Volume 6 Issue 1 (2022) Pages 239-251
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak

Ramadaniah Fitri[1]✉, Rakimahwati[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti pada riset awal. Proses pembelajaran di sekolah belum ada menggunakan sumbang duo baleh untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh untuk anak usia dini. Peneliti perlu memecahkan masalah ini melalui penelitian R & D *(Research and Development)* dengan model ADDIE, yakni *dengan analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil Validasi pengembangan game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh layak digunakan dengan hasil rata-rata Aiken's V oleh Ahli materi yaitu 0,807 dan dengan hasil rata—rata Aiken's V oleh Ahli Media yaitu 0,80. Hasil praktikalitas game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh dinyatakan sangat praktis dengan hasil rata-rata persentase yaitu 84,4% sangat praktis. Hasil persentase efektivitas yaitu 81,25% (efektif) dengan *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh sangat berhasil untuk digunakan. Dapat disimpulkan *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dinyatakan valid, praktis, dan efektif.
Kata kunci: *game edukasi; sumbang duo baleh; kecerdasan interpersonal*

Abstract
This research is motivated by several things that the researchers found in the initial research. There is no learning process in schools using donation duo baleh to improve interpersonal intelligence. This study aims to produce educational games based on local culture of donation duo baleh for early childhood. Researchers need to solve this problem through R & D (Research and Development) research with the ADDIE model, namely by analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique used a questionnaire. The results of the validation of the development of educational games based on local culture contingent duo baleh are feasible to use with the average result of Aiken's V by material experts, namely 0.807 and with the average result of Aiken's V by media experts, namely 0.80. The practical results of educational games based on local culture, donated duo baleh, are stated to be very practical with an average percentage of 84.4%, which is very practical. The result of the percentage of effectiveness is 81.25% (effective) with the educational game based on local culture, Duet duo Baleh is very successful to use. It can be concluded that educational games based on local culture donate duo baleh to improve interpersonal intelligence are declared valid, practical, and effective.
Keywords: *educational games; donation duo baleh; interpersonal intelligence.*

Copyright (c) 2021 Retno Ika Haryani, Dimyati, Puji Yanti Fauziah

✉ Corresponding author :
Email Address : ramad0451@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 24 March 2021, Accepted 14 April 2021, Published 22 April 2021

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ditujukan bagi anak prasekolah agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak usia dini, yaitu dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) rentang usia anak usia dini adalah 0-8 tahun. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selain itu, menurut (Madyawati et al., 2017) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun).

Hal ini sependapat dengan (Rakimahwati, 2018) bahwa pendidikan anak usia dini pendidikan yang paling penting dan mendasar pada anak usia 0-6 tahun yang membutuhkan upaya pembinaan, seperti pemberian stimulasi pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Yang dimaksudkan agar anak siap dalam menghadapi pendidikan selanjutnya atau masa depannya nanti.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus menurut (Dimitri et al., 2019) yaitu 1) Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan prasekolah; 2) Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orangtua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal; 3) Mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar.

Salah satu jalur pendidikan formal dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dikenal dengan istilah Taman Kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu sarana pendidikan jalur formal bagi anak berusia 4 sampai 6 tahun. Pada usia dini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi sangat pesat sehingga pada saat ini menjadi waktu yang tepat untuk memberikan stimulasi dalam masa pembelajaran anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal yang sesuai dengan tuntutan pada saat ini.

Penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, serta sesuai dengan karakteristiknya. Maka penyelenggaraan pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsipnya. Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak; 2) Belajar melalui bermain; 3) Lingkungan yang kondusif; menggunakan pembelajaran terpadu; 4) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup; 5) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar; 6) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Selain itu, menurut (Konsep Dasar PAUD, 2013) prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah 1) Berorientasi pada kebutuhan anak; 2) Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak; 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk; 4) Belajar melalui bermain; 5) Tahapan pembelajaran anak usia dini; 6) Anak sebagai pembelajar aktif; 7) interaksi sosial anak; 8) Lingkungan yang kondusif; 9) Merangsang kreativitas dan inovasi; 10) Mengembangkan kecakapan hidup; 11) Memanfaatkan potensi lingkungan; 12) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya; 13) Stimulasi secara holistik.

