

Uji Validitas Modul Permainan Tradisional Dengan Metode Experiential Learning Berbasis Denver Development Screening Test (DDST/Denver II)

Yun Nina Ekawati¹, Nofrans Eka Saputra²

¹ Departement of Psychology, Jambi University/yunninaekawati@yahoo.com

²Departement of Psychology, Jambi University/nofransekasaputra@unja.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian yaitu untuk menyusun modul permainan tradisional berbasis tes Denver. Metode yang digunakan studi deskriptif dengan model 3D (*define, design, develop*). Data penelitian diperoleh dari tiga tahapan yaitu tahapan pertama merupakan analisa kebutuhan melalui tahapan perkembangan yang dikaji melalui tes Denver yaitu Motorik Kasar, Bahasa, Adaptif-Motorik Halus, Personal Sosial. Tahapan kedua yaitu merancang kerangka acuan kegiatan pelaksanaan permainan tradisional. Tahapan ketiga yaitu melakukan validasi oleh validator (Tokoh Budaya, Guru, Teman sejawat). Penetapan validator dilakukan secara *purposive*. Tahap validasi yang dilakukan yaitu validitas isi, dan validitas konstruk. Analisa data yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

Hasil uji validitas modul permainan tradisional yang dinilai validator termasuk dalam kriteria valid, meskipun dengan beberapa saran perbaikan. Kriteria validitas yang dimaksud dinilai dari aspek materi, penyajian dan bahasa serta kemudahan dalam penggunaannya. Dapat disimpulkan bahwa modul permainan tradisional berbasis denver tes yang telah disusun dengan valid ditinjau dari validitas isi dan validitas konstruk.

Kata Kunci : Validitas Modul, Permainan Tradisional, Tes Denver

Pendahuluan

Undang-undang No II tahun 1989 pasal 1 ayat 2 yang menjelaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan nasional anak selalu berpijak pada bumi dan budaya Indonesia serta kearifan lokal. Hal ini memberikan pengertian bahwa peran pendidikan nasional dalam membangun kualitas sumber daya manusia sudah seharusnya berpegang teguh pada kearifan lokal, serta dalam pengembangannya dapat dilakukan pada proses pembelajaran di lingkungan pendidikan maupun di masyarakat, sehingga eksistensi kearifan lokal dapat bertahan sesuai dengan perkembangan zaman.

Permainan tradisional merupakan kearifan lokal yang mulai tergerus eksistensinya. Hilangnya eksistensi permainan tradisional bisa ditunjukkan dengan rendahnya minat orangtua ataupun orangtua dalam penggunaan permainan tradisional. Menurut tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini (2004) pendangkalan penggunaan permainan tradisional dikarenakan

oleh para orang tua sudah tidak memperkenalkan permainan tradisional kepada anak; para orang tua menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari; tuntutan orang tua untuk memiliki anak dengan kecerdasan tinggi; masuknya permainan anak dari luar negeri; meluasnya permainan elektronik; menyempitnya lahan permainan anak; meningkatnya popularitas tontonan di televisi maupun di media cetak.

Sisi lain, tidak banyak orang tua mengetahui bahwa permainan tradisional sangat bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan dasar anak terlebih pada usia 0-6 tahun. Dengan bermain dan belajar anak akan mengembangkan setiap aspek fisik, sosial, emosional dan kognitif serta bahasa anak, sehingga apa yang dipelajari seorang anak melalui kegiatan bermain sudah sepantasnya dapat mempengaruhi caranya bertingkah laku, termasuk dalam menghadapi masalah di masa dewasa kelak.

Manfaat permainan tradisional telah banyak dijelaskan dalam beberapa penelitian. Widiyanti et al (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dakon bisa menjadi media *play therapy* untuk anak usia dini. Efendi (2015) menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media simulasi aspek perkembangan fisik motorik anak usia dini. Yudiwinata dan Handoyo (2014) menjelaskan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. Mahardika (2014) menemukan bahwa permainan tradisional jawa juga mampu meningkatkan perilaku sosial.

