

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DI TAMAN  
KANAK-KANAK PERTIWI III LADANG PANJANG**

**Tesis**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister Program  
Studi Pendidikan Anak Usia Dini**



**Oleh:**

**DESI KARMILA**

**NIM. 21330016**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK  
KASAR DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI III LADANG PANJANG**

**Tests**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**



**Oleh:**

**DESI KARMILA**

**NIM. 211330016**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

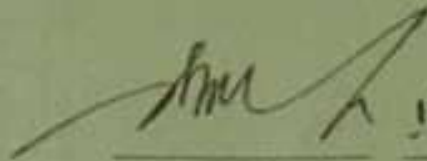
---

Nama Mahasiswa : *Desi Karmila*

NIM. : 21330016

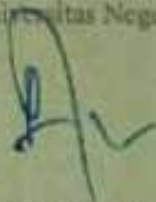
Nama Tanda Tangan Tanggal

Dr. Dadan Suryana  
Pembimbing



13 Juli 2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang,



Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd  
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi



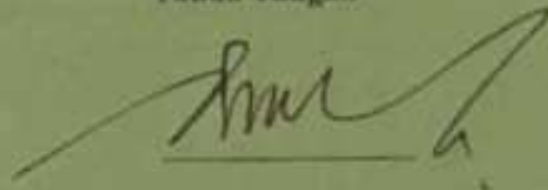
Dr. Dadan Suryana  
NIP. 19750503 200912 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

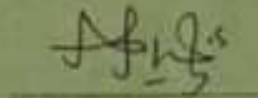
---

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

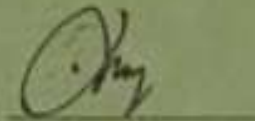
1. Dr. Dadan Suryana  
(Ketua)



2. Nurhafizah, S.Pd., M.Pd., Ph.D  
(Anggota)



3. Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd  
(Anggota)



Mahasiswa :

Nama : *Desi Karmila*

NIM : 21330016

Tanggal Ujian : 13-07-2023

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI III LADANG PANJANG**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Padang, 13 Juli 2023

Yang Memberi Pernyataan,



Desi Karmila



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti persembahkan kehadiran Allah SWT Yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat teriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Tesis ini mengambil judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang”.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril dan materi dari berbagai pihak maka penelitian tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku pembimbing telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran-saran dan koreksi serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, yakni:

1. Nurhafizah, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku Penguji 1 yang telah menyumbangkan pikiran saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
3. Prof. Dra. Yenni Rozimela, M.Ed., selaku Ketua pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Prof. Genefri, Ph.D Selaku Rektor Universitas Negeri Padang Dan Direktur Program Pascasarjana beserta jajarannya.
6. Kedua Orang Tua yang telah merawat dan membesarkan tanpa balas jasa, semoga dapat memberikan kebanggaan dan kebahagiaan dimasa tua mereka.

7. Suami tercinta Mochammad Yusuf Effendi, S.Pd yang selalu memberikan support dalam bentuk apapun, selalu untuk selamanya.
8. Kepala sekolah dan guru TK Pertiwi III Ladang Panjang. Yang telah memberikan dukungan serta kemudahan dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa program studi S2 Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2021 serta pihak-pihak yang tidak disebutkan namanya yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan saran dalam penyelesaian tesis ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amalibadah disisi Allah SWT dan agar tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan.

Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Padang Juli 2023  
Peneliti

**Desi Karmila**  
**NIM. 2133001**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b><u>DAFTAR ISI</u>.....</b>	<b>vii</b>
<b><u>DAFTAR TABEL</u> .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR GAMBA.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR DIAGRAM.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	13
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian .....	14
I. Definisi Operasional .....	15
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>17</b>
A. Kajian Teori .....	17
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	17
2. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun .....	18