Selanjutnya menurut (Sujiono & Yuliani, 2012) terdapat sejumlah prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu: 1) Anak sebagai pembelajar aktif; 2) Anak belajar melalui sensori dan panca indera; 3) Anak membangun pengetahuan sendiri; 4) anak berpikir melalui benda konkret; 5) Anak belajar dari lingkungan. Sejalan dengan pendapat (Mulyasa, 2012) anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut (Santi, 2009) menyatakan secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

Selanjutnya menurut mengatakan usia dini adalah usia yang sangat penting untuk penanaman nilai moral, budaya dan nilai-nilai lainnya. Guru mempunyai peranan yang penting dalam memberikan pengarahan dan penjelasan kepada anak tentang sikap dan prilaku yang baik dan buruk serta akibat dari pebuatan dengan cara yang menyenangkan contohnya pada proses pembelajaran berlangsung maupun saat anak bermain sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Setiap anak cendrung memiliki kecerdasan yang berbeda, ada yang memiliki kecerdasan yang tinggi di aspek tertentu sedangkan rendah di bidang lainnya. Hal tersebut dipengaruhi oleh bawaan dan stimulasi sejak usia dini. Stimulasi yang tepat akan menjadikan anak individu yang memiliki kualitas kecerdasan yang tinggi. Kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan logika matematika, verbal linguistik, spasial, musikal, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan spiritual. Pembelajaran anak hendaknya mampu meningkatkan seluruh kecerdasan anak sehingga anak mampu menyesuaikan diri dalam lingkungan masyarakat secara baik. Salah satu kecerdasan yang penting ditingkatkan pada anak usia dini adalah kecerdasan Interpersonal.

Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kehidupan social. Manusia disebut makhluk sosial karena dalam kehidupannya akan selalu berinteraksi dengan manusia lainnya, begitu juga dengan anak. Anak membutuhkan bantuan orang lain juga, baik dari keluarganya atau teman sebayanya, namun walaupun anak usia dini masih banyak membutuhkan orang lain tetapi mereka masih banyak yang belum bisa menyesuaikan diri dan dapat menjalin hubungan dengan orang lain. Menurut (Kusumawati & Yasin, 2020) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar, kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapinya secara layak. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat dengan mudah menyesuaikan diri di lingkungannya. Karena kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk bekerjasama, berempati, dan berinteraksi dengan orang lain (Dimitri et al., 2019).

Setiap anak dalam perkembangan tidak terlepas dari lingkungan sosialnya. Kemampuan berinteraksi atau berprilaku dengan orang lain di lingkungan social juga diatur dalam setiap budaya sebagai ciri khas atau karakteristik suatu budaya masyarakat setempat. Anak harus mampu menyesuaikan dirinya dalam berprilaku dan bertindak dengan budayanya agar bisa diterima dengan baik di lingkungannya. Anak yang tidak berprilaku sesuai budaya minangkabau biasa dianggap sebagai suatu kesalahan atau dengan istilah *Sumbang*. Menurut (Ibrahim, 2014) mengartikan sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat di Minangkabau adalah sumbang. Sumbang menurut adat Minangkabau adalah sikap dan perilaku yang tidak sesuai dengan etika adat. Oleh karena itu, anak tidak terlepas dari kebudayaan yang ada di lingkungannya. Anak dalam kehidupannya harus mampu menjadikan dirinya makhluk berbudaya sebagai jati dirinya. Pembelajaran tentang budaya minangkabau penting dikenalkan sejak usia dini sebagai upaya pelestarian dan pewarisan budaya. Salah satunya yaitu *sumbang duo baleh* yang berarti ganjil/janggal atau tidak sesuai dengan norma-norma etika yang ada dalam masyarakat.

Masyarakat Minangkabau harus pandai menjaga dan menjujung tinggi kemulian yang diperuntukkan kepadanya untuk menjaga martabat dan kemulian sehingga menjadi teladan bagi generasi berikutnya. S*umbang duo baleh* harus dipahami anak dapat bertindak sesuai norma pada budaya minangkabau seperti etika duduk, etika berdiri, etika jalan, etika berbicara, etika melihat, etika makan, etika berpakaian, etika bekerja, etika bertanya,etika menjawab, etika bergaul, dan etika bertingkah laku. Aturan adat ini harus dikenalkan sejak usia ini yang mengatur anak minangkabau dalam bertingkah laku dan berbicara sebagaimana mestinya. Pengenalan *sumbang* duo baleh memberikan anak pelajaran tentang bentuk-bentuk kesalahan yang harus dihindari anak sehingga prilaku anak sesuai dengan nilai norma masyarakat minangkabau.

