Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 7302-7312
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Permainan Lokal Budaya Serawai: Pengembangan Modul Karakter Sosio-Emosi Anak Usia Dini

Zahratul Qalbi[1]✉, Anna Ayu Herawati[2], Annisa Arrumaisyah Daulay[3], Ahmad Syaf Ya Habibi[4], Rafhi Febryan Putera[5]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu, Indonesia(1)
Bimbingan Konseling, Universitas Bengkulu, Indonesia(2)
Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia(3)
Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang, Indonesia(4)
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia(5)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2524

Abstrak
Permainan lokal merupakan salah satu bagian dari keanekaragaman budaya. Setiap daerah atau suku di Indonesia memiliki permainan rakyat tersendiri yang menunjukkan khas daerah, begitu juga masyarakat Serawai Provinsi Bengkulu. Jika ditelaah lebih jauh, Sebagian besar permainan lokal budaya mengandung sebuah arti dan nilai kehidupan yang berpengaruh untuk perkembangan sosio-emosi anak dikarenakan terkesan menarik dan sesuai bagi anak-anak. Penelitian pengembangan dilakukan untuk menciptakan modul perkembangan karakter sosio-emosi anak yang layak secara isi dan tampilan serta tingkat kegunaannya. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar 43 Seluma dan 2 orang ahli validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul permainan lokal budaya Serawai untuk karakter sosio-emosi anak usia dini valid secara isi dan tampilan. Kebermanfaatan dan ketertarikan siswa dalam menggunakan modul permainan lokal budaya Serawai tergolong pada kategori sangat baik.
Kata Kunci: *permainan lokal budaya; karakter sosio-emosi; anak usia dini*

Abstract
Local games are one part of cultural diversity. Each region or tribe in Indonesia has its own folk games that show regional characteristics, as well as the people of Serawai, Bengkulu Province. If examined further, most of the local cultural games contain meanings and life values that influence children's socio-emotional development because they are considered interesting and suitable for children. Developmental research was carried out to create a child's socio-emotional character development module that is appropriate in terms of content and appearance as well as the level of use. The research method uses Research and Development (R&D). The research subjects were grade 1 students of SD Negeri 43 Seluma and 2 validation experts. The results of the study show that the Serawai culture local play module for early childhood socio-emotional characters is valid in terms of content and appearance. The use and interest of students in using the local Serawai cultural game module is in the very good category.
Keywords: *cultural local games; socio-emotional characters; early childhood*

Copyright (c) 2022 Zahratul Qalbi, et al.

✉ Corresponding author:
Email Address: zahratulqalbi@unib.ac.id (Bengkulu, Indonesia)
Received 13 March 2022, Accepted 15 April 2022, Published 22 December 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2524

Pendahuluan

Provinsi Bengkulu memiliki banyak sekali suku di dalamnya yaitu: suku Serawai, suku Rejang, suku Lembak, suku Muko-Muko, suku Pekal, suku Kaur, suku Basemah, serta suku Enggano. Adapun yang termasuk masyarakat pribumi adalah: Jawa, Madura, Minangkabau, Palembang, Batak, Jambi, dan lain-lain. Suku Serawai telah banyak dijadikan sebagai pedoman kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi, namun berkaitan dengan masuknya era modernisasi pembiasaan tersebut pun mulai terjadi perubahan bahkan telah banyak mengalami kepunahan (Dihamri, 2016). Seiring berkembangnya zaman, pengunaan atau pemanfaatan permainan lokal budaya sangat jarang bahkan sama sekali tidak ditemukan lagi di lingkungan sekitar anak usia dini.

Anak yang masih dapat dikatakan usia dini adalah generasi pada tahun kelahiran 2015-2020 yang sudah dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan teknologi digital sehingga disebut pula generasi paling cerdas dibanding generasi sebelumnya (dos Reis, 2018; Rogers Whitehead, 2020). Apabila ingin memperoleh hasil yang maksimal dalam menstimulasi perkembangan individu, maka usia paling tepat adalah dengan diberikan sejak anak usia dini (Khaironi, 2018). Namun tentu saja akan tetap menjumpai beberapa kekurangan pada anak, seperti: suka memerintah dan mengatur tetapi sulit untuk mengikuti aturan, dominan, egosentris, dan individualism semakin meningkat karena teknologi membuat komunikasi menjadi satu arah. Keadaan demikian membuat kecenderungan anak di depan *gadget* lebih besar dibandingkan dengan bermain secara langsung Bersama teman-teman sebayanya (Listyorini, 2020). Bagi anak, seluruh aktivitas bermain yang dilaksanakan adalah sebagai bentuk kesenangan yang dapat diekspresikan anak, tanpa melihat proses akhir. Hakikat bermain adalah sebagai kewajiban dalam kebutuhan hidup bagi anak. Metode pembelajaran paling efektif yang dapat digunakan sejak dini adalah dengan adanya lingkungan merdeka bermain (A. Zaini, 2015). Pada kehidupan anak usia dini, bermain dikatakan sebagai bentuk latihan-latihan dengan cara menarik agar anak siap menjadi manusia dewasa yang banyak mengeksplor lingkungan sekitar dengan mendapat banyak kesempatan melatih setiap potensi individu yang bersangkutan, sehingga bermain tidak pernah dapat dipisahkan dari kehidupan anak usia dini (Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, 2020; Suharjana, 2011).

