



Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar di TK

Desi Karmila

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dharmas Indonesia, Indonesia
DOI: [10.31004/obsesi.v8i6.6068](https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6068)

Abstrak

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu perkembangan kemampuan yang sangat penting dan harus diberi stimulasi sedini mungkin pada anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk modul sebagai panduan untuk guru. Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan hasil penyesuaian dari Robert Maribe Branch. Tahap penelitian meliputi; analisis, desain produk, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, subjek uji coba adalah peserta didik di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang dengan tahap uji coba produk. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil bahwa modul pembelajaran permainan tradisional tentang materi permainan tradisional tema lingkungan, sub tema lingkungan sekolah layak digunakan.

Kata Kunci: *anak usia dini; kemampuan motorik kasar; modul pembelajaran*

Abstract

Gross motor skills are one of the most critical developmental abilities and must be stimulated early in childhood. In early childhood education, providing stimuli that can encourage children to coordinate their eyes, feet, hands, and heads is very important. Therefore, this research was carried out to develop traditional games packaged in module form as a guide for teachers. The research method used in this research is development research resulting from adjustments from the Robert Maribe Branch. Activities carried out at this research stage include analysis, product design, development, implementation, and evaluation. 3 experts carried out validation; the test subjects were students at Pertiwi III Ladang Panjang Kindergarten in the product trial stage. Data collection was carried out using feasibility questionnaires and trials. Data analysis used validity, practicality, and effectiveness test analyses in this development. The analysis results determined that the traditional game learning module regarding traditional game material on environmental themes and sub-themes in the school environment is suitable for use.

Keywords: *early childhood; gross motor skills; learning modules*

Copyright (c) 2024 Desi Karmila

✉ Corresponding author:

Email Address: desikarmila32@gmail.com (Padang, Indonesia)

Received 22 August 2024, Accepted 18 October 2024, Published 11 December 2024

Pendahuluan

Anak usia dini berada di fase kehidupan yang unik dan sesuai dengan karakteristik khas yang ada pada masing-masing anak. Namun pada fase ini juga mengharuskan anak mendapatkan stimulasi untuk berbagai aspek perkembangan yang ada di dalam diri anak dan itu akan mempengaruhi kehidupan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satunya dengan memperhatikan perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Motorik kasar adalah penggunaan beberapa otot besar untuk melakukan sebuah gerakan, kemampuan lokomotor termasuk berlari, melompat, mendorong, keterampilan manipulatif termasuk menarik dengan kedua tangan, melambungkan bola, menangkap, menendang, melempar dengan ayunan tangan yang tinggi, menggelinding dengan ayunan rendah, dan komponen dari kemampuan motorik termasuk koordinasi, keseimbangan, kecepatan, ketangkasan, kekuatan (Baan et al., 2020). Adapun yang akan di stimulus pada motorik kasar misalnya saja masih ada beberapa anak yang belum mampu melakukan koordinasi mata, kaki, tangan dan kepala. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional gobak sodor dalam mengembangkan aspek motorik anak.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti realitanya terdapat beberapa permasalahan seperti kurangnya minat anak terhadap permainan tradisional yang dinilai ketinggalan zaman begitu-begitu saja dan membuat anak tidak tertarik. Hal ini terjadi pengaruh teknologi yang saat ini semakin berkembang, dan juga terjadi akibat kurang kreatif guru dalam merancang sebuah permainan atau melakukan modifikasi permainan tradisional. Dan juga mengalami permasalahan pada kemampuan motorik kasar pada anak yang saat ini belum berkembang secara optimal seperti, pada perkembangan Gerakan koordinasi mata dan tangan, kaki dan kepala. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan motorik kasar, yaitu: pada kegiatan bermain, anak belum mampu melakukan lompatan, berlari, melempar dan memegang. Oleh karenanya belajar akan lebih bermakna bagi anak jika anak terlibat langsung dengan objek yang sedang dipelajarinya, anak tidak hanya sekedar melihat namun anak merasakan langsung pengalaman belajarnya.

Menurut (Garvis & Twigg, 2010) berpendapat bahwa gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Gerakan motorik kasar melibatkan aktivitas otot-otot besar seperti otot tangan, otot kaki dan seluruh tubuh anak. Syafrudin (2011) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala adalah kemampuan seseorang merangkaikan beberapa unsur gerak menjadi suatu gerakan yang selaras sesuai dengan tujuannya. Koordinasi juga merupakan suatu kemampuan yang sangat kompleks, sangat terkait dengan kecepatan, kekuatan, daya tahan dan kelenturan. Koordinasi sering dikaitkan dengan kualitas gerakan mulai dari gerakan melompat, berjalan, berlari, memegang, memutar dan menggerakkan semua gerakan tubuh yang menjadi pusat pada kemampuan motorik kasar.

