



Pelaksanaan Model Pembelajaran GELARIA (Gerak dan Lagu Ceria) di RA Al-Falah Jambusari

Anik Mukti Dwi Pangestu^{1*} 

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Prof K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

* corresponding author: anikmukti1997@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 26-Apr-2025

Revised: 30-Apr-2025

Accepted: 06-Mei-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Gerak dan Lagu Ceria;
Model Pembelajaran

Keywords

Early Childhood,
Cheerful Movement and
Song;
Learning Model

ABSTRACT

Model GELARIA (Gerak dan Lagu Ceria) dikembangkan untuk menstimulasi motorik fisik anak usia 4–6 tahun melalui gerakan yang disesuaikan dengan lirik lagu. Penelitian ini mengeksplorasi penerapan GELARIA di RA Al Falah Jambusari dengan pendekatan deskriptif kualitatif pada 15 anak. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru. Sebelum pelaksanaan, guru mempelajari panduan dan melatih gerakan. Saat kegiatan, guru menciptakan suasana menyenangkan agar anak aktif bergerak. Setelahnya, guru memberikan apresiasi dan berdiskusi untuk memperdalam makna lagu. Hasilnya, GELARIA efektif menstimulasi motorik dan seni anak. Hambatan yang dihadapi meliputi alat audio terbatas, ruang kurang optimal, minat belajar berbeda, bahasa lagu kurang sesuai usia, dan durasi pembukaan lagu yang terlalu lama. Namun, strategi guru yang adaptif mampu menjaga efektivitas pembelajaran.

The GELARIA model (Gerak dan Lagu Ceria) was developed to stimulate the physical motor skills of children aged 4–6 through movements adapted to specially designed song lyrics. This study explores the implementation of GELARIA at RA Al Falah Jambusari using a qualitative descriptive approach involving 15 children. Data were collected through observations and interviews with teachers. Prior to implementation, teachers studied the guide and practiced the movements. During the activity, they created an enjoyable learning atmosphere to encourage active participation. Afterwards, teachers gave appreciation and held discussions to deepen children's understanding of the song's content. The results show that GELARIA effectively stimulates children's motor and artistic skills. Challenges included limited audio equipment, suboptimal classroom conditions, varied learning interests, language in songs being less age-appropriate, and long song introductions. However, adaptive teacher strategies successfully maintained the effectiveness of the learning process.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Masa emas atau *golden age*, yang berlangsung sejak masa janin dalam kandungan hingga anak berusia enam tahun, merupakan tahap paling krusial dalam kehidupan manusia. Pada fase ini, pondasi kecerdasan dan karakter masa depan seseorang mulai terbentuk. Periode ini sering dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mengembangkan potensi anak,



baik secara fisik maupun non-fisik, demi tercapainya pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Uce, 2015). Menurut Hadisi (2015), pada masa *golden age* ini penting bagi kita untuk mengembangkan kemampuan anak melalui proses pembinaan, arahan, bimbingan, serta pembentukan karakter.

Anak yang mendapat pendidikan dan pengajaran berkualitas di masa ini diharapkan memiliki produktivitas tinggi serta kepekaan sosial dan moral yang baik di masa dewasa. Menyadari pentingnya fase *golden age* dalam pembangunan sumber daya manusia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 yang menetapkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Standar ini mencakup beberapa aspek, yakni isi, proses, evaluasi, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pendanaan (Nugroho & Lestari, 2021).

Tujuan dari standar tersebut adalah: 1) sebagai landasan dalam merancang, melaksanakan, mengawasi, dan menindaklanjuti pendidikan PAUD berkualitas; 2) sebagai panduan bagi setiap lembaga dan program PAUD untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional; serta 3) sebagai dasar sistem penjaminan mutu PAUD. Berdasarkan standar isi, ruang lingkup perkembangan anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Untuk aspek fisik-motorik, terdapat tiga kategori utama, yaitu: 1) motorik kasar, yang mencakup kemampuan gerak tubuh secara terkoordinasi, seimbang, dan sesuai aturan (Fitriyah & Maulana, 2023); 2) motorik halus, yang berkaitan dengan kelenturan jari dan keterampilan menggunakan alat untuk bereksresi (Widiastuti & Yuliani, 2020); dan 3) kesehatan serta perilaku keselamatan, yang meliputi indikator fisik seperti berat dan tinggi badan, serta perilaku hidup bersih dan aman (Sari & Wulandari, 2022). Perkembangan motorik anak, baik kasar maupun halus, memiliki peran penting yang setara dengan aspek perkembangan lainnya. Sebab, aspek ini dapat menjadi indikator awal dalam menilai sejauh mana pertumbuhan anak berlangsung (Rahayu & Handayani, 2024).