3. Tahap Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun .....	20
4. Teori Belajar .....	31
5. Permainan Bagi Anak Usia Dini .....	34
6. Permainan Tradisional .....	37
a. Permainan Gobak Sodor .....	44
b) Permainan Engklek .....	53
c) Permainan Lompat Tali .....	55
7. Kurikulum .....	59
8. Modul Pembelajaran .....	68
B. Penelitian Yang Relevan .....	76
C. Produk Yang Akan Dikembangkan .....	77
D. Kerangka Konseptual .....	78
<b>BAB III Metode Penelitian .....</b>	<b>80</b>
A. Jenis Penelitian .....	80
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	81
C. Subjek Penelitian .....	86
D. Instrumen Penelitian .....	87
E. Teknik Pengumpulan Data .....	95
F. Teknik Analisis Data .....	98
G. Jadwal Penelitian .....	101
<b>BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan .....</b>	<b>103</b>
A. Hasil Penelitian .....	103
B. Pembahasan .....	154
C. Keterbatasan Peneliti .....	167
<b>BAB V Kesimpulan , Saran, Implikasi .....</b>	<b>168</b>
A. Kesimpulan .....	168
B. Implikasi .....	170
C. Saran .....	170
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>172</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel.	1. 1 : Kondisi lembaga Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang .....	7
Tabel	1.2 : Daftar Nama Validator Media Modul Pembelajaran.....	88
Tabel	1. 3 Instrumen Penilaian .....	88
Tabel	1. 4: Kisi-kisi Angket Ahli Materi.....	89
Tabel .	1. 5 Kisi-kisi Angket Ahli Permainan .....	90
Tabel.	1. 6 : Kisi-kisi Angket Ahli Media .....	91
Tabel.	1. 7 : Kisi-kisi Angket Instrumen Kepraktisan .....	93
Tabel	1. 8 Kisi-kisi Instrumen Efektivitas .....	94
Tabe	1.9: Kualifikasi Penilaian Modul Pembelajaran .....	98
Table	1.10 kriteria validitas modul pembelajaran .....	99
Tabel	1. 10 Kriteria Praktikalitas .....	99
Tabel	1. 11 Kriteria Efektivitas Modul Pembelajaran .....	101
Tabel	1.12: Jadwal Penelitian .....	101
Tabel	1.13: Analisis AWOT Kebutuhan .....	105
Tabel	1: 14. Pengembangan konsep awal yang dikembangkan dalam merancang Modul pembelajaran .....	109
Tabel	1.15 Hasil Uji validasi oleh ahli Materi.....	126
Tabel	1. 16 : Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Materi Tahap Awal.....	128
Tabel	1.17 Hasil Uji validasi Oleh Ahli Permainan .....	130
Tabel	1. 18: Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Permainan Tahap Awal.....	132
Tabel	1.29 : Hasil Uji validasi Oleh Ahli Media .....	133
Tabel	1.20: Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek ahli Media.....	135
Tabel	1.21: Respon Guru I (G <sub>1</sub> ) dan Guru II (G <sub>2</sub> ) .....	137
Tabel	1. 22: Respon Peserta Didik .....	139
Table.	1. 23 : Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang. ....	140

Table	1.24 kisi-kisi instrument efektivitas .....	141
Tabel	1.25 : Hasil Uji Efektifitas Peserta Didik Permainan Tradisional.....	142
Tabel	1.26: Uji efektivitas Peserta Didik Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor , engklek , dan lompat tali .....	143
Tabel	1.27: Hasil Revisi Produk Modul Pembelajaran Oleh Ahli Materi .....	145
Tabel	1.28 Saran Perbaikan oleh Ahli Materi.....	149
Tabel	1.29: Saran Perbaikan oleh Ahli Permainan .....	150
Tabel	1.30: Saran Perbaikan oleh Ahli Permainan.....	152
Tabel	1.31: Saran Perbaikan oleh Ahli Media.....	152
Tabel	1.32: Saran Perbaikan oleh Ahli media .....	153
Tabel	1.33: Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Aspek Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan , keseimbangan dan kelincahan Oleh Ahli Materi.....	160
Tabel	1.34: Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Melakukan Koordinasi Gerakan mata-kaki, tangan -kepala Oleh AhliMateri.....	161
Tabel	1.35 : Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Melakukan Permainan Fisik Dengan Aturan Oleh AhliMateri.....	161
Tabel	1.36: Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Permainan .....	162
Tabel	1.37: Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kualitas Oleh Ahli Permainan .....	162
Tabel	1.38 : Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media.....	163
Tabel	1.39: Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Keterbacaan Oleh Ahli Media .....	164
Tabel	1.40 : Analisis Data Hasil Penilaian Aspek Kemudahan Pengguna Oleh Ahli Media.....	164