Menjadi seorang pendidik harus mengenalkan kegiatan yang merangsang motorik kasar anak dengan mengenalkan permainan tradisional kepada anak seperti permainan yang ada di sekitar anak. Dengan melakukan beberapa langkah dan strategi yang diterapkan untuk memberikan pembekalan yang optimal pada anak dalam bidang mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Agar pengembangan fisik motorik ini menarik bagi anak maka perlu ada permainan yang dapat menarik anak, salah satunya adalah permainan kreatif yang dapat dilakukan oleh anak dengan senang tanpa paksaan (Tarliah & Komala, 2022). Pengertian motorik kasar menurut beberapa pendapat ahli. Menurut Hidayanti (2013) bahwa motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan seluruh gerakan anggota tubuh dan gerakan tungkai, seperti melompat, berenang, menembak.

Sejalan dengan pendapat Sage, (Magill & Hall, 1990) menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah sebuah kemampuan motorik yang memerlukan penggunaan otot besar

untuk mencapai sasaran kemampuan, seperti berjalan, melompat, melempar, meloncat, dan lain-lain.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting untuk pengalaman belajar anak-anak, dan dampaknya untuk studi mereka selanjutnya (Wong, 2014). Salah satunya pengalaman belajar tersebut diperoleh melalui permainan tradisional yang dikenalkan kepada anak usia dini. Menurut Saputra & Ekawati (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Walaupun permainan tradisional hanya mempergunakan alat sederhana tapi mempunyai nilai-nilai budaya dan pendidikan yang sangat tinggi yang menjadi ajaran turun temurun dari nenek moyang (Saputra & Ekawati, 2017).

Sementara melalui permainan tradisional diharapkan anak juga mewarisi nilai-nilai budaya bangsa permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan sebagai acuan dalam bermasyarakat. Melalui permainan tradisional karakter anak terbentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kepribadian (Sujiono, 2013). Permainan Gobak Sodor disebut juga dengan Galah Asin, permainan ini merupakan permainan berkelompok yang dibagi rata dengan jumlah pemain. Dalam permainan ini mendidik anak untuk bekerja sama dan berkomunikasi agar menang dengan kejujuran (Erdiana, 2016). Salah satu permainan tradisional yang dapat menstimulasi perkembangan motorik yaitu melalui permainan tradisional gobak sodor. *Wright, Betteridge dan Buckby* (Anwaria 2016) menjelaskan bahwa permainan dapat memberikan latihan dalam keterampilan, tahap pengajaran dan pembelajaran untuk berbagai jenis komunikasi. lebih mudah untuk memainkannya tanpa harus mencari tempat yang luas untuk bermain Gobak Sodor ini (Ketty, 2020).

Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan media yang tepat dalam mendukung perkembangan anak (Mustakim et al., 2020). Permainan gobak sodor ini sangat penting karena bisa melatih anak bekerjasama dalam bermaian dan bersikap sportif (Hidayati, 2020). Melalui kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Ada beberapa pendapat menyatakan pentingnya tujuan kerja sama untuk anak usia dini, diantaranya Anggraini & Nurhafizah (2020) menyatakan tujuan kerja sama anak usia dini sebagai berikut: 1) untuk menyiapkan anak supaya terlibat dalam dunia yang selalu berkembang, 2) membentuk pengetahuan secara aktif dalam pembelajaran kerja sama, 3) menguatkan korelasi antara anak yang satu dengan anak yang lain dalam pembelajaran kerja sama, 4) mengembangkan kemampuan kerja sama dengan orang lain dalam berbagai stimulasi sosial.

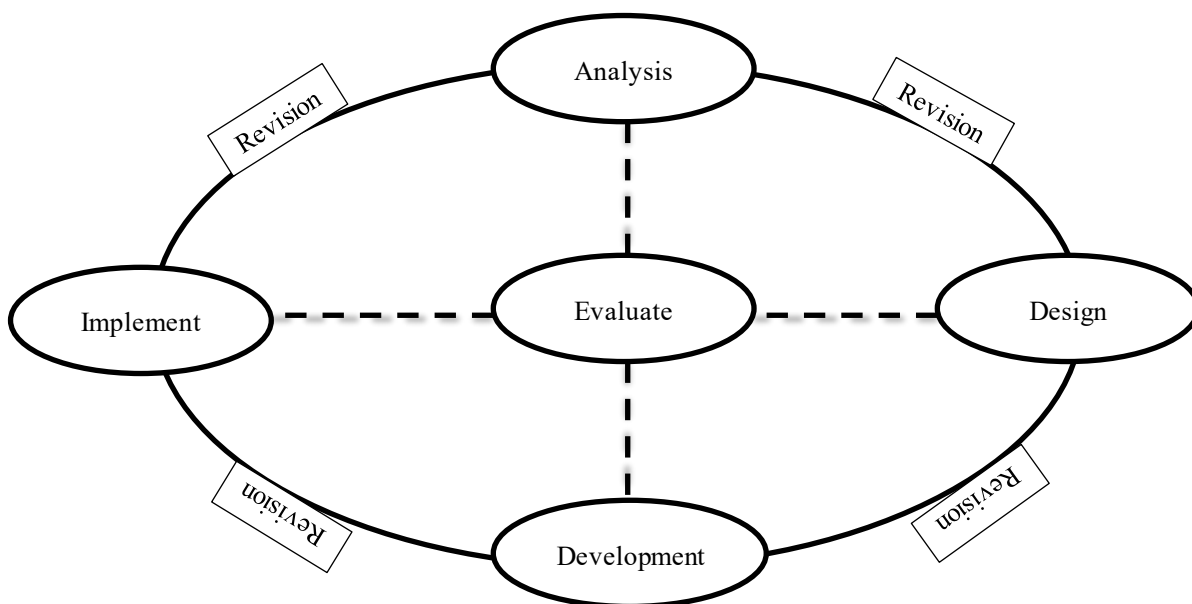
Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru membutuhkan pengembangan bahan ajar sebagai acuan untuk guru sebagai bahan baru untuk mengajar agar tujuan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kelas dapat terlaksana dengan baik. Pengembangan yang dimaksud disini berupa Modul pembelajaran permainan tradisional. Penggunaan Modul dapat membantu guru agar lebih efisien dan efektif dalam mengajar serta dapat meningkatkan kreatifitas pada anak. Modul pengembangan sebagai bahan pembelajaran permainan tradisional sebagai acuan untuk guru dalam menerapkan permainan gobak sodor di sekolah. Modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha et al., 2015).

