

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK  
ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kesehatan Dan Rekreasi Sebagai  
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Olahraga*



**Yori Eka Putra**

**Nim: 16089134**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2021**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan *E-Modul* Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini  
Nama : Yori Eka Putra  
NIM : 16089134  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Padang, 10 Februari 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing,

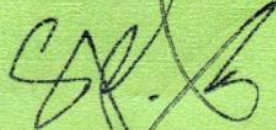


Dr. Anton Komaini, S.Si, M.Pd

NIP.198607122010121008

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Muhammad Sazek Rifki, S.Si, M.Pd

NIP.197907042009121004

## PENGESAHAN SKRIPSI




Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Kesehatan dan Rekreasi Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

### PENGEMBANGAN *E-MODUL* PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA DINI

Nama : Yori Eka Putra  
NIM/ BP : 16089134/ 2016  
Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
Jurusan : Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2021

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda/Tangan
1. Ketua	:Dr. Anton Komaini, S.Si., M.Pd	1. 
2. Anggota	:Dr. Wilda Welis, SP, M.Kes	2. 
3. Anggota	: Nugroho Susanto, S.Pd., M.Or	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya Yori Eka Putra NIM 16089134 menyatakan :

1. Skripsi saya dengan judul **“Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini”**, Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Universitas Negeri Padang maupun Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, disamping dari arahan tim pembimbing, penguji dan masukan dari rekan-rekan beserta seminar.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dan disebut nama pengarang nya dan daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan tidak benar pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Desember 2021

Saya yang menyatakan



NIM. 16089134

## **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**

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dan judul Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya . Tidak lupa penulis kirimkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad S.A.W. Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunian-Nya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Alnedral, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Muhammad Sazeli Rifki, S.Si, M.Pd Selaku ketua jurusan Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang sekaligus dosen pembimbing yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian penelitian ini.
3. Bapak Dr. Anton Komaini, S.Si, M.Pd Selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian penelitian ini.
4. Ibu Dr. Wilda Welis, SP, M.Kes Selaku dosen penguji I yang memberikan saran dan tambahan agar penelitian penulis lebih baik.
5. Bapak Nugroho Susanto, S.Pd, M.Or Selaku dosen penguji II yang memberikan saran dan tambahan agar penelitian penulis lebih baik.
6. Staf dosen beserta pegawai Jurusan Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta dan tersayang yang telah memberikan do'a, motivasi, dan dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh rekan-rekan Jurusan Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2016 yang telah ikut memberikan bantuan dan masukan terhadap penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.

Tiada kata yang dapat penulis persembahkan selain do'a kepada Allah SWT, mudah-mudahan segala bantuan yang diberikan menjadikan nilai ibadah disisi-NYA dan senantiasa skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan penelitian ini. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan kemampuan penulis yang masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis menyampaikan permohonan maaf dan mengharapkan adanya kritik dan saran dari dosen penguji serta pembaca demi sempurnanya penelitian ini. Terima kasih

Padang, Februari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

**ABSTRAK**.....i  
Error! Bookmark not defined.

**KATA PENGANTAR**  
.....iiError! Bookmark not defined.

**DAFTAR ISI** .....iv

**DAFTAR TABEL**  
.....vii

**DAFTAR GAMBAR**  
.....viii

### BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang  
.....1Error! Bookmark not defined.
- B. Identifikasi Masalah.....10
- C. Batasan Masalah .....10
- D. Rumusan Masalah .....10
- E. Tujuan Penelitian .....11
- F. Manfaat Penelitian .....11
- G. Spesifikasi Produk .....12
- H. Pentingnya Pengembangan .....12
- I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....12
- J. Defenisi Operasional .....13

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Kajian Teori .....15
  - 1. Hakikat Pengembangan .....15
  - 2. Media *E-Modul* .....16

3. Hakekat Anak Usia Dini .....	19
4. Permainan Tradisional .....	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	36
C. Kerangka Berfikir .....	38

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Pengembangan .....	42
B. Prosedur Pengembangan .....	45
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
1. Identifikasi Potensi dan Masala.....	45
2. Pengumpulan Data.....	45
3. Desain Produk.....	45
4. Pembuatan Produk.....	47
5. Validasi Produk.....	47
6. Revisi Produk.....	47
7. Produk Akhir.....	47
C. Desain Uji Coba Produk .....	47
1. Desain Uji Coba .....	48
2. Subyek Sampel Penelitian .....	48
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
4. Teknik Analisis Data.....	50

