**Pengembangan Permainan Tradisional *Didi Lauro*
untuk Menanamkan Nilai Moral Anak Usia Dini di Kota Palu**

Rosmiani¹

Universitas Muhammadiyah Palu
hasanuddinrosmiani@gmail.com

Agustan²

Universitas Tadulako
agustan@untad.ac.id

Muhammad Idham Asfar³

Universitas Muhammadiyah Palu
muhammadidhamasfar@gmail.com

Armina M⁴

Universitas Tadulako
armimuchtar050993@gmail.com

Korespondensi: Rosmiani, hasanuddinrosmiani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Berpendekatan *research and development* yang menggunakan model *four D*. Subjek penelitian terdiri atas lima belas orang guru di TK Negeri Pembina Palu Utara untuk mendeskripsikan pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro* guna menanamkan nilai moral anak usia dini di Kota Palu, menggambarkan desain pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro* untuk menanamkan nilai moral anak usia dini di Kota Palu, dan mendeskripsikan tingkat kepraktisan dan keefektifan permainan tradisional *Didi Lauro* untuk menanamkan nilai moral anak usia dini di Kota Palu. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif dengan cara mendeskripsikan hasil temuan secara kualitatif dan kuantitatif. Gambaran tingkat kebutuhan pengembangan permainan tradisional *Didi lauro* untuk menanamkan nilai moral bagi anak usia dini di Kota Palu, pada empat aspek; (1) kurikulum, (2) modul, (3) alat peraga, dan (4) instrumen. Tingkat kebutuhan kurikulum 66,6%, modul 60%, alat peraga 53,3%, dan instrumen 73,3%. Desain pengembangan mencakup desain pola permainan, istilah, dan lagu yang dinyanyikan sesuai respon guru mencapai 80%, validitas kepraktisan permainan mencapai 80% berindikator (a) mudah dipahami, (b) menyenangkan, (c) menghibur, dan (d) tepat sasaran. Validitas keefektifan permainan 73,3% berindikator (a) cepat dalam capaian target, (b) singkat dalam penggunaan waktu, dan (c) kejelasan hasil yang ditemukan. Hasil tersebut menunjukkan permainan tradisional *Didi lauro* memiliki validitas kepraktisan dan keefektifan yang tinggi untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini di Kota Palu.

Kata Kunci: permainan tradisional, didi lauro, nilai moral

PENDAHULUAN

Permainan tradisional *Didi lauro* adalah satu permainan tradisional yang ada di Kota Palu yang telah dikenal sejak dahulu sebagai warisan kekayaan budaya lokal yang

beragam disetiap daerah di Indonesia. Namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan warisan budaya tersebut tergerus dengan adanya permainan yang lebih modern dan diminati anak-anak.

Permainan modern di masa kini seperti *game online* dan penggunaan *gadget* untuk anak usia dini berdampak buruk bagi perilaku anak seperti suka marah, malas bergerak, dan anak cenderung tidak peduli pada keluarga dan lingkungannya, suka berbicara kasar, tidak punya rasa tanggung jawab, dan memiliki sifat ego yang tinggi.

Masalah yang ditemukan di beberapa PAUD Kota Palu, adalah keterbatasan pengetahuan guru terhadap permainan tradisional sehingga tidak dapat melakukan pembelajaran kepada anak didik mengenai permainan tersebut. Penelitian tentang permainan tradisional yang ada di Kota Palu ini telah dilakukan, namun penelitian tentang permainan tradisional *Didi lauro* dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia dini belum pernah dilakukan. Sehingga hal ini menjadi penting untuk diteliti guna dijadikan referensi bagi pengembangan bahan pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Seiring pergantian generasi, permainan tradisional *Didi lauro* di ambang kepunahan sebab sumber tertulis tentang permainan tersebut kurang, sehingga peneliti mengalami kesulitan dalam pencarian referensi kepustakaan. Tetapi masih ada beberapa orang informan kunci yang mengetahui permainan tersebut yang dapat dijadikan sumber informasi yang akurat.