Lebih lanjut, melalui studi etnografi Saputra & Ekawati (2017) telah mengidentifikasi 15 (lima belas) permainan tradisional Melayu Jambi sebagai kearifan lokal yang pernah dimiliki oleh masyarakat Jambi yaitu terompa batok, serabut kelapa dorong, suruk-surukan batu, kalung tangkai ubi, Rajo-rajian/ratu-ratuan, congklak/dakon, peperangan/bedil bambu, baling-baling terbang, gasing, kelereng/ekal, permainan karet/main tali, setinjak/egrang, tangkup.

Permainan-permainan tersebut telah tercatat mampu mendorong orangtua-guru dalam menstimulasi setidaknya 9 (sembilan) kemampuan dasar yang dimiliki anak (kemampuan kinestetika, kemampuan linguistik, kemampuan logika-matematika, kemampuan interpersonal, kemampuan intrapersonal, kemampuan spritual, kemampuan visual-spasial, kemampuan musikal, dan kemampuan natural) (Saputra &

Ekawati, 2017). Meskipun demikian, perlu kiranya berbagai permainan tradisional tersebut disusun melalui modul serta dapat diuji cobakan efektifitasnya bagi perkembangan anak dengan penggunaan alat ukur yang telah terstandar, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Metode

Metode yang digunakan studi deskriptif dengan model 3D (*define, design, develop*) serta praktikalitas. Data penelitian diperoleh dari tiga tahapan yaitu tahapan *define* yaitu analisa kebutuhan anak usia dini khususnya kemampuan dasar anak usia dini sesuai tes Denver yaitu Motorik Kasar, Bahasa, Adaptif-Motorik Halus, Personal Sosial. Tahapan *design* yaitu merancang kerangka materi permainan tradisional dalam bentuk langkah-langkah pelaksanaan permainan. Tahapan *develop* yaitu melakukan validasi oleh validator yang sekaligus menjadi *profesional judgment* (pakar budaya Melayu Jambi, guru, teman sejawat, Pakar bahasa). Penetapan validator dilakukan secara purposive. Tahap validasi yang dilakukan yaitu 1) validasi isi yaitu apakah modul yang telah dirancang sesuai kebutuhan anak; 2) validasi konstruk yaitu apakah komponen modul yang disusun sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Modul yang sudah dirancang dikonsultasikan dan diskusikan dengan pakar budaya Melayu Jambi, dan teman sejawat yang kompeten dibidangnya. Saran dari pakar digunakan untuk menyempurnakan modul tersebut. Aktivitas validasi isi modul dilakukan melalui diskusi sampai diperoleh modul yang teruji valid dan layak digunakan. Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Validasi Modul

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Materi dalam Modul	Memberikan lembar validasi	Lembar validasi
Penyajian	kepada Tokoh Budaya, Guru	
Bahasa dan keterbacaan	dan teman sejawat	

Hasil

Tahap Pertama (*define*)

Tahapan pertama ini dilakukan guna melihat kebutuhan akan permasalahan yaitu melakukan definisi serta melakukan identifikasi permainan tradisional yang mampu mensimulasi kemampuan dasar anak dengan melakukan analisis literatur mengenai permainan tradisional, kemampuan dasar anak usia dini dan analisis karakteristik permainan tradisional serta melakukan wawancara dengan pakar melayu Jambi, Guru, teman sejawat.

Permainan Tradisional Anak Usia Dini

Permainan tradisional Melayu Jambi merupakan permainan dilakukan secara turun-menurun yang di stimulasi menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang berfungsi untuk memberikan pendidikan pada anak dan membuat rasa puas/ senang bagi pelaku. Bentuk-bentuk permainan tradisional yang disusun dalam modul ini yaitu suruk-surukan batu, kalung tangkai ubi, rajo-rajoan atau ratu-ratuan, permainan lompat karet/ main tali.

Kemampuan Dasar Anak Usia Dini

Kemampuan dasar anak usia dini dijelaskan sebagai setiap potensi yang dimiliki oleh anak usia dini yang diberikan simulasi/ rangsangan melalui permainan tradisional meliputi Motorik Kasar, Bahasa, Adaptif-Motorik Halus, Personal Sosial.

