

TESIS



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
EDUTAINMENT BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

Oleh:

**PARMI
NIM. 202003049**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
EDUTAINMENT BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

Oleh

**PARMI
NIM. 202003049**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
EDUTAINMENT BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Program Studi
Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD**



**Oleh
PARMI
NIM. 202003049**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Hiduplah seolah engkau mati besok. Belajarlah seolah engkau hidup selamanya” - Mahatma Gandhi
2. Gantungkan cita-citamu setinggi langit! Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang – Ir. Soekarno
3. “Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan serta memperhalus perasaan” - Tan Malaka

PERSEMBAHAN

1. Keluarga tercinta serta anak-anak yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa dalam menyelesaikan studi S2
2. Bapak Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd dan Bapak Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si.yang telah membimbing dan mengarahkan dalam proses penyusunan tesis
3. Teman sejawat, guru TK N 1 Kaliori dan guru TK Rahayu Wirototo yang telah mendukung dan bekerja sama selama ini
4. Sahabat seperjuangan yang telah memberikan pengalaman dan bantuan dalam penyusunan tesis ini.


Kudus, Mei 2022

Peneliti

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Parmi (NIM 202003049) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Edutainment Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Sosial-Emosional Anak” ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 11 April 2022
Pembimbing I


Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0629086201

Kudus, 11 April 2022
Pembimbing II


Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si.
NIDN 0625017002

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua


Dr. Sri Utaminingsih
NIDN 0607036901

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Parmi (NIM 202003049) ini telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan

Kudus, 26 Mei 2022

Tim Penguji



[Signature]
Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0629086201

Ketua

[Signature]
Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si.
NIDN 0625017002

Sekretaris

[Signature]
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

Anggota

[Signature]
Dr. Sri Surachmi W., M.Pd.
NIDN 0629086202

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

[Signature]
Drs. Sucipto, M.Pd. kons.
NIDN 0629086202

PRAKATA

Puji dan syukur yang tiada terhingga seyogianya kita panjatkan kehadirat Allah SWT senantiasa tanpa henti. Alhamdulillah akhirnya penelitian ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Penelitian ini secara umum meneliti mengenai bagaimana pengaruh pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional terhadap perkembangan sosial-emosional anak didik di TK N 1 Kaliori dan TK Rahayu Wirotu.

Dari berbagai kendala dan benturan kepentingan di tengah kesibukan bekerja dan mengajar tak terasa berkat adanya kerjasama dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, kami menghaturkan terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Drs. Sucipto, M.Pd.Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd selaku Kaprodi Pasca Sarjana Program Magister Pendidikan Dasar
4. Bapak Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd dan Bapak Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si. sebagai pembimbing 1 dan 2 yang telah membimbing dan mengarahkan dalam proses penyusunan tesis
5. Keluarga tercinta serta anak-anak yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa dalam menyelesaikan studi S2
6. Teman sejawat, guru TK N 1 Kaliori dan guru TK Rahayu Wirotu yang telah mendukung dan bekerja sama selama ini
7. Sahabat seperjuangan yang telah memberikan pengalaman dan bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Akhirnya peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang konstruktif dari semua pihak demi sempurnanya tesis ini.

Peneliti,

Parmi

ABSTRACT

Parmi. 2016. "Development of Tradisional game-Based Edutainment Learning Model to Improve Children's Social Emotional". Thesis. Basic Education Study Program, Concentration of Primary School Teacher Education. Graduate Program. Muria Kudus University. Advisor I Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd., and Advisor II Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si.

Keywords: edutainment, games, children's social emotional.

The aims of this research was to analyze and formulate the needs, design, suitability and effectiveness of the traditional game-based edutainment learning model to improve children's social and emotional. The research design used in this study is Research and Development. The subjects of this study were the students of TK Negeri 1 Kaliori and TK Rahayu Wirotu, Rembang Regency. The data collection technique in this study was observation and interviews, while for data analysis, validity and reliability tests were carried out with SPSS for measuring the level of accuracy of the concept understanding ability test instrument. To test the use of learning models through validation, pretest and posttest, feasibility tests through prerequisite tests using normality and homogeneity tests.