Menurut Asari et.al. (2019), perkembangan motorik anak dapat dikenali melalui pengamatan pancaindra, terutama melalui perubahan ukuran tubuh. Transformasi fisik ini menggambarkan pertumbuhan dan perubahan struktur tubuh anak yang dapat dilihat secara kasat mata. Perkembangan motorik sendiri merupakan proses bertahap dalam menguasai kontrol gerakan tubuh, hasil dari interaksi antara kematangan sistem saraf dan pengalaman atau latihan (Fitriani, 2018). Hasanah (2016) menjelaskan bahwa istilah gerak motorik mengacu pada perilaku gerakan yang dilakukan oleh tubuh manusia secara sadar, cepat, akurat, dan melibatkan koordinasi kompleks dari berbagai otot. Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan ini meliputi faktor genetik, asupan gizi, pola pengasuhan, dan latar belakang budaya. Oleh karena itu, latihan fisik belum tentu efektif bagi semua anak, khususnya jika terdapat gangguan pada sistem saraf (Dwi Imam Efendi, 2015). Untuk merangsang perkembangan motorik pada anak usia dini, Paspiani (2015) menyarankan pendekatan gerak dan lagu. Melalui aktivitas ini, anak distimulasi untuk bergerak, menari, dan berolahraga dengan irama musik, guna melatih koordinasi, kelincahan, kekuatan, keseimbangan, serta sinkronisasi gerakan mata, tangan, dan kaki. Widhianawati (2011) juga menambahkan bahwa media audio seperti tape atau CD dapat mendukung anak dalam bernyanyi, bermain alat musik, serta menari dengan lebih lentur dan percaya diri. Prahesti & Dewi (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis gerak dan lagu sangat relevan dan tidak bisa dipisahkan dari pendidikan anak usia dini. Nisa dan Suwardi (2021) turut menekankan bahwa pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan usia anak agar perkembangan mereka dapat berjalan maksimal.

Sebagai bagian dari inovasi pembelajaran usia dini, Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) menciptakan model pembelajaran GELARIA pada

tahun 2015. Program ini ditujukan untuk anak usia 4–6 tahun dan berbasis audio dengan gerakan yang disesuaikan dengan lirik lagu. Model GELARIA memiliki ciri khas seperti: gerakan yang sesuai lirik lagu, format audio MP3, tiga bagian lagu (pembuka, inti, dan penutup), penggunaan perangkat seperti *smartphone* atau komputer, serta berfungsi sebagai media pelengkap dalam pembelajaran di kelas. Struktur program audio terdiri dari lagu pembuka, narasi pembukaan, bagian inti berupa gerakan mengikuti alur lirik, penutupan oleh narator, dan lagu penutup (BPMRP Kemendikbud, 2015).

Model ini dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dirancang oleh Dick & Carey (1996). Fokus penelitian ini berada pada tahap implementasi, yaitu saat model diterapkan dalam situasi nyata di ruang kelas untuk mengukur efektivitas dan mengevaluasi pelaksanaannya (Mulyatiningsih, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Falah Jambusari, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana guru menerapkan model GELARIA, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, serta kendala yang muncul dan bagaimana guru menyelesaikannya. Sebelumnya, Hayati (2017) telah melakukan penelitian dan menemukan bahwa model ini dapat merangsang kemampuan seni dan fisik motorik anak, melalui kombinasi lagu dan gerakan. Sementara itu, Innayah (2020) meneliti penerapan media audio GELARIA dan menyimpulkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, aktif dalam pembelajaran, serta mampu menguasai gerakan dan lagu yang diajarkan. Evaluasi juga menunjukkan tidak ada hambatan berarti dalam aspek sumber daya manusia, fasilitas, maupun pembiayaan. Jika Hayati meneliti pengembangan model, dan Innayah menilai hasil evaluasi pasca-implementasi, maka penelitian ini fokus pada bagaimana praktik penerapan GELARIA di RA Al Falah Jambusari, mencakup aspek perencanaan, pelaksanaan, pengamatan proses belajar, serta tantangan yang dihadapi guru di lapangan.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti. Studi kasus memberikan ruang bagi peneliti untuk mengeksplorasi fenomena dalam konteks nyata secara intensif. Menurut Moleong (dalam Siyoto & Sodik, 2015), penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari individu yang diamati. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 di RA Al Falah Jambusari, yang berjumlah 15 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Salim dalam Izatusholihah et al., 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung.