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....51**

A. Hasil Penelitian dan Pengembanga.....	51
1. Analisis .....	51
2. Desain .....	51

3. Pengembangan .....	52
4. Evaluasi .....	59
B. Pembahasan .....	59

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	65
B. Implikasi.....	65
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
D. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Rancangan Pembuatan Desain <i>e-modul</i>.....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 2. Alternatif Jawaban dan Skor Penilaian Skala Likert.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 3. Tabel Daftar Presentasi Kelayakan.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4. Analisis Validasi dengan Ahli Materi.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4. Analisis Validasi dengan Ahli Media .....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. Konsep Kerangka Berfikir.....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan metode R&amp;D.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 3. Langkah penelitian model <i>e-modul</i> permainan tradisional .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4. Sampul <i>e-module</i> .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 5. Tampilan kata pengantar dan pendahuluan <i>e-module</i> .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 6. Tampilan daftar isi <i>e-module</i> .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 7. Tampilan Materi Permainan .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 8. Tampilan Materi Permainan .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 7. Tampilan Materi Permainan .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 8. Tampilan Materi Permainan .....</b>	<b>56</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>.....</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah sangat luas sejak abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan karena pada abad ini teknologi memegang peranan yang terbesar mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial budaya, agama dan lain sebagainya. Khususnya pada bidang pendidikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah diubah kecanggihannya dalam mendapatkan informasi serta menafsirkan informasi. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat berbagai kemajuan dalam bidang penyampaian informasi terutama media dalam penyampaian berbentuk pembelajaran kepada semua lapisan masyarakat.

Oleh karena itu dibutuhkan media atau bahan ajar untuk membantu dalam proses penyampaian pembelajaran kepada berbagai kalangan masyarakat berbentuk informasi yang mudah digunakan dan diakses. Media yang digunakan untuk pembelajaran yang dimaksud berupa *hard skill* maupun *soft skill* adalah dalam bentuk *hard skill* berupa buku pembelajaran, LKS, modul dan *handout*. Sedangkan media dalam bentuk *soft skill* berupa *e-book*, *e-module*, dan *slide*. Penggunaan media pembelajaran dapat memahami dan menerapkan materi pembelajaran secara sistematis, efisien dan tematik.

Modul (*module*) merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar

yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuannya saat belajar (Daryanto, 2013). Berarti bisa diartikan sebagai suatu cara pengorganisasian materi pembelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Modul biasanya digunakan sebagai bahan ajar, dengan menggunakan modul pembelajaran diharapkan mampu membawa pada kompetensi yang diharapkan. Sedangkan *e-module* adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran. Yang disajikan dalam format elektronik dihubungkan dengan tautan (*link*) programnya dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Dari kata dasar *e-module* adalah *e* dan *module*, (*e*) yang berarti *electronic* yang berkaitan dengan *e-learning*. (Amri, S. 2013) menyatakan bahwa *e-learning* adalah sebagai salah satu alternatif pembelajaran diberbagai lembaga pendidikan dan pelatihan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan di bidang teknologi, informasi dan komunikasi.

Menurut (*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, 2014) Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Pada umumnya dalam memberikan pengetahuan dan perkembangan bagi anak biasanya diadakan pendidikan anak usia dini diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis yang meliputi (1) layanan PAUD untuk usia sejak lahir sampai 6 (enam)

tahun terdiri atas Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat. (2) layanan PAUD untuk usia 2-4 tahun terdiri atas Kelompok Bermain (KB) dan yang sejenisnya. Dan (3) PAUD untuk usia 4-6 tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA)/ Bustanul Athfal (BA) dan yang sederajat.

Dalam pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini banyak manfaat yang dapat diambil oleh anak usia dini, dengan adanya pendidikan, maka mereka berkesempatan untuk mengenal peraturan dan menanamkan disiplin, bisa mengenal alam sekitar. Selain itu juga dengan adanya pendidikan untuk anak usia dini, maka anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi dan mengembangkan kreativitas.