Game Edukasi dalam upaya menanamkan budaya lokal melalui *Sumbang Duo Baleh* untuk Meningkatkan kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini merupakan permainan digital yang menggambarkan perbandingan antara pola prilaku yang menyimpang atau tidak sesuai atau sumbang 12 dan prilaku yang mencerminkan sikap dan prilaku yang seharusnya diterapkan oleh anak dalam budaya minangkabau. Pengembangannya didasarkan pada tingkat pemahaman anak dan penanaman konsep secara konkrit sehingga anak memahami nya dalam peningkatan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

kecerdasan interpersonal anak. Aplikasi ini bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC.* Game ini dikembangkan dengan cara yang mudah dipahami anak. Kecerdasan naturalis anak dapat meningkat ketika anak memahami konsep secara mendasar sehingga mampu menempatkan dirinya seutuhnya sebagai insan berbudaya di dalam masyarakat dan menjadi tauladan bagi generasi penerusnya.

Hasil penelitian (Setiawan et al., 2019) dengan judul Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini menunjukkan bahwa perkembangan dan dukungan teknologi digital telah memberikan peluang baru untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk game edukasi digital pada anak usia dini. Karena anak-anak sangat terkait dengan permainan, maka game edukasi digital menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman baru pembelajaran. Hasil penelitian (Carmanah & Juherba, 2017) dengan judul Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Permainan tradisional berkaitan dengan kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal berbasis budaya tidak diperhatikan karena dianggap akan terbentuk dengan sendirinya di lingkungan anak. Padahal kecerdasan interpersonal sangat penting bagi anak sebagai makhluk social yang membutuhkan bantuan orang lain. Hal tersebut terlihat dari belum adanya indicator dalam pembelajaran mengenai kecerdasan interpersonal atau social yang dikaitkan dengan budaya minangkabau. Hal tersebut menyebabkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya masih kurang, tidak peduli dengan teman, anak tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya. Kerja sama saat bermain masih minim. Banyak anak dikelas yang hanya bermain secara individu, tanpa adanya kerja sama dengan teman yang lain. Pengenalan kebudayaan penting agar anak mudah diterima di lingkungan masyarakat dan sebagai upaya pelastarian dan pewarisan budaya. Penggunaan media teknologi pada pembelajaran ini karena dianggap menarik. Ditemukan sekitar 90% anak dalam keseharian menggunakan teknologi digital dalam bermainnya di luar lingkungan sekolah. Namun dalam pembelajaram guru hanya menggunakan media teknologi sekitar 30%, sebagian besar menggunakan media manual dalam pembelajaran. Diharapkan penggunaan media teknologi mampu menciptakan nuansa modern dalam penyebaran atau pengenalan unsur kebudayan minangkabau sejak usia dini.

Game Edukasi Berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang sesuai dengan lingkungan budaya karena sesuai dengan konsep pembelajaran anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Penggunaan *Game* yang edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* tentu akan memberikan anak kesenangan ketika bermain. Selain itu pengenalan budaya *sumbang duo* baleh menjadikan anak pribadi yang menjunjung tinggi budaya yang sesuai dengan norma masyarakat minangkabau. Hal tersebut menjadikan anak pribadi yang bisa menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat. Setiap konten permainan edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* menantang anak dalam mempertimbangkan dan menemukan sesuatu yang seharusnya dilakukan baik dalam berprilaku maupun ucapan sehingga seluruh kecerdasan anak akan berkembang dan meningkat secara optimal.

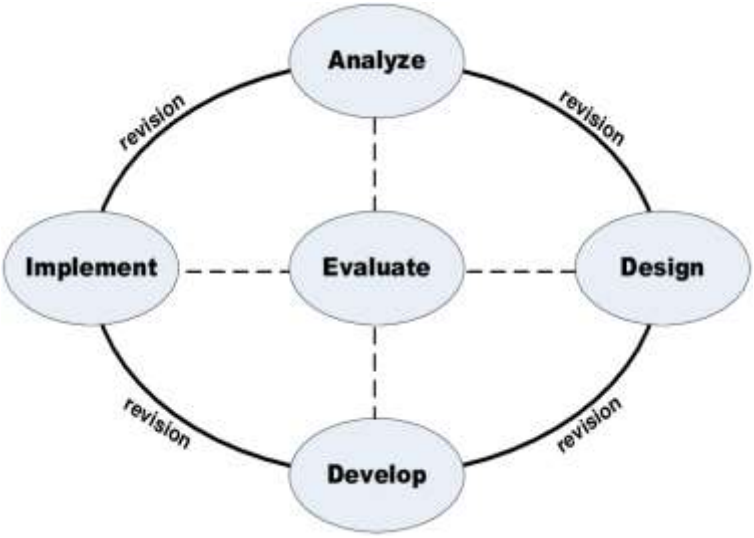
Game ini didesain dengan gambar yang menarik dan interaktif sehingga anak tertarik untuk aktif dalam menjalankannya. Anak yang menjawab dengan benar akan diberi penghargaan berupa pujian dan tepuk tangan sehingga anak akan merasa percaya diri dengan kemampuannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengembangkan *Game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* untuk untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang diberi judul "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Tunggul Hitam Padang"

METODOLOGI

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

di Taman Kanak-kanak. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena peneliti ingin membuat sebuah inovasi produk berupa game edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Instrumen penelitian yang digunakan di validasi oleh dosen yang ahli di bidang materi dan media sebanyak dua orang.