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yaitu berupa modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak. Pada penelitian ini modul pembelajaran yang berisikan tentang permainan tradisional gobak sodor yang dikemas dalam tema lingkungan dan subtema lingkungan sekolah. Pada modul pembelajaran ini akan di jelaskan tentang cara-cara bagaimana cara melakukan permainan tradisional gobak sodor, serta penjelasan tentang materi permainan

gobak sodor, ukuran lapangan, jumlah pemain, serta manfaat permainan tradisional gobak sodor.

Metodologi

Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilaksanakan untuk memperbaiki pelaksanaan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009). Model pengembangan diilustrasikan dengan gambar 1. Subjek dalam penelitian ini adalah 4 (empat orang) guru di Lembaga TK Pertiwi III Ladang Panjang dan 10 (sepuluh orang) siswa di TK B Usia 5-6 Tahun di Pertiwi III Ladang Panjang.



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan

Sumber: (Branch, 2009)

Analysis (Analisis)

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis pentingnya pengembangan produk. Pengembangan produk diawali dengan kurangnya pembelajaran yang sudah diterapkan terutama untuk mengembangkan kemampuan motorik pada anak melalui permainan tradisional. Analisis ini dilakukan dengan pengumpulan informasi dan identifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak dan guru yang ditinjau dari hasil observasi dan wawancara. Hasil dari analisis ini dapat dijadikan sebagai gambaran untuk menyiapkan aspek-aspek untuk mengembangkan Modul pembelajaran untuk permainan tradisional yang akan dibuat, sehingga dapat menghasilkan suatu modul yang cocok dikembangkan untuk guru.

Design (Desain)

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran dan merancang alat evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan rancangan bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya. Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan Modul untuk Meningkatkan kemampuan motorik kasar di

TK yaitu dengan mengutamakan menggunakan permainan tradisional tanpa menghilangkan kegiatan bermain yang bermakna bagi anak.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan menjadi produk yang siap diimplementasikan dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk tersebut. Produk yang ingin dikembangkan akan dinilai untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk. Berupa modul Pembelajaran setelah direvisi sesuai arahan para ahli dan sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai permainan tradisional yang digunakan untuk mengetahui kelayakan modul ketika digunakan oleh guru untuk memberi pembelajaran kepada anak dan bagaimana respon anak setelah melakukan permainan tradisional gobak sodor tersebut dalam mengembangkan kemampuan motorik anak.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna atau anak. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respon guru kelas terhadap penggunaan pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik anak.

Dalam penelitian pengembangan ini yang dijadikan sebagai subjek ini adalah 4 (empat orang) guru di Lembaga TK Pertiwi III Ladang Panjang dan 10 (sepuluh orang) siswa di TK B Usia 5-6 Tahun di Pertiwi III Ladang Panjang. Penelitian ini dilakukan di salah satu Lembaga TK Pertiwi III Ladang Panjang yang beralamat di Jln. Bangko-Muara Siau, KM 46 yang berdomisili di Desa muara siau Kecamatan Muara Siau Kabupaten Merangi Provinsi Jambi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini mengikuti langkah Research and Development milik Robert Maribe Branch dengan Jenis penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, 2009 yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Erdiana (2016) melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Dan Sikap Kooperatif Anak Tk Kelompok B Di Kecamatan Sidoarjo. Pada penelitian ini lebih menekankan terhadap perkembangan motorik kasar juga, namun peneliti selanjutnya akan mengembangkan media/modul pembelajaran terhadap permainan tradisional yang melatih kemampuan motorik kasar.

Maka dari itu Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan tahap pengembangan model ADDIE yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Kegiatan ini adalah menganalisis perlunya pengembangan produk modul pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan melihat dokumen pada bulan Oktober 2022 di TK Pertiwi III

Ladang Panjang, maka diperoleh data yang menjadi analisis meliputi perencanaan kurikulum dan analisis kebutuhan anak. Dalam Pengembangan produk Modul pembelajaran permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk modul pembelajaran serta buku panduan untuk guru merupakan salah satu cara untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai bahan ajar atau alat bantu. Model permainan tradisional yang dikembangkan ini memuat materi tentang permainan tradisional pada tema lingkungan dan sub tema lingkungan sekolahku, sub-sub tema bermain dilingkungan sekolah dengan permainan tradisional. Buku panduan, berupa modul pembelajaran dilengkapi dengan kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan permainan, sarana dan prasarana setiap permainan, langkah-langkah permainan, serta form pengisian penilaian setiap permainan. Analisis ini mempunyai beberapa tahap yang dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut.

Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan meliputi kebutuhan anak dan sumber belajar anak. Analisis anak yaitu peneliti menganalisis anak usia 5-6 tahun yang ada di TK Pertiwi III Ladang Panjang. Analisis anak dilakukan untuk mengetahui karakteristik dan tingkat perkembangan anak. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan anak ditemukan bahwa anak membutuhkan media pembelajaran untuk kemampuan perkembangan motorik yang menarik dan menyenangkan seperti melakukan kegiatan permainan gobak sodor.

Analisis kebutuhan ini dilaksanakan dengan cara melakukan wawancara dengan guru dan observasi di salah satu kelas. Berdasarkan Observasi di salah satu kelas terlihat bahwa pada saat kegiatan pembelajaran di luar ruangan dengan permainan tradisional gobak sodor, engklek, dan lompat tali anak sudah dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan baik, akan tetapi saat guru bertanya tentang permainan, serta gerakan dasar dalam permainan gobak sodor, engklek, dan lompat tali anak belum mampu menjawab dengan tepat. Berdasarkan hasil wawancara guru didapatkan bahwa karakteristik anak pada kelas B di TK Pertiwi III Ladang Panjang, tergolong anak yang aktif namun ada beberapa yang pasif. Dalam proses pembelajaran anak-anak sangat senang apabila proses pembelajaran diberikan dalam sebuah permainan, bernyanyi, dan lainnya.

Tabel 1. Analisis AWOT Kebutuhan

No	SWOT	Deskripsi
1	Strengths (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat Melatih ketangkasan, kecepatan, hingga mampu meningkatkan kekuatan tubuh. 2. Karakteristik anak termasuk anak yang aktif 3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar 4. Proses pembelajaran anak dengan carabermain.
2	Weakness (Kelemahan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belum mampu memahami peraturan dan cara permainan gobak sodor . 2. Anak mudah bosan dalam pembelajaran 3. Kurangnya inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik anak 4. Kurang pemanfaatan teknologi android pada proses pembelajaran
3	Opportunity (peluang)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modul pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak, melalui permainan gobak sodor. 2. Modul pembelajaran ini dapat memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini
4	Threats (Ancaman)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masa emas anak memerlukan stimulasi yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini 2. Kemampuan motorik merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki anak 3. Kemampuan motorik anak perlu dipersiapkan sejak dini

Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan agar kemampuan motorik kasar anak yang dihasilkan sesuai dengan materi yang telah ditetapkan kurikulum. Kurikulum yang menjadi pedoman dalam kemampuan motorik ini adalah kurikulum 2013 yang ada Di Tk Pertiwi III Ladang Panjang. Tujuan analisis kurikulum 2013 tersebut agar arah dari pengembangan modul pembelajaran ini jelas. Analisis ini dilakukan pada kurikulum yang digunakan oleh lembaga TK dengan mengumpulkan informasi terkait RPPM dan RPPH yang akan digunakan Dan dikembangkan pada permainan tradisional yaitu berdasarkan Kompetensi Dasar dan Materi Pokok yang mengacu pada kurikulum 2013 yang diterapkan di Taman Kanak-kanak.

Pada analisis kurikulum ini peneliti melakukan wawancara dan melihat dokumentasi terhadap kurikulum yang digunakan disekolah berupa PROSEM, RPPM, dan RPPH. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru diperoleh bahwa TK Pertiwi III Pada analisis kurikulum ini peneliti melakukan wawancara dan melihat dokumentasi terhadap kurikulum yang digunakan disekolah berupa PROSEM, RPPM, dan RPPH. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru diperoleh bahwa TK Pertiwi III Ladang Panjang menggunakan Kurikulum 2013.

Desain Design

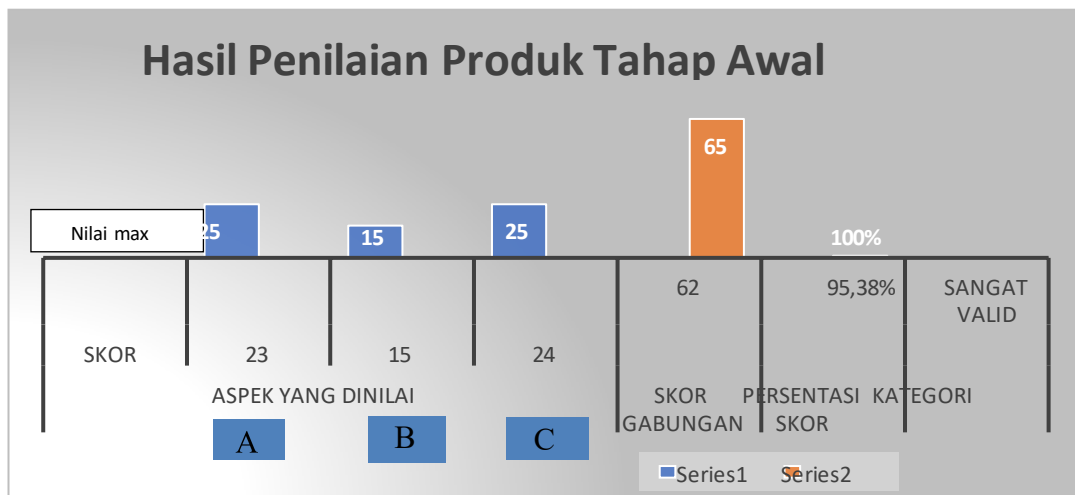
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti mulai merancang modul pembelajaran. Proses desain merupakan tahap perencanaan pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Tahap desain juga melakukan perancangan instrumen guna untuk mengukur validitas modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang dikembangkan. Pada tahap ini merupakan rancangan bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya. Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan Modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar di TK yaitu dengan mengutamakan menggunakan permainan tradisional tanpa menghilangkan kegiatan bermain yang bermakna bagi anak. Berikut ini konsep awal yang dikembangkan a) Menyusun Indikator, Tema, Sub Tema Dan Materi Yang Akan Digunakan. Pada tahap ini Peneliti menentukan tema pembelajaran permainan tradisional. Dengan tema lingkungan dan subtema lingkungan sekolah sub-sub tema bermain di lingkungan sekolah dengan permainan tradisional gobak sodor. Berikut KI dan Kd Yang Sesuai Dengan Kurikulum 2013. b) Pengembangan Konsep Awal modul Pembelajaran Modul pembelajaran permainan tradisional dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya usia 5-6 tahun. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan modul pembelajaran ini menggunakan microsoft office power point, dan juga di bantu di desain melalui. Berikut beberapa Langkah-langkah dalam pembuatan desain modul pembelajaran permainan tradisional gobak sodor.

Tabel 2. Pengembangan konsep awal yang dikembangkan dalam merancang Modul pembelajaran

Halaman sampul/cover	Halaman sampul/ cover
	
Prakata	Berisi ucapan rasa syukur pada Tuhan, ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait dan harapan penulis.
Daftar isi	Daftar isi dalam buku panduan beserta halamannya yang bertujuan untuk memudahkan pembaca pada saat menggunakannya.
Peta	Untuk menunjukkan peta informasi tentang modul
Pedahuluan	Pendahuluan berisikan alasan dan tujuan dalam melakukan pengembangan model permainan tradisional.
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Berisi tentang kompetensi dasar dan kompetensi inti yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran.

Development (Pengembangan)

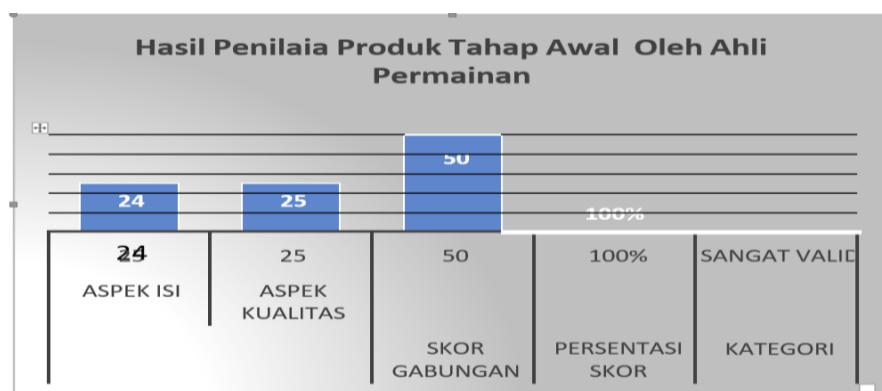
Pada tahap pengembangan, dihasilkan produk berupa modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, produk yang akan dikembangkan, sebelumnya akan divalidasi oleh para validator. Validasi produk dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu 1 orang ahli materi, 1 orang ahli permainan dan 1 orang ahli media. Berikut ini dijelaskan mengenai data validasi dari ahli materi ahli permainan, dan ahli media.