Pendidikan untuk anak usia dini diberikan pada anak agar dapat berkembang secara optimal. Mengingat pentingnya masa ini, maka peran stimulasi berupa penyediaan lingkungan yang kondusif harus disiapkan oleh para pendidik, baik orang tua, guru, pengasuh ataupun orang dewasa lain yang ada di sekitar anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensinya. Potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Masa kecil sering disebut sebagai “saat ideal” untuk mempelajari kemampuan motorik. Untuk ini ada sejumlah alasan, pertama karena tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa, sehingga

anak lebih mudah menerima semua pelajaran, kedua, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan baru lebih mudah, ketiga, secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar, oleh karena itu, mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Hal yang demikian menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar. Aspek yang ingin dikembangkan pada jenjang pendidikan anak usia dini yaitu aspek agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial. Aspek fisik motorik merupakan standar patokan untuk merangsang perkembangan motorik anak usia dini. Perangsangan yang tepat sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam proses pembelajaran akan mengoptimalkan hasil pembelajaran. Berbagai model pembelajaran fisik motorik yang diajarkan pada lembaga pendidikan anak usia dini salah satunya adalah pembelajaran motorik kasar.

Pembelajaran motorik kasar adalah pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang melibatkan otot-otot besar. Pembelajaran motorik kasar bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik anak sehingga dapat berguna bagi kegiatan anak sehari-hari. Proses pembelajaran motorik kasar dapat dilakukan melalui kegiatan fisik seperti seperti berlari, melompat dan meloncat. Pembelajaran motorik kasar sangatlah penting diajarkan sedari dini sebab pembelajaran motorik kasar memiliki banyak manfaat diantaranya merangsang fungsi gerakan tubuh dengan baik dan merangsang semua organ tubuh untuk berkembang (Komaini. 2019). Perkembangan motorik sendiri sangat tergantung pada kematangan system otot

dan syaraf, untuk memperoleh perbaikan, kehalusan dan kelancaran gerak serta hasilnya anak-anak perlu diberikan suatu bentuk pelajaran motorik.

Pembelajaran motorik untuk anak usia dini dapat dilaksanakan dengan memenuhi kebutuhan gerak anak. Biasanya dalam bergerak anak-anak cenderung melakukannya dengan bermain. Menurut Susanto, N. (2017). Permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya permainan adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Dengan demikian permainan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh yang melibatkan aktivitas jasmani manusia maupun gerak dan permainan juga sangat sangat mengasyikan bagi anak usia dini.

Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan yang dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhan motorik anak salah satunya yaitu permainan tradisional yang merupakan warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Dengan permainan tradisional banyak hal yang dapat dipetik, mulai dari memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan permainan menggunakan alat-alat yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan. Selain itu, dengan permainan tradisional anak-anak belajar bersosialisasi dengan teman sebaya. Pada masa anak usia dini anak selalu asyik melakukan banyak permainan tradisional, banyak waktu yang mereka gunakan untuk bermain yang menyenangkan. Dalam permainan tradisional anak mampu

untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Dalam permainan tradisional anak akan selalu dituntut untuk bergerak aktif dalam melakukan aktivitas fisik.

Dalam penelitian (Komaini, A. 2019) yang berjudul “Kemampuan motorik anak usia dini”. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa pembelajaran motorik untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan memberi permainan tradisional yang bertujuan untuk mencapai kemampuan anak dalam melakukan gerak motorik kasar. Penelitian ini menghasilkan draf modul pengembangan model pembelajaran motorik yang dimaksudkan untuk mempermudah pendidik/orang tua maupun anak usia dini untuk mempelajari motorik dengan memperkenalkan permainan tradisional. Pada penelitian lanjutan dengan pengembangan pembelajaran motorik untuk anak usia dini ini dikembangkan lebih spesifik pada materi dan teori menampilkan dalam bentuk format elektronik yang menerapkan pembelajaran dengan perpaduan teknologi dan media yang lebih menarik dan efektif untuk dipelajari oleh anak-anak usia dini.

