

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATERI GERAK NON-LOKOMOTOR KELAS III
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH:
BAYU ABDULAH
NIM: 201710430311208**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MARET 2024**

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATERI GERAK NON-LOKOMOTOR KELAS III
SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

BAYU ABDULAH

NIM: 201710430311208

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

MARET 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATERI GERAK NON-LOKOMOTOR KELAS III
SEKOLAH DASAR**

OLEH :

BAYU ABDULAH

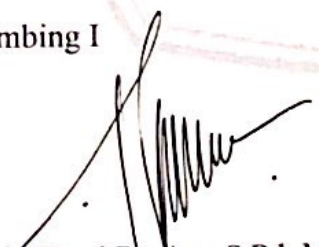
NIM: 201710430311208

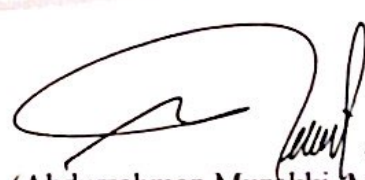
Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
Di Malang, 4 Maret 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


(Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd)
NIDN. 0715029101


(Abdurrohman Muzakki, M.Pd)
NIDN. 0706119004

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
PADA MATERI GERAK NON-LOKOMOTOR KELAS III
SEKOLAH DASAR**

BAYU ABDULAH

NIM : 201710430311208

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 4 Maret 2024
Dekan, FKIP



Prof. Dr. Trisakti Handayani, MM

Dewan Penguji:

1. Dr. Ichsan Anshory AM, M.Pd
2. Nafi Isbadrianingtyas, M.Pd
3. Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd
4. Abdurrohman Muzakki, M.Pd

Tanda Tangan

1.
2.
3.
4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Abdulah

Tempat, tanggal lahir : Malang, 03 maret 1997

NIM : 201710430311208

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional pada Materi Gerak Non-Lokomotor Kelas III Sekolah Dasar." adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat pada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur - unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Malang, 26 April 2024
Yang menyatakan,



Bayu Abdulah

MOTTO

“Teruslah Mewarnai Hidup Yang Singkat Ini, Hargai Setiap Pencapaian Yang Telah Diraih. Ingatlah Bahwa Setiap Yang Berjiwa Pasti Akan Mati, Dan Bunuh Diri Bukan Cara Yang Menarik Untuk Menyerah”



PERSEMBAHAN

Rasa syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya, nikmat-Nya, dan hidayah-Nya serta Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang benerang dan arahan yang benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Ibu Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan kesabaran serta bimbingannya dalam penyusunan dari awal hingga terselesaikan skripsi ini.
2. Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam membimbing penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Mawan selaku guru kelas 3 SD Negeri Balesari 1 yang telah berkenan memberikan tempat, waktu, dan membantu untuk melakukan penelitian.
4. Ayah Kasturi, ibu Rohma Anisa, dan nenek yang senantiasa memberikan ketulusan kasih sayang, dukungan, do'a dan berkorban untuk masa depanku hingga dapat menyelesaikan gelar sarjana.
5. Something special terima kasih atas dukungan, dan nasehat. Karena kalian aku bisa menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.
6. Sahabat – sahabat dan tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan motivasi, bantuan serta menghibur dikala suka maupun duka.
7. Teman-teman kelas PGSD-E angkatan 2017 terima kasih atas kenangan yang telah terukir selama duduk dibangku perkuliahan ini dan semangat untuk menjalani kehidupan selanjutnya.

ABSTRAK

Abdulah, Bayu. 2024. Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional pada Materi Gerak Non-Lokomotor Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing : (I) Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd, (II) Abdurrohman Muzakki, M.Pd.

Kata Kunci : E-Module, Permainan Tradisional, Gerak Non-lokomotor

Analisis kebutuhan yang ada disekolah dengan guru, bahwa di SDN Balesari 1 saat ini akses internet tidak terlalu mengalami kesulitan. Selain itu, sarana dan prasarana di sekolah ini juga cukup memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Setiap siswa atau orang tua sudah memiliki *handphone* yang dapat akses internet. Guru pada penggunaan media kurangnya penggunaan media yang berbasis teknologi Sehingga, perlu adanya inovasi baru untuk menyiasati kondisi-kondisi yang sedang terjadi saat ini dengan mengembangkan modul menjadi media elektronik. Pengembangan buku ini dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, karena mudah dibawa dan dapat dibaca kapanpun dan dimanapun berada. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul permainan tradisional pada materi gerak non-lokomotor kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data diambil dari subjek siswa – siswi kelas 1 di SDN Balesari 1 yang berjumlah 13 siswa yang hadir. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan desember 2023.

Hasil penelitian menghasilkan suatu media e-modul permainan tradisional. Data hasil persentase dari validator ahli media yaitu 79%, sedangkan hasil persentase dari validator ahli materi yaitu 89,5%. Hasil belajar dengan menggunakan tes *kognitif* mendapatkan nilai kenaikan dari hasil sebelum dengan sesudah menggunakan media *E-modul*. Media juga dinilai dari hasil respon siswa dengan mendapatkan kemenarikan media memperoleh nilai persentase yaitu 88,5%. Maka dapat dikatakan bahwa media E-modul permainan tradisional layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK kelas 3 SD.

ABSTRACT

Abdulah, Bayu. 2024. Development of Traditional Game E-Modules in Non-Locomotor Movement Materials for Class III Elementary Schools. Thesis, Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Malang. Supervisor: (I) Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd, (II)Abdurrohman Muzakki, M.Pd.