- A. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- B. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki, tangan-kepala
- C. Melakukan permainan fisik dengan aturan

Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Materi

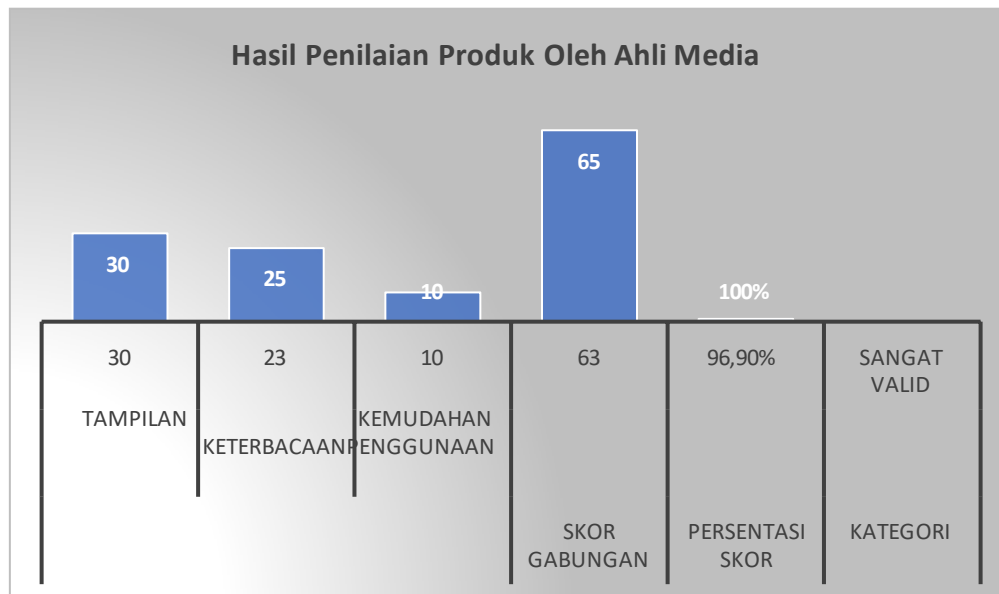
Pada gambar 1. terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian prodak yang dilakukan oleh ahli materi pertama di peroleh nilai rata-rata 23 pada aspek Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. Pada aspek Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki, tangan-kepala di peroleh nilai rata-rata 15. Terakhir pada aspek Melakukan permainan fisik dengan aturan di peroleh kriteria kriteria “sangat baik” dengan nilai rata-rata 24. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari prodak permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan dengan mendapatkan skor gabungan 62, dengan skor ideal 65.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Penilaian Produk Tahap Awal Oleh Ahli Permainan

Pada gambar 4.2 terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian prodak yang dilakukan oleh ahli permainan di peroleh nilai rata-rata 50 pada aspek isi dalam kriteria “sangat valid”. Pada aspek kualitas di peroleh nilai rata-rata 50 dengan kriteria “sangat

valid". Berdasarkan dari kedua aspek yang telah dinilai oleh ahli permainan secara keseluruhan dari produk permainan gobak sodor yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid".



Gambar 3. Diagram Batang 3. Hasil Penilaian Produk Oleh Ahli Media

Pada gambar 3 terlihat dengan jelas perkembangan hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media di peroleh nilai rata-rata 30 pada aspek tampilan. Pada aspek keterbacaan di peroleh nilai rata-rata 23. Terakhir pada aspek kemudahan penggunaan di peroleh nilai rata-rata 10. Berdasarkan dari ketiga aspek yang telah dinilai oleh ahli materi secara keseluruhan dari produk permainan gobak sodor maka peneliti memperoleh nilai skor gabungan 63 dan nilai skor ideal 65. Jadi nilai rata-rata pada validator media memperoleh nilai 96,90% dinyatakan termasuk dalam kategori "sangat valid".

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk berupa modul pembelajaran setelah direvisi sesuai arahan para ahli dan sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai permainan tradisional yang digunakan untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran ketika digunakan oleh guru untuk memberikan pembelajaran kepada anak dan bagaimana respon anak setelah melakukan permainan tradisional gobak sodor tersebut dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Permainan tradisional gobak sodor ini dikemas dalam bentuk sebuah buku/ modul Hasil penilaian dan respon guru ditindak lanjuti pada tahap evaluasi.

Uji praktikalitas modul pembelajaran.

Uji **praktikalitas** modul pembelajaran merupakan penilaian yang diberikan pendidik terhadap modul yang akan diuji cobakan kepada anak. Uji praktikalitas diisi oleh 4 orang pendidik yang ada di TK Pertiwi III Ladang Panjang yaitu Ibu Irviyana, S.Pd, Ibu Vera Ningsih, S.Pd, Ibu Riadel Jannah, dan Ibu Lutviana, yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 Februari 2023.