Dalam penyampaian proses pembelajaran permainan tradisional untuk anak usia dini peneliti hanya menemukan pembelajaran yang diberikan berbentuk buku, teks, dan lain-lain dan itu pun masih sangat jarang. Kebijakan pendidikan anak usia dini di era revolusi 4.0. Pada revolusi 4.0 telah mengubah cara belajar seseorang untuk mendapatkan berbagai ilmu. Kecanggihan ini akan memberikan dampak yang signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Untuk menghadapi tantangan masa depan yang bercirikan globalisasi, iptek, dan arus informasi yang cepat dan layanan profesionalnya maka diperlukan pembaharuan

penyampaian informasi dan penggunaan media yang digunakan untuk pembelajaran yang dilakukan secara sistemik dan sistematis.

Dalam kemajuan teknologi juga telah memberikan dampak positif dan juga negatif, terutama yaitu penggunaan *gadget* yang memang tidak bisa dipungkiri bahwa pada zaman sekarang kebutuhan terhadap *gadget* adalah wajib, *Gadget* saat ini tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat untuk menjalani kesehariannya. Penggunaan *gadget* bahkan juga sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Padahal, sebagian orangtua mungkin sudah menyadari tentang dampak maupun bahaya *gadget* bagi anak. Beragam dampak keranjingan *gadget*, nyatanya berpengaruh langsung pada mental dan perkembangan anak, hingga anak beranjak dewasa. *Gadget* juga bisa bermanfaat bagi perkembangan anak bila digunakan tidak terlalu berlebihan serta juga harus ada aturan dalam penggunaan *gadget* bagi anak. Anak jangan sampai menjadi *screen addict*. *Screen addict* yang dimaksud lebih kepada kecanduan menatap layar, baik ponsel, tablet ataupun televisi.

Bahaya *gadget* bagi anak dapat menimbulkan masalah kesehatan mental dan perubahan perilaku, hingga depresi. Anak menjadi agresif dan mudah tersinggung jika orangtua tidak memberi mereka akses menggunakan ponsel atau tablet. Iritabilitas juga akan mempengaruhi keterampilan lainnya, khususnya dalam hal menahan diri, berpikir, dan mengendalikan emosi. Padahal, keterampilan ini membentuk dasar untuk kesuksesan di masa depan. Anak-anak dapat mengembangkan berbagai masalah mental, seperti kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, depresi, dan perubahan suasana hati. Dampak tersebut

Pengaruh tersebut sebenarnya bisa diatasi dengan berbagai cara, seperti membuat jadwal bersama anak, misalnya jadwal menonton atau bermain bersama anak. Kenalkan pada anak berbagai macam permainan, salah satunya adalah permainan tradisional juga bisa sangat mengasyikan bagi anak, selain bisa meningkatkan tumbuh kembang anak juga memberikan pengaruh-pengaruh positif kepada anak sehingga anak tidak terlalu kecanduan *gadget* dan lebih banyak menghabiskan waktu bersama temanya. Dimasa sekarang permainan tradisional sudah mulai banyak dilupakan oleh anak-anak maupun masyarakat pada umumnya, permainan tradisional telah kalah dengan kemajuan teknologi, sekarang lebih banyak anak bermain *game* dengan *gadget* daripada bermain diluar bersama teman-temannya, dulu sebelum anak-anak mengenal *gadget* mereka lebih banyak bermain bersama, permainan tradisional sering mereka mainkan.

Pada masa pandemi covid sekarang bahwa kegiatan sekarang banyak dilakukan dirumah dibatasi dalam melakukan kegiatan diluar dan juga sekolah-sekolah sekarang belajar secara daring, maka dengan situasi sekarang kebersamaan anak dengan orang tua lebih banyak dirumah dengan itu bisa juga anak lebih menghabiskan waktu dengan *gadget*, karna itu maka orang tua atau masyarakat bisa lebih mengenalkan permainan tradisional pada anak-anak, sehingga mereka lebih bisa mengetahui berbagai macam bentuk permainan tradisional, dengan begitu kelestarian permainan tradisional bisa tetap terus dikenal dan tidak terlupakan tetap dikenal oleh anak-anak zaman sekarang.