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 : Kerangka Konseptual .....	79
Bagan 3.2: Prosedur Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar .....	81
Bagan 3.3 : Bagan Prosedur Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Gambar Lapangan Permainan Gobak Sodor.....	48
Gambar 2. 2 : Gambar Regu Penjaga Dan Regu Penyerang Permainan Gobak Sodor.....	49
Gambar 2. 3 : Peralatan Permainan Gobak Sodor.....	49
Gambar 2. 4 : Gambar Permainan Gobak Sodor.....	50
Gambar 2. 5 : Strategi Permainan Gobak Sodor.....	51
Gambar 2.6 : Gambar Permainan Engklek .....	54
Gambar 2.7 : Gambar Permainan Lompat Tali.....	56

## DAFTAR GAMBAR DIAGRAM

Gambar Diagram 4.1: Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Materi (M).....	129
Gambar Diagram Batang 4.2: Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Permainan.....	132
Gambar Diagram Batang 4.3: Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Media .....	136

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Wawancara dengan Guru Kelas .....	176
Lampiran 2 : Kisi-Kisi Angket ( Tenaga Pendidik ).....	179
Lampiran 3 : Rppm ( Lembaga TK Pertiwi III Ladang Panjang). .....	184
Lampiran 4 : Rpph ( Lembaga Tk Pertiwi III Ladang Panjang) .....	187
Lampiran 5 : Surat Validasi Media (Kisi-Kisi Angket, dan Hasil Validasi Media ) .....	193
Lampiran 6 : Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Permainan I .....	199
Lampiran 7 : Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Permainan II .....	203
Lampiran 8 : Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Media I.....	206
Lampiran 9 : Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Ahli Media II .....	211
Lampiran 10: RPPH Dari Peneliti .....	216
Lampiran 11: Dokumentasi Kegiatan Selama Penelitian .....	219
Lampiran 12: Surat Validator.....	227
Lampiran 13: Surat Validasi Materi.....	228
Lampiran 14 Surat Validasi Permainan.....	229
Lampiran 15 Surat Validasi Media .....	230
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian .....	231
Lampiran 17 Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	232
Lampiran 18 Lembar Efektivitas Penilaian Berdasarkan Indikator Penilaian dalam Permaiana Tradisiunal di TK Pertiwi III Ladang Panjang .....	233



## ABSTRACT

**Karmila, Desi. 2023. Development of Traditional Game Learning Modules in Improving Gross Motoric Skills in Pertiwi III Kindergarten in Ladang Panjang. Thesis of the Masters Program in Early Childhood Education, FIP, Padang State University.**

The background of this research is that the lack of interest of students in traditional games and gross motor development is still not optimal, for example, children are not able to coordinate eyes, legs, hands and head. Therefore this research was conducted with the aim of developing traditional games that are packaged in the form of modules as a guide for teachers. This study aims to: 1) Know the feasibility of the resulting product, 2) Know the response of teachers and students, 3) Know the results of the game trials being developed. This research is an adaptation research development from the Robert Maribe Branch. Activities carried out at this research stage include: 1) Analysis, 2) Product design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Validation was carried out by 3 experts, the test subjects were students at the Pertiwi III Kindergarten in Ladang Panjang with the product trial stage. Data collection was carried out using a feasibility questionnaire and trials. Data analysis in this development was carried out by validity analysis, practicality analysis, and effectiveness test analysis. Based on the results of the analysis obtained: 1) The results of the assessment of material experts with an average of 95.3%, game experts with an average of 98%, media experts with an average of 98.4% (2) The results of the responses of students and teachers very good, (3) The test results at 94.5% practicality are very practical. Effectiveness test results 77.2% declared effective. Thus it can be concluded that the traditional game learning module on traditional game material on environmental themes, the school environment sub-theme is feasible to use.

Keywords: Development of Learning Modules; Traditional Games; Gross Motor Skills; Kindergarten Children.