Permainan tradisional *Didi lauro* memiliki banyak manfaat yang dapat dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai moral yang penting untuk perkembangan mental dan perilaku positif anak di masa yang akan datang. Nilai-nilai moral yang ditemukan dalam permainan tradisional *Didi lauro* dapat sosialisasikan dalam keluarga antara lain, siap menerima kekalahan, punya rasa tanggung jawab, siap menerima pendapat orang lain, jujur, pantang menyerah, dan rasa percaya diri yang tinggi dan sabar.

Berdasarkan uraian masalah yang ada di lapangan, penelitian ini dilakukan sebagai upaya pengembangan permainan tradisional *Didi lauro* guna menanamkan nilai-nilai moral kejujuran, tanggung jawab, dan kesabaran bagi anak usia dini di Kota Palu yang memberi manfaat bagi pengembangan karakter anak sebagai landasan pembentukan moral secara positif.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) dengan model penelitian *Four D* (4D) berdasarkan pendapat

Thiagarajan (1974) dalam Sugiyono (2019:37—38) yang terdiri atas empat komponen langkah penelitian yakni; (1) *Define* (pendefinisian) yakni menganalisis kebutuhan dalam pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro*, menganalisis kemampuan guru dalam mengembangkan permainan tradisional *Didi Lauro*, dan menganalisis konsep pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro*; (2) *Desain* (perancangan) yakni merancang langkah-langkah pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro*, merancang model pengembangan permainan *Didi Lauro* sesuai dengan kondisi kekinian yang menyenangkan bagi anak-anak, dan merancang cara penerapan metode pembelajaran pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro* di TK Neg. Pembina Palu Utara secara efisien dan efektif; (3) *Development* (pengembangan) yakni membuat modul pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro* bagi guru TK Neg. Pembina Palu Utara sebagai acuan dalam pembelajaran. Penerapan model *Four D* pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan).

HASIL

Hasil penelitian pengembangan permainan tradisional *Didi lauro* mencakup tiga fokus yakni (1) penggambaran tingkat kebutuhan pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro* untuk menanamkan nilai moral anak usia dini di Kota Palu, (2) penggambaran desain pengembangan permainan tradisional *Didi Lauro* untuk menanamkan nilai moral anak usia dini di Kota Palu, dan (3) pendeskripsiaan tingkat kepraktisan dan keefektifan permainan tradisional *Didi Lauro* untuk menanamkan nilai moral anak usia dini di Kota Palu. Berikut pembahasan hasil penelitian tersebut.

(1) Gambaran Tingkat Kebutuhan Pengembangan Permainan Tradisional *Didi Lauro*

Gambaran tingkat kebutuhan pengembangan permainan tradisional *Didi lauro* berdasarkan LOAG dan ARG, pengembangan tersebut memerlukan (1) kurikulum, (2) modul, (3) alat peraga, (4) instrumen (observasi dan evaluasi). Respon guru terhadap tingkat kebutuhan kurikulum, modul, alat peraga, dan instrumen observasi dan evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Persentase Tingkat Kebutuhan Kurikulum

No.	Informan	Tingkat Kebutuhan Kurikulum Pengembangan Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>			
		1	2	3	4

1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	-	√
3	IS	-	-	√	-
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	√	-
7.	Lu	-	-	√	√
8.	Ma	-	-	-	√
9.	Ar	-	-	-	√
10.	Cu	-	-	-	√
11.	Sa	-	-	√	-
12.	NC	-	-	-	√
13.	No	-	-	-	√
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	√	-
				5	10
	Persentase	0%	0%	33,3%	66,7%

Keterangan: 1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat baik

Tabel 1.2 Persentase Tingkat Kebutuhan Modul

No.	Informan	Tingkat Kebutuhan Modul Pengembangan Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>			
		1	2	3	4
1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	-	√
3	IS	-	-	√	-
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	√	-
7.	Lu	-	-	√	-
8.	Ma	-	-	-	-
9.	Ar	-	-	-	√
10.	Cu	-	-	-	√

11.	Sa	-	-	√	-
12.	NC	-	-	√	-
13.	No	-	-	-	√
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	√	-
				6	9
	Persentase	0%	0%	40%	60%