Dari penjelasan diatas peneliti ingin membuat sebuah model media tentang permainan tradisional untuk anak usia dini berbentuk buku *e-modul*. Dari segi

bentuknya *e-module* berbentuk format *electronic* (file dengan jenis: pdf, doc, exe, swf dsb), penggunaannya menggunakan *hp, laptop*, komputer dan tablet, lebih praktis untuk dibawa, biaya produksi relatif murah, tahan lama tidak terbatas waktu, dilengkapi dengan audio atau video, menggunakan sumber daya listrik dan peluang perangkat terinfeksi virus lebih besar (khususnya *OS Windows*). Sebagai salah satu solusi untuk sarana memperkenalkan permainan tradisional yang juga dapat dilakukan oleh masyarakat maupun orang tua, dalam materi mengenai pembelajaran motorik untuk anak usia dini berbasis permainan tradisional. *E-modul* merupakan salah satu media penyampaian materi yang jelas, sederhana dan juga mudah dipahami. sehingga dapat dijadikan sebagai media penyampaian pembelajaran dan juga penyampaian informasi. *E-modul* yang berbasis elektronik sebagai media pembelajaran dinilai juga dapat membangkitkan motivasi seseorang untuk melakukan dan juga merangsang untuk mau belajar.

Maka dari itu, penulis ingin menerapkan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini. Untuk menambah pengetahuan tentang teknologi di zaman sekarang serta mengubah cara bentuk model penyajian permainan tradisional dengan menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga menjadi lebih menarik khususnya untuk anak usia dini karena adanya gambar, ilustrasi dan warna-warni yang bagus untuk menarik perhatian anak. Dengan *e-modul*, orang tua/masyarakat dapat mengkomunikasikan secara audio dan visual karena *E-modul* berpotensi sebagai sarana yang lebih informatif sehingga materi yang di sampaikan dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, media *e-modul* memiliki nilai kreatif dan juga nilai edukatif. Karena itu, *e-modul* sangat potensial

digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar yang bisa membuat anak-anak lebih tertarik untuk melakukannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan *E-module* Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini”

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, penulis ingin menyampaikan masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

- a. Belum adanya teori permainan tradisional untuk anak usia dini dalam berbentuk *e-Modul*.
- b. Kemajuan teknologi telah membuat anak usia dini terpengaruh oleh gadget.
- c. Di zaman sekarang permainan tradisional telah mulai dilupakan.
- d. Gadget dapat menimbulkan pengaruh negatif kepada anak usia dini.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini lebih berfokus pada pembuatan materi dan teori pada *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini yang nantinya materi dan teori permainan tradisional tersebut dikemas dalam berbentuk modul media elektronik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat di rumuskan:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan model *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini dilihat dari hasil ahli materi dan media ?

2. Bagaimana kelayakan pengembangan model *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini dilihat dari hasil permainan tradisional yang dilakukan ?

#### **E. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini yang dapat digunakan untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini:

1. Mengetahui efektivitas *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini.
2. Mengetahui *e-module* yang valid sebagai media *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini.
3. Mengetahui Kepraktisan *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi orang tua/guru/masyarakat umum sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik dan sistematis untuk meningkatkan keinginan anak dalam melakukan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.
2. Bagi jurusan Kesrek bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa dalam proses model pembelajaran *e-modul*.
3. Bisa menjadi bahan ajar untuk guru pendidikan anak usia dini.
4. Untuk penulis sebagai syarat meraih gelar di Jurusan Kesehatan dan Rekreasi.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. *E-modul* permainan tradisional pada anak usia dini sesuai dengan materi yang mudah dimengerti dan dipahami oleh pembaca.
2. *E-modul* permainan tradisional pada anak usia dini yang memuat gambar video dan audio yang menarik.
3. *E-module* dibuat menggunakan beberapa *software* yang mendukung untuk membuat tampilan menarik dan penggunaan yang mudah dioperasikan
4. *E-module* berisi tujuan, uraian materi, rangkuman.
5. *E-modul* dapat digunakan di komputer dan smartphone.
6. Program dilengkapi dengan video, audio, ilustrasi dan animasi.

## **H. Pentingnya Pengembangan**

Terciptanya pengembangan *e-modul* permainan tradisional pada anak usia dini akan memberikan kemudahan bagi orang tua/guru dan masyarakat dalam menyampaikan dan mengajarkan bentuk latihan motorik berbasis permainan tradisional sehingga juga merangsang keinginan anak untuk melakukan permainan tradisional.

