

Pengembangan *E-Module* Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini

Yori Eka Putra^{1*}, Anton Komaini²

¹ Departemen Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

² Departemen Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Padang, Indonesia

* Coressponding Author. E-mail: yoriputrarocker@gmail.com

Received: 2 Maret artikel dikirim; Revised: 10 Maret artikel revisi; Accepted: 30 Maret artikel diterima

Abstrak: Masalah 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 pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan model *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini digunakan untuk pembelajaran mengembangkan keterampilan motorik anak usia dini serta mengekskiskan kembali permainan tradisional supaya tidak hilang dalam kemajuan zaman. Pada penelitian RND (*Research and Development*) ada banyak langkah-langkah yang digunakan dan dilewati ada 10 tahapan langkah, pada penelitian ini dibatasi tetapi cuma 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 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*

Abstract: *There were various problems in this research, first, namely; the absence of traditional game theory for early childhood in the form of e-Module, second; technological advances have made early childhood affected by gadgets, third; nowadays traditional games have been forgotten, fourth; gadget can have a negative effect on early childhood. The goal of this research is to develop an e-module model of traditional games for early childhood to be used for learning to develop motor skills of early childhood and re-create traditional games so that they are not lost in the progress of the times. In RND (Research and Development) research, there are many steps used and there are 10 steps, in this study it is limited but only uses five steps, namely potential and problems, material collection, product design, product manufacture, and design validation by expert. This traditional game for early childhood is validated by two experts, namely a material expert and a media expert. Based on the research results, traditional games for early childhood are categorized as "Very Good / Feasible" as e-module learning for traditional game material for early childhood. The results of the study were obtained from the validation of two experts, the validation of the material experts was in the Good / Proper category 64%, while the validation of the media experts got the Very Good / Feasible category 84%. Thus the conclusion of this study is that e-module traditional games for early childhood are feasible to be used in the application and re-existence of traditional games for early childhood.*

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

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat berbagai kemajuan dalam bidang penyampaian informasi terutama media dalam penyampaian berbentuk pembelajaran kepada semua lapisan masyarakat. media atau bahan ajar membantu dalam proses penyampaian pembelajaran kepada berbagai kalangan masyarakat berbentuk informasi yang mudah digunakan dan diakses.

Modul (*module*) ialah seperangkat bentuk materi belajar yang disusun secara utuh dan berurutan, dalam modul terdapat dan memuat pengalaman pembelajaran secara terstruktur serta dirancang untuk mendukung siswa memahami tujuannya saat belajar (Daryanto, 2013). Berarti bisa diartikan sebagai bentuk penyusunan materi ajar tak terlepas dari mewujudkan tujuan pendidikan.

Sedangkan *e-module* adalah salah cara bentuk penyajian materi belajar dikemas secara terstruktur ke dalam unit pembelajaran, dikemas berbentuk format elektronik dihubungkan dengan tautan (*link*) programnya disajikan dengan bentuk video tutorial, animasi dan audio yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) Pendidikan anak usia dini ialah bentuk pembinaan dikhususkan untuk anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun dilaksanakan dengan pembekalan pendidikan dalam mendukung tumbuh kembang jasmani rohani supaya anak mempunyai persiapan ketika menempuh pendidikan selanjutnya.

Pemberian pendidikan anak usia dini supaya anak bisa mengalami perkembangan lebih optimum. Memandang perlunya masa ini, kemudian fungsi stimulasi harus tersedianya lingkungan kondusif mesti disediakan bagi guru pendidik, orang tua dan pengasuh yang berada disekeliling anak, maka anak mempunyai peluang dalam menumbuhkan semua potensinya. Potensi yang dimiliki oleh anak melingkupi bagian moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

Bagian fisik motorik ialah standar patokan dalam merangsang tumbuh dan kembang motorik anak usia dini. Rangsangan harus langsung sama tumbuh dan perkembangan anak selama metode pembelajaran lebih dioptimalkan. Beragam model pembelajaran fisik motorik diajarkan pada lembaga pendidikan anak usia dini salah satunya adalah pembelajaran motorik kasar. 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.

Biasanya dalam bergerak anak-anak cenderung melakukannya dengan bermain. Menurut Susanto, N. (2017) permainan ialah kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk cara bersungguh-sungguh dalam melakukannya, akan tetapi permainan bukan bentuk segala sesuatu yang dilakukan secara bersungguh-sungguh. Pada hal ini kegiatan jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang berarti salah satu tanda adanya permainan adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Di Indonesia terdapat banyak sekali permainan yang dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhan motorik anak salah satunya yaitu permainan tradisional, permainan tradisional adalah peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia.

Dalam penelitian (Komaini, A. 2019) yang berjudul "Kemampuan motorik anak usia dini". Pada penelitian ini dijelaskan pembelajaran motorik anak usia dini bisa dilakukan menggunakan permainan tradisional yang bertujuan untuk mencapai kemampuan anak dalam melakukan gerak motorik kasar. Dalam penyampaian proses permainan tradisional untuk anak usia dini peneliti hanya menemukan materi belajar yang diberikan berbentuk buku, teks, dan lain-lain dan itu pun masih sangat jarang. Kebijakan pendidikan anak usia dini pada era revolusi 4.0. Revolusi 4.0 sudah memberikan bentuk perubahan pada bentuk gaya belajar pribadi orang dalam mengetahui dan mempelajari berbagai bidang ilmu. Kecanggihan tersebut memberikan dampak kemajuan pada proses pendidikan dan mencerdaskan anak bangsa. Dalam kemajuan teknologi juga telah memberikan dampak positif dan juga negatif, terutama yaitu penggunaan *gadget*. pemakaian *gadget* telah banyak berdampak dan mempengaruhi anak. Pemakaian *gadget* banyak berdampak bahaya terhadap anak menyebabkan berbagai masalah kesehatan mental, berubahnya perilaku dan berbagai banyak hal negatif lainnya.

Iritabilitas berdampak pada kecakapan anak dan juga bakatnya, khususnya pada anak dalam mencegah diri, berpikir serta juga mengendalikan emosi. Sedangkan, keterampilan ini membina anak dalam untuk meraih sukses di masa depan. Anak dapat mengembangkan berbagai masalah mental, seperti kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, depresi, dan perubahan suasana hati. Dampak pengaruh ini bisa dibatasi dengan banyak melakukan kegiatan-kegiatan menyenangkan 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, Maka dari itu, peneliti ingin menerapkan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini. Buat menambah pengetahuan berhubungan teknologi di zaman sekarang serta mengubah cara bentuk model penyajian permainan tradisional dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi elektronik berbentuk, sehingga menjadi lebih menarik khususnya untuk anak usia dini karena adanya gambar, ilustrasi dan warna-warni yang bagus untuk menarik perhatian anak. Berlandaskan pemaparan materi latar belakang masalah peneliti, peneliti ingin melakukan penelitian tentang Pengembangan *E-module* Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini.

METODE

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015:333), dengan metode pengembangan ialah metode yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan dapat di uji kelayakan produk tersebut. Penelitian R&D merupakan cara yang digunakan dalam mengembangkan, mengetahui validitas suatu produk. Penelitian ini yang akan mengembangkan suatu produk berupa e-modul berbasis media pembelajaran permainan tradisional untuk anak usia dini dalam memahami pembelajaran yang lebih efektifitas dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Oleh Ahli

Penilaian *E-Module* Oleh Validator Ahli Materi

Tabel 1. Analisis Validasi Dengan Ahli Materi

Variabel	Aspek Penilaian	Nilai
Isi	Kesesuaian permainan dengan anak	2
	Kesesuaian dengan kebutuhan anak	2
	Manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan	3
	Kejelasan tujuan	3
	Kesesuaian gambar dengan permainan	3
	Model permainan mudah dipahami	3
	Mengenalkan anak dengan macam permainan tradisional	3
	Materi disajikan secara sistematis dan berurutan	2
	Kemudahan memahami materi	3
	Permainan meningkatkan motorik anak	3
Kebahasaan	Keterbacaan	3
	Kejelasan informasi	2
	Kesesuaian penggunaan bahasa Indonesia	2
	Bahasa yang digunakan sesuai untuk anak usia dini	2
Sajian	Sistematika penyajian materi modul	2
	Kelengkapan informasi	3
	Pemberian informasi sebagai macam permainan	3
Jumlah Skor		44
Rerata Skor	64%	
Kategori	Baik	

Ahli validasi materi yaitu Prof. Dr. Gusril, M.Pd, dalam tahap ini pengembangan *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini, memperoleh kesimpulan dari hasil validasi dari ahli dengan skor 44 dan rerata 64% maka di kategorikan **“Baik”**. Jadi pengembangan *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini dapat digunakan menggunakan beberapa perbaikan yakni sebagai berikut:

- a). Susun permainan sesuai dengan aktivitas anak usia dini.
- b). Nama permainan di *e-modul*.
- c). Sistematika dan bahasa materi *e-modul*.

