

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
MENSTIMULASI PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI**

Tesis

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



Oleh

BUADANANI
NIM. 20330036

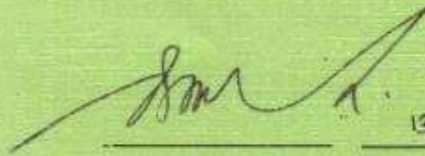
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Buadanani**
NIM. : 20330036

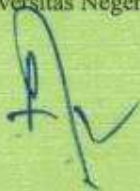
Nama Tanda Tangan Tanggal

Dr. Dadan Suryana
Pembimbing



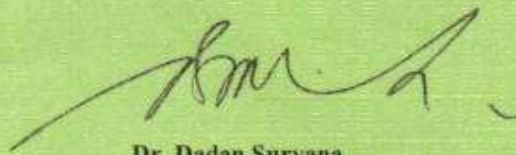
13-07-2028

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,



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

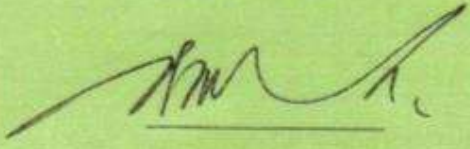
Koordinator Program Studi

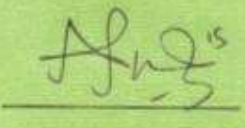


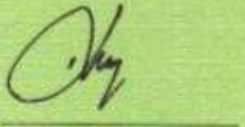
Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

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

1. <u>Dr. Dadan Suryana</u> (Ketua)	
--	--

2. <u>Nurhafizah, M.Pd., Ph.D</u> (Anggota)	
--	---

3. <u>Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd</u> (Anggota)	
--	---

Mahasiswa :

Nama : **Buadanani**

NIM. : 20330036

Tanggal Ujian : 16-06-2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENSTIMULASI PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan 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 dikemudian 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, 17 Juli 2023

Yang memberi pernyataan,



Buadanani

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan E-modul Permainan Tradisional dalam Menstimulasi Perilaku Prososial Anak Usia Dini” sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pihak yang ikut serta dalam penyelesaian tesis ini. Kepada yang terhormat:

1. Ibu Nurhafizah, M.Pd, Ph.D sebagai penguji I dan Validator Materi yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi serta membantu dalam kesempurnaan pembuatan produk e-modul permainan tradisional.
2. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd sebagai penguji II dan validator Instrumen yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
3. Ibu Dra. Dr. Rita Kurnia, M.Ed sebagai validator media yang telah memeberikan penilaian, saran, dan masukan untuk kesempurnaan pengembangan produk e-modul permainan tradisional.
4. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Koordinator Prodi Pendidikan anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Dekan Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan dan penyelesaian tesis ini.
6. Rektor Universitas Negeri Padang dan Direktur Program Pascasarjana beserta staf yang telah banyak membantu sehingga tesis ini dapat terwujud.
7. Kepala Sekolah, pendidik dan peserta didik di Taman Kanak- Kanak Negeri Pembina Kandis dan Taman Kanak- Kanak Negeri Satu Atap Kandis kabupaten Siak Riau tempat melaksanakan uji coba.
8. Lembaga Adat Melayu Riau Kandis Kabupaten Siak Provinsi Riau dan pengawas Taman Kanak-kanak Kabupaten Siak yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi selama peneliti melakukan wawancara.
9. Suami tercinta Suhardi, S.Kom dan anak-anakku tehebat Humaira Mappideceng Harnan dan Khairiah Mappirennu Harnan yang telah dengan ikhlas merelakan waktu dan memberikan dukungan serta semangat tiada henti kepada peneliti.
10. Kedua Orangtua dan mertuaku, selalu memberi doa dan dedikasi. Teruntuk abang, kakak dan adik-adikku tercinta yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada peneliti.
11. Rekan-rekan mahasisiwa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari semua pihak. Peneliti mengharapkan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kepentingan dan kemajuan pendidikan.

Padang, Juli 2023

Buadanani
NIM. 20330036

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRACT	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
G. Spesifikasi Produk Penelitian	14
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian.....	15
I. Definisi Operasional	18
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	19
A. KajianTeori	19
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	19
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
b. Pembelajaran Anak Usia Dini	21
2. Konsep Prososial Anak Usia Dini.....	23
a. Pengertian Perilaku Prososial.....	23
b. Aspek-aspek perilaku prososial.....	24
3. Konsep Permainan Tradisional	27
a. Manfaat Permainan Tradisional	29
b. Klasifikasi Permainan Tradisional	30
c. Permainan yang Mempunyai Lawan	30
4. Konsep E-modul Pembelajaran.....	48
a. Karakteristik Modul	51

b. Komponen Modul.....	53
c. Langkah-langkah Penyusunan Modul.....	54
d. Kelebihan E-modul Pembelajaran.....	56
B. Penelitian Yang Relevan.....	57
C. Kerangka Konseptual.....	62
BAB III. METODE PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian	63
B. Posedur Penelitian.....	64
1. <i>Analysis</i> (Analisa).....	64
2. <i>Design</i> (Desain)	66
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	66
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	67
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	67
C. Subjek Penelitian	68
D. Instrumen Penelitian	68
E. Teknik Pengumpulan Data.....	73
F. Teknik Analisis Data	74
G. Jadwal Penelitian	78
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Penelitian Dan Pengembangan.....	79
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	79
2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	86
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	95
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	110
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	134
B. Pembahasan	136
C. Keterbatasan Penelitian.....	152
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	154
A. Keimpulan.....	154
B. Implikasi	155
C. Saran	156
DAFTAR PUSTAKA.....	158
LAMPIRAN	168

