

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN METODE MAIN PERAN BERBASIS BUDAYA LOKAL "SIRONDO-RONDOI" UNTUK ANAK USIA DINI

St. Maria Ulfah^{1*}, Asdar¹, Nurul Amaliah²

¹Universitas Terbuka, ²IAI DDI Polewali Mandar

*Email: mariaulfah@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop an effective and efficient Mandar local culture-based role-playing learning tool to improve early childhood social development in Majene Regency. Children at the age of early childhood education, especially in kindergarten, need to interact with their environment to develop their social skills. Through social interaction, children gain experiences that build their knowledge, as stated by Vigotsky. However, the results of observations at Fathinah Kindergarten show that some children have difficulties in working together and socializing. Therefore, this study uses a role-playing method based on the local Mandar culture, namely sirondo-rondoi, in role-playing activities with children aged 5-6 years. The research methods used include observation, interviews, documentation, and questionnaires. The data collected is analyzed qualitatively and quantitatively using the ADDIE model which will produce a product of a development model that plays a role in introducing. The results show that the use of local culture-based role-playing methods significantly improves children's social development. The learning tools of the local culture-based sociodrama method have met the validity criteria with the achievement of the average children's activeness in the good category so that children's activities during learning activities meet the ideal criteria, which are in the high category.

Keywords: local culture, role-playing method, sirondo-rondoi

PENDAHULUAN

Ketika anak memasuki dunia pendidikan khususnya PAUD, mereka berinteraksi dengan lingkungannya, teman sebaya, dan orang dewasa. Dalam lingkungan sosial ini, anak mengembangkan keterampilan berperilaku, mudah bersosialisasi, beradaptasi dengan kelompok umur, dan belajar bekerja sama dalam bermain. Melalui interaksi sosial, anak dapat memperoleh pengalaman dan memperluas pengetahuannya. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada

tanggal 1 Agustus 2019 di Kelompok B TK Aishiya Bustanur Asfar IV terdapat 15 anak yang perkembangan sosialnya memerlukan peningkatan.

Hal ini terlihat jelas ketika melihat anak-anak yang belum mencapai potensinya. Anak-anak masih belum pandai bekerja sama. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV, guru menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Metode pembelajaran di taman kanak-kanak meliputi permainan, kunjungan lapangan, percakapan, demonstrasi, proyek, membaca nyaring, dan tugas. Cara-cara tersebut antara lain dengan menggunakan metode proyek, bagaimana memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan tugas kelompok, bagaimana anak dapat bekerjasama dengan temannya, bagaimana anak mau bermain dengan temannya, bagaimana anak dapat mengikuti aturan (Mursid 2015:28). Temuan Izza (2020) menunjukkan adanya peningkatan pembangunan sosial selama dua siklus dengan pendekatan proyek dan tergolong Sangat Berkembang (BSB). Kesimpulan penelitian ini adalah perkembangan sosial anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode proyek.

Kajian Yusuf dan Rahmat (2020) mengenai pembuatan model pembelajaran berbasis budaya lokal berdasarkan pengalaman TK Pembina Gorontalo dibuat berdasarkan pemetaan budaya lokal yang dilakukan sebelum pembuatan rencana pembelajaran. Pemetaan budaya lokal mengacu pada kondisi lingkungan suatu masyarakat lokal, mata pencaharian masyarakat lokal, adat istiadat yang umum dalam masyarakat, bahasa yang digunakan, makanan khas, cerita rakyat lokal, pertunjukan lokal, kerajinan tangan lokal, mengacu pada lagu daerah, permainan tradisional, dan aspek umum lainnya. Metode pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi. Di sisi lain, penelitian ini akan memperkenalkan budaya Shirondo-Rondoi dan secara khusus mengembangkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan kooperatif anak.