Tabel 3. Uji Praktikalitas Modul Pembelajaran Taman Kanak- Kanak Pertiwi III Ladang Panjang

No	Responden	Jumlah Butir	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	G1	10	50	50	100%
2	G2	10	47	50	94%
3	G3	10	47	50	94%
4	G4	10	45	50	90%
Total skor			189	200	
Persentase kepraktisan Kategori				94.5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari uji praktikalitas modul pembelajaran di TK Pertiwi III Ladang Panjang persentase dari kepraktisan sebesar 94,5% yang dapat dikategorikan sangat praktis.

Uji efektifitas modul pembelajaran

Uji efektifitas dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi III Ladang Panjang pada tanggal 21- februari 2023 - 08 Maret 2023 yang dilaksanakan di kelompok Data Hasil Uji efektifitas , diperoleh dari penilaian yang telah dilakukan kepada anak Ketika anak menguji cobakan permainan tradisional gobak sodor yang telah dirancang.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrument Efektivitas

No	Variabel	Pertanyaan
1	Koordinasi mata-kaki, tangan - kepala.	Anak dapat melakukan Gerakan dari mata-kaki dengan benar, seperti mata fokus melihat arah sasaran, dan kaki dapat digerakkan. Anak mampu melakukan Gerakan tangan seperti menyentuh, memgam dan mengangkat suatu benda.
2	Keseimbangan	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain, seperti dalam melakukan permainan engklek anak melompat ke kotak -kotak dengan lompatan dengan satu kaki.
3	Kelincahan	Anak dapat mengubah arah dan posisi tubuh dengancepat dan tepat pada waktu bergerak dari titik ke titik lain. Seperti melakukan Gerakan berlari.
4	Ketangkasan	Anak mampu berlari dengan cepat. Anak dapat menangkap seseorang sesuai peraturan permainan dalam permainan gobak sodor. Anak sudah mampu berjalan dengan semestinya. Anak sudah mampu melakukan lompatan yang agak tinggi dengan tinggi sebatas Pundak, pada permainan karet. Anak dapat melempar gaco sesuai kotak-kotak tanpa keluar garis. Anak juga mampu mengambil Kembali gaco tadi yang sudah di lempar. Anak mampu memagam suatu benda, seperti talidengan kuat dan benar. Anak juga mampu memutar tangan dengan memegam tali, dengan baik sesuai permainanlompat tali.

Tabel 5. Hasil Uji Efektifitas Peserta Didik Permainan Tradisional

No	Nama anak	Koordinasi Mata-Kaki, Tangan Kepala			Total skor	persentase
		Ketangkasan	Keseimbangan	Kelincahan		
1	Abib	75	70	80	225	75%
2	Arum	85	80	78	243	81%
3	Naila	81	75	82	238	79,3%
4	Farel	70	70	75	215	71,6%
5	Maila	77	70	80	227	75,6%
6	Dea	80	80	80	240	80%
7	Rama	75	80	79	234	78%
8	Rafael	70	75	75	220	73,3%
9	Satria	85	80	90	255	85%
10	Zilkan	80	70	70	220	73,3%
Total skor					2.317	
Persentase					77,2%	
Kategori					Efektif	

Tabel 6. Uji efektifitas Peserta Didik Dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor, engklek, dan lompat tali

No	Permainan Tradisional	Koordinasi Mata-Kaki, Tangan - Kepala.					
		Ketangkasan		Keseimbangan		Kelincahan	
		Jumlah	Rata ²	Jumlah	Rata ²	Jumlah	Rata ²
1.	Gobak sodor	281	4	269	4	292	4
2	Engklek	265	4	265	4	293	4
3.	Lompat Tali	275	4	270	4	284	4
Jumlah		758		804		869	
Total						$\frac{2.431}{4}$	
Persentasi Skor						60,7%	100%
Kategori						Efektif	

Dari tabel 6 dapat dilihat bahwa permainan gobak sodor memperoleh jumlah skor sebesar 281 dengan skor rata-rata 4 untuk ranah ketangkasan, untuk ranah konsentrasi mendapatkan jumlah skor sebesar 269 dengan skor rata-rata 4, untuk ranah kerjasama mendapatkan jumlah skor sebesar 292 dengan skor rata-rata 4. Permainan engklek memperoleh skor pada ranah ketangkasan sebesar 265 dengan nilai rata-rata 4, dan pada ranah konsentrasi memperoleh skor 265 dengan nilai rata-rata 4 dan pada ranah kerja sama memperoleh skor 293 dengan nilai rata-rata 4. Dan Permainan lompat tali memperoleh skor pada ranah ketangkasan sebesar 275 dengan nilai rata-rata 4, dan pada ranah konsentrasi memperoleh skor 270 dengan nilai rata-rata 4 dan pada ranah kerja sama memperoleh skor 284 dengan nilai rata-rata 4. Maka itu berarti permainan ini dikatakan efektif untuk perkembangan motorik anak. Dengan skor presentasi yang di peroleh 60,7 % dari hasil semua skor yang dinilai Sehingga hasil yang diperoleh dianggap sangat efektif.

