

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR KOKURIKULER PERMAINAN
TRADISIONAL BERBASIS NASKAH JAWA DI TK TUNGGUR
SLOGOHIMO WONOGIRI**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pedagogi



Oleh:

DHIYA RESTU PUTRA

NIM. 24350006

PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2026

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR KOKURIKULER PERMAINAN
TRADISIONAL BERBASIS NASKAH JAWA DI TK TUNGGUR
SLOGOHIMO WONOGIRI**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pedagogi



Oleh:

DHIYA RESTU PUTRA

NIM. 24350006

PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2026

LEMBAR PESETUJUAN

Tugas Akhir dalam bentuk TESIS oleh:

Nama : Dhiya Restu Putra

NIM : 24350006

Judul : Pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Ponorogo, 9 Juli 2026

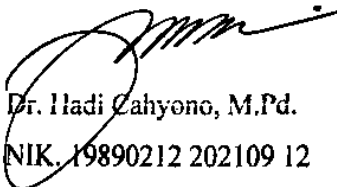
Pembimbing I,



Dr. Alip Sugianto, M.Hum.

NIK. 19870324 202109 12

Pembimbing II,



Dr. Hadi Cahyono, M.Pd.

NIK. 19890212 202109 12

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dalam bentuk TESIS oleh:

Nama : Dhiya Restu Putra

NIM : 24350006

Judul : Pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji, di Ponorogo, pada Hari Kamis Tanggal 16 Juli 2026.

Tim Penguji,

Ketua Penguji

Dr. Alip Sugianto, M.Hum.

NIK. 19870324 202109 12



Sekretaris Penguji

Dr. Hadi Cahyono, M.Pd.

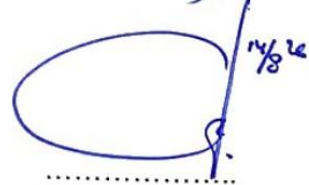
NIK. 19890221 202109 12



Penguji 1

Dr. Bambang Harmanto, M.Pd.

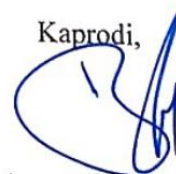
NIP. 19710823 20050110 01



Penguji 2

Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP.

NIK. 19870133 201709 12



Mengetahui,

Direktur, Program Pascasarjana



Dr. Rudianto, M.Ag.

NIK. 19640415 199609 12

Kaprodi,

Dr. Bambang Harmanto, M.Pd.

NIP. 19710823 20050110 01

ABSTRAK

Dhiya Restu Putra. Pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri. Tesis. Program Pascasarjana Program Studi Magister Pedagogi. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Pembimbing 1. Dr. Alip Sugianto, M.Hum. Pembimbing 2. Dr. Hadi Cahyono, M.Pd.

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai edukatif dan berpotensi mendukung perkembangan anak usia dini. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan pola bermain anak menyebabkan permainan tradisional semakin jarang dikenalkan dalam pembelajaran. Di sisi lain, guru PAUD masih mengalami keterbatasan bahan ajar yang dapat mengintegrasikan permainan tradisional berbasis budaya lokal ke dalam kegiatan kokurikuler secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa dan (2) menguji tingkat kelayakan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru, dan murid kelompok B usia 5–6 tahun di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan Skala Likert dan Skala Guttman. Produk yang dikembangkan berupa modul ajar kokurikuler yang memuat enam belas permainan tradisional berbasis naskah Jawa, yaitu *kitiran*, *cublak-cublak suweng*, *slompret*, *sluku-sluku bathok*, *plinthengan*, *jamuran*, *wayangan rumput*, *gobag bundar*, *ana lintang kadhayohan*, *jathil numpak kapal*, *tumbaran*, *kepok ame-ame*, *pot*, *pasaran sekul pecel*, *soyang*, dan *ancak-ancak alis*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memperoleh penilaian “sangat layak” berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan nilai 92,94% dan ahli media dengan nilai 95%. Penilaian hasil uji coba skala kecil dengan nilai respon guru 96% dan respon murid 90,62%. Penilaian hasil uji coba skala besar baik respon guru dan seluruh murid dengan nilai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul masuk kategori “sangat layak” mudah digunakan oleh guru, mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran, serta memperoleh respons positif dari guru dan murid. Dengan demikian, Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa dinyatakan sangat layak digunakan sebagai panduan pelaksanaan kegiatan kokurikuler di PAUD.