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Daftar Nama Validator	68
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Angket Validasi	69
Tabel 3.3. Kisi-Kisi angket Praktikalitas	71
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Efektivitas.....	72
Tabel 3.5. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas	74
Tabel 3.6. Kriteria Persentase Responden Validitas	75
Tabel 3.7. Kriteria pemberian skor jawaban praktikalitas	76
Tabel 3.8. Kriteria Persentase Responden Praktikalitas	76
Tabel 3.9. Kriteria Persentase Responden efektivitas.....	78
Tabel 3.10. Jadwal Penelitian.....	78
Tabel 4.1. Elemen dan Capaian Pembelajaran.....	81
Tabel 4.2. Kegiatan Pengembangan Diri dan Tujuan Pembelajaran	82
Tabel 4.3. Jenis Permainan Tradisional dan Tujuan Pembelajaran.....	83
Tabel 4.4. Hasil Pengolahan Data Validitas Materi E-modul.....	99
Tabel 4.5. Hasil Pengolahan Data Validitas Media E-modul	101
Tabel 4.6. Perbaikan E-modul Sebelum dan Setelah Revisi	102
Tabel 4.7. Persentase Praktikalitas Uji Coba Kelompok Kecil	105
Tabel 4.8. Persentase Efektivitas Uji Coba Kelompok Kecil	107
Tabel 4.9. Persentase Praktikalitas Kegiatan FGD.....	108
Tabel 4.10. Persentase Praktikalitas Uji Kelompok Besar	122
Tabel 4.11. Persentase Efektivitas Uji Coba Kelompok Besar	124

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Konseptual	62
Bagan 3.1. Tahap Pengembangan Model ADDIE	64
Bagan 4.1. Kerangka E-modul	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1: Halaman Depan Canva.....	92
Gambar 4.2: Template Canva	92
Gambar 4.3: Ukuran Dokumen Canva.....	92
Gambar 4.4: Ukuran Dokumen Canva.....	93
Gambar 4.5: Desain Gambar Ke Canva.....	93
Gambar 4.6: Desain Cover.....	94
Gambar 4.7: Menata Gambar.....	94
Gambar 4.8: Desain Sampul	95
Gambar 4.9: Desain Kata Pengantar	96
Gambar 4.10: Desain Daftar Isi	96
Gambar 4.11: Desain Peta Informasi dan Petunjuk Penggunaan E-modul.....	96
Gambar 4.12: Desain Materi Perilaku Prososial.....	96
Gambar 4.13: Desain Meteri Permainan Tradisional.....	97
Gambar 4.14: Desain Kegiatan Pembelajaran	97
Gambar 4.15: Desain Indikator Observasi Perilaku Prososial.....	97
Gambar 4.16: Desain Pertanyaan Refleksi Perilaku Prososial	97
Gambar 4.17: Desain Daftar Referensi	98
Gambar 4.18: Desain Lampiran Rubrik.....	98
Gambar 4.19: Desain Lampiran Lirik Lagu.....	98
Gambar 1 : Wawancara Ketua Lembaga Adat Melayu Riau Kandis	229
Gambar 2 : Wawancara Mahkamah Lembaga Adat Melayu Riau Kandis	229
Gambar 3 : Penyerahan Surat Penelitian Taman Kanak-kanak Pembina	230
Gambar 4 : Penyerahan Surat Penelitian Taman Kanak-kanak Satu Atap	230
Gambar 5 : Wawancara Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Satu Atap	231
Gambar 6 : Pengisian Instrumen.....	231
Gambar 7 : Penjelasan E-Modul	232
Gambar 8 : Photo Bersama Peserta Bimbingan Penggunaan E-Modul.....	232
Gambar 9 : Dsikusi FGD	233
Gambar 10 : Photo Bersama Peserta FGD.....	233