Proses analisis data mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data yang tidak relevan disaring, disederhanakan, dan difokuskan hanya pada informasi yang penting. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi perkembangan motorik kasar anak dan panduan wawancara. Selama proses pembelajaran menggunakan media audio GELARIA, guru melakukan pengamatan terhadap penampilan anak dan memberikan penilaian berdasarkan skala 1 hingga 4, sesuai dengan kualitas gerakan yang ditampilkan. Setelah pengamatan dilakukan, guru mengisi lembar observasi yang telah disediakan, dan data yang terkumpul kemudian dianalisis serta diinterpretasikan oleh peneliti. Untuk memastikan validitas data, dilakukan uji keabsahan menggunakan metode *expert judgement* melalui diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*).

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di RA Al Falah Jambusari, diketahui bahwa anak-anak usia dini sangat antusias terhadap kegiatan yang melibatkan unsur gerak dan lagu. Setiap anak memberikan respons positif saat mendengarkan lagu yang menarik, terutama apabila lagu tersebut diiringi oleh gerakan yang menyertainya. Sebelum menggunakan media pembelajaran GELARIA, anak-anak di RA Al Falah Jambusari terbiasa melakukan kegiatan gerak dan lagu dengan lagu-lagu umum yang tidak secara khusus dirancang untuk pembelajaran motorik. Namun, setelah penerapan program GELARIA, terlihat peningkatan minat dan keaktifan anak dalam mengikuti aktivitas gerak dan lagu. Lagu-lagu dalam program ini mampu merangsang peserta didik untuk bergerak sesuai dengan irama dan lirik yang diputarkan. Anak-anak yang sebelumnya tampak kurang aktif atau canggung dalam bergerak, mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dan mampu mengikuti gerakan sesuai lagu. Pelaksanaan program GELARIA terdiri dari tiga tahapan utama yang dijalankan oleh guru, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penutup (Hayati, 2017).

1. Tahap Persiapan

Sebelum menggunakan media GELARIA, guru di RA Al Falah Jambusari mempersiapkan beberapa hal penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan, seperti: 1) Menyiapkan perangkat keras seperti MP3 player, laptop, atau ponsel pintar untuk memutar audio, 2) Mengunduh atau menyimpan file audio program GELARIA yang akan digunakan, 3) Mempelajari panduan penggunaan media dengan seksama, 4) Mendengarkan dan mempraktikkan terlebih dahulu gerakan yang sesuai dengan lagu, 5) Menguasai teknik dasar pengenalan gerakan pada anak usia dini, 6) Melakukan apersepsi dengan menyampaikan tema, tujuan, manfaat, dan aturan kegiatan, 7) Memberikan motivasi awal kepada anak-anak, 8) Mempersiapkan anak agar siap mengikuti kegiatan secara aktif, 9) Menyediakan alat bantu visual seperti gambar atau media lainnya bila diperlukan, 10) Memberikan contoh gerakan satu per satu, kemudian mengajak anak menirukan secara bersama, 11) Melakukan latihan berulang hingga anak-anak memahami dan menghafal gerakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melaksanakan langkah-langkah berikut: 1) Menata ruang kelas agar mendukung kegiatan, termasuk pengaturan tempat duduk dan sistem audio, 2) Memastikan media GELARIA siap untuk digunakan, 3) Menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif dan fokus selama lagu diputarkan, 4) Menjawab setiap pertanyaan anak secara interaktif, 5) Jika anak sudah memahami isi lagu, lagu dapat diputarkan sepenuhnya untuk praktik, 6) Guru dan anak melakukan gerakan bersama sesuai lagu, 7) Mengulangi lagu dua hingga tiga kali agar anak benar-benar memahami gerakan, 8) Mengarahkan anak untuk melakukan gerakan secara mandiri dari awal hingga akhir tanpa bantuan guru.