Tes Denver

Denver Developmental Screening Test (DDST) adalah sebuah metode asesmen yang di gunakan untuk menilai perkembangan anak dengan umur kurang dari 6 tahun. DDST menilai 4 sektor perkembangan, yaitu Personal Sosial (penyesuaian diri di masyarakat dan kebutuhan pribadi), Motorik Halus - Adaptif (koordinasi mata - tangan, kemampuan memainkan dan menggunakan benda - benda kecil, serta pemecahan masalah), Bahasa (mendengar, mengerti dan menggunakan bahasa), Motorik Kasar, yaitu duduk, berjalan, dan melakukan gerakan umum otot besar lainnya. Pada tes denver ini pertama kali membuat garis umur kronologis. Tes dimulai pada sub tes personal Sosial dengan mengujikan tiga item di bawah garis umur. Peserta wajib lulus pada tiga item dibawah garis umur. Kemudian dilanjutkan menguji di atas garis umur sampai tiga item gagal berturut turut.

Tahap Kedua (design)

Tahap kedua dalam penyusunan modul ini yaitu menentukan jenis aktivitas permainan tradisional dan merancang urutan permainan tradisional serta membuat pijakan dalam permainan tradisional. Permainan tradisional yang dilakukan yaitu suruk-surukan batu, Rajo-rajo/ ratu-ratuan (Tema Istana Raja/ ratu), lompat karet/ lompat tali. Permainan tradisional yang disusun dalam modul merupakan permainan yang telah dimodifikasi pelaksanaannya sesuai dengan kebutuhan assesment.

Suruk-surukan Batu (SSB)

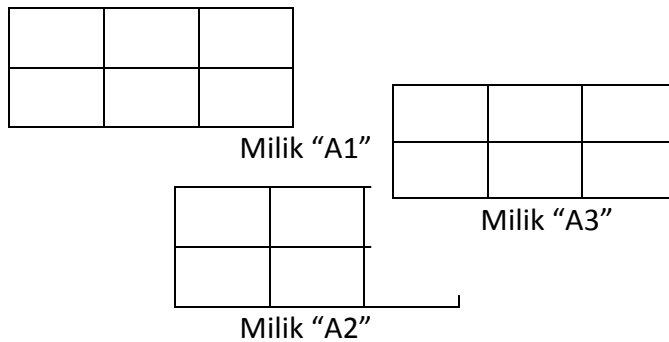
Bahan dan Alat Pembuatan

1. Tiga buah batu kerikil/ kertas kecil (jumlah batu disesuaikan dengan jumlah peserta)
2. Tiga buah potong lidi (kayu) yang panjangnya kira-kira 15 cm (jika diperlukan)
3. Lidi atau kayu untuk membuat petak-petak persegi di tanah
4. Papan tulis
5. Kertas Plano
6. Spidol
7. Kapur

Cara Membuat

1. Ambil tiga buah batu kerikil (sebisa mungkin sama besar untuk setiap peserta) bisa diganti dengan benda lain.
2. Ambil tiga potong lidi / kayu yang panjangnya kira-kira 15 cm
3. Gambar petak-petak diatas lapangan yang berpasir atau dilantai

Contoh gambar Petak :



Cara Memainkan

1. Tentukan di mana tempat permainan akan diadakan sebisa mungkin di lapangan yang berpasir
2. Setiap peserta mempersiapkan masing-masing sebuah batu kerikil dan sepotong lidi (kayu) sebagai alat permainan.
3. Setiap peserta (sebelum undian dilakukan), harus terlebih dahulu mempersiapkan masing-masing sebuah gambar empat persegi panjang diatas tanah berpasir.
4. Empat persegi panjang itu dibagi menjadi enam bagian yang sama besar dan luasnya.
5. Sesudah itu langsung menyembunyikan (menyurukan batu) ke dalam empat persegi panjang tersebut, kemudian menimbunnya dengan pasir.
6. Kemudian baru diadakan undian dengan melakukan "song atau dan suit". Peserta yang bertugas menerka dimana batu itu berada, adalah peserta yang kalah dalam undian yang telah dilakukan.
7. Batu itu harus dicari dengan jalan mencungkil mempergunakan lidi sebagai alat permainan tadi (jika diperlukan)
8. Batu yang dicari harus berada dalam petak-petak persegi yang telah dibuat oleh peserta lainnya.
9. Apabila batu tersebut ditemui oleh peserta yang bertugas menerka (sebelum melampaui target tiga petak), maka peserta yang mempunyai petak berubah peran menjadi si pencari. Namun jika peserta yang bertugas gagal maka dia akan tetap bertugas, dan dirinya berarti sudah kalah dalam satu permainan.