Penilaian *E-Module* Oleh Validator Ahli Media

Tabel 2. Analisis Validasi Dengan Ahli Media

Variabel	Aspek Penilaian	Nilai
Tampilan desain layar	Komposisi warna tulisan dan background	3
	Ukuran huruf	2
	Tata letak	3
	Kejelasan judul	4
	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi	4
	Kemenarikan desain	3
	Sinkronisasi ilustrasi grafis dengan verbal dan visual	3
Kemudahan pengoperasian program	<i>E-module</i> mudah digunakan	4
	Sistematis penyajian	4
	Fungsi navigasi	4
Konsisten	Konsistensi kata, istilah dan kalimat	3
	Konsistensi tata letak (<i>layout</i>)	3
Kemanfaatan	Kemudahan kegiatan melakukan permainan	4
	Kemudahan interaksi dengan <i>e-module</i>	3
	Menarik perhatian anak	3
Kegrafikan	Gambar penjelasan permainan sesuai dengan materi	4
Jumlah Skor		54
Rerata Skor	84%	
Kategori	Sangat Baik	

Ahli validasi media yaitu Endang Sepdanius, S.Si., M.Or, dalam tahap ini pengembangan *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini, maka kategori validasi ahli media dengan rerata skor 84% yakni **“Sangat Baik”**. jadi *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini dapat digunakan. Melalui beberapa perbaikan yaitunya:

- a). Ukuran huruf agak diperbesar.

Pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dilakukan dengan berbagai tahap pengembangan. Langkah pertama pembuatan *e-module* adalah menyusun garis besar *e-module* dan menyusun kerangka *e-modul*. Selanjutnya menyusun isi pembelajaran *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini. Materi permainan tradisional terdapat berbagai macam permainan. Materi *e-module* berbentuk word dipindahkan dalam bentuk PDF. *E-module* dikembangkan menggunakan aplikasi *Kvisolf Flip Maker Pro* untuk memasukkan materi yang sudah disiapkan. Tahap selanjutnya yaitu mendesain dan merancang buku panduan *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini. Untuk menghasilkan *E-module* yang layak maka dilakukan serangkaian validasi ahli materi, validasi ahli media. Rangkaian tersebut dilakukan untuk mendapatkan *E-module* pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi pengguna. Berikut hasil validasi *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini.

Validitas *E-module* Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini

Validitas *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Materi

Hasil validitas materi menunjukkan bahwa *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini dari variabel kelayakan isi, kebahasaan dan sajian memiliki validitas item yang memadai dan valid. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan memiliki validitas item valid oleh ahli materi dan kelayakan media sangat layak digunakan. *E-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini ini dapat dijadikan menjadi *e-module* pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Sesuai dengan materi *e-modul* permainan tradisional untuk anak usia dini.

b. Validasi Media

Hasil validitas media menunjukkan bahwa *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dari variabel tampilan dan pengoperasian program memiliki validitas item yang memadai dan valid oleh ahli media. Pada aspek tampilan yaitu kemenarikan media, kesesuaian pemilihan warna background dan teks, kesesuaian pengelompokan gambar dengan permainan, teks dapat dibaca dengan jelas, kesesuaian tata letak gambar, dan kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran gambar yang ditampilkan. Keseluruhan aspek tersebut dinyatakan memiliki validitas item yang valid oleh ahli materi dan kelayakan media sangat layak digunakan.

Gunadharma, A. (2011). *Electronic module (e-module)* dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. *E-module* bisa digunakan kapan pun, dimana pun pastinya lebih praktis untuk dibawa dan digunakan, karena *e-module* yaitu kombinasi antara media cetak dan komputer, memberikan informasi yang menarik dan sistematis. Hasil yang diperoleh memenuhi pernyataan yang dinyatakan oleh ahli bahwa pengembangan media harus memperhatikan tampilan media yang menarik.

Aspek tampilan memiliki validasi yang memadai dan valid oleh ahli media. Maka tampilan media dikembangkan sangat baik serta bisa menarik minat dan gairah belajar anak. Pada aspek penyajian terdapat indikator yang terkait dengan isi materi yang disajikan jelas, urutan materi pembelajaran sistematis, gambar, ilustrasi yang dipersentasiakan sangat cocok dengan materi pembelajaran, yang disajikan jelas. Dan pengoperasian program juga mudah digunakan dan tersistematis. Keseluruhan indikator tersebut memiliki nilai validitas item yang memadai dan valid oleh ahli media.

SIMPULAN

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. Nilai kelayakandari ahli materi terdapat sebanyak 64% yaitu termasuk ke dalam kategori "Baik".
2. Pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dinyatakan memiliki validitas item yang valid. Sehingga media sangat cocok di gunakan. Penilaian kelayakan dari ahli media didapatkan persentase sebanyak 84% yang dikatakan kategori "Sangat Baik".
3. Dengan demikian pengembangan *e-module* permainan tradisional untuk anak usia dini dinyatakan valid, dan layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto.2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunadharma, A. 2011. *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliab Multimedia Design*. Jakarta: Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Komaini, A. 2019. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Padang: Rajawali Pers
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 tentang Standar Kurikulum Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, N. Hakikat dan Signifikansi Permainan. *Jurnal Jendela Olahraga*, Volume 2, Nomor 1, Januari 2017.