The results showed that 1) an edutainment learning model was needed in accordance with the needs analysis of the learning model. Based on the results of interviews and observations, it is known that current learning is still conventional and does not attract children's interest, 2) the development of an edutainment learning model based on traditional games is realized in the form of a guide book. The guidebook contains instructions or guidelines for implementing edutainment learning, 3) the edutainment learning model is declared suitable for use in TK N 1 Kaliori and TK Rahayu Wirotu both in terms of media and material, 4) edutainment learning models are effectively used to improve children's social and emotional abilities in TK N 1 Kaliori and TK Rahayu Wirotu. The effectiveness of the edutainment learning model is based on hypothesis testing with the results $t_{count} > t_{table}$. Based on the results of the n-gain test, it was found that the learning model in the category was quite effective.

ABSTRAK

Parmi. 2016. “Pengembangan Model Pembelajaran *Edutainment* Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak”. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Dasar. Fakultas Keguruan dan Pendidikan Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi., M.Si.

Kata kunci: edutainment, permainan, sosial-emosional anak

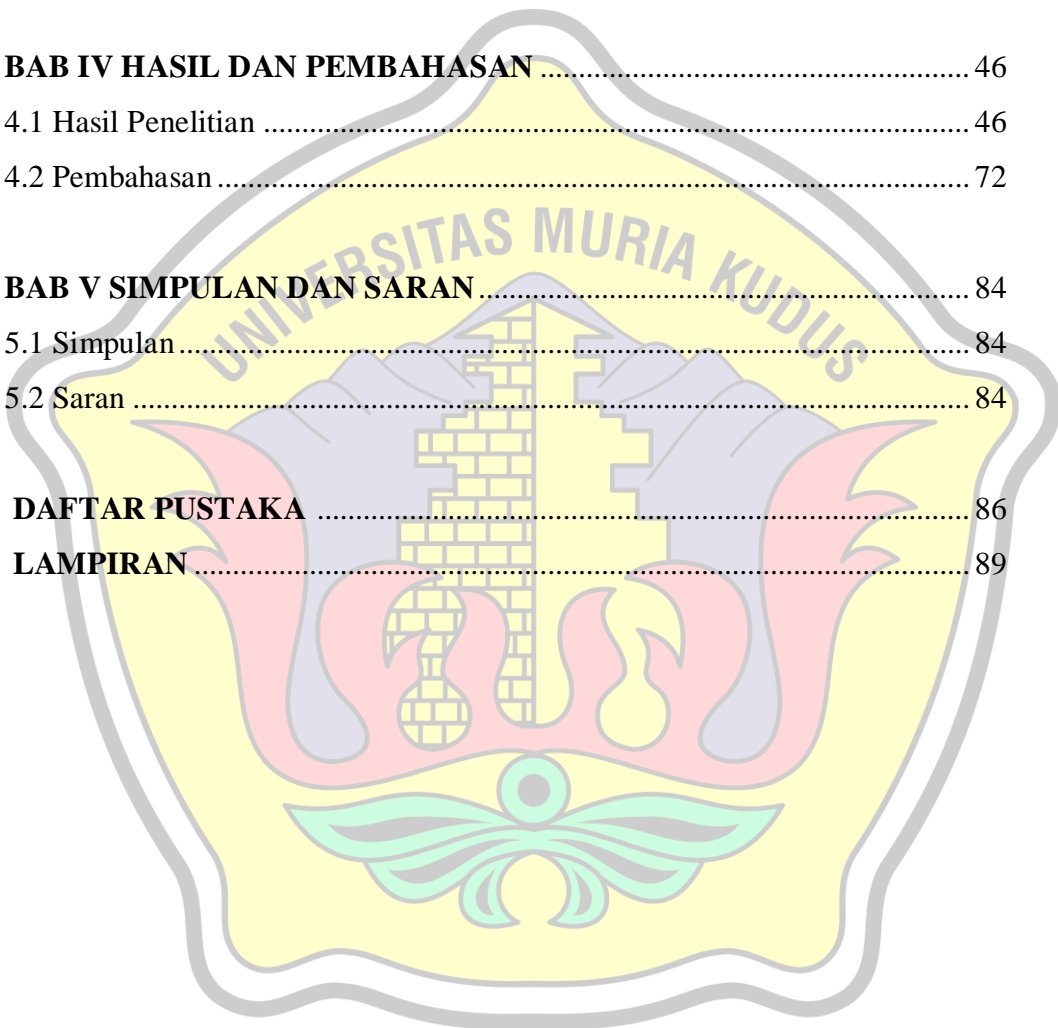
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan merumuskan kebutuhan, desain, kelayakan dan efektifitas model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development*. Subjek penelitian ini yaitu siswa TK Negeri 1 Kaliori dan TK Rahayu Wiroto Kabupaten Rembang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi dan wawancara, sedangkan