10. Permainan ini akan berlangsung lama dan saling bergantian antara ketiga peserta. Kadang peserta pertama yang mencari, kadang-kadang peserta kedua, dan terkadang peserta ketiga.
11. Permainan akan berakhir atas permintaan salah seorang diantara peserta, dengan pertimbangan dari peserta lainnya. Apabila permainan sudah berakhir, maka untuk menentukan siapa peserta yang kalah, harus dihitung jumlah kekalahan dari masing-masing peserta itu.
12. Peserta dengan jumlah kekalahan terbanyak adalah peserta yang dinyatakan kalah

Pijakan sebelum permainan

1. Peserta duduk melingkar
2. Fasilitator membuka pertemuan dan menjelaskan permainan yang akan dilakukan
3. Fasilitator memberikan contoh permainan
4. Fasilitator menanyakan apakah anak dapat memahami permainan
5. Tanya jawab

Pijakan saat bermain

1. Fasilitator memberi contoh cara membuat gambar di tanah/lantai
2. Fasilitator meminta beberapa peserta menggambar sesuai dengan contoh
3. Fasilitator membimbing peserta saat bermain.
4. Co Fasilitator dan fasilitator membantu peserta saat belum peserta belum memahami atau salah dalam bermain

Pijakan setelah bermain

1. Peserta berkumpul dan membentuk lingkaran
2. Fasilitator mengajak peserta diskusi tentang jalannya permainan
3. Fasilitator meminta peserta untuk mengutarakan kesulitan saat bermain
4. Fasilitator meminta peserta mengutarakan perasaannya saat bermain
5. Terjadi diskusi dengan peserta
6. Menutup permainan dengan mengucapkan terimakasih dan apresiasi.

Rajo-rajoan/ Ratu-ratuan (RJ)

Bahan dan Alat Pembuatan

1. Daun nangka yang masih layak digunakan
2. Lidi untuk menghubungkan ujung yang satu dengan ujung yang lain (sepanjang 10 cm)
3. Sikat gigi
4. Baju dan Kancing
5. Balok
6. Replika binatang kucing, kuda, burung, anjing dan boneka
7. Rumah-rumahan
8. Papan tulis
9. Kertas Plano
10. Spidol

Sentra bermain Peran yang disediakan

1. Kamar mandi
2. Kamar Tidur
3. Istana Raja/ Ratu
4. Kebun Binatang

Cara Membuat

1. Daun nangka yang masih segar dibiarkan sebentar hingga getahnya hilang atau kering
2. Daun nangka dipotong sampai tersisa sedikit ujungnya kira-kira 2-3 cm dari pangkalnya dengan menyisakan kulit luarnya kemudian ditarik perlahan.
3. Sisa tangkai yang kulitnya sudah hilang sebelah kemudian disayat perlahan, begitupula sebaliknya.
4. Daunnya dipotong sebagai bandul/ liontin kalung dengan bentuk yang bisa dibuat sesuai selera

Cara Memainkan

1. Permainan ini dimainkan oleh anak perempuan baik secara individu ataupun bermain dengan teman-teman sebaya

2. Kenakan gelang dan kalung sebagai perhiasan
3. Anak dapat bermain peran seperti orang dewasa atau ibu yang bergaya glamour
4. Anak diminta untuk berkunjung ke sentra-sentra yang telah disediakan

Pijakan sebelum permainan

1. Peserta duduk melingkar
2. Fasilitator membuka pertemuan dan menjelaskan permainan yang akan dilakukan
3. Fasilitator memberikan contoh permainan
4. Fasilitator menanyakan apakah anak dapat memahami permainan
5. Tanya jawab

Pijakan saat bermain

1. Fasilitator memberi contoh cara membuat mahkota dan atau kalung
2. Fasilitator meminta anak membuat mahkota dan atau kalung
3. Fasilitator membimbing peserta saat bermain dengan bantuan
4. Fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta untuk bermain peran menggunakan boneka dan peralatan yang ada
5. Peserta diberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba sentra yang telah disediakan
6. Fasilitator dan co fasilitator mendampingi dan membimbing peserta saat bermain.