Gambar 11	: Kegiatan Awal Uji Coba Permainan Tikus Kucing	234
Gambar 12	: Aksi Uji Coba Permainan Tikus Kucing	234
Gambar 13	: Kegiatan Awal Uji Coba Permainan Galah Panjang	235
Gambar 14	: Aksi Uji Coba Permainan Galah panjang	235
Gambar 15	: Kegiatan Awal Uji Coba Permainan Tam-tam Buku	236
Gambar 16	: Aksi Uji Coba Permainan Tam-tam Buku	236
Gambar 17	: Kegiatan Awal Uji Coba Permainan Setatak	237
Gambar 18	: Aksi Uji Coba Permainan Tam-tam Setatak	237
Gambar 19	: Kegiatan Awal Uji Coba Permainan Lu Lu Cina Buta	238
Gambar 20	: Aksi Uji Coba Permainan Lu Lu Cina Buta	238
Gambar 21	: Implementasi Pertama Permainan Tikus Kucing	239
Gambar 22	: Aksi Implementasi Pertama Permainan Tikus Kucing	239
Gambar 23	: Implementasi Kedua Permainan Tikus Kucing	240
Gambar 24	: Aksi Implementasi Kedua Permainan Tikus Kucing	240
Gambar 25	: Implementasi Pertama Permainan Galah Panjang	241
Gambar 26	: Aksi Implementasi Pertama Permainan Galah Panjang	241
Gambar 27	: Implementasi Kedua Permainan Galah Panjang	242
Gambar 28	: Aksi Implementasi Kedua Permainan Galah Panjang	242
Gambar 29	: Implementasi Pertama Permainan Tam-tam Buku	243
Gambar 30	: Aksi Implementasi Pertama Permainan Tam-tam Buku	243
Gambar 31	: Implementasi Kedua Permainan Tam-tam Buku	244
Gambar 32	: Aksi Implementasi Kedua Permainan Tam-tam Buku	244
Gambar 33	: Implementasi Pertama Permainan Setatak	245
Gambar 34	: Aksi Implementasi Pertama Permainan Setatak	245
Gambar 35	: Implementasi Kedua Permainan Setatak	246
Gambar 36	: Aksi Implementasi Kedua Permainan Setatak	246
Gambar 37	: Implementasi Pertama Permainan Lu Lu Cina Buta	247
Gambar 38	: Aksi Implementasi Pertama Permainan Lu Lu Cina Buta	247
Gambar 39	: Implementasi Kedua Permainan Lu Lu Cina Buta	248
Gambar 40	: Aksi Implementasi Kedua Permainan Lu Lu Cina Buta	248

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket Google Form Analsis Kebutuhan	168
Lampiran 2. Format Wawancara Analisis Kebutuhan	169
Lampiran 3. Validasi Instrumen.....	170
Lampiran 4. Validasi Instrumen Ahli Materi.....	172
Lampiran 5. Validasi Instrumen Ahli Media	179
Lampiran 6. Angket Instrumen Praktikalitas	182
Lampiran 7. Angket Instrumen Efektifitas	185
Lampiran 8. Rubrik Penilaian	188
Lampiran 9. Praktikalitas Uji Coba	190
Lampiran 10. Efektifitas Uji Coba.....	193
Lampiran 11. Uji Praktikalitas Melalui FGD.....	196
Lampiran 12. Wawancara Respon Guru Dan Kepala Sekolah	199
Lampiran 13. Absen Kegiatan Bimbingan Cara Penggunaan E-modul	200
Lampiran 14. Absen Kegiatan FGD (Focus Group Discussion)	201
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	202
Lampiran 16. Surat Validator Instrumen	222
Lampiran 17. Surat Validator Ahli Materi.....	223
Lampiran 18. Surat Validator Ahli Media	224
Lampiran 19. Surat Izin Uji Coba.....	225
Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba	226
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian	227
Lampiran 22. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	228
Lampiran 23. Dokumentasi	229

ABSTRACT

Buadanani.2023. Development of Traditional Game E-modules in Stimulating Prosocial Behavior in Early Childhood. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of education Padang State University.

This research is motivated by several things that researchers found in the initial research. Prosocial behavior in children is still not visible where the stimulation of prosocial behavior does not have a specific activity program to develop it. Children need interesting and fun play activities in learning to train prosocial behavior and there is no innovation in teaching materials to stimulate prosocial behavior in early childhood. This study aims to produce a product in the form of a traditional game e-module to stimulate prosocial behavior in early childhood. Prosocial behavior refers to voluntary action intended to help of provided kindness to another individual of group. This type of research is Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The data collection instrument in this study was a questionnaire to test validity, practicality, and effectiveness. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative data analysis. The data collection instrument in this study was a questionnaire to test validity, practicality and test effectiveness. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative data analysis. The data collection instrument in this study was a questionnaire to test validity, practicality and test effectiveness. Based on the results of the validity test of traditional game e-modules by experts, a percentage of 88.7% was obtained with a very valid category and the media validation results obtained a percentage of 90% with a very valid category. practically, the results of the practicality of product trials obtained a percentage of 93% in the very practical category and the practicality test after implementation obtained a percentage of 95% in the very practical category. The results of the effectiveness of using the instrument were observed by teachers and researchers in product trials, obtaining a percentage of 80% in the very effective category and the results of the effectiveness test on implementation obtained a percentage of 87.6% in the very effective category. Based on the results of the study it can be concluded that the development of traditional game e-modules in stimulating early childhood prosocial behavior is valid, practical and effective.