untuk analisis datanya melalui uji validitas, reliabilitas, yang dilakukan dengan SPSS dengan tujuan untuk mengukur tingkat ketepatan instrumen tes kemampuan pemahaman konsep. Untuk uji kelayakan model pembelajaran melalui validasi ahli, pretest dan posttest, sedangkan uji efektivitas melalui uji prasyarat yang menggunakan uji normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian diperoleh bahwa 1) diperlukan model pembelajaran *edutainment* sesuai dengan analisis kebutuhan model pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa pembelajaran yang ada saat ini masih bersifat konvensional dan kurang menarik minat anak, 2) pengembangan model pembelajaran *edutainment* berbasis permainan tradisional diwujudkan dalam bentuk buku panduan. Buku panduan berisi mengenai petunjuk atau pedoman dalam melaksanakan pembelajaran *edutainment*, 3) model pembelajaran *edutainment* dinyatakan layak digunakan di TK N 1 Kaliori dan TK Rahayu Wiroto baik dari segi media maupun materi, 4) model pembelajaran *edutainment* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK N 1 Kaliori dan TK Rahayu Wiroto. Keefektifan model pembelajaran *edutainment* berdasarkan uji hipotesis dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil uji n-gain diperoleh hasil bahwa model pembelajaran dalam kategori cukup efektif.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Logo Universitas	ii
Halaman Judul	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	vi
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Cakupan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesfikasi Produk	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Konsep Dasar Pembelajaran	10
2.2. Penelitian Relevan	23
2.3. Kerangka Berpikir	31
2.4. Hipotesis	31