Pijakan setelah bermain

1. Peserta berkumpul dan membentuk lingkaran
2. Fasilitator mengajak peserta diskusi tentang jalannya permainan
3. Fasilitator meminta peserta untuk mengutarakan kesulitan saat bermain
4. Fasilitator meminta peserta mengutarakan perasaannya saat bermain
5. Terjadi diskusi dengan peserta
6. Menutup permainan dengan mengucapkan terimakasih dan apresiasi.

Lompat Karet/ Main Tali (LK)

Bahan dan Alat Pembuatan

1. Karet / seutas tali panjangnya \pm 5 m
2. Papan Tulis
3. Kertas Plano
4. Spidol

Cara Membuat

1. Cari tanah lapang, atau teras/ ruangan rumah yang cukup luas
2. Jalin karet sampai membentuk seutas tali yang panjangnya \pm 5 m

Pijakan sebelum permainan

1. Peserta duduk melingkar
2. Fasilitator membuka pertemuan dan menjelaskan permainan yang akan dilakukan
3. Fasilitator memberikan contoh permainan
4. Fasilitator menanyakan apakah anak dapat memahami permainan
5. Tanya Jawab

Pijakan saat bermain

1. Fasilitator meminta peserta untuk song untuk menentukan pemain yang pertama kali bermain
2. Pemain yang menang dalam “suit” adalah yang melakukan permainan terlebih dahulu, serta pemain lainnya mengikuti sesuai giliran dan bertugas menjaga karet. Jika A menang “suit” maka A dan B bertugas untuk menjaga.
3. A dan B berhadapan memegang ujung jalinan karet sambil menentukan tinggi dari karet yang dimainkan. Adapun penentuan tinggi karet yang wajib dilewati oleh pemain A, yaitu :
 - (a) Setinggi mata kaki
 - (b) Setinggi dengkul kaki
 - (c) Setinggi pinggang tubuh
 - (d) Setinggi Dada
 - (e) Setinggi Leher

- (f) Setinggi diatas Kepala
 - (g) Setinggi tangan yang direntangkan ke atas
4. Setelah pemain A bisa melewati karet dengan tinggi yang telah ditentukan, maka pemain A diminta untuk melakukan tahap akhir permainan dengan melakukan lompatan dengan jumlah tertentu (sesuai kesepakatan). Jika kesepakatannya 100 kali lompatan maka peserta A wajib melakukannya untuk dapat dijadikan pemenang. Begitu seterusnya dilakukan secara bergantian
 5. Fasilitator membimbing peserta saat bermain.
 6. Co Fasilitator dan fasilitator membantu peserta saat belum peserta belum memahami atau salah dalam bermain

Pijakan setelah bermain

1. Peserta berkumpul dan membentuk lingkaran
2. Fasilitator mengajak peserta diskusi tentang jalannya permainan
3. Fasilitator meminta peserta untuk mengutarakan kesulitan saat bermain
4. Fasilitator meminta peserta mengutarakan perasaannya saat bermain
5. Terjadi diskusi dengan peserta
6. Menutup permainan dengan mengucapkan terimakasih dan apresiasi.

Tahap Ketiga (develop)

Tahapan ini menunjukkan bahwa modul yang telah dirancang oleh tim penyusun telah di validasi oleh validator yang profesional dibidangnya yaitu 6 orang validator ahli yang dipilih secara purposive (Tokoh Melayu Jambi, Guru, Teman Sejawat). Hasil evaluasi perbaikan oleh validator digunakan untuk melakukan revisi modul. Adapun indikator validasi yang menjadi perbaikan modul yaitu 1) rancangan permainan tradisional yang sesuai dengan kebutuhan penilaian tes denver; 2) waktu; 3) penggunaan; 4) manfaat; 5) pengujian secara statistik

- 1) Rancangan permainan tradisional yang disusun dalam modul awalnya berjumlah 15 permainan tradisional, namun untuk menjawab kebutuhan penelitian yaitu penilaian dengan tes denver maka permainan tradisional yang bisa diterapkan yaitu berjumlah 3 (tiga) permainan saja. Permainan tersebut juga perlu dimodifikasi serta diberikan pijakan bermain, baik pijakan sebelum bermain, saat bermain dan pijakan akhir bermain. Sebagai upaya mendukung jalannya permainan tradisional,

rancangan permainan juga diperlukan alat peraga yang digunakan untuk simulasi sesuai kebutuhan penelitian.