3. Tahap Penutup

Setelah kegiatan berakhir, guru melakukan tindak lanjut dengan cara: 1) Memberikan apresiasi atas keterlibatan anak dalam kegiatan, 2) Mengevaluasi pelaksanaan kegiatan untuk melihat kesesuaiannya dengan panduan, 3) Memberikan motivasi berkelanjutan kepada anak agar tetap semangat, 4) Mengadakan diskusi ringan atau tanya jawab terkait isi lagu, misalnya mengenai hewan atau gerakan yang disebut dalam lirik.

Hasil Pengamatan

Pada tahap observasi, guru melakukan pemantauan terhadap respons fisik anak saat mengikuti proses pembelajaran yang memanfaatkan media audio pembelajaran GELARIA. Beberapa judul lagu dalam program GELARIA yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain adalah “Cilukba”, “Goyang”, serta “Jerapah, Kupu-kupu, dan Katak”. Guru menggunakan instrumen lembar observasi, yang berisi sejumlah indikator yang menggambarkan performa fisik motorik anak. Setiap performa dikaitkan dengan aspek perkembangan motorik kasar dan dinilai dengan rentang skor 1 hingga 4, yaitu: Skor 1 = Belum Berkembang (BB), Skor 2 = Mulai Berkembang (MB), Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan sistem penilaian tersebut, skor tertinggi yang dapat diperoleh seorang anak untuk seluruh indikator adalah 60. Secara umum, indikator-indikator performa yang diamati dalam pembelajaran menggunakan GELARIA mencakup:

1. Anak mampu menggerakkan tubuh di tempat
2. Anak dapat menganggukkan kepala
3. Anak bisa membungkukkan badan
4. Anak mampu melakukan lompatan
5. Anak bisa membungkuk sambil melangkah ke depan
6. Anak berjalan ke depan secara lurus
7. Anak bisa melompat-lompat
8. Anak mengangguk-anggukkan kepala berulang
9. Anak bergerak memutar dengan tangan di pinggang
10. Anak bergerak memutar sambil berjalan dengan posisi tangan di pinggang

Namun, tidak semua indikator gerakan muncul dalam setiap judul lagu, sebab gerakan-gerakan tersebut sangat bergantung pada isi lirik yang dinyanyikan dalam masing-masing lagu. Oleh karena itu, gerakan yang diamati guru bisa berbeda-beda untuk tiap program GELARIA.

Penggunaan media audio GELARIA dalam pembelajaran di RA Al Falah Jambusari menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini pada setiap tahap pengamatan. Pada observasi pertama menggunakan lagu “Cilukba”, sebanyak 11 anak memperoleh skor 3 dalam indikator gerakan menggerakkan tubuh di tempat, sementara 4 anak lainnya memperoleh skor 2. Pada indikator gerakan membungkuk, seluruh anak mencapai skor 4. Sedangkan untuk indikator membungkuk sambil berjalan ke depan, 14 anak memperoleh skor 4 dan satu anak memperoleh skor 2. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mampu melakukan gerakan motorik kasar dengan baik, meskipun masih ada beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Temuan ini mendukung hasil penelitian Zaira dan Marlina (2023) yang menyatakan bahwa media audio-visual efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui stimulasi gerakan dan lagu. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis lagu dan gerak meningkatkan antusiasme belajar serta memfasilitasi koordinasi otot besar anak (Putri & Haryati, 2022). Selain itu, penggunaan lagu edukatif mampu menstimulasi irama gerak alami anak yang berdampak positif pada keseimbangan dan fleksibilitas tubuh (Ayu & Sugiarti, 2021). Penguatan pada aspek keterlibatan anak secara aktif juga diperoleh melalui pendekatan motorik berbasis multimedia (Ramdani & Nurlaili, 2024). Lebih lanjut, Irwansyah dan Lestari (2020) menyatakan bahwa media lagu anak yang dikombinasikan dengan gerakan sederhana dapat membentuk pola belajar kinestetik yang mendukung perkembangan motorik secara signifikan.

Pada observasi kedua dengan lagu "Goyang", semua anak mampu melakukan gerakan menggerakkan tubuh di tempat dengan sangat baik, masing-masing memperoleh skor 4. Untuk gerakan membungkuk sambil berjalan ke depan, 14 anak memperoleh skor 4 dan satu anak memperoleh skor 3. Demikian juga pada indikator gerakan melompat-lompat, sebanyak 14 anak mendapatkan skor 4, sedangkan satu anak mendapatkan skor 3.