Keberagaman permainan yang ditawarkan di usia dini membuat anak-anak melupakan permainan tradisional atau lokal daerahnya. Menurut Aqobah, Ali & Raharja (2020) dengan bermain tradisional, memudahkan anak untuk dapat berinteraksi satu sama lain, sehingga hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosial anak. kemampuan sosio-emosional sangat penting bagi setiap individu agar dapat memperoleh keberhasilan di masa depan, dengan adanya kemampuan bersosial-emosional maka seorang anak secara tidak langsung mempunyai kemampuan dasar dalam memahami dirinya sendiri serta lingkungan sekitar secara aktif, cermat, aktual dan teliti, kemudian dapat mengendalikan diri terhadap pembawaan moral yang baik dan berpedoman pada aturan maupun kebiasaan/adat yang sudah ditetapkan (Sujadi, 2019). Kepribadian elok yang cocok dengan kaidah beragama, hukum, sopan santun, kultur, dan tradisi merupakan sebagian contoh yang harus dimiliki penduduk Bangsa Indonesia. Masa usia dini disebut sebagai periode emas atau *golden age*, oleh karena itu pada masa emas ini saat paling tepat menanamkan karakter mulia melalui pembelajaran sosial-emosial yang disesuaikan bagi anak usia dini. Apabila anak mulai memasuki masa keemasan tersebut maka anak meningkat menjadi tanggap dan ringan dalam menerima stimulus-stimulus yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dan bisa melaksanakan berbagai aktivitas guna memahami serta menyikapi lingkungannya. Munculnya rasa kepedulian sejak dini dengan kemampuan melampaui diri terhadap kecakapan dan bijak pada rasa sayang yang didapat dari teman/orang dewasa; budaya perawatan, pengasuhan, dan perhatian harus selalu ada bagi anak. Dalam hal menstimulasi peningkatan pemahaman, peranan, kewajiban, serta membimbing anak tentunya tetap akan dihadapi dengan berbagai tantangan yang sudah dialami dan diakui hampir semua orang.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2524

Namun masih sedikit orang yang menyadari bahwa setiap faktor dari tantangan yang dihadapi tersebut akan dapat diatasi dengan pemberian perhatian secara berkelanjutan, teratur, sistematis, bijaksana melalui pembelajaran sosial emosional Hadi dalam (Novick dkk, 2011).

Permainan budaya lokal masyarakat bengkulu sangat beragam seperti yang dikemukakan oleh (Yanti & Sari, 2019) dalam rencana pencatatan dan pengarsipan Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Makn Tradisional Dikjen Dikbud dalam "Permainan Rakyat daerah Bengkulu berupa : 1) ingkau, 2) bicau, 3) cipak/sepak raga, 4) pencak, 5) kucing-kucing atau bekel, 6) congkak, 7) cabur/totor gala, 8) lompek kodok, 9) kepala babi, 10) serenam/segerentam, 11) kucing rabun, 12) setegur sayak, 13) selaut, 14) nganjur, 15) aco, 16) sekerung, 17) sekejar, 18) ayam-ayam dan 19) dadu kunca. Dari semua permainan budaya lokal masyarakat bengkulu ini, permainan dapat dimainkan oleh anak dalam rentang usia 6 tahun keatas dengan jumlah pemain 2 atau lebih. Lokal budaya yang dimuat menjadi sebuah permainan dianggap kegiatan istimewa dikarenakan terdapat hal-hal yang menjadi pembeda dengan permainan modern yang berkembang pesat di zaman sekarang. Apabila menelaah lebih jauh mengenai permainan lokal budaya, maka akan mendapati nilai-nilai dari permainan yang terbungkus dengan menarik, baik, dan sesuai norma untuk perkembangan karakter sosio-emosi seseorang sejak kecil.

Hasil penelitian mengungkapkan apabila anak sudah jarang bermain dengan permainan lokal budaya tradisional, akibatnya mereka mengalami permasalahan mengenai kemampuan dalam bersosial, seperti: siswa cenderung senang menyendiri dan memilih bermain sendiri, kurang dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya lainnya, mengasingkan diri, tidak percaya diri, mengganggu teman, cenderung susah diatur serta suka membantah perintah dari orang sekitar (Adi, B. S., & Muthmainah, 2020; Witasari, O., & Wiyani, 2020). Berdasarkan fakta lapangan menghasilkan pada jalur pendidikan dirasa tepat untuk dijadikan salah satu wadah yang tepat dan efektif dalam meminimalkan dampak mengenai masalah sosio-emosi anak generasi alpha dengan alternatif permainan tradisional suku Serawai. Pengembangan karakter sosio-emosi sejauh ini masih sangat minim dikalangan anak sekolah, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman, informasi, serta contoh-contoh kegiatan yang berhasil dilakukan dalam pengembangan karakter sosio-emosi anak.