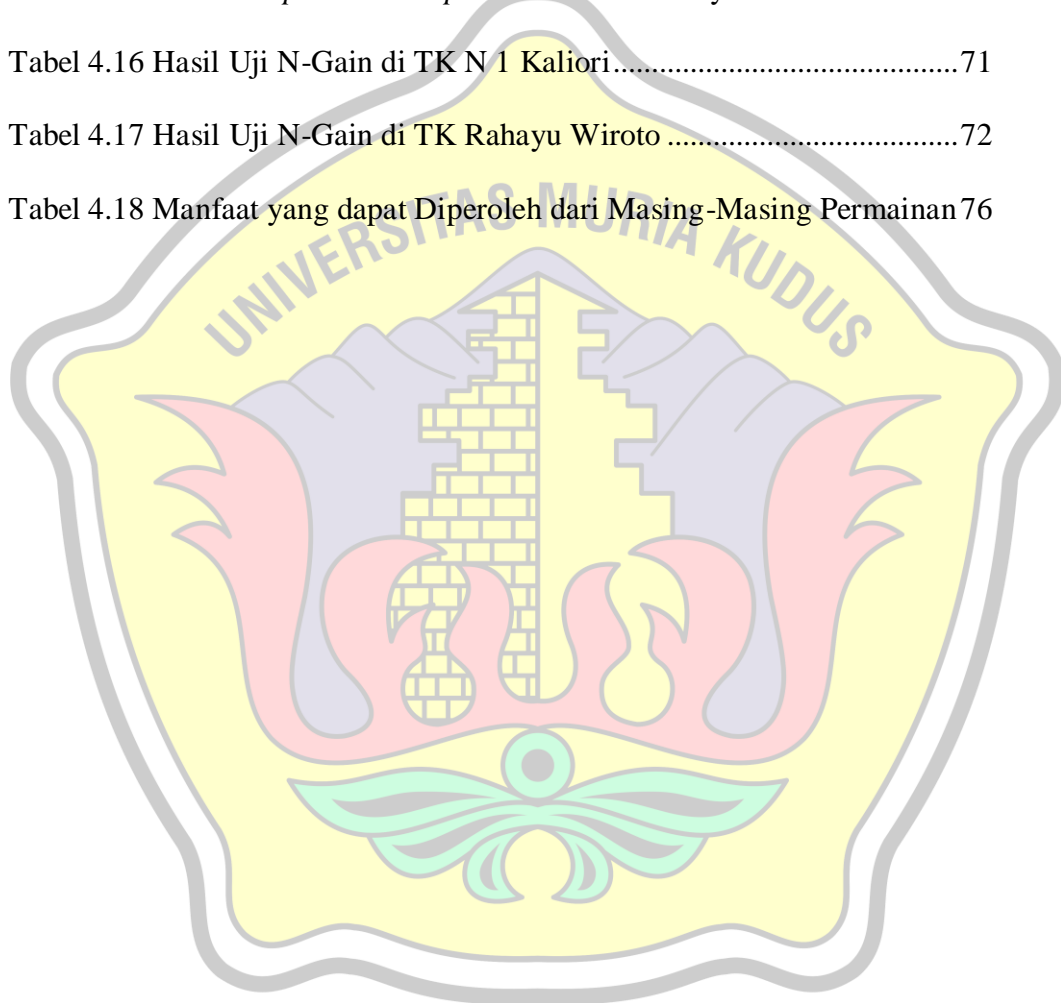
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1.Desain Penelitian	32
3.2.Prosedur Penelitian	33
3.3.Sumber Data dan Subjek Penelitian	35
3.4.Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian	46
4.2 Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89