Keterangan: 1= Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat baik

Tabel 1.3 Persentase Tingkat Kebutuhan Alat Peraga

No.	Informan	Tingkat Kebutuhan Alat Peraga Pengembangan Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>			
		1	2	3	4
1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	-	√
3	IS	-	-	√	-
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	√	-
7.	Lu	-	-	√	-
8.	Ma	-	-	-	-
9.	Ar	-	-	-	√
10.	Cu	-	-	-	√
11.	Sa	-	-	√	-
12.	NC	-	-	√	-
13.	No	-	-	√	-
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	√	-
				7	8
	Persentase	0%	0%	46,7%	53,3%

Keterangan: 1= Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat baik

Tabel 1.4 Persentase Tingkat Kebutuhan Instrumen Observasi dan Evaluasi

No.	Informan	Tingkat Kebutuhan Instrumen Observasi & Evaluasi
-----	----------	--

		Pengembangan Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>			
		1	2	3	4
1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	-	√
3	IS	-	-	√	-
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	-	√
7.	Lu	-	-	√	-
8.	Ma	-	-	-	√
9.	Ar	-	-	-	√
10.	Cu	-	-	-	√
11.	Sa	-	-	-	√
12.	NC	-	-	-	√
13.	No	-	-	√	-
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	√	-
				4	11
	Persentase	0%	0%	26,7%	73,3%

Keterangan: 1= Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat baik

(2) Gambaran Desain Pengembangan Permainan Tradisional *Didi Lauro*

Gambaran desain pengembangan permainan tradisional *Didi lauro* mencakup pola permainan, istilah-istilah yang digunakan, dan lagu-lagu yang dinyanyikan, yang dipaparkan pada tabel berikut

Tabel 2.1 Pengembangan Pola Permainan Tradisional *Didi lauro*

No.	Pola Asli Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>	Pola Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i> setelah dikembangkan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan tongkat Tadulako 2. Menyiapkan kukuran kelapa 3. Tempurung kelapa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan tongkat <i>Tadulako</i> 2. Kukuran kelapa tidak digunakan karena berbahaya saat digunakan

		<p>3. Menyiapkan hadiah berupa gambar</p> <p>4. Menyiapkan tempurung kelapa atau benda (botol, kardus, dll) yang dapat digunakan untuk tanda (pos pemberhentian dan tempat berputar).</p>
2	Tidak memakai cara <i>hompimpah</i> dalam mencari pemimpin (<i>Tadulako</i>).	Memakai cara <i>hompimpah</i> dalam menentukan pemimpin (<i>Tadulako</i>). Bagi yang kalah mengakui kekalahan dan bagi yang menang harus siap jadi <i>Tadulako</i> .
3	Pemain berjejer dan menunjuk sendiri <i>Tadulako</i> .	Para pemain berkumpul melingkar untuk memilih <i>Tadulako</i> dengan cara mengayun-ayunkan tangannya menutup matanya sambil menyanyikan syair <i>reme-reme vula, vula rimantilayo, tuvu kami ,mata kami ku ku mbakaya</i> , dan dilakukan berulang-ulang sampai anak-anak tersebut mendapatkan <i>Tadulako</i> yang akan memimpin permainan.
4	Setelah <i>Tadulako</i> ditetapkan, para pemain berjalan mengelilingi <i>Tadulako</i> dan patuh terhadap perintah <i>Tadulako</i> .	Setelah <i>Tadulako</i> didapatkan, pemimpin dan pemain lainnya mengatur atau mempersiapkan alat permainan dalam area permainan, <i>Tadulako</i> mencari posisi berdiri dan pemain