Pembelajaran di kelas dengan menggunakan modul khusus permainan tradisional suku Serawai dirasa dapat digunakan sebagai salah satu cara efektif dalam meminimalisir dampak masalah sosio-emosi pada anak usia dini. Melalui modul permainan lokal budaya Serawai diharapkan dapat menjadi pedoman bahan ajar dalam memberikan pemahaman pada anak usia dini berkaitan dengan peningkatan katakter sosio-emosi. Sejalan dengan penelitian terdahulu dari Utamy, Afiati & Conia (2021) yang menyebutkan bahwa pemberian modul permainan kolaboratif pada anak usia dini tepat, efektif serta layak digunakan dalam meningkatan kemampuan empati anak. Pengembangan karakter sosio-emosi sejauh ini masih sangat minim dikalangan anak sekolah, hal ini disebabkan kurangnya informasi dan contoh penerapan kegiatan yang berhasil dilaksanakan untuk pengembangan karakter sosio-emosi anak.

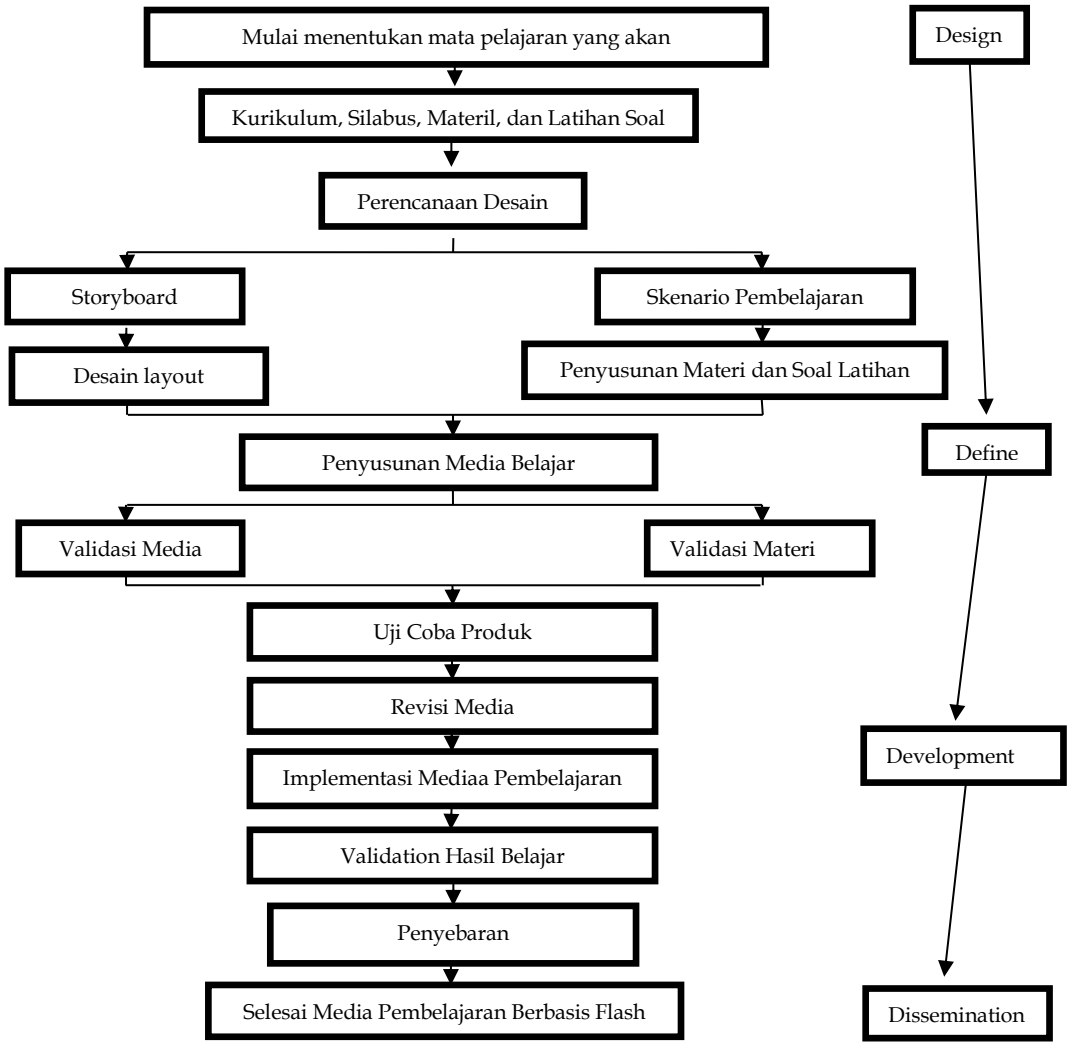
Proses pembelajaran di sekolah dengan kurikulum 2013 telah diimplementasikan hanya mengikuti panduan tata urutan penyajian yang terdapat dalam buku panduan guru serta buku siswa yang diperoleh dari Kemendikbud melalui Dinas Pendidikan. Guru dikatakan masih kurang dalam mengakomodir lingkungan sekitar sebagai potensi atau *local wisdom* pengembangan sub-tema pembelajaran, terutama tentang pengembangan karakter sosio-emosi anak sebagai fokus pengembangan kurikulum dalam menerapakn sistem pembelajaran tematik terpadu. Dalam penelitian ini modul yang dikembangkan digunakan sebagai pelengkap dari beberapa buku teks pendidikan psikologi yang sudah ada, sehingga dengan adanya modul ini diharapkan seswa serta guru juga memiliki pengetahuan yang menyeluruh terhadap pengembangan karakter sosio-emosi anak. Untuk itu penelitian ini perlu segera dilakukan, mengingat kondisi anak-anak usia dini semakin rendah kemampuan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2524