## ABSTRAK

**Karmila, Desi. 2023. Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang. Tesis Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa kurangnya minat peserta didik terhadap permainan tradisional dan perkembangan motorik kasar ada yang masih belum optimal seperti anak belum mampu melakukan koordinasi mata, kaki, tangan dan kepala. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk modul sebagai panduan untuk guru. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan, 2) Mengatahui respon guru dan peserta didik, 3) Mengetahui hasil uji coba permainan yang dikembangkan. Penelitian inimerupakan penelitian pengembangan hasil penyesuaian dari Robert Maribe Branch. Kegiatan yang dilakukan pada tahap penelitian ini meliputi: 1) *Analisis*, 2) *Desain produk*, 3) *Pengembangan*, 4) *Pelaksanaan*, 5) *Evaluasi*. *Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, subjek uji coba adalah peserta didik di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang dengan tahap uji coba produk*. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kelayakan dan uji coba. Analisis data pada pengembangan ini dilakukan dengan Analisis validitas, Analisis praktikalitas, dan Analisis Uji Efektivitas. Berdasarkan hasil analisis diperoleh: 1) Hasil penilaian dari ahli materi dengan rata-rata 95,3% , ahli permainan dengan rata-rata 98%,, ahli media dengan rata-rata 98,4% (2) Hasil respon peserta didik dan guru sangat baik, (3) Hasil uji coba pada praktikalitas 94,5% sangat praktis. Hasil Uji efektivitas 77,2% dinyatakan efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran permainan tradisional tentang materi permainan tradisional tema lingkungan, sub tema lingkungan sekolah layak digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Modul Pembelajaran; Permainan Tradisional;

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak (Suryana & Hijriani, 2021). Pengembangan fisik motorik merupakan gerakan-gerakan dasar yang perlu dilatihkan kepada anak sesuai tahapan pertumbuhan dan perkembangan sehingga dikuasai oleh anak didik. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor penting yang membentuk perkembangan anak itu sendiri secara keseluruhan (Najamuddin & Ashari, 2021).

Dan pada perkembangan motorik ini sangat erat kaitannya dengan perkembangan fisik, berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan apabila perkembangan fisik dari anak terus dirangsang maka secara tidak langsung juga akan dapat merangsang kemampuan motorik anak untuk terus tumbuh dan berkembang (Karimah & Siti, 2021). Didalam kurikulum Pendidikan Taman Kanak-kanak terdapat ada beberapa aspek perkembangan yang dirangsang atau dibentuk. Aspek perkembangan tersebut antara lain ialah, aspek perkembangan moral dan agama, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa dan aspek perkembangan fisik motorik anak (Fatmawati, 2020).

*Outdoor learning* adalah proses pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat mempelajari materi pembelajaran langsung pada objek yang sebenarnya, sehingga pembelajaran akan lebih nyata (Karimah & Siti, 2021). Kelebihan dari

strategi pembelajaran di luar ruangan adalah siswa dapat mendorong motivasinya dalam belajar dengan suasana belajar yang menyenangkan, penggunaan media pembelajaran yang konkrit, menggunakan bahan-bahan alam yang sudah ada di sekitar, dapat menumbuhkan kemampuan bereksplorasi dan dapat memberikan kesenangan kepada siswa ketika belajar tanpa merasa bosan dan lelah karena kurangnya minat belajar dalam mengajar aktivitas (Karimah & Siti, 2021).

Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak, bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik. Hal sama juga disampaikan oleh Vygotsky (dalam Sujiono, 2010:35) mengatakan bahwa bermain merupakan bagian atau tahap kognitif (daya tiru, daya ingat, daya tangkap, dan daya imajinasi) yang harus dilalui seorang anak. Piaget menyatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang”. Selanjutnya Parten mengatakan bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Pada saat ini terjadi pesatnya perkembangan teknologi dan Informasi (TI) hampir menggusur permainan tradisional. Anak-anak sekarang lebih banyak permainan yang berbasis teknologi seperti *Play Station, Game Online, Facebook, Twitter*, dan masih banyak lagi permainan yang berbasis TI lainnya. Di era yang moderen sekarang ini, banyak anak lebih menyukai teknologi alat-alat canggih dibandingkan dengan permainan tradisional, ini akan berdampak pada interaksi sosial

dan karakter pada anak sehingga membuat permainan tradisional sudah sangat sedikit peminatnya. Permainan tradisional pun kini perlahan tapi pasti mulai ditinggalkan. Bahkan, anak-anak banyak yang tidak tahu beragam permainan tradisional yang dulu diwariskan turun menurun.

Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dengan menggunakan alat yang sederhanya pula sehingga kelebihan permainan tradisional ini dapat membuat mereka lebih mengenal alam dan lingkungan. Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain (Karimah & Siti, 2021). Dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta bekerja sama dalam kelompok. (Widiyanti 2021).

Permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar bagi anak yaitu, permainan tradisional gobak sodor, engklek, lompat tali, petak jongkok. Permainan tersebut juga dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak karena dalam permainan ini banyak gerakan dasar yang dilakukan anak seperti berlari dan melompat. Bahkan permainan tradisional ini juga dapat mengembangkan kecerdasan sosial.

Observasi yang saya lakukan pada hari jumat tanggal 20 Oktober 2022 diperoleh data dari wawancara. Namun selain hasil data wawancara diperoleh data

pengamatan proses belajar yang berlangsung selama 2x35 menit untuk satu pembelajaran. Menurut Ibu Vera Ningsih, S.Pd. yang merupakan guru kelas di TK Pertiwi III Ladang Panjang, mengatakan bahwa :

Dalam pembelajaran dikelas terkait materi permainan tradisional pasti ada buku panduan tentang materi permainan tradisional. Tetapi sekolah belum menyediakan buku panduan terkait permainan tradisional. lalu kegiatan belajar hanya dilakukan dengan dipraktekkan dilapangan tanpa adanya panduan. Dan ini membuat anak-anak tidak tertarik dengan permainan tradisional yang menganggap hanya menghabiskan waktu saja. Untuk permainan tradisional juga sudah diterapkan namun ada sebagian anak yang malas untuk ikut bermain, ya karena tidak tertarik. Dan anak juga beranggapan permainan tersebut sudah ketinggalan zaman, permainan yang lagi trennya sekarang itu adalah game onlen bagi anak. Namun game onlen yang berbasis IT ini sangatlah tidak baik bagi perkembangan anak. Beberapa anak di sekolah ini sudah ada yang kecanduan dengan gajed, dan melakukan berbagai permainan di dalamnya. Sehingga membuat anak tidak memiliki ketertarikan dalam permainan tradisional. Ada beberapa perkembangan motorik kasar yang belum berkembang bagi anak seperti dalam Gerakan koordinasi mata, kaki, tangan dan kepala, seperti anak bekum bisa melakukan lompatan, berlari dan melempar.

Dari data yang peneliti peroleh berdasarkan analisis, yang meliputi analisis kebutuhan anak dan perencanaan kurikulum. Pada analisis kebutuhan anak, ditemukan bahwa anak membutuhkan media pembelajaran untuk perkembangan kemampuan motorik kasar, dengan sebuah permainan tradisional yang menarik dan menyenangkan seperti permainan tradisional gobak sodor, engklek, dan lompat tali. Namun disini anak belum mengenal permainan taradisional tersebut, belum memahami peraturan permainan, dan cara mainannya. Anak juga cepat bosan dalam kegiatan proses pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi android pada proses pembelajaran oleh pendidik, dan kurang kreatifnya para pendidik dalam

melaksanakan proses pembelajaran. Pada analisis kurikulum, Lembaga TK ini menggunakan kurikulum 2013 dimana Lembaga tersebut menyediakan berupa Program Tahunan, PROSEM, RPPM, dan RPPH, sesuai kurikulum 2013 yang digunakan.

Sebagai harapan seorang peneliti sendiri, baik orang tua maupun guru-guru di lingkungan sekolah pada lembaga TK Pertiwi III Ladang Panjang ini, permainan tradisional dapat meningkatkan berbagai kemampuan pada anak, terutama pada perkembangan motorik kasar, salah satu dari banyaknya permainan tradisional bahwa permainan gobak sodor, engklek, lompat tali ini di anggap mampu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak-anak. Alangkah baiknya permainan tradisional ini dilestarikan untuk mencerminkan nilai-nilai budaya kita. Permainan tradisional ini sebenarnya sudah ideal untuk memberikan suatu pembelajaran kepada anak-anak dengan mengembangkan berbagai aspek-aspek kemampuan pada anak, dengan banyak serta berbagai macam-macam permainan tradisional itu memiliki nilai-nilai yang baik serta dapat mengembangkan berbagai kemampuan sesuai tahapan usia anak.