- 2) Waktu yang direncanakan dalam modul perlu mempertimbangkan tingkat kejenuhan anak dalam mengikuti permainan tradisional tersebut. Secara umum fasilitator permainan tradisional sebaiknya mampu memberikan instruksi yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak, sehingga aktivitas yang dilakukan lebih menyenangkan bagi anak.
- 3) Penggunaan modul yang mudah bagi pelaksanaan kegiatan dianggap oleh validator sebagai kelebihan dari modul ini. Penyajian materi dan pelaksanaan refleksi dalam permainan tradisional ini bisa dilakukan siapapun. Meskipun demikian, beberapa hal yang penting dalam penggunaan modul ini yaitu validator menyarankan bahwa fasilitator yang akan melakukan kegiatan sebaiknya diberikan arahan terlebih dahulu mengenai teknis permainan tradisional, serta fasilitator juga diharapkan telah menguasai tahapan dalam setiap permainan tradisional.
- 4) Validator menjelaskan bahwa modul ini memiliki manfaat yang cukup baik dalam meningkatkan kemampuan dasar anak, dan validator memberikan rekomendasi bahwa modul ini sebaiknya disosialisasikan pada anak usia dini melalui pengabdian masyarakat.
- 5) Validator menyarankan bahwa modul ini sebaiknya diujicobakan melalui pendekatan quasi eksperimen, sehingga modul ini teruji secara kuantitatif.

Diskusi

Penelitian Saputra & Ekawati (2017) mengidentifikasi 15 (lima belas) permainan tradisional Melayu Jambi. Berdasarkan penelitian tersebut disusunlah berbagai luaran dalam pengembangan permainan tradisional yaitu modul permainan tradisional yang disusun sesuai dengan standar penilaian tes denver. Permainan tradisional yang disusun dalam modul hanya berjumlah 3 (tiga) bentuk permainan yaitu suruk-surukan batu, rajo-rajoan/ ratu-ratuan, lompat karet/ tali.

Secara empiris, tes denver merupakan tes yang lazim digunakan untuk menilai perkembangan anak dengan umur kurang dari 6 tahun. Tes ini dikembangkan oleh William K. Frankenburg dan J.B. Dodds pada tahun 1967 (Frankenburg & Dodds, 1967). DDST merefleksikan persentase kelompok anak usia tertentu yang dapat menampilkan

tugas perkembangan tertentu, untuk kemudian dibandingkan dengan perkembangan anak yang seusia. DDST menilai 4 (empat) Aspek perkembangan, yaitu Personal Sosial (penyesuaian diri di masyarakat dan kebutuhan pribadi), Motorik Halus - Adaptif (koordinasi mata - tangan, kemampuan memainkan dan menggunakan benda - benda kecil, serta pemecahan masalah), Bahasa (mendengar, mengerti dan menggunakan bahasa), Motorik Kasar, yaitu duduk, berjalan, dan melakukan gerakan umum otot besar lainnya.

Secara deskriptif hasil validitas modul permainan tradisional termasuk dalam kriteria valid, dengan berbagai saran dari validator yang dapat digunakan untuk memperbaiki kelemahan modul. Modul yang diberikan penilaian oleh validator dianggap sudah menyajikan materi yang sesuai dengan penilaian tes denver (tabel 1). Permainan tradisional yang digunakan masih memerlukan simulasi alat peraga. Sisi lain dalam pelaksanaan modul diperlukan pijakan bermain. Hal ini dianggap sebagai upaya dalam mempermudah refleksi terhadap permainan tradisional yang dimainkan.

Menurut kaidah penulisan modul ini juga diharapkan dapat disusun lebih baik lagi. Meskipun instruksi dasar yang dijelaskan dalam modul dibuat dengan sederhana dan mudah dipahami oleh anak, namun perlu dipertimbangkan penggunaan media gambar sebagai mempermudah simulasi yang dilakukan oleh fasilitator. Dalam pengembangannya modul akan dibuat melalui media lain yang mudah diakses oleh setiap orang, khususnya bagi guru dan orangtua yaitu media digital yang dilengkapi dengan gambar dan video pelaksanaan permainan tradisional berbasis tes denver.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi modul permainan tradisional termasuk dalam kriteria valid ditinjau dari validitas isi dan validitas konstruk menurut validator yang merupakan profesional yang ahli dibidangnya. Kriteria validitas yang dimaksud dinilai dari aspek materi, penyajian dan bahasa serta kemudahan dalam penggunaannya.