Jadi hasil dari interpretasi dari data diatas dapat dikatakan efektivitas karena di lihat dari hasil uji coba validasi prodak oleh validator materi, media, Bahasa, serta permainan dinyatakan di atas rata-rata skor. Serta uji coba prodak di lapangan juga menunjukkan efektivitas dan keefektifan prodak. Di tunjukan terhadap keberhasilan peserta didik dalam melakukan permainan tersebut.

Evaluation (Evaluasi)

Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respon guru kelas terhadap pengembangan modul pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan

untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna atau anak. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli dan angket respon guru kelas terhadap penggunaan pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik anak. Dari hasil ahli Materi memiliki validitas item yang memadai dan valid, dan hasil kesimpulan penilaian dari validator dinyatakan Layak digunakan dengan revisi. Hasil dari ahli Media memiliki validitas item yang memadai dan valid, dan hasil kesimpulan penilaian dari validator ahli media dinyatakan Layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan hasil dari ahli permainan memiliki validitas item yang memadai dan valid, dan hasil kesimpulan penilaian dari validator ahli media dinyatakan Layak digunakan tanpa revisi. Revisi materi, media, dan permainan dilakukan untuk perbaikan media yang dikembangkan agar lebih baik lagi.

Adapun implikasi terhadap modul ini, guru dapat menggunakan dengan sangat baik, dengan berbagai bantuan dari petunjuk penggunaan dari modul, di dalam modul juga terdapat gambar-gambar yang sangat menarik sehingga anak-anak juga tidak bosan melihat serta mendengarkan apa yang akan disampaikan oleh guru.

Simpulan

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa Modul pembelajaran untuk guru. Penelitian tersebut telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli permainan, guru, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dari hasil validasi para ahli, uji kelayakan guru, uji kelayakan peserta didik dan uji coba pengaruh permainan terhadap perkembangan anak (ketangkasan, fokus, kerjasama) pengembangan ini termasuk dalam kriteria "sangat baik" dapat ditunjukkan melalui data sebagai berikut: Penilaian Produk Modul Pembelajaran sebagai panduan untuk guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dinyatakan layak digunakan dengan revisi oleh ahli materi yang menunjukkan bahwa kualitas Modul termasuk dalam kriteria baik. Dengan nilai presentasi skor yang diperoleh sebesar 95,3% yang dinyatakan dalam kategori "sangat valid". Penilaian produk Modul pembelajaran sebagai panduan untuk guru oleh ahli permainan yang menunjukkan bahwa kualitas Modul dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, dimana termasuk dalam kriteria sangat baik. Adapun rekomendasi untuk bagi peneliti selanjutnya yaitu peneliti dapat melakukan modul pembelajaran permainan tradisional ke dalam E-Modul yang berbasis digital bukan lagi dalam bentuk media cetak.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan artikel ini sehingga dapat dipublikasikan. Terimakasih juga kami ucapkan kepada pihak sekolah yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada para editor dan reviewer artikel yang telah membantu peneliti dalam menyempurnakan hasil artikel ini.

Daftar Pustaka

- Anggraini, R., & Nurhafizah. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Ditaman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3471-3481. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V4I3.872>
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. In *Bungamputi* (Vol. 6, Issue 0). Bungamputi.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak TK Kelompok B di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9-17.
- Garvis, S., & Twigg, D. (2010). Exploring Art in Early Childhood Education. *The International Journal of the Arts in Society: Annual Review*, 5(2), 193-204.

<https://doi.org/10.18848/1833-1866/cgp/v05i02/35830>

- Hidayanti, M. (2013). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 195–200.
- Hidayati, N. N. (2020). Indonesian Traditional Games: a Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 81. <https://doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Ketty, E. (2020). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Tk Aba Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 115–126. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4051>
- Magill, R. A., & Hall, K. G. (1990). A review of the contextual interference effect in motor skill acquisition. *Human Movement Science*, 9(3–5), 241–289. [https://doi.org/10.1016/0167-9457\(90\)90005-X](https://doi.org/10.1016/0167-9457(90)90005-X)
- Mustakim, M., Fauziyah, N., Rahim, A. R., & Sukaris, S. (2020). Mengoptimalkan Golden Age Anak. *DedikasiMU(Journal of Community Service)*, 2(4), 607. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v2i4.2059>
- Nugraha, A., Subarkah, C. Z., & Sari. (2015). Penggunaan E-Module Pembelajaran pada Konsep Sifat Koliagatif Larutan untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains, 2015(Snips)*, 51-.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47–53. <https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4796>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (B. Sarwiji (ed.); Cetakan ke). PT Indeks.
- Syafrudin. (2011). *Dasar - Dasar Kepeleatihan*. Universitas Negeri Padang (UNP).
- Tarliah, T., & Komala, K. (2022). Stimulasi kemampuan motorik halus menggunakan media anyaman daun pisang pada anak kelompok B RA qurrotaa'yun melalui pembelajaran daring. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 150. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10317>
- Wong, L. A. J. D. B. (2014). Spheres of influence: What shapes young people's aspirations at age 12/13 and what are the implications for education policy? *Journal of Education Policy*, 29(1), 58–85.