Namun realitanya terdapat beberapa permasalahan seperti kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional yang dinilai ketinggalan zaman begitu-begitu saja dan membuat anak tidak tertarik. Hal ini terjadi pengaruh teknologi yang saat ini semakin berkembang, dan juga terjadi akibat kurang kreatif guru dalam merancang sebuah permainan atau melakukan modifikasi permainan tradisional. Dan juga mengalami permasalahan pada kemampuan motorik kasar pada anak yang saat ini



belum berkembang secara optimal seperti, pada perkembangan Gerakan koordinasi mata dan tangan, kaki dan kepala. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan motorik kasar, yaitu: pada kegiatan bermain, anak belum mampu melakukan lompatan, berlari, melempar dan memegang. Permasalahan tersebut merupakan salah satu dampak negatif permainan modern yang menggunakan perangkat modern yang lebih dikenal dengan sebutan gadget. Sebagian besar anak yang sudah mengenal permainan modern seperti game online, video games, dan konten sosial media lainnya cenderung mengalami ketagihan atau kecanduan.

Selain itu para pendidik di TK Pertiwi III Ladang Panjang sebagian besar berlatar belakang Tamatan SMA, hanya ada 1 (satu) orang sebagai pendidik yang telah mendapatkan gelar sarjana S1, Dan kepala sekolah yang sudah S1. Selebihnya 2 (dua) Orang para pendidik berlatar belakang SMA. Maka dari itu kualifikasi pendidik menjadi problem pada lembaga TK Pertiwi III Ladang Panjang. Sebagai seorang pendidik juga kurang kreatif dalam mengembangkan suatu pembelajaran sehingga menimbulkan kebosanan pada anak-anak. Jumlah anak-anak pada saat ini adalah 20 orang siswa/l, yang terdiri dari Kelas TK- A dan B.

Dilihat dari kondisi saat ini, untuk dapat menumbuhkan semangat belajar kepada anak-anak selain guru yang di tuntut untuk lebih kreatif serta inovatif dalam mengembangkan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak-anak, yaitu bermain sambil belajar, Salah satu permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar yaitu melalui permainan tradisional gobag sodor, engklek, dan lompat tali. Melalui permainan

tradisional ini anak juga dapat terampil dalam menggunakan tangan kanan dan kiri, dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi dan dapat melakukan koordinasi gerakan kaki tangan dan kepala, sedangkan untuk melakukan gerakan tubuh secara koordinasi terlihat ketika anak berjalan, melangkah dan berlari.

**Tabel. 1. 1 : Kondisi lembaga Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang**

<b>Nama lembaga</b>	<b>Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang</b>	
Alamat lembaga	Desa Muara Siau, Kecamatan Muara Siau, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi.	
Jumlah guru / pendidik	1. Irviyana S.Pd (Kepala Sekolah ) 2. Vera Ningsih, S.Pd ( Pendidikk) 3. Lutpiana (Pendidik ) 4. Riadel Jannah ( Pendidik )	
Jumlah siswa	Dua Puluh (20)	
	1. Laki-laki ( 12 Orang )	2. Perempuan ( 8 Orang )
	Kelas A (4 -5)	Kelas B (5-6)
	10	10
	Laki-laki 6	Laki-laki 7
	Perempuan 4	Perempuan 3

Fakta-fakta yang mendukung rendahnya permainan tradisional dalam pembelajaran saya temukan pada penelitian Nanag 2017 tentang keterlaksanaan dalam permainan tradisional dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak membahas tentang (1) Pelaksanaan permainan tradisional jarang dimainkan karena kurangnya minat anak-anak. (2) Guru mengalami kesulitan mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anak karena kurangnya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan jurnal-jurnal penelitian yang penulis baca penulis menemukan beberapa judul mengenai pengembangan permainan gobak sodor yaitu:

1) Najamuddin, 2021. Pengembangan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun. 2) Veny Iswantiningtyas, Dkk. 2015. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. 3) Eri Kaswati, Dkk. 2021. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B. 4). Anggraeni, Made Ayu . Karyanto, Yunus. & Khairati A.S. ( 2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada saat melakukan penelitian di lapangan yaitu. Pertama Metode yang digunakan dalam pembelajaran di TK Pertiwi III Ladang Panjang adalah metode ceramah, hanya dengan berceramah dan berdiskusi hal ini menyebabkan aktivitas belajar siswa rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Kedua peneliti mendata beberapa buku yang ada di ruang belajar dan ternyata untuk fasilitas buku pembelajaran terkait permainan tradisional itu ada 2 (dua buah ) buku, namun buku tersebut juga sudah tidak layak pakai. Selain itu hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru belum pernah menggunakan permainan tradisional kedalam pembelajaran baik didalam kelas atau diluar kelas sebagai bagian dari tugas. Guru setuju jika ada pengembangan modul pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional. Hal ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dalam mengajar.