Daftar Pustaka

Efendi. D. I. (2015). Permainan tradisional sebagai media simulasi aspek perkembangan fisik dan motorik anak usia dini. *Didaktika*. Vol. 13. No. 3. Hal 11-18

Frankenburg, W. K., & Dodds, J. B.(1967). The Denver developmental screening test. The *Journal of Pediatrics*, 71(2), 181–191

Pemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Dinas Pendidikan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY. 2004. Panduan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional Untuk anak Usia Dini. Yogyakarta :Pemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Dinas Pendidikan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY.

Mahardika. E. K. (2014). Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional jawa. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 8. Edisi 2. Hal 257-268

Saputra, N. E., Ekawati. Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*. Vol. 2. No. 2. Hal. 47-53

Widiasari, S., Susiati, I., Saputra, W, N, E. (2016). Play Therapy Berbasis Kearifan Lokal Peluang Implementasi Teknik Konseling di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Children Advisory Research and Education*, Vol 04, Nomor 1, 61-68

Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma*, Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya.

Tabel 1. Permainan Tradisional berbasis Denver Test

Umur	Item	Suruk-surukan Batu	Rajo/Ratu-ratuan	Lompat Karet/ tali
PERSONAL SOSIAL				
2	Memakai baju	-	√	-
	Gosok gigi	-	√	-
	Cuci mengeringkan tangan	-	√	-
	Menyebut nama teman	√	√	√
3	Memakai tshirt	-	√	-
	Berpakaian dgn bantuan	-	√	-
4	Berpakaian tnp bantuan	-	√	-
5	Gosok gg tnp bantuan	-	√	-
6	Bermain ular tangga (bermain dengan aturan)	√	√	√
	Menyiapkan dan mengambil makanan	-	√	-
MOTORIK HALUS				
2	Menara 2-6 kubus	-	√	-
	Meniru garis vertical	√	√	-
3	Menggoyangkan jari	-	-	-
	Mencontoh O	√	√	-
	Menggambar 3 bagian	-	√	-
	Mencontoh X	√	√	-
4	Mencontoh cros	-	√	-
	Memilih garis lebih panjang	-	-	√
5	Mencontoh segi empat	√	√	-
	Menggambar org 6 bagian	√	√	-
	Mencontoh segi empat	-	√	-

Umur	Item	Suruk-surukan Batu	Rajo/ratu-ratuan	Lompat Karet/tali
BAHASA				
2	Menunjuk Gambar	-	√	-
	Kombinasi Kata	√	√	√
	Menyebut Gambar	-	√	-
	Bagian Badan	-	√	-
3	Mengetahui 2 Kegiatan	-	√	-
	Mengerti 2 Kata Sifat	-	√	-
	Menyebut Warna	√	√	√
4	Kegunaan Benda	-	√	-
	Mengetahui 2 Kegiatan	-	√	-
	Bicara semua di mengerti	√	√	√
	Mengerti Kata Depan	-	√	-
5	Menyebut Warna	√	√	√
	Mengartikan 5 Kata	-	√	-
	Mengetahui Kata Sifat	-	√	-
	Menghitung Kubus	-	√	-
	Menyebut 2 Kata Berlawanan	-	√	-
	Mengartikan 7 Kata	-	√	-
MOTORIK KASAR				
2	Lari	-	-	√
	Berjalan Naik Tangga	-	-	-
	Menendang Bola ke Depan	-	-	-
	Melompat	-	-	√
	Melempar bola Ke atas	-	-	-
3	Loncat Jauh	-	-	√
	Berdiri 1 kaki sedetik	√	-	-
4	Berdiri 1 kaki 2 Detik	√	-	-
	Melompat 1 kali	√	-	-
	Berdiri 1 kaki 3 Detik	√	-	-
5	Berdiri 1 kaki 4 Detik	√	-	-
	Berdiri 1 kaki 5 Detik	√	-	-
	Berdiri tumit ke tumit	√	-	-
	Berdiri satu kaki 6 Detik	√	-	-