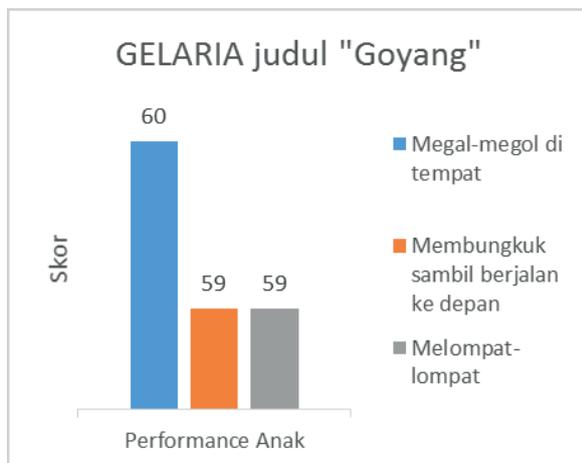
Dari Grafik 1, bisa dilihat bahwa anak sudah mampu melakukan beberapa gerakan yang diminta sesuai dengan program GELARIA berjudul "Cilukba". Untuk gerakan megal-megol di tempat, beberapa anak belum bisa melakukannya dengan sempurna. Sedangkan untuk gerakan membungkuk sambil berjalan ke depan, hanya 1 anak saja yang belum mampu melakukan gerakan tersebut dengan baik. Adapun untuk gerakan membungkuk, seluruh anak mampu melakukannya dengan baik.

#### Pengamatan ke-2

Pengamatan kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 27 Februari 2020. Pada pengamatan kali ini, program GELARIA yang diputar berjudul "Goyang". Adapun *performance* anak yang diamati pada program ini adalah:

1. Anak dapat megal-megol di tempat.  
Dari hasil pengamatan, seluruh anak mampu untuk melakukan gerakan megal-megol di tempat. Oleh karena itu, seluruh anak memperoleh skor 4 karena kemampuan fisik motoriknya dinyatakan BSB. Dengan demikian, total skor yang diperoleh pada *performance* megal-megol di tempat adalah 60.

2. Anak dapat membungkuk sambil berjalan ke depan.  
Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa 14 anak mampu membungkuk sambil berjalan. Oleh karena itu, mereka masing-masing memperoleh skor 4 karena *performancenya* BSB. Hanya ada 1 anak saja yang kemampuannya BSH, sehingga memperoleh nilai 3. Pada *performance* membungkuk sambil berjalan ke depan ini, diperoleh total skor 59.
3. Anak dapat melompat-lompat.  
Untuk kemampuan melompat-lompat, 14 anak mampu menunjukkan kemampuan BSB sehingga memperoleh skor 4. Hanya ada 1 anak yang memperoleh skor 3 karena kemampuannya BSH. Dengan demikian, total skor yang diperoleh pada *performance* melompat-lompat ini adalah 59.



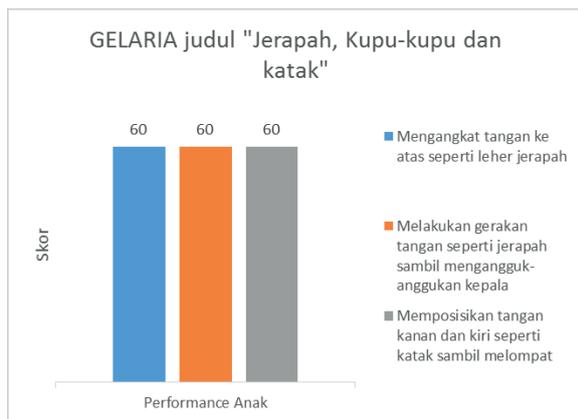
Grafik 2. Skor Pengamatan Kedua

Pada pengamatan kedua ini, terlihat anak-anak sudah mampu melakukan gerakan-gerakan yang diminta sesuai dengan lirik lagu GELARIA. Gerakan megal-megol di tempat, membungkuk sambil berjalan ke depan, dan melompat-lompat dapat dilakukan dengan baik. Penulis beranggapan hal ini dikarenakan beberapa gerakan sudah pernah dilakukan sebelumnya, sehingga anak-anak sudah familiar dengan gerakan tersebut.

### Pengamatan ke-3

Pada pengamatan ketiga ini, program GELARIA yang diputar adalah "Jerapah, Kupu-kupu, dan Katak". Pengamatan dilakukan pada hari Senin, 2 Maret 2020. *Performance* anak yang diamati kali ini adalah:

1. Anak dapat mengangkat tangan ke atas seperti leher jerapah.  
Dari pengamatan, terlihat bahwa seluruh anak mampu melakukan gerakan mengangkat tangan ke atas seperti leher jerapah. Oleh karena itu, semua anak dianggap memiliki perkembangan fisik motorik BSB sehingga memperoleh skor 4. Skor total yang diperoleh pada *performance* mengangkat tangan ke atas seperti leher jerapah adalah 60.
2. Anak dapat melakukan gerakan tangan seperti jerapah sambil mengangguk-angguk kepala.  
Untuk gerakan tangan seperti jerapah sambil mengangguk-angguk kepala, seluruh anak juga mampu melakukannya dengan baik. Oleh karena itu, seluruh anak berhak mendapat skor 4 karena kemampuan fisik motoriknya BSB. Dengan demikian, total skor yang diperoleh pada *performance* melakukan gerakan tangan seperti jerapah sambil mengangguk-angguk kepala adalah 60.
3. Anak dapat memosisikan tangan kanan dan kiri seperti katak sambil melompat.  
Demikian pula dengan gerakan memosisikan tangan kanan dan kiri seperti katak sambil melompat. Semua anak mampu melakukan gerakan tersebut dengan baik, sehingga kemampuan fisik motoriknya dianggap BSB dan memperoleh skor 4. Total skor yang diperoleh pada *performance* memosisikan tangan kanan dan kiri seperti katak sambil melompat adalah 60.



Grafik 3. Skor Pengamatan Ketiga

Berdasarkan pengamatan ketiga ini, semua anak sudah mampu melakukan gerakan yang diminta dengan baik. Anak sudah bisa menerjemahkan lirik dalam lagu, untuk kemudian melakukan gerakan sesuai dengan lirik tersebut.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hampir semua anak mampu menampilkan *performance* yang diharapkan sesuai dengan judul pada masing-masing program. Pengamatan dilakukan sebanyak 3 kali, dengan judul "Cilukba", "Goyang", serta "Jerapah, Kupu-kupu, dan Katak". Dari 15 anak yang diamati, hanya 1 anak saja yang mengalami kesulitan melakukan beberapa gerakan yang diminta. Adapun 14 anak lainnya (93,3%) mampu melakukan gerakan yang dikehendaki dengan baik tanpa mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas kemampuan fisik motorik anak sudah berkembang dengan sangat baik. Dikarenakan keterbatasan waktu, peneliti bersama guru hanya melakukan pengamatan pemanfaatan media audio GELARIA sebanyak 3 kali. Dari 3 kali pengamatan tersebut, dapat diketahui bahwa guru sudah mampu menerapkan GELARIA pada proses pembelajaran sesuai dengan pedoman pemanfaatannya.

### Hambatan Pemanfaatan Program GELARIA

Suyedi & Idrus, (2019) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar. Faktor tersebut meliputi: 1) faktor

internal, yang terdiri dari faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan); 2) faktor eksternal yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Pendapat ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Anurrahman, (2014) mengenai faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal meliputi karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar adalah faktor guru, lingkungan sosial (termasuk teman sebaya), kurikulum sekolah, dan sarana dan prasarana.

Sejalan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar, faktor yang menghambat proses pembelajaran juga terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Ada beberapa hambatan dan kendala yang dihadapi oleh guru ketika memanfaatkan program GELARIA di TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto. Beberapa hambatan tersebut antara lain terkait dengan keterbatasan sarana prasarana serta hambatan yang berasal dari media itu sendiri. Secara detail, hambatan yang dihadapi dalam pemanfaatan GELARIA di TK Negeri Pembina Jeneponto adalah: 1) media audio GELARIA hanya ada 1 saja sehingga dalam pemanfaatannya harus bergantian; 2) ruang belajar yang dimiliki sekolah tidak sesuai dengan karakteristik media GELARIA; 3) anak memiliki minat yang berbeda ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan program GELARIA; 4) penggunaan bahasa pada program audio GELARIA ada yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini; 5) *opening* program terlalu lama, sehingga menurunkan antusiasme anak. *Opening* yang dimaksud adalah pengantar yang dibawakan oleh narator.