Kata Kunci: modul ajar kokurikuler, permainan tradisional, naskah Jawa, PAUD, ADDIE.

ABSTRACT

Dhiya Restu Putra. *Pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri. Thesis. Postgraduate Program Departmet of Pedagogy. Muhammadiyah University of Ponorogo.*

Advisor 1. Dr. Alip Sugianto, M.Hum. Advisor 2. Dr. Hadi Cahyono, M.Pd.

Traditional games are part of our cultural heritage that hold educational value and have the potential to support early childhood development. However, technological advancements and changes in children's play patterns have led to traditional games being introduced less frequently in educational settings. On the other hand, early childhood education teachers still face limitations in accessing teaching materials that can systematically integrate traditional games based on local culture into co-curricular activities. This study aims to: (1) develop a Javanese-Script-Based Traditional Games Co-Curricular Teaching Module and (2) evaluate the feasibility of the Javanese-Script-Based Traditional Games Co-Curricular Teaching Module at Tunggur Slogohimo Kindergarten in Wonogiri.

This study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of subject matter experts, media experts, teachers, and students in Group B, aged 5–6 years, at Tunggur Slogohimo Kindergarten in Wonogiri. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods with the Likert scale and the Guttman scale. The product developed was a co-curricular teaching module containing sixteen traditional games based on Javanese folklore, namely kitiran, cublak-cublak suweng, slompret, sluku-sluku bathok, plinthengan, jamuran, wayangan rumput, gobag bundar, ana lintang kadhayohan, jathil numpak kapal, tumbaran, keplok ame-ame, pot, pasaran sekul pecel, soyang, and ancak-ancak alis.

The research results show that the developed module received a “highly suitable” rating based on the validation results from subject matter experts (92.94%) and media experts (95%). The results of the small-scale pilot test showed a 96% teacher response rate and a 90.62% student response rate. The results of the large-scale pilot test showed a 100% response rate from both teachers and all students. These results indicate that the module falls into the “highly suitable” category: it is easy for teachers to use, enhances student engagement in learning, and receives positive feedback from both teachers and students. Thus, the Co-curricular Teaching Module on Traditional Games Based on Javanese Texts is deemed highly suitable for use as a guide for implementing co-curricular activities in early childhood education.

Keywords: co-curricular teaching module, traditional games, Javanese texts, early childhood education, ADDIE.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Dhiya Restu Putra

NIM Mahasiswa : 24350006

Program Studi : Magister Pedagogi

Dengan ini menyatakan bahwa Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Ponorogo, 9 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Dhiya Restu Putra

NIM. 24350006

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah Swt. berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa di TK Tunggur Slogohimo Wonogiri” ini.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan do’a selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Alip Sugianto, M.Hum dan Dr. Hadi Cahyono, M.Pd selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan juga kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Direktur Program Pascasarjana beserta staf
2. Kepala program studi Magister Pedagogi serta para dosen dan staf Program Studi Magister Pedagogi yang telah memberikan bekal ilmu dan yang telah membantu penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
3. Dr. Betty Yulia Wulansari, M.Pd., dan Dr. Ambiro Puji Asmaroini, M.Pd., selaku validator yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan instrument.
4. Kepala sekolah, guru, dan murid TK Tunggur atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
5. Bapak Wardi, Almarhumah Ibu Sri Rahayu, adik Dheiva Cakra Firnanda, adik Dhelisha Aisha Putri, Kakek Jaman, Nenek Nikem, dan Nenek Sarmi, serta keluarga besar, atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang dan do’a yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pedagogi kelas A angkatan 2024 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Terimakasih atas motivasi,

kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.

7. Nur Kholifah Lestari yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan studi S2 ini.
8. Teman-teman Pemerintah Desa Tunggur, komunitas Dalem Pasinaon, IMAPRES, Duta Wisata Wonogiri, Forum TBM Wonogiri, dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis ini. Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang lebih dari Allah swt.

Teriring harapan semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan semua pihak tersebut. Harapan penulis semoga tesis ini membawa manfaat bagi pembaca. Amin.