Bagan 1. Prosedur Pengembangan *Game* Edukasi berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak (Sumber: Branch, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis *(Analysis).*

Untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa game edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh*, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Analisis Kurikulum.

Kurikulum yang digunakan di TK Fadhilah Amal 3 adalah kurikulum K13. Berdasarkan analisis awal di TK Fadhilah Amal 3 yaitu menganalisis tentang Program semester (PROSEM), rencana Pelaksanaan Program Mingguan (RPPM), dan menganalisis Rencana Pelaksanaan Program Harian (RPPH).

Game edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* dapat membantu anak dalam memahami dan menerima materi pembelajaran serta mampu mengaktifkan anak untuk belajar dengan motivasi yang tinggi. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan anak pada *game* edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* yang mampu menampilkan teks, gambar, video, sound dan animasi. *Game* edukasi berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh* dapat mendorong anak untuk belajar secara mandiri serta melayani kegiatan belajar sesuai kecepatan belajar masing-masing anak, untuk anak yang relatif lama untuk memahami materi pelajaran dapat mengulangi pembelajaran sesuai keinginan anak baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Analisis Peserta Didik dan Pendidik di TK Fadhilah Amal 3

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 10-25 Januari 2021 terhadap peserta didik yaitu belum semua anak yang memiliki kemampuan *sumbang duo baleh* yang baik. Pada saat berbahasa sehari-hari yaitu terlihat anak dibantu guru dalam dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal. Serta guru masih memberikan pembelajaran dengan majalah cetak serta menceritakan buku dan memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak untuk menjawab pertanyaan dari gurunya.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti tertarik untuk membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak melalui *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh.* Anak usia dini yang akan melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya dimana anak harus memiliki kematangan terhadap seluruh aspek perkembangan terutama kecerdasan interpersonal untuk memudahkan mereka beradaptasi dengan lingkungan selanjutnya serta menempuh pendidikan selanjutnya.

Tahap Desain *(Design).*

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti mulai merancang *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* yang akan dikembangkan. Peneliti merancang media pembelajaran mulai dari 15 Januari 2021. Adapun langkah-langkah yang peneliti lakukan pada tahap desain yaitu pemilihan *game* edukasi yang berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh*, tujuan pembelajaran berdasarkan *game* yang dikembangkan, materi atau kegiatan yang dapat dilakukan berdasarkan *game* yang dikembangkan, dan instrumen penilaian.

Gambar 1-20 adalah tampilan desain *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh.*



Gambar 1. Tampilan awal *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 2. Tampilan awal *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 3. Tampilan petunjuk penggunaan *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 4. Tampilan pengenalan *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 5. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 6. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220



Gambar 7. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 8. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 9. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 10. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 11. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 12. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 14. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 15. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220



Gambar 16. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 17. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 18. Tampilan bagian isi *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 19. Tampilan bagian akhir *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*



Gambar 20. Tampilan bagian penutup *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh*

***Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap desain. Peneliti mulai membuat desain *game* edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Produk yang ingin dikembangkan di cek oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan.

Validitas dengan ahli materi dilakukan dengan memperlihatkan game edukasi berbasis budaya lokal *Sumbang Duo Baleh* yang sudah dibuat kemudian ahli materi memberikan saran dan komentar. Setelah itu melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar ahli materi.

Berdasarkan hasil olah data menggunakan validasi Aiken's bahwa nilai V untuk item 1 diperoleh dari V= 4/1 (5-1) =1, mendapatkan nilai koefisien sebesar 0,8 begitu pula dengan V untuk item 2. 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11 ,12 ,13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 dan untuk V item 10 diperoleh dari V=4/1(5-1)=1, sedangkan nilai v pada item 15 diperoleh dari V=3/1(4-1)=1 mendapatkan nilai koefisien

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

sebesar 0,75. Jadi nilai rata-rata koefisien Aiken's sebesar V= 0,807. Ini sudah dapat dinyatakan memiliki item yang valid (sangat layak).

Validitas dengan ahli media dengan memperlihatkan *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* yang sudah dibuat kemudian ahli media memberikan saran dan komentar. Setelah itu melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar ahli media.