Sejalan dengan penelitian dari Galuh dan Fauziah (2019), dimana berdasarkan observasi di PAUD MAWAR II pada tahun 2015 data yang diperoleh dari jumlah siswa 24 orang 15 orang diantaranya masih mengalami kesulitan dalam bersosialisasi banyak sekali anak yang tidak mau berbagi dengan teman-temannya, suka berebut mainan karena guru belum memakai metode yang menyenangkan untuk anak usia dini dengan teman-teman sebayanya. Penyadaran anak terhadap ketertiban erat hubungannya dengan pembiasaan menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak meningkat dengan diterapkannya metode bermain peran dengan presentase dari data awal sebelum pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III.

Berdasarkan hasil observasi di TK Fatahina menunjukkan bahwa sangat kurang guru yang menggunakan metode main peran berbasis budaya local dalam proses pembelajaran anak-anak TK. Guru-guru cenderung menggunakan metode

pemberian tugas. Kondisi ini tentu berpengaruh pada proses pembelajaran dan dinilai juga kurang merangsang dan menumbuhkan kemampuan social anak. Penulis akan meneliti mengenai metode bermain peran yang berkaitan dengan budaya lokal, dimana penelitian sebelumnya hanya meneliti budaya lokal secara umum dengan menggunakan metode yang bervariasi, kemudian ada juga penelitian yang menggunakan metode bermain peran yang hanya berpusat pada kegiatan yang umum, bukan berbasis budaya lokal. Sehingga minimnya integrasi budaya lokal dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. Model pengembangan ini memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan sosial anak-anak. Dengan demikian, langkah-langkah ini diarahkan untuk memperkaya pengalaman pendidikan anak usia dini dengan nilai-nilai budaya lokal, memperkuat identitas kultural, dan membangun fondasi yang kokoh untuk kemampuan kerja sama sepanjang masa. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat membantu mengenalkan nilai-nilai budaya, meningkatkan rasa kebersamaan, dan memperkuat identitas kultural anak-anak Majene.

Adapun kebaruan dari penelitian ini yaitu terdapat minat dan upaya untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berfokus pada metode main peran berbasis budaya lokal "Sirondo-Rondo" untuk anak usia dini. Dengan menggunakan pendekatan berbasis budaya lokal seperti Sirondo-Rondo, menawarkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang menggabungkan unsur budaya lokal dengan metode main peran yang menarik dan efektif untuk anak usia dini. penelitian ini bertujuan untuk lebih menanamkan nilai-nilai lokal dan kearifan lokal kepada anak-anak sejak usia dini. Ini tidak hanya membantu dalam memperkuat identitas budaya anak tetapi juga meningkatkan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya sirondo-rondo.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran anak usia dini dengan memperkenalkan metode main peran sirondo-rondo. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi contoh bagi pengembangan kurikulum yang lebih inklusif dan beragam yang mengakomodasi keberagaman budaya dan pengalaman anak. Metode bermain peran yang merupakan salah satu metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan, Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati. Bermain peran sangat bermanfaat untuk mengarahkan perkembangan sosial anak. Penelitian ini menggunakan teknik role-playing yang dikembangkan berdasarkan budaya lokal masyarakat Mandal yang disebut Shirond Rondo dalam kegiatan role-playing pasar tradisional. Untuk berhasil menerapkan metode bermain peran berbasis budaya lokal, guru perlu dibekali dengan perangkat pembelajaran. Kehadiran perangkat pembelajaran sangat penting untuk memberikan bimbingan kepada guru. Perangkat pembelajaran memberikan panduan tentang apa yang harus dilakukan guru di

kelas, memberikan panduan dalam mengembangkan teknik pembelajaran, dan memberikan panduan dalam mengembangkan perangkat yang lebih baik.