sosialnya dikarenakan pemanfaatan teknologi digital yang tidak tepat. Sehingga, melalui modul yang akan dikembangkan ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan karakter sosio-emosi anak berbasis permainan lokal daerah suku Serawai. Dengan harapan nantinya anak terbangun generasi yang tidak hanya pandai mengoperasikan teknologi digital tetapi juga memiliki karakter budaya sosio-emosi juga baik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan permainan lokal suku Serawai bagi anak-anak, untuk mengetahui prosedur pengembangan buku modul pengembangan karakter sosio-emosi anak generasi alpha melalui permainan suku Serawai. Untuk mengtahui kevalidan, kemenarikan, keefektifan dan kepraktisan buku modul pengembangan karakter sosio-emosi anak generasi alpha melalui permainan lokal suku Serawai.

Metodologi

Jenis penelitian menggunakan pendekatan *research and development* (R&D). Model penelitian pengembangan 4D digunakan sebagai prosedur penelitian, dengan tahapan yaitu: definisi *(define)*, rancangan *(design)*, pengembangan *(develop)*, dan penyebaran *(disseminate)*. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 43 Seluma pada rentang usia 6-7 tahun sebanyak 30 siswa dan 2 ahli dalam uji validasi terhadap produk pengembangan.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Produk Model 4D

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrument berbentuk angket serta soal evaluasi. Kisi-kisi angket yaitu: komponen pembelajaran berisikan tujuan pembelajaran,

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2524

penyampaian materi, dan evaluasi. Komponen materi berisikan relevansi materi dan pemilihan materi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif guna memaparkan karakteristik distribusi skor yang didapat melalui hasil uji coba produk oleh ahli materi serta angket bagi guru sebagai pelaksana modul. Tahap pengembangan produk model 4d disajikan pada gambar 1.

Hasil dan Pembahasan

Pemerolehan data melalui tahap pengujian oleh ahli mengenai isi dan tampilan sampul modul di tahap pengembangan *(development)*, serta pengujian kegunaan pada siswa di tahap penyebaran *(disseminate)*, serta spesifikasi produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan pada semester ganjil 2021/2022. Tahap yang dilalui dalam penelitian pengembangan adalah *define, design, develop,* dan *disseminate.*

tahap pertama pendefinisian *(define)* pelaksanaannya yaitu dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang berisikan analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas serta merumuskan tujuan pembelajaran. Adapun hasilnya menunjukkan bahwa tahap pendefinisian menemukan permasalahan yang membutuhkan sebuah pengembangan modul permainan lokal budaya masyarakat Serawai Bengkulu sebagai alternatif pengembangan karakter sosio-emosi anak generasi alpha. Bentuk modul ini akan dikembangkan dengan wujud modul cetak.

Tahap kedua perancangan *(design)* yaitu dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan, seperti: menyusun peta kompetensi, merumuskan materi, memilih format modul, dan menulis naskah modul. Langkah awal adalah menyusun peta kompetensi yang disusun berisikan rancangan fokus materi yang akan dikemukakan. Langkah kedua yaitu merumuskan materi yang dilaksanakan sebagai penentuan fokus materi untuk penyajian didalam modul. Langkah ketiga memilih format serta unsur-unsur modul agar dicocokkan dengan kajian teori mengenai pengembangan modul yang tepat. Langkah keempat atau terakhir adalah menyusun modul pembelajaran, setelah itu dikonsultasikan kepada anggota peneliti agar mendapatkan saran dan masukan sehingga bertujuan sebagai bentuk revisi memperbaiki dan menyempurnakan modul.

Tahap ketiga pengembangan *(develop)* yang bermaksud agar dapat menciptakan sebuah produk jadi berbentuk modul dengan melewati tahap revisi ahli materi pun ahli modul. Gambar 2 disajikan beberapa tampilan dari modul permainan lokal budaya masyarakat Serawai Bengkulu sebagai alternatif pengembangan karakter sosio-emosi anak generasi alpha.