Keywords: Early Childhood, Prosocial, Traditional Games, E-module

ABSTRAK

Buadanani. 2023. Pengembangan E-modul Permainan Tradisional Dalam Menstimulasi Perilaku Prososial Anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang peneliti temukan pada riset awal. Perilaku prososial pada anak masih belum tampak dimana stimulasi perilaku prososial belum memiliki program kegiatan khusus dalam mengembangkannya. Anak membutuhkan kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran untuk melatih perilaku prososial serta belum adanya inovasi bahan ajar untuk menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini. Perilaku prososial mengacu pada tindakan sukarela yang dimaksudkan untuk membantu atau memberikan kebaikan kepada individu atau kelompok lain. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk uji validitas, praktikalitas dan uji efektifitas. Berdasarkan hasil uji validitas e-modul permainan tradisional oleh para ahli diperoleh persentase 88.7 % dengan kategori sangat valid dan hasil validasi media diperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid, hasil uji praktikalitas respon kepala sekolah dan guru saat FGD diperoleh persentase 92 % dengan kategori sangat praktis, hasil praktikalitas uji coba produk diperoleh persentase 93 % dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas setelah implementasi diperoleh persentase 95 % dengan kategori sangat praktis. Hasil efektivitas menggunakan instrument yang diamati oleh guru dan peneliti pada uji coba produk diperoleh persentase 80 % dengan kategori sangat efektif dan hasil uji efektivitas pada implementasi diperoleh persentase 87.6 % dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Prososial, Permainan Tradisional, E-modul

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan merupakan masalah yang sangat esensi bagi manusia. Dalam (*Undang-undang No. 57 Tahun 2021 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*) menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan anak usia dini merupakan bagian dalam Sistem Pendidikan Nasional dan saat ini mendapat perhatian cukup besar dari pemerintah.

Pendidikan anak usia dini adalah tempat bagi anak usia emas untuk mengembangkan fondasi dasar. Perkembangan anak pada tahun-tahun ini sangat fundamental dan akan menentukan kualitasnya di masa depan (Huliyah,2017; Aprianti, 2016). Menurut Suryana (2019) bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Usia dini merupakan masa awal perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, moral, dan nilai-

nilai agama. Perkembangan yang diharapkan pada anak usia dini adalah terutama yang mampu menyiapkan anak menuju kehidupan dewasa. Berbagai aspek perkembangan yang sangat berpengaruh pada kehidupan adalah aspek sosial.

Perilaku prososial merupakan bagian dari kemampuan social pada anak. Byrne (2005) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut. Perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain (Papalia et al, 2009). Perilaku sosial pada anak tidak dapat tumbuh dengan sendirinya tanpa stimulasi, karena perkembangan emosional anak berlangsung dalam interaksi anak, orangtua dan lingkungannya (Dewi, 2018) diantaranya adalah interaksi stimulasi dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Over (2017) yang menyatakan bahwa perilaku prososial dipengaruhi oleh anggota kelompok yang ada di lingkungan anak. Pendidik yang merupakan bagian dari lingkungan anak harus mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak terutama perilaku prososial anak. Sebagaimana penelitian Will E. Hipson & Daniel G. Séguin (2016) menemukan bahwa hubungan Pendidik dengan anak tidak hanya membentuk perkembangan, tapi juga mempengaruhi bagaimana perilaku prososial pada anak.

Menstimulasi perilaku prososial pada anak membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendidik berperan penting dalam perilaku

agresif dan perilaku prososial pada anak dengan memahami kondisi dan melalui alat bantu pendidikan (Woods, Bosacki, & Coplan, 2016). Sebagaimana dalam *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 10 ayat 2* menerangkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan diselenggarakan dalam suasana yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan. Selain itu stimulasi pada jenjang pendidikan anak usia dini dirancang dengan cara memperkaya lingkungan yang akan menyuburkan interaksi anak dengan lingkungan sekitar yang diharapkan mampu memberikan dampak optimal pada peningkatan karakter, keterampilan maupun pengetahuan (*Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022*). Stimulasi pada anak usia dini tersebut terlaksana sepanjang proses pembelajaran.

Proses pembelajaran membutuhkan media atau bahan ajar untuk membantu Pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Bahan ajar dapat berupa *hard skill* maupun *soft skill*. Bentuk *hard skill* berupa buku pembelajaran, LKS, modul dan *handout*. Sedangkan media dalam bentuk *soft skill* berupa *e-book*, *e-modul*, dan *slide*. Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan oleh Pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran (Kosasih, 2021). Magdalena dkk (2020) dalam penelitiannya mengungkap bahwa pemilihan media atau bahan ajar yang akan dipergunakan pada pendidikan anak usia dini tentunya mempertimbangkan dan menyesuaikan kondisi. Ketepatan penggunaan bahan ajar dan jenis kegiatan serta pendekatan dalam

pembelajaran berdampak terhadap cara, proses pembelajaran anak, serta kemampuan yang akan dikembangkan pada kegiatan belajar.