Berdasarkan olah data menggunakan rumus Aiken's V yang terlihat.bahwa nilai V untuk item 1 diperoleh dari 4/1(5-1)=1, mendapatkan nilai koefisien Aikens V sebesar 0,8 begitu pula untuk item 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,14,15,16,17,18 dan untuk v item 14 diperoleh dari 4/1(5-1)=1 mendapatkan nilai koefisien Aikens V sebesar 0,8. Jadi nilai rata-rata koefisien Aiken's V sebesar V= 80%. Ini sudah dapat dinyatakan memiliki item yang valid (sangat layak).

Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2021 di TK Sabbihisma 7 dengan guru kelas yaitu Dina Monica Sari, AMa hasil uji coba untuk melihat praktikalitas media. Terdapat 19 Aspek penilaian di dalam uji coba praktikalitas *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* oleh guru. Jumlah skor penilaian adalah Hasil rata-rata persentase praktikalitas setiap aspek penilaian adalah 94,7%. Hasil uji coba praktikalitas menyatakan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Sehingga dapat dilanjutkan pada tahap implementasi.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Pada tahap ini diimplementasikan dengan mempersiapkan produk *game edukasi* berbasis budaya lokal sumbang kurenah untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada anak, selanjutnya pendidik menilai *game edukasi* berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini untuk mengetahui kelayakan *game edukasi* berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* ketika digunakan oleh pengguna dan respon pengguna setelah menggunakan *game* edukasi tersebut. Implementasi *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2021 di TK Fadhilah Amal 3 jumlah anak 15 anak. Kemudian *game* edukasi berbasis budaya lokal juga dinilai oleh guru-guru TK dengan kegiatan FGD *(Focus Group Discussion)* yang dilaksanakan di TK Fadhillah Amal 3 pada tanggal 17 Februari 2021.

Uji Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan media yang digunakan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan oleh guru. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh di TK Fadhilah Amal 3. Instrumen ini diisi oleh guru setelah menggunakan *game* yang dibuat. Kemudian penilaian media juga dinilai oleh guru-guru Taman Kanak-kanak dengan kegiatan FGD (*Focus Group Discussion)* yaitu sebanyak 11 orang Guru dan Kepala Sekolah.

Terdapat 20 aspek penilaian di dalam uji praktikalitas *game edukasi* oleh 11 orang guru. Jumlah skor penilaian oleh G1 adalah 85, jumlah skor G2 sebanyak 83, jumlah skor G3 sebanyak 84, jumlah skor G4 sebanyak 83, jumlah skor G5 sebanyak 86, jumlah skor G6 sebanyak 87, jumlah skor G7 sebanyak 79, jumlah skor G8 sebanyak 78, jumlah skor G9 sebanyak 89 jumlah skor G10 sebanyak 90. Hasil rata-rata persentase praktikalitas setiap aspek penilaian oleh G1 adalah 85% , G2 adalah 83% , G3 adalah 84% , G4 adalah 83% , G5 adalah 86% , G6 adalah 87% , G7 adalah 79% , G8 adalah 78% , G9 adalah 89% , G10 adalah 90% . Sehingga hasil rata-rata persentase praktikalitas yaitu 84,4%. Hasil uji praktikalitas menyatakan bahwa *game edukasi* berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis.

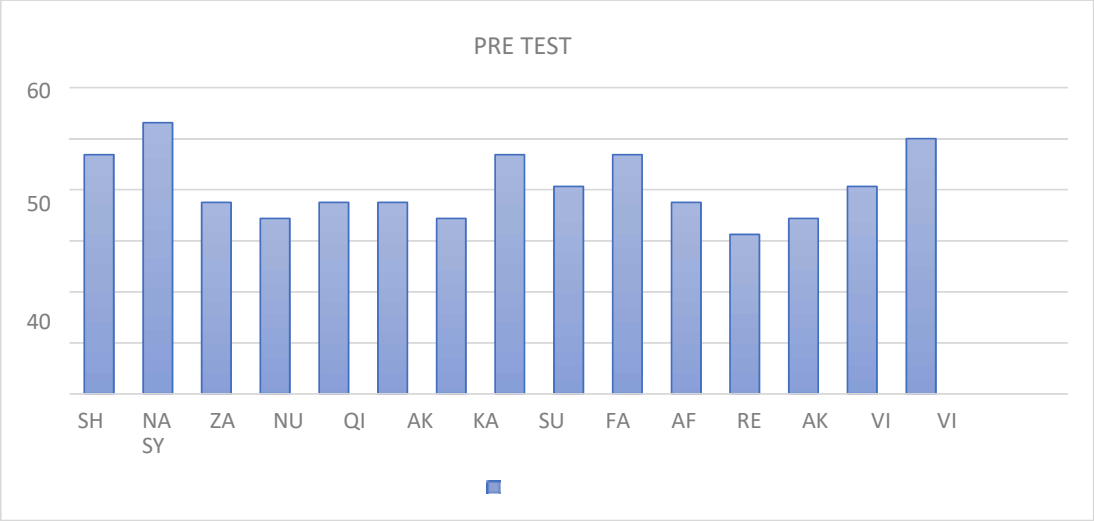
Data analisis diperoleh dengan cara menghitung hasil penilaian pre test dan post test anak pada uji kelompok besar dikelas B1 sebanyak 15 orang anak, penilaian oleh guru kelas yang terdapat dalam lembar observasi. Hasil penilain dapat dilihat pada lembar observasi yang ada pada bagan 1. Berdasarkan bagan 1 diperoleh nilai oleh SH sebesar 46,87% dengan kategori kurang berhasil, NA sebesar 53,12% dengan kategori berhasil, ZA sebesar 37,5% dengan kategori kurang berhasil, NU sebesar 34,37% dengan kategori kurang berhasil, QI sebesar 37,5% dengan kategori kurang berhasil, AK sebesar 37,5% dengan kategori kurang berhasil, KA sebesar 34,37% dengan kategori kurang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