Gambar 2. Halaman sampul modul

Validasi bertujuan untuk mengetahui kelemahan ataupun kurangnya penciptaan modul. Apabila modul telah tahap validasi dan mendapat saran dari validator selanjutnya

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2524

baru dapat dilakukan tahap perbaikan. Tahap perbaikan bertujuan untuk melakukan penyempurnaan dan memperbaiki kekurangan produk yang dibuat. Selanjutnya modul dapat segera diujicoba pada para siswa dengan maksud untuk mendapatkan informasi respon tanggapan dari siswa mengenai modul pembelajaran tersebut. Modul pembelajaran divalidasi guna memastikan kembali konten atau isi yang dimuat dalam modul pembelajaran tersebut sehingga benar-benar layak digunakan oleh para siswa. Validasi dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli modul. Validator adalah seseorang yang kompeten berdasarkan kemampuan dibidangnya masing-masing. Validasi dengan dosen ahli materi memfokuskan pada aspek pembelajaran (tujuan pembelajaran, penyampaian materi, serta penilaian) dan aspek materi (pentingnya materi dan memilih fokus materi), sedangkan validasi ahli modul menitikberatkan pada aspek tampilan modul pembelajaran (teks, kombinasi warna, gambar, serta tombol navigasi) dan aspek penggunaan (petunjuk penggunaan serta interaksi dengan modul) Adapun hasil keseluruhan validasi tersebut dianalisis menggunakan data kuantitatif menggunakan skor. Skor yang diperoleh selanjutnya dikonversi kembali menjadi skala lima yang diadaptasi oleh Sukarjo (2010). Hasil konversi skor disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi skor pada skala lima dalam langkah validasi

Validator	Interval Nilai	Katagori	Keterangan
Ahli Materi	X > 71,34	Sangat Layak	Jumlah Butir: 17
	57,78 < X ≤ 71,34	Layak	Skor Ideal Terendah = 17
	44,22 < X ≤ 57,78	Cukup Layak	Skor Ideal tertinggi: 85
	30,66 < X ≤ 44,22	Kurang Layak	Xi = 51
	X ≤ 30,66	Tidak Layak	Sbi = 11,3
Ahli Modul	X > 58,74	Sangat Layak	Jumlah Butir: 14
	47,58 < X ≤ 58,74	Layak	Skor Idel Terendah= 14
	36,42 < X ≤ 47,58	Cukup Layak	Skor Ideal tertinggi : 70
	25,26 < X ≤ 36,42	Kurang Layak	Xi = 42
	X ≤ 25,26	Tidak Layak	Sbi = 9,3

Selanjutnya, nilai skor yang telah diperoleh dengan disesuaikan pada tabel 1, kemudian akan didapatkan data hasil validasi modul pembelajaran berdasarkan wawasan dasar bk berbais android oleh ahli materi maupun ahli modul, dapat dilihat pada penjelasan tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Kategori
Pembelajaran	10	30	**Layak**
Materi	7	35	
Jumlah	17	65	

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Modul

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Kategori
Ukuran Modul	2	6	**Layak**
Desain Sampul Modul (Cover)	5	20	
Desain Isi Modul	7	31	
Jumlah	14	57	

Berdasarkan paparan tabel 1, 2 dan 3 ahli modul dan ahli materi sudah melakukan validasi dengan hasil kategori tergolong "layak" sehingga modul bisa segera diterapkan pada anak SDN 43 Seluma, Bengkulu. penelitian ini menitikberatkan pada perspektif pembelajaran,

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2524

materi, tampilan depan, serta cara menggunakan modul pembelajaran. Angket diperlukan untuk mendapatkan data respon siswa mengenai tiap-tiap butir pernyataan yang disediakan. Pemerolehan data selanjutnya akan menghasilkan gambaran tingkat persetujuan guru terhadap setiap aspek yang dimuat dalam modul pembelajaran. Pemerolehan data selanjutnya menjelaskan apakah modul pembelajaran telah sesuai dan cocok dengan harapan siswa atau belum. Hasil penelitian kelayakan modul pembelajaran setelah itu dikonversi menjadi data kuantitatif dengan teknik skor. Setelah dilakukan skor, maka akan didapatkan data hasil penelitian kelayakan modul oleh 30 siswa tersebut. Hasil penilaian model oleh guru disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Modul oleh Guru

Aspek yang dinilai	**Jumlah**
Materi	242
Tampilan	249
Penggunaan	250
Pembelajaran	242
Total	993
Nilai Konversi	**33,6**
Kategori	***Layak***

Tahap keempat pelaksanaan penelitian adalah sebaran produk *(disseminate)*. Produk modul disebarkan kepada siswa kelas 4 SDN Seluma. Hasil dari kelayakan modul menghasilkan bahwa secara utuh menyeluruh layak diimplementasikan sebagai penggunaan bahan pengajaran di sekolah. Kelayakan tersebut diperoleh dan dibuktikan melalui tahap penilaian ahli materi, ahli media, tanggapan siswa terhadap modul dan rerata skor total yang didapat berdasarkan hasil penilaian tersebut.