Pendekatan pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Kegiatan permainan yang melibatkan praktek langsung pada anak bertujuan untuk memperkuat pengalaman terhadap apa yang sedang dilakukan, salah satunya adalah permainan tradisional. Sebagaimana secara empiris dalam hasil penelitian terlebih dahulu yang menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuannya dalam hal kemampuan kerjasama, membangun strategi serta ketangkasan dalam motorik (Saputra & Ekawati, 2017).

Pemilihan jenis permainan pada anak usia dini mempertimbangkan usia anak sehingga dapat dimodifikasi sesuai kemampuan anak (Adi & Mutmainnah, 2020). Pada capaian pembelajaran satuan PAUD (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022) terdapat elemen jati diri yang mendeskripsikan capaian pembelajaran anak yaitu dapat menggunakan fungsi gerakan motoric kasar sesuai dengan usianya. Ciri perkembangan fisik motoric kasar pada anak usia 5 – 6 tahun yaitu dapat melompat, menangkap, berjalan mundur dengan berjinjit dan mampu berlari dengan kencang serta senang berlomba. Hal ini sejalan pada buku sumber pegangan guru pendidikan budaya melayu Riau (2018) yang menyebutkan beberapa jenis permainan yang cocok untuk usia taman kanak-kanak diantaranya adalah Tam-tambuku, Galah panjang, setatak / kelasdap, Lu lu cina buta dan Tikus – kucing / Kepung-kepungan. Pengembangan permainan tradisional yang

sesuai dengan kemampuan motoric anak menjadikan kegiatan menyenangkan untuk dimainkan. Namun sangat disayangkan saat ini permainan tradisional masih menjadi kegiatan asing bagi anak-anak.

Mulai terkikisnya permainan tradisional disebabkan adanya perkembangan teknologi, salah-satunya munculnya permainan modern yang dapat diakses dengan mudah melalui teknologi canggih seperti *smartphone* dan komputer. Hilangnya permainan tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor manusia maupun lingkungan. Kehidupan masyarakat yang mulai modern menjadi salah satu faktor hilangnya permainan tradisional dalam masyarakat. Hal itu dibuktikan dengan semakin sedikitnya permainan tradisional yang dimainkan dari tahun ke tahun (Muslihin, Respati & Shafira, 2021). Tidak hanya di Indonesia, disebutkan dalam hasil penelitian B. Sutton Smith (2012) bahwa permainan tradisional di New Zealand telah punah seiring berkembangnya zaman dan digantikan oleh permainan baru. Bahkan hasil penelitian Sulistyaningtyas & Fauziah (2019) menyimpulkan bahwa pendidik masih jarang menerapkan permainan tradisional pada kegiatan di sekolah. Oleh sebab itu permainan tradisional menjadi hal penting untuk dilestarikan kembali sebab permainan-permainan import atau moderen sudah merebak dikalangan anak-anak (Haris, 2016).

Selain itu pengaruh teknologi juga telah berdampak negatif pada kemampuan anak bersosialisasi terhadap lingkungan. Sebagaimana hasil penelitian Sari (2021) mengungkap bahwa terdapat pengaruh negatif pada perilaku social anak yang terbiasa menggunakan gadget. Hasil penelitian

Radliya (2017) terkait perkembangan social emosional anak juga mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi gawai mempengaruhi perilaku seperti anak terbiasa memukul teman-temannya dan beberapa kelompok anak yang kemampuan interaksi sosialnya berkurang. Untuk meminimalisir pengaruh negative tersebut, pendidik perlulah untuk menciptakan aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan perkembangan sosial anak supaya perkembangannya tersebut bisa terasah dengan semaksimal mungkin (Ilsa & Nurhafizah, 2020). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022* juga mencantumkan bahwa komponen penting dari kesiapan bersekolah yang data didukung pada Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) diantaranya adalah kematangan emosi yang cukup untuk mengatsai masalahnya sehari-hari, kematangan social yang memadai untuk berinteraksi sehat dengan teman sebaya, kematangan kognitif yang cukup untuk berkonsentrasi saat bermain-belajar, pengembangan keterampilan motoric dan perawatan diri yang memadai untuk dapat berpartisipasi dilingkungan sekolah secara mandiri.

Pada penelitian Wijayanti (2018) mengungkap bahwa partisipasi sosial secara informal dapat dilakukan dengan melibatkan anak pada kegiatan bermain dalam permainan tradisional. Konsep permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang meninternalisasikan kerjasama sehingga memicu anak untuk aktif bersosialisasi dengan teman. Karena kegiatan permainan tradisional merupakan kegiatan yang banyak melibatkan komunikasi, kerjasama dan empati anak. Sehingga aktivitas permainan

tradisional dapat mengembangkan perilaku prososial (Sofia, 2017; Sari, 2018). Selain itu dikarenakan pada umumnya permainan tradisional lebih banyak dimainkan secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan aspek-aspek pada keterampilan sosial anak (Setiawan,2016).