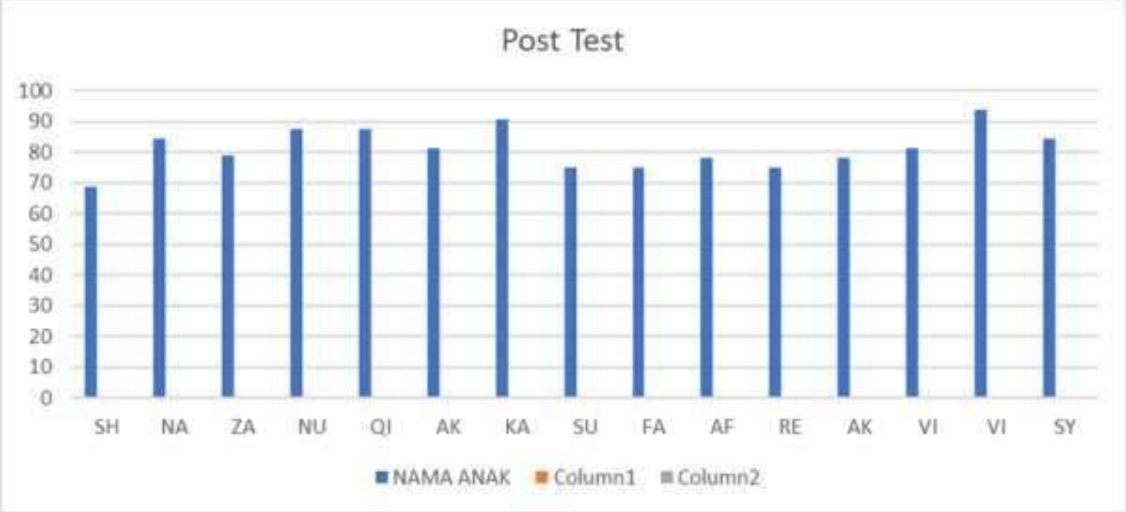
berhasil, SU sebesar 46,87% dengan kategori kurang berhasil, FA sebesar 40,62% dengan kategori kurang berhasil, AF sebesar 46,87% dengan kategori kurang berhasil, RE sebesar 37,5% dengan kategori kurang berhasil AK sebesar 31,25% dengan kategori kurang berhasil, VI sebesar 34,37% dengan kategori VI sebesar 40,62% dengan kategori kurang berhasil dan SY sebesar 50% dengan kategori kurang berhasil.

Berdasarkan hasil pre test (bagan 1) yang dilakukan terdapat 1 orang anak dengan kategori berhasil, dengan nilai diatas 50% sedangkan terdapat 14 orang anak dengan kategori kurang berhasil dengan nilai di bawah 50%. Berdasarkan pre test yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 terdapat total persentase sebesar 449,97 dengan rata-rata sebesar 30% (kurang berhasil).

Berdasarkan bagan 2 diperoleh nilai oleh SH sebesar 68,75% dengan kategori berhasil, NA sebesar 84,37% dengan kategori sangat berhasil, ZA sebesar 78,75% dengan kategori sangat berhasil, NU sebesar 87,5% dengan kategori sangat berhasil, QI sebesar 87,5% dengan kategori sangat berhasil, AK sebesar 81,25 dengan kategori sangat berhasil, KA sebesar 90,62 dengan kategori sangat berhasil, SU sebesar 75% dengan kategori berhasil, FA sebesar 75% dengan kategori berhasil, AF sebesar 78,12% dengan kategori berhasil, RE sebesar 75% dengan kategori berhasil, AK sebesar 78,12% dengan kategori berhasil, VI sebesar 81,25% dengan kategori sangat berhasil, VI sebesar 93,75% dengan kategori sangat berhasil dan SY sebesar 84,37% dengan kategori sangat berhasil.