Produk Akhir Pengembangan

Berdasarkan kajian permainan lokal budaya Serawai, maka diperoleh hasil pengembangan produk berupa modul karakter sosio emosi anak usia dini diperuntukkan bagi siswa yang dikemas dalam pembelajaran tematik.

Permainan Lokal budaya Serawai sebagai acuan dalam pengemabangan modul karakter sosio-emosi diperuntukkan untuk anak usia dini yaitu tahun kelahiran 2010 ke atas. Modul ini dibuat dengan baik dan disesuaikan pada anak usia dini dengan menggunakan variasi warna dan-gambar mencolok dan menarik sebagai daya tarik bagi siswa SD. Di samping itu materi yang disajikan disusun berdasarkan kajian permainan lokal budaya yang dikemas beserta dengan nilai-nilai karakter sosio-emosi. Konsep dalam pengembangan modul ini juga disesuiaikan dengan capaian-capaian dalam pembelajaran tematik dilengkapi dengan contoh dan aktivitas siswa. Adapun materi-materi bahasan modul: (1) Kearifan lokal masyarakat Serawai, (2) Jenis permainan budaya loka masyarakat Serawai, (3) Nilai-nilai karakter pada masing-masing permainan, (4) Permainan untuk anak usia di bawah 10 tahun. Modul juga dilengkapi dengan petunjuk dan cara bermain permainan lokal budaya masyarakat Serawai sebagai panduan bagi guru maupun siswa dalam menggunakan modul tersebut.

Data Pengembangan

Penyajian mengenai deskripsi dari pemerolehan data adalah dengan pengujian validasi isi, bentuk tampilan modul serta penilaian oleh siswa pada tabel 5 dan 6. Secara keseluruhan tabel 5 menejelaskan bahwa penilaian oleh ahli terhadap isi modul telah dinyatakan valid. Dengan demikian dapat dikatakan penilaian oleh para ahli tersebut menghasilkan modul yang telah dikembangkan sudah memenuhi aspek yang diperlukan serta secara keseluruhan penilaian ahli mengenai tampilan modul dinyatakan valid. Sehingga

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2524

dapat diketahui bahwa aspek-aspek grafis pada produk pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli tentang Isi Modul

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor	Kategori
1	Pembelajaran	10	30	Valid
2	Materi	7	35	Valid
	Jumlah	**17**	**65**	**Valid**

Tabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Mengenai Tampilan Modul

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor	Kategori
1	Jenis dan Ukuran Modul	2	6	Valid
2	Desain Cover	5	20	Valid
3	Desain Isi Modul	7	31	Valid
	Jumlah	**14**	**57**	**Valid**

Tabel 7. Data Hasil Uji Modul oleh Guru

No	Aspek	Jumlah	Kategori
1	Pembelajaran	252	Sangat Baik
2	Materi	242	Sangat Baik
3	Tampilan	249	Sangat Baik
4	Penggunaan	250	Sangat Baik
	Jumlah	**993**	**Sangat Baik**

Penjelasan pada tabel 7 mengenai penilaian guru mengenai penggunaan modul dengan rentang tergolong sangat baik, sehingga dapat ditarik kesimpulan jika guru sudah memberikan sebuah penilaian positif mengenai modul dari segi aspek tampilan, daya tarik, serta isi modul.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk *prototype* modul guna pengembangan karakter sosio-emosi anak usia dini berdasarkan kajian pada nilai-nilai permainan lokal budaya masyarakat Serawai. Secara keseluruhan penilaian yang diberikan ahli maupun siswa dinyatakan sangat baik. Sehingga dapat diartikan bahwa modul yang telah dikembangkan selanjutnya mendapatkan penilaian tepat dan sesuai dengan konsep pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran akan menstimulasi seluruh aspek pada perkembangan anak usia dini (Zaini & Dewi, 2017).

Pembahasan lebih lanjut mengenai tahap pendefinisian *(define)* dalam proses mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang berawal dari menganalisis awalan, menganalisis peserta didik, menganalisis konsep, menganalisis tugas dan merumuskan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini ditemukan permasalahan yang berkenaan dengan karakter sosiol-emosi anak. Sebuah proses yang sedang dialami individu saat berhubungan interaksi atau berkomunikasi dengan individu lain, kemudian proses perubahan emosi diri dan perubahan bentuk kepribadian dinamakan sosial-emosionalb(Santrock, 2012). Berdasarkan *Academy of Pediatric,* perkembangan sosio-emosi merupakan kemampuan anak yang mengarah pada pengetahuan dalam memiliki pengelolaan dan mengekspresikan emosi dengan tepat dan baik, dapat berinteraksi dengan teman serta orang dewasa, selanjutnya dapat bereksplor banyak kegiatan di lingkungan sekitar melalui belajar (Nurmalitasari, 2015). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menyusun modul agar dapat bermanfaat dalam pelengkap pembelajaran yang berbasis kajian permainan lokal budaya masyarakat. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kearifan lokal budaya dapat menjadi