Penelitian yang dilakukan Nurhafizah (2016) dengan judul “The Development of Children’s Social-Emotional Competences: A Case Study in UNP’s Labschool-Kindergarten, Padang Indonesia” berupa studi kasus memaparkan kesimpulan bahwa: 1) Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik belum membuat pengembangan khusus terkait kompetensi sosial emosional, 2) Pendidik belum memiliki modul panduan khusus pengembangan kompetensi sosial anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, 3) Pendidik perlu lebih berkomitmen dan kreatif dalam mengembangkan kompetensi sosial emosi anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi khusus perilaku prososial pada anak masih minim. Perlu adanya konsep strategi pembelajaran aktif untuk dapat menstimulasi perilaku prososial pada anak berupa praktek langsung melalui kegiatan bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Lestarinigrum, A., & Yulianto, D. (2016) juga menyarankan bahwa Pendidik PAUD dapat menerapkan pembelajaran yang aktif sesuai dengan tahapan perkembangan anak dengan konsep permainan tradisional.

Penelitian terdahulu terkait penerapan permainan tradisional dengan menggunakan modul panduan diantaranya Pratiwi., Nugrahanta., & Kurniastuti (2021) pada penelitiannya melakukan pengembangan prototipe

modul permainan tradisional untuk menguatkan karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun dengan uji coba terbatas pada enam anak. Permainan tradisional yang digunakan dalam modul ada lima jenis permainan dari lima daerah yang berbeda, yaitu permainan Cebunin (Nanggroe Aceh Darussalam), permainan Dhul-Dhulan (Yogyakarta), permainan Masempyar (Bali), permainan Jirak (Kalimantan Barat), permainan Nokadende Sorong (Sulawesi Tengah). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) tipe ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun.

Selain itu, penelitian terkait penggunaan e-modul, Syahrial dkk (2022) menyimpulkan bahwa implementasi modul elektronik berbasis permainan tradisional puyuh memiliki pengaruh terhadap karakter kerjasama dan toleransi pada anak. Modul elektronik berbasis permainan tradisional "puyuh" selain memberikan kemudahan bagi Pendidik dalam mengajar juga dapat mengenalkan teknologi dan melestarikan kearifan lokal pada anak. Ningsih dan Mahyuddin (2021) pada penelitiannya tentang pengembangan e-module menyimpulkan bahwa e-module tematik berbasis kesantunan berbahasa anak usia dini dinyatakan valid, praktis dan efektif sebagai bahan ajar di taman kanak-kanak.

Berdasarkan hasil survey awal yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan aplikasi google form pada 23 TK di Kecamatan Kandis ditemukan sebanyak 95.6 % pendidik belum pernah menggunakan

modul atau panduan kegiatan pembelajaran khusus pengembangan perilaku prososial, 99 % pendidik belum pernah menggunakan e-modul permainan tradisional, 86,9 % belum pernah menggunakan elektronik modul, 73 % menyatakan sangat membutuhkan panduan kegiatan pembelajaran dalam membangun perilaku prososial, 17,4 % menyatakan membutuhkan panduan kegiatan pembelajaran dalam membangun perilaku prososial dan 4,3 % menyatakan cukup membutuhkan panduan kegiatan pembelajaran dalam membangun perilaku prososial.

Berkaitan dengan hasil survey pada Taman Kanak-kanak di Kecamatan Kandis Kabupaten Siak Riau. Selanjutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada pendidik dan kepala TK Negeri Satu Atap Kandis yaitu ibu Suparni, S.Pd (pendidik) dan ibu Vany Wulandari, S.Pd,Gr (kepala sekolah) dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran pada masa new normal (peralihan pembelajaran tatap muka terbatas dan BDR menuju pembelajaran normal) ditemukan perilaku prosocial anak kurang tampak, hal ini terlihat perilaku anak yang sering mengolok-olok maupun mengejek dengan kata-kata “cengeng” kepada temannya yang jatuh dibanding menolongnya, anak cenderung cuek ketika melihat temannya sedang mengalami kesulitan, anak kerap kali berebut mainan ketika sedang menggunakan peralatan bermain, anak memberikan pertolongan kepada temannya ketika mendapat instruksi dari Pendidik. Penerapan pembelajaran untuk mengakomodasi stimulasi perilaku prososial pada anak juga masih minim seperti pendidik hanya menggunakan buku cerita yang dibacakan

dengan kegiatan bercakap-cakap untuk mengenalkan perilaku social pada anak. Selanjutnya wawancara terkait penerapan permainan tradisional dapat dianalisis dan diketahui bahwa kegiatan permainan tradisional telah dilaksanakan pada lembaga. Namun frekuensi masih jarang dan kegiatan permainan tradisional dilaksanakan sebagai pemenuhan kegiatan motorik kasar pada pengembangan diri serta pelaksanaannya tidak tuntas. Selain itu data yang bersumber dari pengawas TK Kecamatan Kandis (Tri Haryati,S.Pd) menurut pengamatan dalam monitoring dan evaluasi yang telah dilaksanakannya selama ini, hanya 30% penerapan permainan tradisional terlaksana di lembaga Taman Kanak-kanak.