Penelitian ini memiliki beberapa urgensi, yaitu meningkatkan Kualitas Pembelajaran, dimana perangkat pembelajaran yang dirancang khusus dengan metode main peran dan budaya lokal "Sirondo-Rondo" dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Perangkat pembelajaran ini dapat membantu mengembangkan karakter kerja sama anak usia dini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bermain peran sirondo-rondo berbasis budaya lokal yang efektif dan efisien untuk anak usia dini. Rancangan modul pembelajaran yang inovatif dan adaptif, memungkinkan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan individu anak. Pendekatan ini dapat mencakup variasi dalam aktivitas, penggunaan media berbeda, dan penyesuaian berbasis pemahaman individual terhadap budaya lokal.

Permainan sirondo-rondo adalah salah satu permainan tradisional yang populer di beberapa daerah. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki nilai pendidikan dan pengembangan bagi anak-anak, seperti meningkatkan keterampilan motorik, kerja sama tim, dan kemampuan sosial.

Maxim (Solehuddin, 2000:34) menguraikan peran bermain dalam tumbuh kembang anak sebagai berikut: 1. Perkembangan fisik otot besar dan kecil. Misalnya mengangkat balok, melempar bola, menggambar, memotong, 2. Keterampilan intelektual, mengembangkan kegiatan berpikir anak melalui bahasa, mengamati warna dan bentuk, memecahkan masalah, 3. Sosial Mengembangkan keterampilan, kegiatan interaksi anak dengan orang lain, penerimaan belajar 4. Emosi, perkembangan bentuk ekspresi kekanak-kanakan, pengendalian emosi dengan ketegangan, ketakutan, frustrasi Hindari.

Menurut Solehuddin (2000:34), ada dua cara pelaksanaan permainan, yaitu langsung dan tidak langsung. Mengingat berbagai pendapat di atas, maka bermain mempunyai arti yang sangat penting dan penting dalam proses tumbuh kembang anak, baik dari segi perkembangan dan pengendalian fungsi motorik, perkembangan kemampuan kognitif, dan perkembangan. Orang yang emosional memiliki keterampilan. Meningkatkan keterampilan komunikasi dan mengembangkan keterampilan sosial.

Permainan tradisional atau biasa disebut permainan rakyat merupakan hasil eksplorasi budaya lokal yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan dan budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya (Direktorat Jenderal Nilai Budaya, 2000: 11). Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang disukai anak-anak dengan menggunakan alat-alat sederhana sesuai dengan keadaan, dan merupakan hasil penggalan budaya lokal sesuai gagasan dan ajaran yang diwarisi nenek moyang. Direktorat Jenderal Nilai Budaya (2000:15) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat dibedakan

menjadi dua kategori, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk kompetisi. Game Game dapat membantu Anda mengisi waktu luang, namun game kompetitif tidak memiliki fitur ini. Permainan ini bercirikan permainan yang terorganisir dan kompetitif yang dimainkan oleh setidaknya dua orang, memiliki kriteria untuk menentukan pemenang dan pecundang, dan aturan yang diterima bersama oleh para peserta.

Permainan tradisional membantu siswa membangun hubungan sosial yang baik dengan teman sebayanya (*peer group*) dan teman-teman yang lebih muda atau lebih tua. Permainan tradisional memungkinkan siswa belajar bagaimana mengatasi konflik dan mengetahui permasalahan yang dihadapi. Menurut Semiawan (1997:20), bermain merupakan kegiatan yang serius namun merangsang bagi anak. Selesaikan berbagai tugas melalui aktivitas menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang dipilih anak karena menyenangkan, bukan karena menginginkan hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat pelatihan terpenting untuk pertumbuhan. Bermain merupakan media dimana anak tidak hanya menguji imajinasinya, tetapi juga mencoba metode yang realistis dan aktif. Anak-anak mengasah keterampilannya ketika mereka bebas bermain sesuai keinginan dan kecepatannya sendiri.

Kurniati, E (2016) mengemukakan bahwa keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan peran berupa keterampilan kerjasama, keterampilan adaptasi, keterampilan interaksi, keterampilan pengendalian diri, keterampilan empati, keterampilan taat aturan, dan keterampilan menghargai orang lain. Saya. Profesor Steinberg mengatakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun ditandai dengan anak-anak lebih memilih untuk bekerja sama secara individu atau dengan satu atau tiga teman yang dipilih berpasangan, dan bahwa mereka belajar untuk membersihkan, mengikuti aturan, dan memahami. Saya menjelaskan bahwa ini tentang memulai, menjadi sangat ingin tahu, dan memegang kendali. Mereka memiliki perasaan dan kemauan untuk berdiri sendiri dan mengambil inisiatif.

Menurut Nuraini dan Sujiono (2010). Berikut langkah-langkah bermain peran: 1. Guru mengumpulkan anak-anak dan memberi mereka petunjuk dan aturan permainan. 2. Guru bercerita tentang alat-alat yang dimainkan anak. 3. Sebelum bermain, guru memberi petunjuk, mencatat kehadiran, dan menghitung anak. 4. Sebaiknya guru membagi tugas anak menjadi beberapa kelompok sebelum bermain agar tidak terjadi perdebatan satu sama lain pada saat bermain. 5. Guru menyiapkan alat sebelum anak bermain. 6. Anak dapat bermain sesuai dengan letaknya dan bergerak bila bosan. 7. Guru hanya mengawasi/menghadiri saat anak sedang bermain dan anak/guru dapat membantu jika diperlukan. Guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

Metode bermain peran terdiri dari beberapa elemen kunci. 1) Peran dan Karakter: Siswa memerankan peran tertulis dalam latihan terstruktur. Itu bisa

nyata atau fiksi. 2) Skenario atau situasi: Skenario tertentu dapat mensimulasikan berbagai kompleksitas dan realisme. Konteks dan tujuan dari permainan bermain peran ditentukan oleh lingkungan di mana permainan bermain peran tersebut berlangsung. 3) Interaksi sosial: Siswa berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. B. Saling berbicara dan bekerja sama untuk memecahkan masalah. 4) Pengembangan Keterampilan: Siswa meningkatkan keterampilan komunikasi, sosial, emosional, dan intelektual melalui permainan peran. Anda mendekati masalah dari berbagai perspektif, analitis, dan pemecah masalah. 5) Pengalaman Langsung: Metode ini berfokus pada pembelajaran langsung untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata. 6) Apresiasi Emosional: Dengan berpartisipasi dalam permainan peran, siswa dapat memprediksi dan memproses reaksi mereka terhadap situasi tertentu dengan lebih baik (A.L. Harianja dkk., 2023). Sebagaimana dikemukakan Sujana dalam (Srihayati, 2016), tujuan role play antara lain: (2) Anda dapat belajar berbagi tanggung jawab. (3) Mereka dapat belajar mengambil keputusan secara mandiri dalam situasi kelompok. (4) Mendorong kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Menurut Hartley, Frank, dan Goldenson, ada beberapa ciri bermain yang dapat digunakan anak dalam bermain peran. Termasuk: 1) Anak meniru kegiatan yang dilakukan orang dewasa, misalnya meniru masakan ibunya atau meniru tindakan dokter. 2) Anak meniru kegiatan yang dilakukan orang dewasa, misalnya meniru masakan ibunya atau meniru tindakan dokter aktivitas dunia nyata, seperti cara mengendarai mobil. 3) Untuk menunjukkan hubungan keluarga dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan nyata. Misalnya ibu menyiram bunga, ayah minum teh di pagi hari, dan sebagainya. 4) Untuk menyatakan keinginan yang kuat, misalnya dengan menggedor meja. 5) Mengekspresikan keinginan yang tidak dapat diterima, seperti berperan sebagai pengganggu. 6) Mengulangi aktivitas yang biasa dilakukan di rumah, seperti bangun pagi, mandi, dan lain-lain (membersihkan kelas, dll) (Lestari, 2018).

Untuk menjadi individu yang mampu bersosialisasi, diperlukan tiga proses sosialisasi. Meskipun proses sosialisasi ini tampak berdiri sendiri, namun sebenarnya saling berhubungan, sebagaimana dikemukakan Harlock dalam bukunya Ali Nugraha, *A Method of Social and Emotional Development*. Kami membagi proses perkembangan menjadi: 1) Belajar berperilaku dengan cara yang dapat diterima oleh masyarakat perusahaan. 2) Belajar memainkan peran-peran sosial yang ada dalam masyarakat. 3) Mengembangkan sikap/perilaku sosial terhadap orang lain 4) Kegiatan sosial dalam masyarakat. Salah satu tema kurikulum mandiri adalah bermain dan bekerjasama/Kita semua bersaudara. Tema ini bertujuan untuk mendorong siswa berinteraksi dengan teman sebayanya, menghargai perbedaan, mau berbagi, dan berkolaborasi (Dyah, 9:202). Dikembangkan dengan tema “Bermain Bersama dan Bekerja Bersama”, tema ini

mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman yang berbeda, menghargai orang lain yang berbeda dengan dirinya, dan bekerja sama. Di antara teman-teman. Anak-anak dapat hidup rukun dan damai dimanapun mereka berada.

Mandar adalah nama salah satu suku (suku) yang terdapat di Sulawesi Barat dan Sulawesi Selatan, namun umumnya suku Mandar berasal dari Sulawesi Barat dan merupakan salah satu dari empat suku yang tinggal di Sulawesi Barat, Sulawesi. (Putra Akbar Pulikarsa Dui, tidak bertanggal). Dari segi nilai budaya, masyarakat yang tinggal di wilayah Sulawesi Barat tergolong masyarakat terbuka. Hal ini tidak hanya terlihat pada gaya hidup sosial mereka yang multikultural tetapi juga pada pandangan hidup mereka (Bodi, 2008:22). Peneliti akan membahas budaya dan kolaborasi Mandar Shirondo Londoi. Bahasa Mandar mempunyai istilah terkenal Shirondo Londoi, Siamasei dan Sianuan Pamai. Shirondo Londoi artinya bekerja sama dan saling membantu baik dalam tugas ringan maupun berat. Oleh karena itu, di rumah, laki-laki dan perempuan bekerja sama membentuk sebuah keluarga. Siamamasay, Siannuan Pamai (mencintai, menyayangi, senang dan bahagia, susah dan susah) (Junaedi, 2013).

Secara turun-temurun, Mandar telah mendeklarasikan hari Jumat sebagai Shirondo Londoi (Hari Solidaritas Sosial). Pada hari Jumat, masyarakat meluangkan waktu untuk membantu warga dan tetangga yang membutuhkan serta ikut serta dalam shalat Jumat. Dalam tradisi Shirondo Londoi, mandal dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dan tantangan berskala besar, terutama yang memerlukan partisipasi banyak orang. Misalnya, mengangkut kapal berbobot beberapa puluh ton dari laut ke darat, atau memindahkan rumah besar berbobot beberapa puluh ton, merupakan ajakan bagi masyarakat untuk pindah, seperti halnya masjid dan musala yang diumumkan Jumat ini melakukannya tanpa memerlukan bantuan atau meminta bantuan. Sebuah perayaan sedang diadakan. Alternatifnya, setelah doa bersama, ribuan warga dari seluruh dusun dan desa datang membantu. Benda dengan berat puluhan ton dapat dengan mudah dan cepat dipindahkan atau direlokasi tanpa perlu menyewa tenaga kerja atau alat berat untuk pengangkutannya. Uniknya, masyarakat tanpa ada kendala apapun menyumbangkan waktu dan tenaganya untuk membantu warga yang membutuhkan pertolongan dan dukungan. Secara tradisional, penyelenggara hajatan biasanya hanya menyiapkan minuman non-alkohol, seperti kopi atau chendol, untuk dihidangkan kepada warga yang datang membantu. Usai pesta, mereka langsung pulang, hanya untuk mendapat ucapan terima kasih dari pemilik pesta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode bermain peran yang berbasis pada budaya lokal Mandar, yaitu sirondo-rondoi, dalam kegiatan main peran dengan subjek anak usia 5-6 tahun sebanyak 6 orang. Metode penelitian yang digunakan

meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan model ADDIE yang akan menghasilkan sebuah produk model pengembangan main peran.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kabupaten Majene. Subjek dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Fathina Kabupaten Majene. Waktu pelaksanaan yaitu semester genap pada bulan Februari sampai bulan Mei tahun 2024. Pemilihan lokasi penelitian di Taman Kanak-Kanak Fathina Kabupaten Majene didasari pada 2 hal, yakni (1) usia anak 5-6 tahun (kelompok B) telah memiliki kematangan berpikir dalam menjelajah dunianya melalui stimulasi yang diberikan guru dalam bermain, (2) Karena sebagian besar peserta didik di Taman Kanak-Kanak Fathina berasal dari keluarga yang memiliki orang tua yang berprofesi sebagai pedagang dan nelayan dimana mereka sibuk dengan pekerjaannya tanpa menghiraukan perkembangan social anak.

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi evaluasi ahli dibidang pendidikan anak usia dini. Para ahli diminta untuk memvalidasi semua perangkat yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Saran dari para ahli digunakan sebagai acuan dalam revisi produk model. Lembar validasi model meliputi; lembar validasi modul ajar dan lembar observasi kegiatan anak (LOAG). Metode dan alat pengumpul data, yaitu Metodologi FGD digunakan untuk mengumpulkan informasi dari guru kelas, kepala sekolah, dan guru di sekolah sampel. Saat melakukan wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk percakapan informal yang berlangsung dalam suasana alami. Anda dapat mengembangkan pertanyaan berdasarkan kebutuhan penelitian Anda dan mendorong informan Anda untuk lebih terbuka. Dokumen: Metode ini digunakan untuk mengambil informasi yang disajikan dalam bentuk dokumen seperti: Contoh: pedoman tertulis atau peraturan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran, laporan kegiatan guru, foto, contoh format dan alat yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Informasi mengenai angket diperoleh, jawaban dari guru sebagai pengguna model P sebagai masukan, dan saran dari guru sebagai calon pengguna. Teknik pengumpulan data yang digunakan. Validitas formal (isi) model pembelajaran yang dipilih guru pada tahap eksperimen ditentukan dengan membandingkan rata-rata validitas seluruh item penilaian dengan hasil validasi yang telah diidentifikasi (Nurdin, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan hasil hasil observasi dan wawancara pengembangan perangkat pembelajaran metode main peran berbasis budaya lokal, dari studi pustaka diperoleh sejumlah teori, informasi, dan data tentang metode sosiodrama, teori tentang perilaku prososial anak usia dini, dan perangkat pembelajaran yang

diperlukan. Tahap ini peneliti melakukan penelusuran informasi melalui buku, jurnal, majalah, artikel, dan sebagainya yang relevan dengan data dan informasi yang dibutuhkan. Observasi, dilakukan peneliti untuk melihat secara langsung kondisi pembelajaran dan masalah prososial anak usia dini di TK Fathinah Kabupaten Majene. Dalam penelitian ini, perilaku sosial anak yang dikembangkan adalah mampu bekerja sama dengan teman, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka yaitu anak dapat membangun hubungan sosial secara sehat. Berdasarkan analisis anak didik dan analisis konsep pada kegiatan metode main peran, maka tugas-tugas yang akan dilakukan anak selama pelaksanaan pembelajaran metode sosiodrama adalah anak-anak memerankan kegiatan main peran di pasar tradisional dan memerankan kegiatan bertransaksi, tawar-menawar, dan berinteraksi dengan sopan. Pada pengembangan perangkat pembelajaran, analisis rata-rata hasil validasi modul pembelajaran dengan aspek penilaian terdiri dari komponen modul, format modul dan isi modul. Rata-rata kevalidan modul pada aspek isi adalah 3,3. Berdasarkan kriteria kevalidan, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada $2,5 \leq X < 3,5$ sedangkan untuk nilai rata-rata total kevalidan modul diperoleh $\bar{x} = 3,58$. Berdasarkan kriteria kevalidan, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada $2,5 \leq X < 3,5$. Jika ditinjau dari aspek format ini, maka modul ini dapat dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

Analisis rata-rata hasil validasi angket respon guru dengan aspek penilaian terdiri dari petunjuk lembar observasi kemampuan guru dinyatakan jelas, bahasa, isi dan penataan, nilai rata-rata total kevalidan angket respon guru diperoleh $\bar{x} = 3,43$. Berdasarkan kriteria kevalidan, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori valid yaitu berada pada $2,5 \leq X < 3,5$. Jika ditinjau dari aspek format ini, maka angket respon guru ini dapat dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

Hasil pengamatan terhadap pengamatan aktifitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran metode main peran berbasis budaya lokal 8, ternyata jumlah agreement dua pengamat adalah 6 dan disagreement adalah 4 berarti dua pengamat sepakat bahwa aktifitas pengembangan perangkat pembelajaran metode main peran berbasis budaya lokal terlaksana dengan percentage of agreement (PA) = 60%. Persentase tersebut jika dikonfirmasi dengan kriteria keterlaksanaan, maka dapat disimpulkan aktifitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran metode main peran berbasis budaya lokal terlaksana dengan baik.

Berdasarkan kriteria pengamatan anak, maka pengembangan perangkat pembelajaran metode sosiodrama berbasis budaya lokal berdasarkan dengan penilaian guru dapat dikatakan efektif karena memenuhi kriteria yaitu aktifitas anak didik selama kegiatan belajar berada dalam kategori tinggi ($50 \leq AS < 75$)

Kepraktisan pengembangan perangkat pembelajaran metode sosiodrama berbasis budaya lokal dapat diketahui dari hasil analisis. Hasil pengamatan terhadap pengamatan aktifitas guru dalam menerapkan pengembangan perangkat pembelajaran metode sosiodrama berbasis budaya lokal, dua pengamat sepakat bahwa pengelolaan pengembangan perangkat pembelajaran metode sosiodrama berbasis budaya lokal terlaksana dengan sangat baik.

Adapun sisi keefektifan perangkat pembelajaran metode sosiodrama berbasis budaya lokal dapat dilihat dari respon guru terhadap pengembangan perangkat pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka respon guru berada pada kategori positif yaitu sangat setuju dan dikatakan efektif karena $\geq 90\%$ guru memberikan respon positif dengan menyatakan sangat baik.

Ketercapaian tujuan penelitian ini, baik dari sisi kevalidan kepraktisan maupun keefektifan sangat berkaitan dengan persiapan-persiapan matang yang dilakukan seperti penetapan topik atau masalah pokok dan tujuannya bahkan siswa memberikan peranan yang cukup besar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sanjaya (2007:194) bahwa metode sosiodrama dilakukan oleh kelompok siswa yang memerankan permainan, mengikuti dengan penuh perhatian, memberikan bantuan, dorongan, serta diskusi tentang pelaksanaan sosiodrama yang didalamnya dibahas tentang berbagai aspek yang terkait untuk dilakukan perbaikan, laporan, kritik, saran dan sebagainya untuk kemudian disimpulkan. Tahap ini merupakan penjabaran dari fase implementasi dan fase evaluasi pada perangkat pembelajaran metode main peran berbasis budaya lokal bagi anak TK. Pelaksanaan kegiatan ujicoba lapangan dimaksudkan untuk menilai kepraktisan produk serta menilai visibilitas dan akseptabilitas perangkat pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yusuf dan Rahmat (2020) di TK Pembina Gorontalo disusun berdasarkan pemetaan budaya lokal dilakukan sebelum penyusunan perencanaan pembelajaran. Pemetaan budaya lokal mengacu pada kondisi lingkungan masyarakat, mata pencaharian yang ada di masyarakat, adat kebiasaan yang berlaku di masyarakat, bahasa yang digunakan, makanan khas, cerita rakyat khas daerah, pertunjukan daerah, hasil kerajinan daerah, lagu daerah, permainan tradisional dan lainnya secara umum. Metode pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian dari Galuh dan Fauziah (2019), masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi karena guru belum memakai metode yang menyenangkan untuk anak usia dini dengan teman-teman sebayanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak meningkat dengan diterapkannya metode bermain peran dengan presentase dari data awal sebelum pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III. Sedangkan Nur Yuliani (2019) meneliti pengembangan model pembelajaran bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini di kabupaten takalar. Dari

penelitian terdahulu tersebut belum ada yang mengembangkan penelitian tentang pengembangan perangkat pembelajaran khusus metode main berbasis budaya lokal.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil observasi dan wawancara, pengembangan perangkat pembelajaran metode sosiodrama berbasis budaya lokal di TK Fathinah Kabupaten Majene telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Observasi dan validasi menunjukkan bahwa modul pembelajaran sosiodrama ini valid dengan rata-rata nilai 3,58. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Respon positif dari guru juga memperkuat keefektifan perangkat ini, dengan $\geq 90\%$ guru memberikan tanggapan yang sangat baik. Implementasi sosiodrama berbasis budaya lokal menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengembangkan perilaku prososial, seperti kerjasama dan interaksi sosial yang sehat, sesuai dengan tujuan kurikulum Merdeka.

Penelitian ini juga mengkonfirmasi bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya lokal dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam membangun hubungan sosial yang sehat pada anak usia dini. Persiapan yang matang, seperti penetapan topik dan pemetaan budaya lokal, sangat mendukung keberhasilan implementasi perangkat pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodi, M. I. (2008). *Moderasi dalam Pappasang Mandar: Studi Penegakan Hukum Pappasang di Mandar, Sulawesi Barat*.
- Direktorat Nilai Budaya. (2000). *Keterampilan, Strategi, dan Persaingan*. Download/20 internet/lomba-permainan.htm
- Dyah M. Sulistyati Sri Wahyaningsih I Wayan Wijania. *Buku panduan Guru. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia. 2021
- Galuh, B. P., & Fauziah, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B Di Tp Paud Mawar Ii Desa Tegalongok Kec. Koroncong Kab Pandeglang. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 4(1), 53-91.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Jumaita Nopriani Lubis. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871-4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Izza, H. (2020). Meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini melalui metode proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951-961.

- Junaedi, S. (2013). *Siamamasay, Siannuan Pamai: Mencintai, Menyayangi, Senang dan Bahagia, Susah dan Susah*. Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Lestari, Dya P. (2018). *Evektifitas Metode Bermain Peran Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak- Kanak Assalam 2 Sukarame*. Bandar Lampung.
- Mursid, M. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuridin. 2007. *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar*. Disertasi. Tidak Diterbitkan. Surabaya: UNESA
- Rusadi, N. Y. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Takalar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar)*.
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan Ke-2. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, C.R. (1997). *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Pendidikan Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prenhallindo
- Solehuddin. (2000). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung : FIP Universitas Pendidikan Indonesia
- Srihayati, H. (2016). *Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasaanak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru*. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 115–124. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v5i1.3686>
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Yusuf, W., & Rahmat, A. (2020). *Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Tk Negeri Pembina Telaga Kabupaten Gorontalo*. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 61-70.