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2524

alternatif yang efektif bagi anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangannya (Haris, 2016; Khasanah et al., 2011; Wulansari, 2017). Aktivitas anak melalui permainan memiliki arti penting sebagai wadah mensosialisasikan diri anak, maksudnya permainan bertujuan sebagai kegiatan yang dapat mengarahkan anak dalam sosial masyarakat. Permainan tradisional atau permainan lokal budaya adalah jenis permainan yang dapat dilakukan pada generasi secara turun temurun bernilai suatu pemahaman budaya serta dapat dimainkan menggunakan Bahasa ataupun ciri chas dari asal daerah tersebut (Seran, E., & Kurniati, 2019). Permainan tradisional biasanya mempunyai arti nilai dalam pemahaman kehidupan yang secara tidak langsung dapat mengarahkan menjadi karakter manusia yang ikutserta didalamnya. Berdasarkan penjelasan Kamus Besar Berbahasa Indonesia, pengertian karakter adalah akhlak; watak; perilaku, akhlak serta tingkah laku yang dapat dibedakan dari orang lain; kelakukan; kepribadian. Sejalan dengan itu karakter merupakan bentuk kepribadian yang dapat dilihat dari titik moral yang dimiliki, seperti: integritas seseorang terkadang berkaitan terhadap sifat-sifat yang bersifat relative menetap (Halmar, 2021; Idhawati, 2017).

Tahap perancangan *(design)* memuat langkah-langkah sebagai berikut, pertama adalah menyusun peta kompetensi, selanjutnya merumuskan materi, setelah itu memilih format, kemudian penulisan naskah modul. Pengetahuan serta pemahaman mengenai aspek perkembangan anak usia dini menjadi bagian paling utama modul dalam mempersiapkan berbagai rencana, pendekatan media, metode, media ataupun penyesuaian aspek yang akan dikembangkan melalui alat permainan edukatif (Khaironi, 2018). Rencana awal dalam pemilihan materi yang akan ditampilkan merupakan langkah dalam penyusunan peta kompetensi. Selanjutnya dalam penentuan pokok materi yang dijelaskan pada modul termuat dalam langkah perumusan materi, kajian teori mengenai pengembangan produk modul tepat dan baik, dilanjutkan proses harus disesuaikan dari langkah pemilihan materi dan komponen-komponen modul tersebut. Apabila modul yang telah dirancang sudah disusun maka dikonsultasikan pada tim peneliti dan validator materi sehingga kelak akan menerima komentar sebagai pemeriksaan dan penyelesaian modul. Tahapan ini juga menentukan apakah modul dibuat secara teratur menggunakan Bahasa sederhana dan dapat dipahami oleh siswa, jenjang pengetahuan yang sesuai serta usia yang tepat (Andi, 2011).

Tahap selanjutnya membahas lebih lanjut mengenai pengembangan modul *(develop)* guna mendapatkan hasil produk berbentuk modul yang diperoleh setelah validasi ahli materi dan ahli media. Modul dikatakan sebagai program paketan dibuat berbentuk satuan tertentu untuk kepentingan pembelajaran (Marzuqi, A., & Sihkabuden, 2016). Para validator yang sudah memvalidasi produk akan menghasilkan perbaikan modul yang lebih baik secara keseluruhan dari segi tampilan maupun isi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan produk agar disesuaikan dengan pengguna modul. Sesuai dengan (Depdiknas, 2006) menjelaskan modul adalah bentuk kesatuan bahan ajar yang ditampilkan dengan "self-instruction", maksudnya adalah bahan pengajaran yang termuat didalam modul bisa digunakan untuk dipahami perserta didik baik secara individu maupun dengan bantuan dukungan arahan dari pendidik ataupun orang dewasa lainnya. Apabila tahap revisi telah selesai selanjutnya modul diujicobakan pada siswa. Ujicoba tersebut sebagai proses pengembangan untuk mengetahui tanggapan dari siswa mengenai modul yang diberikan tersebut.