Penggunaan modul membantu guru agar lebih efisien dan efektif dalam mengajar serta dapat meningkatkan kreatifitas. Modul pembelajaran permainan tradisional sebagai pegangan guru disusun secara sistematis dengan memberikan judul, pemetaan kompetensi dasar, indikator, tujuan, evaluasi hingga refleksi sehingga materi pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik meskipun materi pembelajaran dikembangkan menggunakan permainan tradisional. Penggunaan modul permainan tradisional akan dikembangkan menggunakan pembelajaran tematik pada salah satu tema dan satu subtema yaitu tema lingkungan subtema lingkungan sekolah, yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kelas, karena siswa akan tetap bisa bermain dengan belajar. Selain itu membantu siswa mengenalkan jenis-jenis permainan tradisional.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru membutuhkan pengembangan bahan ajar sebagai acuan untuk guru sebagai bahan baru untuk mengajar agar tujuan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kelas dapat terlaksana dengan baik. Pengembangan yang dimaksud disini berupa Modul pembelajaran permainan tradisional. Penggunaan Modul dapat membantu guru agar lebih efisien dan efektif dalam mengajar serta dapat meningkatkan kreatifitas pada anak. Modul pengembangan sebagai bahan pembelajaran permainan tradisional sebagai acuan untuk guru dalam menerapkan permainan gobak sodor di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat pengembang Modul pembelajaran permainan tradisional gobak sodor dalam mengembangkan aspek motorik anak dengan judul

**Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kurang minat siswa terhadap permainan tradisional, hal ini terlihat peserta didik tidak begitu antusias terhadap pembelajaran pada materi permainan tradisional, sehingga guru perlu menciptakan suatu inovasi dalam permainan tradisional agar peserta didik tertarik dan minat terhadap pembelajaran permainan tradisional.
2. Perkembangan teknologi menghasilkan game didalam gadget sehingga permainan tradisional ditinggalkan, sehingga ketertarikan peserta didik kurang terhadap permainan tradisional terkhusus permainan gobak sodor.
3. Media dan alat permainan tradisional yang kurang menarik, hal ini dikarenakan kurang kreativitas guru dalam mengembangkan suatu permainan dalam proses pembelajaran agar media yang digunakan menarik perhatian peserta didik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih efektif dan terarah maka perlu pembatasan masalah dalam hal ini difokuskan pada :

1. Pengembangan Modul permainan tradisional terbatas sebagai media pembelajaran permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk modul/ buku panduan sebagai bahan ajar.
2. Batasan pengembangan ini hanya terpusat pada pengembangan modul permainan tradisional gobak sodor, engklek, dan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar di Taman Kanak-kanak pertiwi III Ladang Panjang.
3. Tempat penelitian ini hanya dilakukan pada satu lembaga yang berada di Desa Muara Siau Kecamatan Muara Siau Kabupaten Merangi Provinsi Jambi yaitu Lembaga Tk Pertiwi III Ladang Panjang.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya terdapat sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil uji kelayakan para ahli terhadap produk yang dihasilkan?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik dengan adanya model permainan tradisional gobak sodor, engklek dan lompat tali?
3. Apakah permainan tradisional gobak sodor, engklek dan lompat tali dapat meningkatkan aktivitas anak pada pembelajaran di kelas ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan para ahli terhadap produk yang dihasilkan.
2. Untuk mengetahui respon guru maupun peserta didik terhadap model permainan tradisional gobak sodor, engklek dan lompat tali.
3. Untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang terkait penggunaan modul permainan tradisional gobak sodor, engklek, dan lompat tali.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil pengembangan modul permainan tradisional ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

#### 1. Guru

Guru Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan modul permainan tradisional dalam bentuk pengembangan berupa modul/ buku panduan yang mana, mendapatkan pemahaman tentang strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam pembelajaran khususnya permainan tradisional gobak sodor, engklek, dan lompat tali.

#### 2. Siswa

Untuk siswa diharapkan memberi kemudahan, kesenangan, keamanan, siswa saat melaksanakan pembelajaran agar siswa lebih mudah, senang dan aman dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional.