DAFTAR TABEL

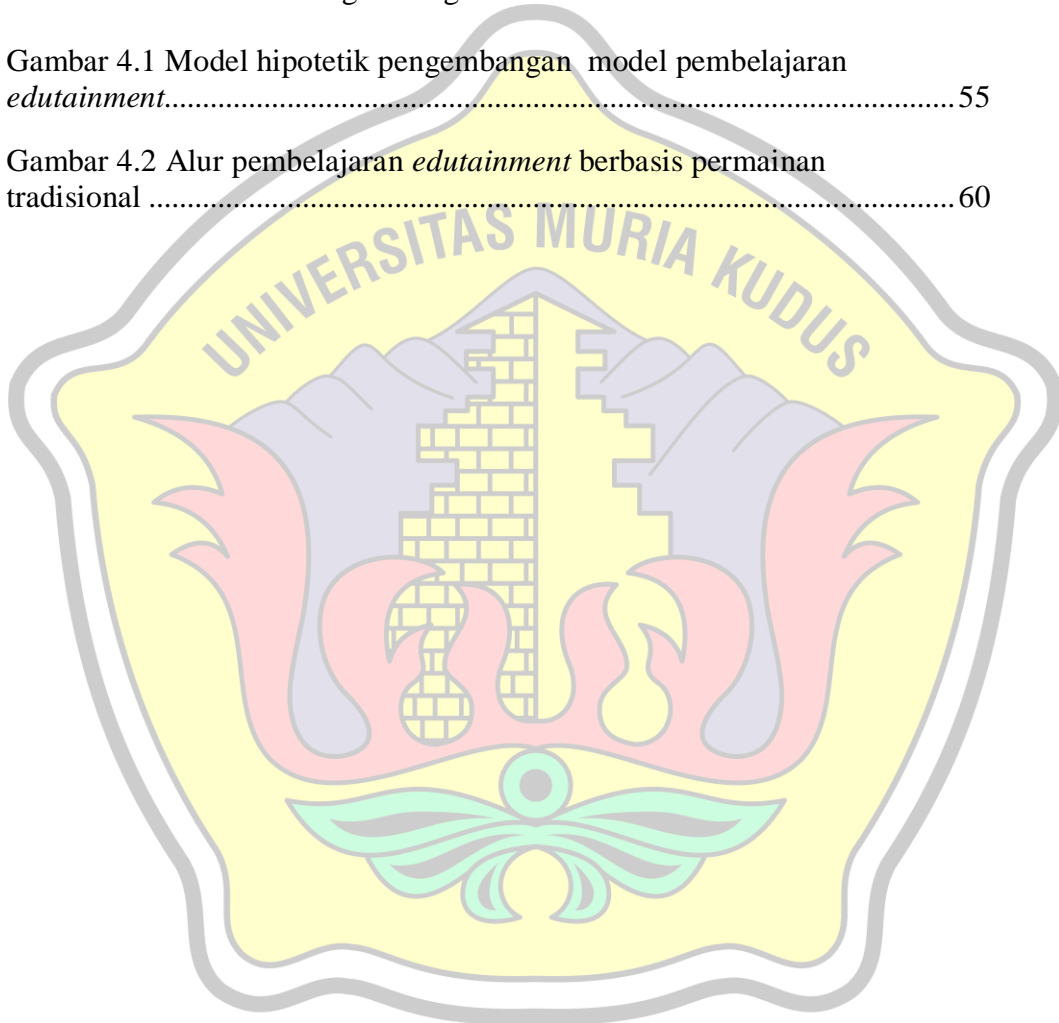
Tabel 2.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak di Masing-Masing Usia	21
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu sebagai Acuan Pembentukan Model dan Hipotesis	23
Tabel 3.1 Pedoman Observasi Saat Pengumpulan Data	37
Tabel 3.2 Panduan Wawancara Saat Pengumpulan Data	38
Tabel 3.3 Kriteria Validitas	41
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas	41
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kevalidan Model Pembelajaran	42
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat N gain	43
Tabel 4.1 Hasil Observasi di TK N 1 Kaliori	47
Tabel 4.2 Hasil Observasi di TK Rahayu Wirotto	48
Tabel 4.3 Temuan umum hasil observasi di TK N 1 Kaliori dan TK Rahayu Wirotto	49
Tabel 4.4 Hasil Wawancara di TK N 1 Kaliori dan TK Rahayu Wirotto	51
Tabel 4.5 Desain Buku Panduan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	57
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.8 Nilai Pretest dan Post Test di TK N 1 Kaliori	65
Tabel 4.9 Nilai Pretest dan Post Test di TK Rahayu Wirotto	66
Tabel 4.10 Uji Normalitas Hasil Pretest dan Posttest di TK N 1 Kaliori	67
Tabel 4.11 Uji Normalitas Hasil Pretest dan Posttest di TK Rahayu Wirotto	67

Tabel 4.12 Uji homogenitas (Observasi Pretest dan Posttest) di TK N 1 Kaliori	68
Tabel 4.13 Uji homogenitas (Observasi Posttest dan Pretest) di TK Rahayu Wirototo	69
Tabel 4.14 Hasil <i>independent sample t test</i> di TK N 1 Kaliori	70
Tabel 4.15 Hasil <i>independent sample t test</i> di TK Rahayu Wirototo	70
Tabel 4.16 Hasil Uji N-Gain di TK N 1 Kaliori	71
Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain di TK Rahayu Wirototo	72
Tabel 4.18 Manfaat yang dapat Diperoleh dari Masing-Masing Permainan	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Desain Uji Coba Penyempurnaan	32
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan	35
Gambar 4.1 Model hipotetik pengembangan model pembelajaran <i>edutainment</i>	55
Gambar 4.2 Alur pembelajaran <i>edutainment</i> berbasis permainan tradisional	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Validasi Ahli Media	89
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Materi	92
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa	96
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian	97
Lampiran 5 Data Mentah	99
Lampiran 6 Hasil Analisis dengan SPSS	102