### Upaya Pemecahan Masalah

Suatu proses pembelajaran tidak akan terlepas dari adanya hambatan. Untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan GELARIA, guru di TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto melakukan beberapa langkah. Untuk mengatasi hambatan yang terkait dengan media audio, baik ketersediaan maupun isinya, guru berkoordinasi dan berkonsultasi dengan BPMRPK selaku instansi yang memproduksi GELARIA ini. Guru memberikan saran dan masukan berdasarkan pengalaman di lapangan, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan program GELARIA. Untuk mengatasi kendala ruang kelas yang tidak mendukung, guru berinisiatif melakukan kegiatan pembelajaran di ruang lain ataupun di luar kelas. Upaya ini dilakukan untuk membuat anak menjadi nyaman. Ketika anak merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan GELARIA, tentunya akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Untuk menjaga semangat dan konsentrasi belajar anak, guru harus mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Untuk hal ini, guru TK Negeri Pembina Kabupaten Jeneponto melakukan pendekatan individual kepada masing-masing anak.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, secara umum dapat disimpulkan bahwa guru telah dapat menerapkan model pembelajaran GALERIA dengan baik. Guru dapat mengelola pembelajaran baik paada tahap persiapan sebelum, selama pembelajaran berlangsung, maupun setelah pemanfaatan program GALERIA.

Dari pengamatan serta wawancara dengan guru, dapat dilihat bahwa media audio GELARIA mampu menstimulasi kemampuan seni dan fisik motorik anak usia dini. Dalam pemanfaatan media audio GELARIA, beberapa hambatan yang

dihadapi adalah keterbatasan jumlah media audio GELARIA, anak memiliki minat yang berbeda ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan program GELARIA, ada penggunaan bahasa pada program audio GELARIA yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini, *opening* program terlalu lama sehingga menurunkan antusiasme anak.

#### Saran

Penulis beranggapan bahwa BPMRPK selaku instansi yang bertanggung jawab terhadap konten GELARIA perlu memperbaiki penggunaan bahasa yang digunakan dalam program audio. Beberapa guru menyarankan supaya bahasa yang digunakan hendaknya lebih sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Selanjutnya, *opening* program hendaknya dibuat lebih ringkas lagi sehingga tidak menurunkan tingkat perhatian dan konsentrasi anak. Di sisi lain, guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing anak. Hal ini berarti jika anak terlihat bosan ketika mengikuti pembelajaran memanfaatkan GELARIA, bisa diselingi dengan metode atau media lain yang sesuai dengan program atau tema.

### PUSTAKA ACUAN

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- BPMRP Kemendikbud. (2015). *Rancangan Model Media Audio Pembelajaran Gerak dan Lagu Anak Ceria (GELARIA)*. BPMRP Kemendikbud.
- Dwi Imam Efendi. (2015). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Didaktika*, 13(3), 11–18.
- Fitriani, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 25–34. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini La Hadisi. *jurnal Al-*

- Ta'did*, 8(2), 50–69. <http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/228>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hayati, K. N. (2017). Evaluasi Pemanfaatan Media Audio Gelaria. *Jurnal Teknodik*, 20(2), 171–182. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v20i2.245>
- Inayah. (2020). Evaluasi Penerapan Media Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Ceria). *Jurnal Teknodik*, 24(2), 117–130. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v24i2.738>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 137 (2014).
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Materi Kuliah. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Boga dan Busana.*
- Nisa, I., & Suwardi, S. (2021). Stimulasi Gerak Lokomotor Anak Usia 1-4 Tahun Melalui Metode Gerak Dan Lagu. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 88. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.571>
- Paspiani, N. K. N. (2015). Kegiatan Latihan Gerak Dan Lagu (Jeruk Bali) Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 538–543. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12340>
- Prahesti, S. I., & Dewi, N. K. (2020). Gerak dan Lagu Neurokinestetik (GELATIK) untuk Menumbuhkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 162–171. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.289>
- Suyedi, S. S., & Idrus, Y. (2019). Hambatan-Hambatan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Jurusan Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 120. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12878>
- Uce, L. (2015). The golden age. *Jurnal Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Widhianawati, N. (2011). Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(2), 154–163.