### 3. Lembaga

TK Pertiwi III Ladang Panjang Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan anak terhadap pengembangan model permainan tradisional serta memiliki guru yang dapat melakukan pembelajaran dengan profesional dan meningkatkan mutu bagi pembelajaran di TK Pertiwi III Ladang Panjang.

### 5. Peneliti

Dari adanya pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional gobak sodor, engklek dan lompat tali, bagi anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, peneliti juga dapat menambah pengetahuannya dan kepeduliannya terhadap masa depan siswa yang nantinya dapat mengembangkan bahan bacaan untuk siswa belajar dan peneliti memperoleh pengalaman langsung tentang cara membuat modul pembelajaran tentang permainan tradisional untuk anak-anak khususnya permainan gobak sodor, engklek, dan lompat tali yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak.

## **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk yang dibuat oleh peneliti adalah: Produk dimaksud berupa modul/ buku panduan tentang permainan tradisional, di dalam modul membahas permainan gobak sodor, engklek, dan lompat tali dimana agar guru dan siswa dapat belajar dan mempraktekkan permainan ini dengan mudah. Modul ini berisi pengembangan permainan gobak sodor, engklek, dan lompat tali yang telah

dikembangkan untuk anak TK B usia 5-6 tahun yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1. Buku panduan modul tentang permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak, yang berisikan tata cara permainan gobak sodor, engklek, dan lompat tali sesuai teori. Di desain dengan menggunakan word 2011. di desain dengan fitur-fitur dalam word.
2. CD panduan yang berisikan video tata cara permainan tradisional yang ada didalam buku panduan.
3. Buku panduan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran pada materi permainan tradisional tema lingkunganku, sub tema lingkungan sekolah yang mengacu pada kurikulum 2013.

#### **H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Kebaharuan (*novelty*) yang merupakan temuan baru (*orisinalitas*) yang berbeda dengan temuan sebelumnya yang memberikan manfaat kepada masyarakat dan dunia akademik. Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang permainan tradisional, namun masing-masing dalam penelitian menjelaskan tentang perkembangan motorik anak, kongnitif, sosial emosional, serta nilai agama dan moral, setiap penelitian menjelaskan tentang karakteristik tersendiri terkait tema tersebut. Salah satu sebagai contoh judul penelitian terdahulu yaitu :

1. Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. (Veny Iswantiningtyas 2015).

2. Implementasi Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Studi Kasus Di Tk Pertiwi 2 Sidodadi Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. ( Uswatun Hasanah 2021).
3. Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter kejujuran Pada Siswa Melalui Pembelajaran Permainan engklek (Sabitul Kirom 2017).
4. Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional lompat tali (Nurul Idhayani, Dwi Kurniawati 2020).

Hal yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini yaitu terkait dengan permainan tradisional, dari beberapa penelitian tersebut belum di temukan oleh peneliti sendiri tentang penelitian terkait permainan yang membahas tentang pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional yang didalamnya membahas beberapa permainan tradisional dalam bentuk satu modul pembelajaran yang membahas tiga permainan tradisional sekaligus yaitu permainan Gobak sodor, engklek, dan lompat tali yaitu dalam mengembangkan motorik kasar pada anak. Selain itu permainan tradisional ini juga diperbaharui oleh kemendikbud pendidikan yang menjadi sebuah permainan tradisional yang diperbaharui dalam kurikulum merdeka belajar.

#### **I. Definisi Operasional**

1. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, dan moral sesuai dengan kebutuhan .
2. Modul adalah bahan ajar yang dikemas dalam bentuk buku yang tersusun secara sistematis yang memuat judul, kompetensi dasar, kompetensi inti, indicator, tujuan, evaluasi, fungsi , manfaat serta pembelajaran inti di dalam nya yang perlu

di sampaikan yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan.

3. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu, yang mana sering di mainkan secara berkelompok. Permainan tradisional ini sangat menyenangkan bagi anak-anak salah satu permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok yaitu permainan tradisional gobak sodor.
4. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan Gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Perkembangan motorik di bagi menjadi dua bagian yaitu motorik kasar dan halus (Hurlock).
5. Motorik kasar adalah gerakan tubuh meggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Dorong anak berlari, melompat, berdiri di atas satu kaki, memanjat, bermain bola, mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. (Hurlock).