## **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan model *e-modul* permainan tradisional adalah :

Berikut ini adalah beberapa asumsi yang melandasi pengembangan bahan ajar sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya *e-module* berbasis permainan tradisional.
- b. Peneliti mengasumsikan *e-module* pembelajaran ini dapat menimbulkan kemudahan dan kepraktisan dalam mengajarkan permainan tradisional.
- c. Terdapat efektifitas dalam proses pembelajaran setelah menggunakan *e-module* berbasis model pembelajaran permainan tradisional.
- d. Anak-anak sangat tertarik dalam melakukan permainan dan memang diusia dini bermain adalah hal sangat mereka inginkan.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan antara lain sebagai berikut:

- a. Pengembangan *e-module* berbasis permainan tradisional pada lembaga pembelajaran anak usia dini.
- b. *E-module* berbasis model pembelajaran permainan tradisional dalam produk pengembangan berupa *e-module* adalah orang tua maupun pendidik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam kemampuan motorik anak usia dini

## **J. Definisi Operasional**

Berikut ini penjelasan untuk beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar *e-module* pembelajaran permainan tradisional anak usia dini sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka pengembangan bahan ajar sehingga menghasilkan produk berupa *e-module* permainan tradisional anak usia dini.
2. *E-module* adalah bagian dari *elektronic base E-learning* yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat berupa *electronic*.
3. Pembelajaran permainan tradisional untuk anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan motorik anak. Pembelajaran yang diterapkan oleh anak melibatkan perkembangan fisik, perkembangan mental, perkembangan sosial, kemampuan motorik dan emosional yang tidak dapat dipisahkan, sehingga perkembangan tersebut disimulasikan secara terintegrasi satu sama yang lainnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tentang pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dinyatakan memiliki validitas item yang valid dan hasil kelayakan materi layak digunakan. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 64% yang termasuk dalam kategori “Baik”.
2. Pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dinyatakan memiliki validitas item yang valid dan hasil kelayakan media sangat layak digunakan. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 84% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
3. Dengan demikian pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dinyatakan valid, dan layak digunakan.

#### **B. Implikasi**

Penelitian Pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru. Pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini salah satu produk yang dihasilkan untuk penerapan dan pengenalan kembali permainan tradisional. Dalam proses penerapan dan pengenalan

dibutuhkan persiapan atau strategi yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Sehingga anak lebih fokus dan memotivasi anak-anak untuk melakukan permainan bersama.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya :

1. Materi permainan tradisional yang ada di Indonesia masih banyak, dan tidak semuanya bisa dimasukkan karena keterbatasan .
2. Uji praktikalitas pada anak-anak tidak bisa diterapkan karena terganggu oleh Covid 19 .

### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru di Taman Kanak-kanak, dapat menggunakan *e-module* permainan tradisional untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak, sehingga motorik anak dapat lebih lagi .
2. Peneliti hanya mengembangkan *e-module* yang terfokus pada materi permainan tradisional dan untuk peneliti lanjutan dapat mengembangkan *e-module* dengan berbagai materi lainnya tentang olahraga dan tema yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Jevalitera.
- Amri, S. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. (M. Jauhar, Ed.). Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyani, R.D. & Rini, S.N. 2 Maret 2009. Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Anak dengan Perkembangan Motorik Kasar Dan Motorik Halus Anak Usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan*, 1, 235-524.
- Arsil. 2008. *Pembinaan Kondisi Fisik*. Padang: Suka Bumi Off Set.
- Bungin, Burhan. 2004. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Bakhtiar, Syahrial, Strategi Pembelajaran, Lokasi Sekolah, dan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Jilid 20 Nomor 2, Desember 2014.
- Bompa, O. 2000. *Total Training for Young Champions*. York University: Human Kinetics.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Khusus Penyusunan Modul Sekolah Menengah Atas*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Dina Puspita Sari. 2019. *Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun*. Skripsi
- Gallahue, David L, dan Ozmun, John C. 2006. *Understanding Motor Development*. New York: Mc Graw hill.
- Gusril. 2009. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: UNP Press.
- Gunadharma, A. 2011. *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Jakarta: Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.