Bagan 1. Hasil Pre Test *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh*



Bagan 2. Hasil Post Test *Game* Edukasi Berbasis Budaya Lokal *Sumbang Duo Baleh*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

Berdasarkan hasil post test yang dilakukan terdapat 8 orang anak dengan kategori sangat berhasil dan 7 orang anak dengan kategori berhasil dikatenakan anak memperoleh persentase > 51%. Jadi berdasarkan hasil pre test dan post test yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal dari 30% menjadi 81,25% dengan kategori Sangat Berhasil.

Evaluasi

Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Pada masa pandemic ini, evaluasi tidak dapat dilaksanakan karena banyak sekolah yang membatasi jam belajar anak sehingga sangat sulit untuk bertemu dengan anak-anak secara langsung untuk menggunakan *game* edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh*. Hal ini menyebabkan evaluasi belum bisa dilaksanakan. Kendala penelitian disebabkan karena kondisi Covid 19, oleh karena itu penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi.

Game Edukasi dalam upaya menanamkan budaya lokal melalui *Sumbang Duo Baleh* untuk Meningkatkan kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini merupakan permainan digital yang menggambarkan perbandingan antara pola prilaku yang menyimpang atau tidak sesuai atau sumbang 12 dan prilaku yang mencerminkan sikap dan prilaku yang seharusnya diterapkan oleh anak dalam budaya minangkabau. Pengembangannya didasarkan pada tingkat pemahaman anak dan menanaman konsep secara konkrit sehingga anak memahami nya dalam peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Aplikasi ini bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC. Game* ini dikembangkan dengan cara yang mudah dipahami anak. Kecerdasan naturalis anak dapat meningkat ketika anak memahami konsep secara mendasar sehingga mampu menempatkan dirinya seutuhnya sebagai insan berbudaya di dalam masyarakat dan menjadi tauladan bagi generasi penerusnya.

Hasil penelitian Setiawan et al. (2019) dengan judul Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini menunjukkan bahwa perkembangan dan dukungan teknologi digital telah memberikan peluang baru untuk memberikan pembelajaran dalam bentuk game edukasi digital pada anak usia dini. Karena anak-anak sangat terkait dengan permainan, maka game edukasi digital menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman baru pembelajaran. Hasil penelitian Borman & Erma (2018) dengan judul Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK) menunjukkan bahwa aplikasi *game* edukasi dengan menggabungkan gaya belajar visual, auditory dapat menumbuhkan kecerian pada anak dan menyenangkan untuk belajar. Game edukasi merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan (Sasmita et al., 2019). Erri Wahyu Puspitarini (2016) menggunakan Game Edukasi sebagai media untuk mengajarkan tentang pengembangan daya pikir dan daya cipta yang meliputi pembelajaran mengenal binatang, lagu-lagu anak, coret ceria, mewarnai, dan alphabet serta didukung dengan antarmuka yang mudah dimengerti dan dioperasikan oleh anak usia dini, dan Irsyadi & Nugroho (2015) menggunakannya untuk mengenalkan anggota tubuh dan angka.

Hasil penelitian Wulansuci et al. (2021) dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Penyuluhan Program Parenting menunjukkan bahwa pencapaian kecerdasan interpersonal sangat menguntungkan terhadap pencapaian akademik anak di masa depan. Hasil penelitian Carmanah & Juherba (2017) dengan judul Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus menunjukkan bahwa kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Permainan tradisional berkaitan dengan kecerdasan interpersonal.

Kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya masih kurang, tidak peduli dengan teman, anak tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya. Kerja sama saat bermain masih minim. Dewi et al. (2019) meyakini bahwa interaksi dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Banyak anak dikelas yang hanya bermain secara individu, tanpa adanya kerja sama dengan teman yang lain. Pengenalan kebudayaan penting agar anak mudah diterima di

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220

lingkungan masyarakat dan sebagai upaya pelastarian dan pewarisan budaya. Penggunaan media teknologi pada pembelajaran ini karena dianggap menarik. Ditemukan sekitar 90% anak dalam keseharian menggunakan teknologi digital dalam bermainnya di luar lingkungan sekolah. Namun dalam pembelajaram guru hanya menggunakan media teknologi sekitar 30%, sebagian besar menggunakan media manual dalam pembelajaran. Diharapkan penggunaan media teknologi mampu menciptakan nuansa modern dalam penyebaran atau pengenalan unsur kebudayan minangkabau sejak usia dini.

Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis budaya lokal sumbang duo baleh berdasarkan permainan sebelumnya untuk mengembangkan kemampuan naturalis anak. Senada dengan temuan ini Borman & Erma (2018) didapati bahwa game edukasi layak digunakan untuk proses pembelajaran. Game edukasi juga dapat membantu guru dan siswa PAUD dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi (Vitianingsih, 2016). Penggunaan *Game* yang edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* tentu akan memberikan anak kesenangan ketika bermain. Selain itu pengenalan budaya *sumbang duo* baleh menjadikan anak pribadi yang menjunjung tinggi budaya yang sesuai dengan norma masyarakat minangkabau. Hal tersebut menjadikan anak pribadi yang bisa menyesuaikan diri di lingkungan masyarakat. Setiap konten permainan edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* menantang anak dalam mempertimbangkan dan menemukan sesuatu yang seharusnya dilakukan baik dalam berprilaku maupun ucapan sehingga seluruh kecerdasan anak akan berkembang dan meningkat secara optimal. *Game* ini didesain dengan gambar yang menarik dan interaktif sehingga anak tertarik untuk aktif dalam menjalankannya. Anak yang menjawab dengan benar akan diberi penghargaan berupa pujian dan tepuk tangan sehingga anak akan merasa percaya diri dengan kemampuannya.

SIMPULAN

Penggunaan *Game* yang edukasi berbasis budaya lokal *sumbang duo baleh* memberikan anak kesenangan ketika bermain. Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis budaya lokal sumbang duo baleh bertujuan untuk mengembangkan kemampuan naturalis anak. Pengembangannya didasarkan pada tingkat pemahaman anak dan menanaman konsep secara konkrit sehingga anak memahami nya dalam peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Aplikasi ini bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC. Game* ini dikembangkan dengan cara yang mudah dipahami anak. Kecerdasan naturalis anak dapat meningkat ketika anak memahami konsep secara mendasar sehingga mampu menempatkan dirinya seutuhnya sebagai insan berbudaya di dalam masyarakat dan menjadi tauladan bagi generasi penerusnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada penulis buku maupun penulis artikel yang penulis kutip. Kutipan ini sangat bermanfaat bagi penulis untuk mendapatkan kajian literatur sebagai bahan referensi dalam penulisan artikel ini. Selain itu penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing yang sudah memberikan kritik dan saran dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Taman Kanak-kanak (TK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika), 3(1), 8-16. https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586

Carmanah, C., & Juherba, E. (2017). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus. Jurnal Pelita PAUD, 2(1), 34-50.

Dewi, A. C., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Pemahaman Sains Fisik. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 18. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.136

DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.1220
imitri, R. U., Fadillah, F., & Lukmanulhakim, L. (2019). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 8(9), 3-9.

Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 1(1), 46-58. https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7

Ibrahim. (2014). Tambo Alam Minangkabau. Kristal Multimedia.

Irsyadi, F. Y. Al, & Nugroho, Y. S. (2015). Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dan Pengenalan Angka Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. Prosiding SNATIF, 2(September), 1-8. http://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/viewFile/296/314

Kusumawati, I., & Yasin, M. F. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Tematik dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Jurnal Akademika, 9(1), 47-68. https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.811

Madyawati, L., Zubadi, H., & Yudi, D. (2017). "Doll Made of Unused Goods" Decreases the Children's Anxiety in Disaster Areas. 58, 282-287. https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.49

Mulyasa, H. E. (2012). Manajemen Paud. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rakimahwati, R. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. Early Childhood: Jurnal Pendidikan, 2(2b), 1-11. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.292

Santi, S. D. (2009). Pendidikan anak usia dini: antara teori dan praktik. UNP Press.

Sasmita, M. T. B., Gunanto, S. G., & Purwachandra, P. P. (2019). "Sibaaqun" Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Papan. Journal of Animation and Games Studies, 5(2), 133-152. https://doi.org/10.24821/jags.v5i2.3033

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 6(1), 39-44. https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039

Sujiono, & Yuliani, N. (2012). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indeks.

Konsep Dasar PAUD, Bandung: PT Remaja Rosdakarya (2013).

Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Inform, 1(1), 1-8. https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7

Wulansuci, G., Lestari, R. H., & Rohmalina, R. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Penyuluhan Program Parenting. Jurnal Pengabdian Dan Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan, 5(1), 60-65. https://doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8244