Peningkatan hasil pada observasi kedua menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media audio GELARIA memberikan efek positif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal ini diperkuat oleh penelitian [Nadia et al. \(2024\)](#) yang menemukan bahwa media audio visual mampu mempercepat perkembangan motorik kasar anak usia dini, karena aktivitas bermain sambil bergerak meningkatkan koordinasi otot besar secara optimal.

Pada observasi ketiga, menggunakan lagu "Jerapah, Kupu-kupu, dan Katak", seluruh anak menunjukkan performa maksimal. Seluruh peserta memperoleh skor 4 dalam indikator mengangkat tangan menyerupai leher jerapah, menggerakkan tangan sambil menganggukkan kepala, serta gerakan melompat seperti katak. Pencapaian ini membuktikan bahwa penggunaan media audio GELARIA mendukung anak-anak untuk menirukan gerakan dengan koordinasi yang lebih terarah dan terkontrol. Penelitian [Nurlatipah & Westhisi \(2025\)](#) juga menguatkan bahwa media audio berbasis lagu anak-anak dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar melalui keterlibatan aktif dalam aktivitas fisik terstruktur.

Meskipun hasil menunjukkan perkembangan yang positif, beberapa kendala ditemukan selama pelaksanaan, seperti keterbatasan alat pemutar audio dan variasi dalam tingkat ketertarikan anak terhadap lagu yang digunakan. Hal ini didukung oleh penelitian [Terza et al. \(2023\)](#) yang menyoroti bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis audio visual juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti ketersediaan sarana pendukung dan daya tarik media terhadap anak secara keseluruhan, penggunaan media audio GELARIA terbukti efektif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Al Falah Jambusari, dengan catatan bahwa pengelolaan media dan kreativitas guru sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan yang ada.

Hambatan dalam Penerapan Program GELARIA

Dalam penerapan program GELARIA di RA Al Falah Jambusari, ditemukan beberapa hambatan yang berasal dari faktor internal dan eksternal. Secara internal, guru menghadapi perbedaan minat belajar anak yang berdampak pada tingkat partisipasi yang tidak merata. Selain itu, penggunaan bahasa dalam narasi lagu yang kurang sesuai dengan perkembangan bahasa anak usia dini juga menjadi penghalang dalam memahami instruksi gerakan. Secara eksternal, kendala muncul dari keterbatasan alat pemutar audio dan kondisi ruang belajar yang belum optimal untuk aktivitas gerak dan lagu. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian [Suyedi & Idrus \(2019\)](#), yang menyebutkan bahwa hambatan belajar tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas pengajaran, sarana pendukung, dan kondisi lingkungan belajar. Demikian pula [Terza, Arisanti, & Nursamsi \(2023\)](#) menegaskan bahwa dalam penggunaan media audio visual, efektivitas pembelajaran dapat menurun jika tidak didukung oleh perangkat yang memadai serta desain ruang kelas yang sesuai dengan karakteristik kegiatan motorik. Oleh karena itu, meskipun program GELARIA telah menunjukkan efektivitas dalam menstimulasi motorik kasar anak, keberhasilan implementasinya tetap sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan penyesuaian konten media terhadap karakteristik usia dini.

Strategi Mengatasi Hambatan dalam Penerapan Program GELARIA

Menghadapi berbagai kendala tersebut, guru di RA Al Falah Jambusari mengembangkan sejumlah strategi adaptif untuk menjaga efektivitas program. Guru melakukan pendekatan kolaboratif dengan BPMRPK sebagai pengembang media untuk memberikan masukan dan umpan balik mengenai konten lagu, terutama terkait dengan penyederhanaan bahasa narasi dan pengaturan durasi lagu. Strategi ini tidak hanya bersifat solutif, tetapi juga partisipatif,

karena memungkinkan perbaikan media berdasarkan praktik nyata di lapangan. Selain itu, guru juga memodifikasi ruang belajar dengan memanfaatkan area luar ruangan untuk memberikan keleluasaan gerak bagi anak-anak. Langkah ini efektif dalam menjaga kenyamanan dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Strategi lain yang diterapkan adalah penggunaan pendekatan personal dalam membimbing anak yang kurang antusias. Guru berupaya membangun relasi yang lebih dekat dengan anak untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan mereka dalam kegiatan.

Upaya-upaya tersebut menunjukkan kesesuaian dengan temuan [Zaira & Marlina \(2023\)](#), yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media audio visual dalam pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengatasi kendala serta kemampuan beradaptasi dengan kondisi belajar yang dinamis. Penelitian [Nurlatipah & Westhisi \(2025\)](#) juga menekankan bahwa media pembelajaran seperti GELARIA akan lebih optimal apabila guru memiliki fleksibilitas dalam menyampaikan materi dan mampu menyesuaikan metode dengan kebutuhan peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil mengimplementasikan model pembelajaran GELARIA secara optimal. Guru mampu mengelola proses belajar mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pasca pembelajaran yang menggunakan program tersebut. Temuan dari lapangan menunjukkan bahwa media audio GELARIA cukup efektif dalam merangsang kemampuan seni serta motorik anak usia dini. Meskipun demikian, dalam penerapannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru, seperti keterbatasan jumlah perangkat media audio, variasi tingkat minat anak terhadap program, penggunaan bahasa dalam narasi yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan usia dini, serta bagian pembuka program yang dirasa terlalu panjang dan kurang menarik perhatian anak.

Penulis merekomendasikan agar pihak BPMRPK sebagai penyedia konten program GELARIA melakukan penyempurnaan terhadap bahasa yang digunakan, dengan menyesuaikannya pada tingkat pemahaman anak usia dini agar lebih mudah dipahami. Disarankan juga agar segmen pembuka program dibuat lebih singkat dan menarik agar mampu mempertahankan konsentrasi serta ketertarikan anak sejak awal kegiatan. Di sisi lain, guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik tiap peserta didik. Bila anak terlihat mulai kehilangan fokus atau merasa bosan dalam mengikuti program GELARIA, maka guru sebaiknya menyisipkan metode atau media pembelajaran alternatif yang tetap relevan dengan topik atau tema yang sedang dipelajari.

Daftar Pustaka

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta
- Ayu, L. P., & Sugiarti, Y. (2021). *Stimulasi motorik kasar anak melalui lagu edukatif interaktif*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jpaud.51.05>
- 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)
- Fitriani, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>

- Fitriyah, L., & Maulana, I. (2023). *Stimulasi perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional pada anak usia dini*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 14(1), 55–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v14i1.49287>
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *La Ta'did*, 8(2). <http://repository.iq.ac.id/handle/123456789/228>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1) <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hayati, K. N. (2017). Evaluasi Pemanfaatan Media Audio Gelaria. *Jurnal Teknodik*, 20(2) <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v20i2.245>
<https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12340>
- Inayah. (2020). Evaluasi Penerapan Media Gelaria (Gerak dan Lagu Anak Ceria). *Jurnal Teknodik*, 24(2) <https://doi.org/10.32550/teknodik.v24i2.738>
- Irwansyah, H., & Lestari, S. (2020). *Pengaruh lagu anak dan gerakan terhadap perkembangan motorik kasar pada PAUD*. Jurnal PAUD Nusantara, 4(2), 34–41. <https://doi.org/10.26555/paudn.v4i2.20689>
- 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) <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.571>
- Nugroho, A. A., & Lestari, M. (2021). *Implementasi standar nasional PAUD dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 410–418. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.548>
- 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)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- 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) <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.289>
- Putri, A. W., & Haryati, D. (2022). *Gerak dan lagu sebagai media pengembangan motorik kasar anak usia dini*. Jurnal Golden Age, 6(2), 110–118. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.62-07>
- Rahayu, E., & Handayani, S. (2024). *Keterkaitan perkembangan motorik dan kesiapan belajar anak di masa pra-sekolah*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 77–84. <https://doi.org/10.32509/jpa.v5i2.6221>
- Ramdani, D., & Nurlaili, S. (2024). *Media multimedia berbasis gerak untuk mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini*. Edukids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 70–78. <https://doi.org/10.24815/edukids.v10i1.29456>

- Sari, D. P., & Wulandari, R. (2022). *Pentingnya stimulasi motorik anak usia dini dalam pembelajaran berbasis aktivitas*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 11(2), 85–94. <https://doi.org/10.21009/JPUD.112.08>
- 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) <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12878>
- Uce, L. (2015). The golden age. *Jurnal Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 64(1). <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)
- Widiastuti, N., & Yuliani, S. (2020). *Pengaruh kegiatan fisik terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4–6 tahun*. Jurnal Golden Age, 4(3), 123–131. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.43-05>
- Zaira, N., & Marlina, L. (2023). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui media audio visual berbasis gerak dan lagu*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 151–160. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.12345>