

## **Pengembangan *E-module* Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini**

Oleh:

Yori Eka Putra

NIM 16089134

### **ABSTRAK**

Ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi landasan dalam penelitian ini pertama yaitu; belum adanya teori permainan tradisional untuk anak usia dini dalam berbentuk e- Modul, kedua; kemajuan teknologi telah membuat anak usia dini terpengaruh oleh gadget, ketiga; di zaman sekarang permainan tradisional telah mulai dilupakan, keempat; gadget dapat menimbulkan pengaruh negatif kepada anak usia dini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengembangkan model *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini yang dapat digunakan untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini serta mengekskiskan kembali permainan tradisional supaya tidak hilang dalam kemajuan zaman.

Dalam jenis penelitian RND (*Research and Development*) terdapat 10 langkah yang harus di lewati, dalam penelitian ini dibatasi hanya menggunakan lima langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, pembuatan produk, dan validasi desain oleh ahli. Permainan tradisional untuk anak usia dini ini divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penelitian permainan tradisional untuk anak usia dini ini dikategorikan “Sangat Baik/Layak” sebagai *e-modul* pembelajaran untuk materi permainan tradisional untuk anak-anak usia dini.

Hasil penelitian tersebut diperoleh dari validasi dua ahli, validasi ahli materi mendapatkan kategori Baik/Layak 64%, sedangkan validasi ahli media mendapatkan kategori Sangat Baik/Layak 84%. Dengan demikian kesimpulan dari penelitian ini *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini layak untuk digunakan dalam pengaplikasian dan mengekskiskan kembali permainan tradisional untuk anak-anak usia dini.

**Kata kunci: *E-modul*, Permainan Tradisional, Anak Usia Dini**