Tahapan akhir penelitian pengembangan adalah menyebarkan produk *(disseminate)*. Modul pembelajaran akan disebarkan kepada siswa kelas 1 SDN 43 Seluma, Bengkulu. Kelayakan modul ini menghasilkan penjelasan mengenai keseluruhan isi modul yang telah layak digunakan untuk bahan ajar. Kelayan modul telah dibuktikan melalui tahapan revisi penilaian dari ahli media, ahli materi, tanggapan guru terhadap modul selanjutnya rerata skor keseluruhan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

Pemaparan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan telah dijelaskan di atas, maka permainan tradisional merupakan salah satu media dalam menstimulasi kemampuan pengembangan anak yaitu; psikomotorik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa (Khasanah et al., 2011). Berbagai jenis permainan yang berasal dari Bengkulu khususnya yang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2524

ada pada suku Serawai, dimainkan oleh anak dalam rentang usia 6 sampai 10 tahun dengan jumlah pemain mulai 2 orang atau lebih. Hal ini jelas bahwa dalam proses permainan, anak tidak dapat terlepas dari proses sosial dengan individu lain. Dengan harapan, modul pengembangan karakter sosio-emosi menjadikan anak usia dini tidak hanya giat teknologi tetapi juga memiliki keterampilan sosial melalui nilai-nilai budaya dengan cara yang menyenagkan (Apriani, A. N., & Sari, 2020; Yanti, D. W., & Sari, 2019).

Simpulan

Temuan yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu modul pengembangan karakter sosio-emosi anak usia dini. Pengembangan modul karakter sosio-emosi anak usia dini digunakan untuk siswa sekolah dasar dengan 4 pokok utama pembahasan. Modul ini dirancang kemudian dibuat sebaik mungkin dengan variasi warna dan gambar memikat perhatian serta Bahasa disesuaikan pada kategori siswa sekolah dasar. Respon siswa setelah menggunakan modul ini berada dalam kategori baik artinya modul dinilai tepat dan menarik sebagi media dalam mengembangkan karakter sosio-emosi anak usia dini melalui kajian permainan budaya lokal masyarakat Serawai.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menghaturkan terimakasih banyak kepada ketua LPPM, Dekan FKIP beserta jajarannya dari Universitas Bengkulu dan pihak tim kolaborasi penelitian ini dari UIN Sumatera Utara Medan yang telah bekerja sama terhadap rangkaian penyelesaian penelitian

Daftar Pustaka

Adi, B. S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 33–39. https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375

Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, *5*(2). https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/9253

Andi, P. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Pres.

Apriani, A. N., & Sari, I. P. (2020). Penguatan Karakter Nasionalisme Generasi Alphamelalui Living Values Education Program (LVEP). LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *11*(2), 67–79. https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(2).67-79

Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006*.

Dihamri, D. (2016). Kearifan Lokal Suku Serawai Di Kabupaten Bengkulu Selatan. *Jurnal Georafflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, *1*(2), 82–92. https://journals.unihaz.ac.id/index.php/georafflesia/article/view/151

Dos Reis, T. A. (2018). Study On The Alpha Generation And The Reflections Of Its Behavior In The Organizational Environment. *Quest Journals J Res Humanit Soc Sci*, *6*, 9–19. https://www.questjournals.org/jrhss/papers/vol6-issue1/C610919.pdf

Hadi, S. (2011). Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik, 15(2)*, 228. https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/104

Halmar, M. (2021). Metode Komprehensif Dalam Pendidikan Karakter. *Majalah Ilmiah Sultan Agung*, *50*(128), 100–115. http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/majalahilmiahsultanagung/article/view/75

Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, *1*(1). https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/1204

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2524

Idhawati, D. (2017). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Yang Terkandung Dalam Novel Anak Rantau Karya Ahmad Fuadi*. IAIN SALATIGA. http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/2225

Listyorini, P. A. (2020). *Pola Asuh Wanita Karir Dalam Pembentukan Kepribadian Anak Usia Dini Di Desa Kupangan Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Wonosobo* (Doctoral Dissertation, IAIN Purwokerto). http://repository.iainpurwokerto.ac.id/7048

Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(1), 1–12. https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739

Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1). https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261

Marzuqi, A., & Sihkabuden, S. (2016). The Development Of Science Learning Module For Childrent With Hearing Impairment. *Urnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, *3*(1), 72–76. http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/4345

Nuridayu, N., Kiya, A., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Gerakan Binatang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 107–120. https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i2.2701

Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, *23*(2), 103–111. https://doi.org/10.22146/bpsi.10567

Rogers Whitehead, C. (2020). *Generation Alpha. In Becoming A Digital Parent*. https://doi.org/10.4324/9780367824280

Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development* (Tiga Belas). Erlangga.

Seran, E., & Kurniati, E. (2019). Identifikasi Permainan Tradisional Busa No Manu Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini. *Edusentris*, *6*(1), 1–12. http://ejournal.sps.upi.edu/index.php/edusentris/article/view/449

Suharjana, F. (2011). Pengembangan Pembelajaran Senam Melalui Bermain Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *8*(1). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3479

Sujadi, E. (2019). Penerapan Play Therapy Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, *3*(1), 14–24. https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i1.892

Utamy, D., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2021). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kolaboratif Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, *3*(2), 73-91. https://doi.org/10.46799/jequi.v3i2.44

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED: Journal Of Early Childhood Education And Development*, *2*(1), 52–63. https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567

Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, *2*(1). https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp1-11

Yanti, D. W., & Sari, R. P. (2019). Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bengkulu. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3508

Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, *3*(3), 130–131. https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1), 81–96. https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489