Keywords :*E-Module, Traditional Games, Non-locomotor Movement*

Analysis of existing needs at school with teachers, that at SDN Balesari 1 currently internet access is not too difficult. Apart from that, the facilities and infrastructure at this school are also sufficient to support teaching and learning activities. Every student or parent already has cell phone who can access the internet. Teachers regarding media use lack the use of technology-based media. So, new innovations are needed to overcome the current conditions by developing modules into electronic media. The development of this book can make it easier for students to learn, because it is easy to carry and can be read whenever and wherever they are. This research aims to develop a traditional game e-module on non-locomotor movement material for class III elementary school.

This research uses the ADDIE development model which has several stages, namely analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data was taken from the subjects of class 1 students at SDN Balesari 1, totaling 13 students who attended. The research uses data collection techniques of observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. Research activities will be carried out in December 2023.

The results of the research produced a traditional e-module game media. The percentage result data from media expert validators is 79%, while the percentage result from material expert validators is 89.5%. Learning outcomes using tests cognitive get increased value from the results before and after using the media E-module. The media was also assessed from the results of student responses by obtaining media attractiveness with a percentage score of 88.5%. So it can be said that the E-module media is a traditional game suitable and interesting to use in 3rd grade elementary school PJOK learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional pada Materi Gerak Non-Lokomotor Kelas III Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Dr. Trisakti Handayani, MM selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Bustanol Arifin, M.Pd selaku Kepala Prodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Ibu Belinda Dewi Regina, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan kesabaran serta bimbingannya dalam penyusunan dari awal hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak Abdurrohman Muzakki, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam membimbing penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Ibu Beti Istanti Suwandayani, M.Pd selaku validator media dan Bapak Bustanol Arifin, M.Pd selaku validator Materi.
7. Ayah, Ibu, nenek yang senantiasa memberikan ketulusan kasih sayang, dukungan dan do'a kepada penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
8. Semua pihak terkait yang tidak bisa dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dan memotivasi demi kesempurnaan skripsi ini. Sehingga, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain yang membacanya dan dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian di kemudian hari.

Malang, 4 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUANiii	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	6
G. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Pikir.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	20
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	20
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	21
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data	23
E. Instrumen Penelitian	24

F.Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan	42
BAB V PENUTUP.....	46
A.Kesimpulan	46
B.Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	20
Gambar 4. 1 Pengenalan media e-module.....	39
Gambar 4. 2 Penjelasan permainan congklak	39
Gambar 4. 3 Praktik permainan lompat tali	40



DAFTAR PUSTAKA

- Amania, M. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Karakter Adil pada Anak Usia 9 - 12 Tahun. In *Https://Medium.Com/*. Universitas Sanata Dharma. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Evendi, Y., Wahjoedi, & Semarayasa, I. K. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 136. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.32883>
- Farenta, A. S., Sulton, & Setyosari, P. (2016). Pengembangan E-Module Berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran Kimia Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang. *Jurnal Pendidikan*, 1(6), 1159–1168.
- Hanief, Y. N., & Sugito. (2015). *MEMBENTUK GERAK DASAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL*. 1(1), 60–73.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Herlina, Acim, Misnah, & Khairunnisa, R. (2019). Need Analysis of Use Google Form for Learning in Pgsd Fkip Tadulako University. *Jurnal Dikdas*, 7(2), 143–150.
- Kuncayono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 430–439.
- Laelasari, E., & Rahmawati, A. (2017). Pengenalan Pendidikan Nonformal Dan Informal. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. KEMENDIKBUD. <http://www.gurupantura.com/2015/05/pendidikan-formal-nonformal-informal.html%0A28>
- Mulyana, Y., & Lengkana, anggi setia. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam

Insan Mulia.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional&ots=yJFTI1XJ34&sig=VIVAMo322V4vss9vXJenioHzy_E&redir_esc=y#v=onepage&q=permainan+tradisional&f=false

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. 03, 171–187.

PERMENDIKBUD. (2016). *Standar Penilaian Pendidikan*.

<https://doi.org/10.31227/osf.io/munp2>

R, M., Bachtiar, muhammad yusri, & Herman. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Makassar.

Ridwan, & Astuti, S. D. (2021). *PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA ANAK USIA DINI*. Anugerah Pratama Press.

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

Rohmah, Z. A. (2021). *Psikologi Pendidikan Teori-Teori Belajar*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

https://www.academia.edu/6786719/TEORI_TEORI_BELAJAR_Psikologi_Pendidikan

Sadiman, A., & Dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.

Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. CV. ALFABETA.

Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>

Sari, D. P., & Sutapa, P. (2020). *Efektivitas pembelajaran jarak jauh dengan daring selama pandemi covid-19 mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK)*. 2.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d* (22nd ed.). Alfabeta.

Syah, M. (2007). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya.

Tahzani, F. F. (2020). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PJOK PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI SE- KABUPATEN KULON PROGO BAGIAN UTARA [UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA]. In *Https://Medium.Com/*. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>

Yulita, R. (2018). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. KEMENDIKBUD. [http://repositori.kemdikbud.go.id/10992/1/Menemukan Masa Lalu dan Gemilang %28Wakhid Nur Effendi%29_0.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/10992/1/Menemukan%20Masa%20Lalu%20dan%20Masa%20Depan%20Anak%20Nusantara%20Wakhid%20Nur%20Effendi%29_0.pdf)

Yuwono, C., Amalia, andin vita, Hanifah, karsinah listi, & Amidi. (2021). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. LPPM Universitas Negeri Semarang.



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : BAYU ABDULAH
NIM : 201710430311208
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATERI GERAK NON-LOKOMOTOR
KELAS III SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 25%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 26 April 2024
Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd