

PENGEMBANGAN BONEKA TANGAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANTIKORUPSI PADA ANAK USIA DINI

Melinda Puspita Sari Jaya¹, Dwi Sri Susanti², Syarwani Ahmad³
^{1,2,3}Program Studi PG PAUD, FKIP, Universitas PGRI, Palembang, Indonesia
Email: sdwisri@gmail.com

Abstrak: Bercerita menggunakan boneka tangan ialah metode penyajian narasi dengan memakai perlengkapan peraga berbentuk boneka yang dimasukkan serta digerakan oleh tangan. Boneka dipilih karena cocok dengan karakter anak umur 4 – 5 tahun yang dapat melangsungkan representatif dunia pada tingkatan yang kongkrit. Berdasarkan hal tersebut maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi pada anak usia dini. Tujuan penelitian untuk mengembangkan boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau R&D. Hasil penelitian menunjukkan penilaian validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)” sedangkan penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli media mendapatkan kategori “Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)” kemudian hasil validasi penilaian guru mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94% sehingga penilaian yang dicapai oleh guru mendapatkan kategori “Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)”. Dari ketiga penilaian validator mendapat nilai rata-rata 91%, maka disimpulkan boneka tangan berbasis kearifan lokal ini mendapat kategori “Sangat Layak.”

Kata Kunci: Boneka Tangan, Kearifan Lokal, Pendidikan Anti Korupsi, Anak Usia Dini

Abstract: Storytelling using hand puppets is a method of presenting narratives using props in the form of dolls that are inserted and moved by hand. The doll was chosen because it fits the character of children aged 4-5 years who can carry out the representation of the world on a concrete level. Based on this, the problem in this research is how to develop hand puppets based on local wisdom as anti-corruption education media in early childhood. The purpose of the study was to develop hand puppets based on local wisdom as a medium for anti-corruption education in early childhood. The research method used is research and development or R&D. The results show that the material expert validator's assessment gets a feasibility percentage of 88% so that the assessment achieved by the material expert validator gets the category "Very Valid (can be used without revision)" while the media expert validator's assessment gets a feasibility percentage of 91% so that the assessment achieved by the media expert validator get the category "Very Valid (can be used without revision)" then the results of the validation of the teacher's assessment get a percentage of eligibility of 94% so that the assessment achieved by the teacher gets the category "Very Valid (can be used without revision)". From the three validator's assessments, the average score is 91%, it is concluded that this hand puppet based on local wisdom is in the "Very Eligible" category.

Keywords: Hand Puppets, Local Wisdom, Anti-Corruption Education, Early Childhood

PENDAHULUAN

Setiap negara memiliki keunikan dan kearifan lokal yang berbeda. Dengan kearifan lokal yang dimiliki setiap negara maka dapat dikatakan negara tersebut memiliki identitasnya. Kearifan lokal akan membawa setiap negara dikenal dimata negara lain. Budaya yang dipertunjukkan oleh masing-masing negara menjadi daya tarik wisatawan baik domestik maupun internasional.

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki banyak kearifan lokal. Indonesia terdiri dari tiga puluh empat provinsi yang setiap provinsinya mempunyai kearifan lokal yang beragam. Sumatera Selatan adalah satu dari tiga puluh empat provinsi di Indonesia. Sumatera Selatan terdiri dari tujuh belas kabupaten dan kota yaitu Kabupaten Ogan Komering Ulu, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Kabupaten Muara Enim, Kabupaten Lahat, Kabupaten Musi Rawas, Kabupaten Musi Banyuasin, Kabupaten Banyuasin, Kabupaten Empat Lawang, Kabupaten Ogan Ilir, Kota Palembang, Kota Pagaralam, Kota Lubuk Linggau, Kota Prabumulih, Kabupaten Panungkal Abab Lematang Ilir dan Kabupaten Musi Rawas Utara.

Palembang merupakan kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan. Kota ini dahulu pernah menjadi pusat Kerajaan Sriwijaya, sebelum kemudian berpindah ke Jambi. Bukit Siguntang, di bagian barat Kota Palembang, hingga sekarang masih dikeramatkan banyak orang dan dianggap sebagai bekas pusat kesucian di masa lalu. Kota Palembang terus berbenah. Selain terus menggarap proyek infrastruktur utama untuk Asian Games 2018, pemerintah daerah juga membangun infrastruktur penunjang untuk kenyamanan dan memikat tamu atau wisatawan ketika singgah di Palembang (Kompas.id, 2018)

Kota Palembang adalah kota tertua di Indonesia, berada di Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan kota terbesar kedua setelah Medan. Palembang memiliki banyak kearifan lokal yang berkembang dan dikenal di kalangan masyarakatnya. Kearifan lokal Palembang yaitu rumah adat, seni tari, pakaian adat, senjata adat, lagu daerah, bahasa, suku dan makanan khas. Pakaian adat Palembang adalah kearifan lokal yang telah dikenal masyarakat baik lokal maupun

internasional. Palembang memiliki pakaian adat yang dinamakan Kain Songket.

Songket dijadikan sebagai kain tradisional yang banyak digunakan di kalangan masyarakat Palembang. Kain Songket biasanya digunakan untuk acara formal seperti pernikahan. Sekarang untuk menunjang kearifan lokal Palembang dan memperkenalkannya kepada wisatawan, kain Songket ini banyak dimodifikasi menggunakan miniatur boneka. Beberapa pengrajin Songket membuat boneka yang menggunakan Songket sebagai bajunya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan boneka tangan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Boneka tangan yang akan dikembangkan menggunakan Kain Songket Palembang. Hal ini ditujukan untuk memperkenalkan kearifan lokal Palembang yang dilihat dari sisi pakaian adat. Boneka tangan biasanya digunakan untuk pembelajaran anak usia dini. Biasanya guru PAUD akan menggunakan boneka tangan untuk bercerita.

Pendidikan antikorupsi semestinya dapat diajarkan sejak usia dini. Di dalam pendidikan antikorupsi terdapat sembilan nilai integritas yang dapat dipekenalkan dan menjadi pembelajaran untuk anak usia dini. Mengajarkan pendidikan antikorupsi dapat menanamkan nilai kejujuran, kedisiplinan, keberanian dan adil bagi anak usia dini. Beberapa poin-poin tersebut merupakan empat dari sembilan nilai integritas antikorupsi. Menurut (KPK, 2019) sembilan nilai antikorupsi yaitu jujur, peduli, disiplin, mandiri, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, berani, dan adil.

Sejalan dengan penelitian yang ditulis oleh (Padilah, 2018) dkk yang berjudul "Sosialisasi Inovasi Media Pembelajaran Permainan Tunas Integritas Untuk Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD Kasih Bunda Yuliani Kec. Ilir Barat I." Permainan yang disosialisasikan dalam penelitian ini yaitu Permainan Tunas Integritas dengan judul "Keranjang Bolong". Permainan Tunas Integritas ini merupakan salah satu program pendidikan karakter (anti korupsi) untuk jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) yang dikembangkan oleh *Anti Corruption Learning Centre (ACLC)* Pendidikan dan Pelayanan Masyarakat (Dikyanmas) Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Melalui kegiatan sosialisasi yang dilakukan, peserta mendapatkan referensi mengenai jenis-jenis permainan yang dapat digunakan dalam menstimulasi keenam

aspek perkembangan anak dan mengembangkan pendidikan karakter sejak usia dini.

Sama halnya dengan penelitian yang ditulis oleh (Jaya, 2021) dkk tentang "Implementasi Media Pembelajaran Antikorupsi Dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD SPS Arrayan." Dalam penelitian ini penulis menjelaskan tentang karakter antikorupsi penting ditanamkan sedini mungkin pada anak agar menjadi generasi bermoral nantinya. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan moral anak usia 4-5 tahun melalui implementasi media anti korupsi. Dari hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan moral anak melalui implementasi media pembelajaran antikorupsi dengan skor pada pra siklus 29,2 dengan kategori mulai berkembang, meningkat menjadi 41,9 pada siklus I dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan mengalami peningkatan sebesar 58,8 pada siklus II kategori berkembang sesuai harapan

Pendidikan antikorupsi penting diajarkan untuk anak usia dini. pembelajaran pendidikan antikorupsi di PAUD/TK/RA dapat disampaikan melalui media permainan. Seperti dalam kedua penelitian yang disebutkan diatas. Pendidikan antikorupsi dapat menanamkan nilai antikorupsi bagi anak dan dapat meningkatkan moral anak.

Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan media boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi. Hal ini ditujukan untuk mengembangkan kearifan lokal yang ada di Palembang yaitu kain Songket Melalui media boneka tangan yang akan dirancang dan diinovasikan dengan kain Songket, anak usia dini diharapkan dapat mengenal salah satu kearifan lokal yang dimiliki Palembang. Tidak hanya itu, melalui penelitian ini penulis mengharapkan media boneka tangan berbasis kearifan lokal dapat menanamkan sembilan nilai integritas anti korupsi bagi anak usia dini. Sembilan nilai tersebut dapat menjadi penanaman moral yang akan diterapkan bagi anak usia dini.

Setelah melakukan observasi dan wawancara ke RA Muslimat NU 2 Palembang, penulis menemukan dua masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Di RA Muslimat NU 2 Palembang masih kurang pembelajaran tentang kebudayaan atau kearifan lokal Palembang, yang salah satunya adalah kain khas Palembang yaitu kain Songket. Dari observasi yang peneliti lakukan anak-anak disana hanya belajar sekilas tentang kearifan lokal Palembang yaitu "Rumah Limas" itupun hanya di Tema Lingkunganku.

Selebihnya anak-anak hanya dikenalkan dengan Tari Tanggai ketika acara Akhirusannah. Untuk pembelajaran sembilan nilai antikorupsi anak-anak di RA Muslimat NU 2 Palembang, juga belum pernah diajarkan oleh guru disana. Dari kedua permasalahan ini, peneliti bermaksud mengambil judul penelitian "Pengembangan Boneka Tangan Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pendidikan AntiKorupsi bagi Anak Usia Dini."

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan atau dalam Bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2014, p. 407) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam kegiatan pengembangan media boneka tangan berbasis kearifan lokal ini haruslah betul-betul memperhatikan perkembangan anak usia dini. Hal tersebut dimaksudkan agar dalam penggunaan media boneka tangan berbasis kearifan lokal ini benar-benar dapat memberikan nilai manfaat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu agar pengembangan ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang telah ada.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall melalui tujuh tahapan pengembangan yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleges*) (2) perencanaan (*planning*) (3) pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*).

Perencanaan Pengembangan Model

Menurut Borg and Gall terdapat sepuluh langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini penulis membatasi tujuh langkah prosedur penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal/*Research and Information Collecting*

Pada langkah ini peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi untuk menelaah, menyelidiki dan mengumpulkan informasi.

Langkah ini dilakukan dengan datang ke RA Muslimat NU 2 Palembang.

a. **Pemilihan Sekolah**

Adapun lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah RA Muslimat NU 2 Palembang. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Dengan alamat di Jl. Anodillah II No 2361/48 Kec. Ilir Timur 1 Palembang. Lokasi ini menjadi tempat dilaksanakannya penelitian dengan pertimbangan.

- a) Kepala sekolah dan guru cukup terbuka untuk peneliti memperkenalkan media berbasis kearifan lokal sebagai pendidikan antikorupsi bagi anak usia dini.
 - b) Sekolah ini mempunyai dua kelas yaitu kelas A dan kelas B. Kedua kelas ini sudah dibagi berdasarkan tingkatan umur siswa.
 - c) Sekolah ini adalah tempat peneliti mengajar.
- b. **Pemilihan Media**

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu boneka tangan berbasis kearifan lokal. Pemilihan media ini didasarkan oleh beberapa alasan yaitu salah satunya karena kurangnya penggunaan media berbasis kearifan lokal dalam kegiatan belajar mengajar pada sekolah tujuan.

c. **Analisis Kebutuhan**

Observasi merupakan langkah awal dalam R & D yang dilakukan oleh peneliti ini. Observasi dilakukan peneliti di sekolah yang bersangkutan. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media boneka tangan berbasis kearifan lokal sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang pendidikan antikorupsi pada anak usia dini.

2) Perencanaan/Planning

Sebelum melakukan perencanaan dalam mendesain media pendidikan yang dikembangkan, peneliti melakukan metode observasi wawancara terlebih dahulu pada tahap pengumpulan informasi. Kemudian peneliti mengembangkan media pendidikan berupa boneka tangan berbasis kearifan lokal. Dalam perencanaan ini, peneliti menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam mendesain boneka tangan tersebut. Beberapa bahan yang dibutuhkan yaitu: kain flanel, benang dan jarum jahit, lem bakar serta potongan kain Songket Palembang. Dalam pengumpulan bahan-bahan tersebut bisa dilakukan dengan cara membeli di toko pernak-pernik bisa juga dengan membuat media sendiri bila menguasai.

3) Pengembangan Format Produk Awal/Develop Preliminary Form of Product

Langkah pengembangan dalam penelitian ini yaitu dimana konsep yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan konsep yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya. Artinya tahapan ini merupakan tahapan dalam pembuatan produk. Desain produk dirancang dengan menjahit dan menyatukan bahan-bahan yang ada menjadi boneka tangan berbasis kearifan lokal. Bahan-bahan yang telah dikumpulkan dalam tahap desain dirangkai menjadi satu produk yaitu boneka tangan berbasis kearifan lokal.

4) Uji Coba Awal/Preliminary Field Testing

Peneliti melakukan uji coba terbatas pada peralok awal di lapang yang melibatkan satu kelas, yaitu kelas B1 Selama uji coba berlangsung, peneliti akan mencoba produk dalam kegiatan pembelajaran, intalunya produk ini peneliti akan mengajarkan pendidikan antikorupsi untuk anak usia dini.

Setelah uji coba awal media boneka tangan berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dievaluasi terlebih dahulu. Evaluasi yang dilakukan adalah uji validasi pada media boneka tangan berbasis kearifan lokal tersebut. Validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Anak Usia Dini Universitas PGRI Palembang. Hasil dari validasi yaitu untuk memperbaiki media boneka tangan berbasis kearifan lokal. Berdasarkan hal tersebut, maka didapatkan hasil validasi dengan rata-rata yang diperoleh dan nantinya akan menentukan boneka tangan berbasis kearifan lokal dengan kriteria valid atau tidak.

5) Revisi Produk/Main Product Revision

Pada tahap ini peneliti akan melakukan revisi berdasarkan hasil validasi yaitu perbaikan dan penyempurnaan terhadap media boneka tangan berbasis kearifan lokal.

6) Uji Coba Lapangan/Main Field Testing

Melakukan uji coba lapangan. Pada tahap ini peneliti hanya fokus di satu sekolah. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Dari uji lapangan maka akan diperoleh keberhasilan penggunaan media boneka tangan berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pendidikan antikorupsi.

7) Revisi Produk/Operational Product Revision

Melakukan revisi setelah uji coba lapangan, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk materi divalidasi oleh satu ahli materi yaitu Bapak Dr. Edi Harapan, M.Pd, hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Penilaian validasi oleh ahli media di atas diketahui pada aspek kesesuaian isi mendapat nilai 24, bahasa mendapat nilai 12 dan penjelasan mendapat nilai 6. Jika dibuat ke dalam bentuk grafik maka perbandingan hasil ketiga aspek yaitu sebagai berikut:

Total skor untuk kedua aspek penilaian ini yaitu: $24 + 12 + 6 = 42$. Hasil ini selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Akbar (2012: p.49-50) adalah sebagai berikut:

$$V_m = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_m = Validasi ahli materi/isi
 T_{Se} = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)
 T_{Sh} = Total skor yang diharapkan
 100% = Konstanta

Jika hasil validasi ahli media dihitung:

$$V_d = \frac{42}{48} \times 100\% = 87,5\%$$

jika dibulatkan menjadi 88%

Interprestasi data yang digunakan untuk menafsirkan analisis data responden diadaptasi dari (Sriwiyana, 2011, p. 147). Sebagai pedoman interpretasi ditetapkan kriteria pada tabel berikut.

TABEL 1 KRITERIA KEVALIDAN PENGGUNAAN MATERI DAN MEDIA DALAM PENGEMBANGAN BONEKA TANGAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANTIKORUPSI PADA ANAK USIA DINI

No.	Kriteria	Tingkat Validitas
1.	86% - 100%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2.	70% - 85%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi)
3.	60% - 69%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)

4. 0% - 59% Sangat Tidak Valid
 (Sumber: diadaptasi dari (Sriwiyana, 2011, p. 147)

Hasil yang didapatkan dari validasi ahli materi yaitu 88%. Jika diinterpretasikan menggunakan tabel 3 angka 88% berada pada tingkat validitas **sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)**.

Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk media divalidasi oleh satu ahli media yaitu Ibu Dessi Andriani, S.Pd.AUD, M.M, hasil validasi oleh ahli media diketahui pada aspek kesesuaian media mendapat nilai 17 sedangkan penampilan dan kualitas media mendapat nilai 12.

Total skor untuk kedua aspek penilaian ini yaitu: $17 + 12 = 29$. Hasil ini selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Akbar (2012: p.49-50) adalah sebagai berikut:

$$V_d = \frac{T_{Se}}{T_{Sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V_d = Validasi ahli desain
 T_{Se} = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)
 T_{Sh} = Total skor yang diharapkan
 100% = Konstanta

Jika hasil validasi ahli media dihitung:

$$V_d = \frac{29}{32} \times 100\% = 90,6\%$$

jika dibulatkan menjadi 91%

Hasil yang didapatkan dari validasi ahli media/desain yaitu 91%. Jika diinterpretasikan menggunakan tabel 3 angka 91% berada pada tingkat validitas **sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)**.

Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media maka didapat saran dari validator, kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk. Dari revisi hasil uji coba yang dilakukan dengan para ahli, produk layak diuji coba lapangan tetapi dengan revisi sesuai saran. Berikut ini desain produk akhir:



Gambar 1. Desain Produk Akhir

Validasi Penilaian Guru

Untuk uji coba lapangan peneliti meminta bantuan salah satu guru di RA Muslimat NU 2 Palembang yaitu wali kelas B1 Ibu Woro Subekti, S.Pd, Gr untuk menilai produk yang dikembangkan dari berbagai aspek. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Hasil penilaian validasi oleh ahli media (guru) diketahui pada aspek kesesuaian media mendapat nilai 18 sedangkan penampilan dan kualitas media mendapat nilai 12. Jika dibuat ke dalam bentuk grafik maka perbandingan hasil aspek pertama dan kedua yaitu sebagai berikut:

Total skor untuk kedua aspek penilaian ini yaitu: $18 + 12 = 30$. Hasil ini selanjutnya akan dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari (Sriwiyana, 2011, pp. 49-50) adalah sebagai berikut:

$$Vd = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vd = Validasi ahli desain

Tse = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

100% = Konstanta

Jika hasil validasi ahli media dihitung:

$$Vd = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\% \text{ jika}$$

dibulatkan menjadi 94%

Hasil yang didapatkan dari validasi ahli media/desain yaitu 94%. Jika diinterpretasikan menggunakan tabel 3 angka 94% berada pada tingkat validitas **sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)**.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model penelitian Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono (2019: 404) menjadi 10 langkah penggunaan metode *Research and Development*. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan produk pada boneka tangan berbasis kearifan lokal ini hanya dilakukan sampai tahap ketujuh yaitu: tahap potensi masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk dan tahap revisi produk. Pada tahap awal potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah untuk mengamati keadaan dan pengadaan media yang digunakan dalam pembelajaran di RA Muslimat NU 2 Palembang. Dari hasil pengamatan ini ditemukan bahwa di RA Muslimat NU 2 Palembang belum ada media boneka tangan yang berbasis kearifan lokal.

Pada tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengembangkan media boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi pada anak usia dini. Pengumpulan data ini dilakukan dengan observasi dan studi pustaka dengan menggunakan buku dan jurnal. Lalu selanjutnya, peneliti merancang desain produk yang akan dikembangkan. Desain produk ini menggunakan kain flannel yang dimodifikasi dengan Kain Songket khas Palembang ditambah dengan aksesoris layaknya pengantin Palembang. Setelah itu desain produk divalidasi oleh validator, produk dikatakan layak untuk di uji coba kepada anak didik tanpa revisi.

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi ke sekolah yaitu di RA Muslimat NU 2 Palembang. Diketahui bahwa di RA Muslimat NU 2 Palembang media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga anak tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran kemudian media boneka tangan berbasis kearifan lokal belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diujicobakan, validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi dan dua ahli media yang merupakan ahli pada bidangnya.

Total Gabungan Penilaian Validator

Hasil gabungan penilaian validator dihitung menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Akbar (2012: p.49-50) adalah sebagai berikut:

$$V_t = \frac{V_m + V_d + V_{d'}}{3} = \dots\%$$

Keterangan:

V_t = Validasi total/gabungan

V_m = Validasi ahli media

V_d = Validasi ahli desain

100% = Konstanta

Jika hasil validasi ahli media dihitung:

$$V_t = \frac{88 + 91 + 94}{3} = 91\%$$

Hasil yang didapatkan dari validasi total/gabungan yaitu 91%. Jika diinterpretasikan menggunakan tabel 3 angka 91% berada pada tingkat validitas **sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)**.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yaitu telah dikembangkan sebuah produk boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi pada anak usia dini, boneka tangan berbasis kearifan lokal ini dibuat dengan bahan dasar kain flannel yang dimodifikasi dengan kain songket Palembang dan hiasan-hiasan layaknya seperti pengantin Palembang. Dengan membuat boneka tangan berbasis kearifan lokal ini anak dapat mengenal kebudayaan Palembang yaitu kain songket. Selain itu melalui metode bercerita menggunakan media boneka tangan ini peneliti mengajarkan sembilan nilai antikorupsi yaitu jujur, peduli, disiplin, mandiri, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, berani, dan adil.

Penilaian validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 88% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)” sedangkan penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli media mendapatkan kategori “Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)” kemudian hasil validasi penilaian guru mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94% sehingga penilaian yang dicapai oleh guru mendapatkan kategori “Sangat Valid (dapat

digunakan tanpa revisi)”. Dari ketiga penilaian validator mendapat nilai rata-rata 91%, maka disimpulkan boneka tangan berbasis kearifan lokal ini mendapat kategori “Sangat Layak.”

REFERENSI

- Alimin. (2018, Mei 05). Menggali Kearifan Lokal Sumatera Selatan melalui Pederstrian Jalan Jenderal Sudirman. *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas PGRI Palembang*.
- Ambarwati, D. (2021). Penguatan Integritas Anti Korupsi bagi Anak melalui Maninan Edukatif Terajana di Desa Balesari. *Jurnal Deikasi Hukum*, 7(1), 1-18.
- Jaya, M. P. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Anti Korupsi dalam Meningkatkan Moral Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD SPS Arrayan. *Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya*, 8(1)
- Kompas.id. (2018, April 28). *Jalur Pedestrian jadi Ruang Kreatif Warga*. Retrieved Januari 01, 2018, from <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2017/03/24/jalurpedestrian-jadi-ruang-kreatif-warga/>
- KPK. (2019). *9 Nilai Antikorupsi untuk Memperkokoh Jati Diri Insan Perbendaharaan*. Retrieved Januari 01, 2022, from Memantapkan Pemahaman <http://www.djpb.kemenkeu.go.id/kppn/surabaya/id/data-publikasi/artikel/2886-memantapkan-pemahaman-9-nilai-antikorupsi>.
- Mulyani, S. (2013). Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*, 1(2).
- Nurinten, D. (2016). Kearifan Lokal sebagai Media Pendidikan Karakter Antikorupsi pada Anak Usia Dini melalui Strategi Dongkrak. *INTEGRITAS*, 2(1), 135-154.
- Padilah. (2018). Sosialisasi Inovasi Media Pembelajaran Permainan Tunas Integritas untuk Perkembangan Anak Usia Dini di PAUD Kasih Bunda Yuliani Kec. Ilir Barat I. *Wahana Dedikasi*, 1(2).
- Sriwijana, S. A. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