Untuk menstimulasi perilaku prososial pada anak di Taman Kanak-kanak melalui permainan tradisional maka diperlukan pengetahuan dan pengalaman bagi pendidik yang akan menerapkan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penulis akan merancang dan mengembangkan e-module permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini sebagai bentuk pemanfaatan pendidikan teknologi di zaman sekarang dan mengubah cara belajar pendidik dengan menggunakan fasilitas yang ada serta mengembangkan permainan tradisional pada proses pembelajaran untuk menstimulasi perilaku prososial melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional Dalam Menstimulasi Perilaku Prososial Pada Anak Usia Dini ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak sering mengolok-ngolok maupun mengejek dengan kata-kata “cengeng’ kepada teman yang jatuh dibanding menolongnya.
2. Anak cenderung cuek ketika melihat temannya sedang mengalami kesulitan.
3. Anak kerap kali berebut mainan ketika sedang menggunakan peralatan bermain.
4. Pendidik hanya menggunakan buku cerita yang dibacakan dengan kegiatan bercakap-cakap untuk mengenalkan perilaku social pada anak.
5. Kegiatan pembelajaran yang menstimulasi khusus perilaku prososial tidak pernah terlaksana dalam proses pembelajaran.
6. Kegiatan permainan tradisional jarang dilaksanakan dan hanya sebagai pemenuhan kegiatan motorik kasar serta tidak tuntas.
7. Data hasil evaluasi dan monitoring pengawas TK Kecamatan Kandis, hanya 30% penerapan permainan tradisional terlaksana di lembaga Taman Kanak-kanak.
8. Belum pernah menggunakan e-modul permainan tradisional sebelumnya dan belum adanya e-modul permainan tradisional.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang dijelaskan dalam identifikasi masalah diatas masih terlalu luas sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalah

pahaman dalam diskusi. Penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini khusus 5 – 6 Tahun. Pengembangan e- modul permainan tradisional dibatasi dengan 5 (lima) jenis permainan yang berasal dari Riau yaitu Tikus-kucing / Kepung-kepungan, Galah panjang, Tam tam buku, Setatak / Kelasdap dan Lu lu cina buta. Penelitian dibatasi pada dua sekolah yang berstatus Negeri di Kecamatan Kandis Kabupaten Siak. Provinsi Riau yaitu TK Negeri Satu Atap sebagai tempat penelitian dan TK Negeri Pembina Kandis Sebagai tempat uji coba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini yaitu bagaimana e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini?

Sedangkan rumusan masalah secara khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Validitas e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 -6 Tahun.
2. Bagaimana Praktikalitas e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 -6 Tahun.
3. Bagaimana Efektivitas e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 -6 Tahun.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, maka tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu menghasilkan e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 – 6 Tahun. Disamping itu, tujuan khusus yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui e-modul permainan tradisional yang valid dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 -6 Tahun.
2. Mengetahui kepraktisan e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 -6 Tahun.
3. Mengetahui efektivitas e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 -6 Tahun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena memberikan manfaat baik, sebagaimana yang diuraikan berikut ini:

1. Bagi lembaga Taman Kanak-kanak, bermanfaat sebagai salah satu e-modul permainan dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia 5 -6 Tahun yang dapat dipergunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi anak, bermanfaat membantu menumbuhkan dan menstimulasikan perilaku prososial melalui kegiatan permainan tradisional.
3. Bagi jurusan PAUD bermanfaat sebagai referensi mahasiswa dalam proses pembelajaran permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 – 6 Tahun.

4. Bagi peneliti lain sebagai bahan masukan untuk motivasi timbulnya inspirasi dan ide-ide baru dalam rangka mengembangkan e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 – 6 Tahun.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 – 6 Tahun. Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah e-modul (elektronik modul) pembelajaran yang dapat digunakan oleh Pendidik atau orang tua untuk peserta didik dalam proses pembelajaran atau pun sebagai pegangan. Adapun gambaran hasil e-modul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-modul dibuat menggunakan beberapa *software* yang mendukung untuk membuat tampilan menarik dan penggunaan yang mudah dioperasikan baik menggunakan perangkat computer, laptop maupun *handphone*. Software yang digunakan dalam mendesain modul adalah *Canva Pro* dan *flipbook Professional*.
2. E-modul berisi uraian 5 (lima) jenis permainan tradisional sesuai untuk anak usia 5 – 6 dengan penamaan daerah di Riau (Tikus-Kucing/Kepung-Kepungan, Galah Panjang, Tam-Tam Buku, Setatak/Kelas Dap), perilaku prososial yang terstimulasi pada setiap permainan tradisional, proses pembelajaran permainan tradisional dan evaluasi sikap berupa indikator observasi perilaku prososial dan contoh pertanyaan refleksi.