Ponorogo, 9 Juli 2026

Dhiya Restu Putra



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian dan pengembangan	11
1.4. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	11
1.5. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
1.6. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan	13
1.7. Definisi Operasional	14
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	16
2.1.Kajian Teori	16
2.2.Penelitian yang Relevan	33
2.3.Kerangka Berpikir	37
2.4.Pertanyaan Penelitian	39
BAB 3. METODE PENELITIAN	40
3.1. Model Pengembangan	40
3.2. Prosedur Pengembangan	41
3.3. Uji Coba Produk	43
3.3.1. Desain Uji Coba	43
3.3.2. Subjek Uji Coba	43

3.3.3. Jenis Data	44
3.3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
3.3.5. Teknik Analisis Data	49
BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	52
4.1. Hasil Pengembangan Produk Awal	52
4.2. Hasil Uji Coba Produk	67
4.3. Revisi Produk	77
4.4. Kajian Produk Akhir	80
4.5. Keterbatasan Penelitian	82
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1. Kesimpulan tentang Produk	83
5.2. Saran Pemanfaatan Produk, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	93



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi Naskah <i>Jongensspelen</i>	23
Tabel 2. Nama Permainan Tradisional dalam Naskah <i>Jongensspelen</i>	26
Tabel 3. Deskripsi Naskah <i>Meisjesspelen</i>	28
Tabel 4. Nama Permainan Tradisional dalam Naskah <i>Meisjesspelen</i>	30
Tabel 5. Instrumen Wawancara Guru	44
Tabel 6. Instrumen Validasi Ahli Materi	46
Tabel 7. Instrumen Validasi Ahli Media	47
Tabel 8. Angket Respon Guru	48
Tabel 9. Angket Respon Murid	49
Tabel 10. Kriteria Analisis Berdasarkan Skala Likert	50
Tabel 11. Kriteria Analisis Respon Murid Berdasarkan Skala Guttman	51
Tabel 12. 16 Permainan Tradisional dalam Modul Ajar Kokurikuler	54
Tabel 13. <i>Storyboard</i> Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa	58
Tabel 14. Desain Modul Ajar Kokurikuler Permainan Tradisional Berbasis Naskah Jawa	60
Tabel 15. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	67
Tabel 16. Hasil Penilaian Validator Ahli Media	69
Tabel 17. Hasil Uji Coba Skala Kecil (Respon Guru)	71
Tabel 18. Hasil Uji Coba Skala Kecil (Respon Murid)	72
Tabel 19. Hasil Uji Coba Skala Besar (Respon Guru)	74
Tabel 20. Hasil Uji Coba Skala Besar (Respon Murid)	75
Tabel 21. Revisi Produk Modul Ajar Kokurikuler	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Naskah Jawa	23
Gambar 2. <i>Dolanan Cablekan</i>	24
Gambar 3. <i>Lare Dolanan Kodhokan</i>	25
Gambar 4. <i>Plajaran Nyurung Glindhingan</i>	25
Gambar 5. <i>Dolanan Gobag Sodor</i>	29
Gambar 6. <i>Dolanan Kus-Kusan</i>	29
Gambar 7. <i>Dolanan Nini Thowong</i>	30
Gambar 8. Kerangka Berpikir	38
Gambar 9. Model ADDIE	40
Gambar 10. Wawancara dengan Guru	53
Gambar 11. Implementasi Modul Ajar Kokurikuler(<i>Dolanan Ancak-Ancak Alis</i>)	65
Gambar 12. Implementasi Modul Ajar Kokurikuler (<i>Dolanan Pot</i>)	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Naskah Jawa	93
Lampiran 2. Balasan Surat Permohonan Naskah Jawa	94
Lampiran 3. Naskah Jawa <i>Jongensspelen</i> dan <i>Meisjesspelen</i> dalam Buku	95
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian	96
Lampiran 5. Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian	97
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	99
Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 9. Instrumen Validasi Ahli Media	103
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara Guru TK Tunggur	106
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Guru TK Tunggur	107
Lampiran 12. Angket Respon Guru & Murid terhadap Modul pada Uji Coba Skala Kecil	109
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil & Pengisian Angket Respon	115
Lampiran 14. Dokumentasi Implementasi Modul Ajar Kokurikuler	116
Lampiran 15. Dokumentasi Pengisian Angket Uji Coba Skala Besar	121
Lampiran 16. Dokumentasi Video Implementasi Modul Ajar Kokurikuler	122
Lampiran 17. Dokumentasi Kemitraan Pembelajaran Orang Tua	123
Lampiran 18. Angket Respon Guru dan Murid dalam Uji Coba Skala Besar	124
Lampiran 19. Modul Ajar Kokurikuler	144