3. Program e-modul dilengkapi dengan gambar pada setiap jenis permainan, adanya lampiran lagu daerah Riau serta terdapat rubrik panduan pendidik melakukan evaluasi.

H. Kebaharuan Dan Orisinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu, Junaedah et al (2020) yang berjudul "*The Outdoor Learning Modules Based on Tradisional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood*" (Modul Pembelajaran Luar Ruang Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini). Penelitian ini menerapkan metode campuran dengan desain paralel *Covergent*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) inisial gambaran perilaku sosial anak usia dini di TK Joy Kids Kecamatan Mangasa, Tamalate Kabupaten Makasar, menunjukkan bahwa Pendidik memperhatikan untuk meningkatkan dan mencari kegiatan berupa bermain agar hal-hal yang lebih buruk terhadap perilaku sosiao anak dapat dihindari. 2) permainan tradisional berbasis modul pembelajaran luar ruang yang dihasilkan telah diterima dari hasil penilaian kegunaan, kelayakan dan ketelitian, dilakukan oleh dua orang ahli di bidang pendidikan dan seorang praktisi pendidikan. 3) modul permainan tradisional berbasis pembelajaran luar ruang yang dihasilkan berpengaruh terhadap perkembangan perilaku prososial anak usia dini. Berdasarkan penilaian validator dinyatakan valid untuk digunakan, nilai praktisnya layak untuk digunakan di lapangan tanpa perlu revisi, dan semua perangkat yang disajikan sebelumnya dapat dinyatakan valid untuk digunakan.

Selanjutnya penelitian Sekarningrum., Nugrahanta ., & Kurniastuti (2021) dengan pengembangan Modul permainan tradisional untuk karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kualitas modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun adalah “Sangat baik”. Rerata total hasil validasi melalui expert judgement oleh tujuh validator menunjukkan skor 3,98 (skala 1-4) dengan kualitas “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun.

Pratiwi., Nugrahanta., & Kurniastuti (2021) dengan judul “Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun”. Modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter toleran anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah ADDIE. Kualitas modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter toleran anak usia 6-8 tahun adalah “Sangat baik”. Rata-rata total hasil validasi melalui expert judgement oleh empat validator menunjukkan skor 3,43 (skala 1-4) dengan kualitas “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”, Hasil uji signifikansi paired sample t test menunjukkan penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun.

Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021) dengan judul penelitian “Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun”. Hasil dari riset yang telah dilakukan, yaitu: 1) Buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter empati pada anak yang berusia 6-8 tahun disusun sesuai tahapan ADDIE, 2) Kualitas buku

pedoman tersebut termasuk dalam kualifikasi “Sangat baik” (3,94 dalam skala 1-4), dan 3) Penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati anak.

Kebaharuan pada penelitian ini adalah peneliti mengembangkan e-modul permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial pada anak usia dini usia 5 – 6 Tahun. E-modul yang akan dikembangkan memuat uraian permainan tradisional untuk usia 5 -6 tahun, perilaku prososial yang terstimulasi pada setiap permainan tradisional, proses pembelajaran permainan tradisional dan contoh evaluasi sikap berupa indikator perilaku prososial, pertanyaan refleksi serta rubric panduan pelaksanaan evaluasi. Dalam e-modul terdapat implementasi pelaksanaan permainan tradisional yang dapat menjadi contoh pendidik menerapkan permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial anak usia dini. Adapun contoh implementasi dapat di akses pada youtube dengan masing-masing link sebagai berikut :

- 1) Implementasi permainan tikus-kucing /kepung-kepungan dapat di akses pada link <https://youtu.be/31ocG-E4sAw>
- 2) Implementasi permainan galah panjang dapat di akses pada link https://youtu.be/Bp44hlYr_NY
- 3) Implementasi permainan tam-tam buku dapat di akses pada link <https://youtu.be/0SiSziS9gXY>
- 4) Implementasi permainan lu lu cina buta dapat di akses pada link <https://youtu.be/MUILDQnXiVk>
- 5) Implementasi permainan setatak /kelas dap dapat di akses pada link <https://youtu.be/nQRbTXU8kqY>

I. Definisi Operasional

Berikut ini penjelasan untuk beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar e-modul berbasis permainan tradisional pada pembelajaran sentra persiapan di TK sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka pengembangan bahan ajar sehingga menghasilkan produk berupa e-modul berbasis permainan tradisional dalam menstimulasi perilaku prososial.
2. E-modul adalah bagian dari *elektronik base E-learning* yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat berupa *electronic*.
3. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.
4. Perilaku prososial adalah bentuk tindakan sukarela untuk menolong orang lain, berbagi dengan orang lain, tolong menolong, saling membutuhkan satu sama lain sehingga memberi manfaat positif bagi si penerima bantuan