		<p>lainnya mengatur posisi tempurung kelapa atau benda (botol, kardus, dll) yang dapat digunakan untuk tanda (pos pemberhentian dan tempat berputar) untuk dijadikan sebagai pos 1 dan pos 2, yg akan digunakan pemain untuk berputar-putar sambil menyanyikan lagu <i>Didi lauro</i>.</p>
5	<p>Pemain berjalan sambil menyanyikan lagu <i>Didi lauro</i> mengelilingi <i>Tadulako</i> sambil memasuki bawah lengan <i>Tadulako</i> yang tetap berpegang pada tiang. Setelah pemain puas mengelilingi <i>Tadulako</i>, para pemain berhenti berjalan dan membentuk satu barisan secara bersaf di hadapan <i>Tadulakonya</i>. Pada saat mereka berhenti, nyanyianpun dihentikan.</p>	<p>Pemain berjejer dan memulai permainan dengan menyanyikan lagu <i>Didi lauro</i> sambil berputar mengelilingi pos 1 dan pos 2 berulang ulang dan menuju bawah lengan <i>Tadulako</i>. Lirik lagu <i>Didi lauro</i> yaitu Setelah pemain berputar-putar sambil terus menyanyikan lagu <i>Didi lauro</i>, sampai melewati bawah lengan <i>Tadulako</i>, maka tugas <i>Tadulakolah</i> yang akan melakukan penghentian, Pemain dengan ditanda, tongkat yang dipegangnya diangkat dan dihentakkan. Pemain yang tepat berada di bawah lengan <i>Tadulako</i>, maka dia akan diambil keluar dari barisan, dan disuruh memilih pos mana yang akan di tempati.</p>

6	<p><i>Tadulako</i> mengambil tempurung kelapa dan kukuran kelapa yang sudah disediakan dan selanjutnya <i>Tadulako</i> memanggil anak-anak atau para pemain untuk membagikan hasil yang sementara dikukur. Pada pemain mendekat, <i>Tadulako</i> ini berlari sambil membawa hasil kukuran kelapa tadi, sehingga para pemain berlomba mengejar <i>Tadulako</i>. Para pemain yang mendapatkan pemimpin atau <i>Tadulako</i> terlebih dahulu maka dialah yang akan menjadi <i>Tadulako</i> berikutnya.</p> <p>Tetapi walaupun calon <i>Tadulako</i> sudah ada penggantinya sebelum permainan dilanjutkan maka sudah jadi aturan semua pemain harus memegang pundak atau kepala pemimpin yang sudah terkejar tadi. Permainan ini dilakukan dan diulang-ulang terus hingga anak-anak atau para pemain merasa puas.</p>	<p>Nyanyian ini dilakukan dan diulang terus menerus sampai pemain semuanya sudah menempati pos yang dipilihnya. Kemudian <i>Tadulako</i> membuat garis tengah diantara pos pemain, dan menyerahkan tongkatnya kepada pemain bertanda <i>biru</i> dan pemain bertanda <i>merah</i> untuk dipegang oleh pemain <i>biru</i> dan pemain <i>merah</i>. Kemudian <i>Tadulako</i> menghitung <i>sangu,randua, tatalu</i>, kemudian pemain yang ada di pos <i>biru</i> dan <i>merah</i> saling tarik-menarik, dan jika sudah ada pemain yang melewati garis lawan maka kelompoknya sudah dinyatakan kalah dan pemain yang menang akan berkumpul lagi untuk mencari <i>Tadulako</i> yang baru. Kemudian pemain berkumpul lagi untuk mengulang permainan dan bersama-sama menyanyikan lagu dengan gembira bersuka ria.</p>
---	---	--

Tabel 2.2 Pengembangan Lagu Permainan Tradisional *Didi Lauro*

1	Lagu Asli <i>Didi Lauro</i> tanpa musik	Lagu <i>Didi Lauro</i> diaransemen dengan musik agar lebih menarik
---	---	--

2	<p>Tidak menggunakan lagu hompimpah dalam memilih <i>Tadulako</i></p>	<p>Lagu yang digunakan setelah dikembangkan:</p> <p>Lagu 1 (lagu hompimpah):</p> <p><i>Reme-reme vula</i> (terang bulan di angkasa)</p> <p><i>Vula Rimantilayo</i> (kami berdiri sambil tutup mata)</p> <p><i>Tuvu kami</i> (hidup kami)</p> <p><i>Mata kami</i> (mata Kami)</p> <p><i>Ku ku mbakaya</i> (kemudian dibuka)</p>
3	<p><i>Didi lauro</i> (tarik rotan)</p> <p><i>Sampe soro bailo</i> (sampai terlepas)</p> <p><i>Naresimo tawamparia pesua</i> (di tempat inilah kita berkumpul dan masuklah).</p>	<p>Menggunakan alat musik:</p> <p>Lagu 2: (Lagu utuh <i>Didi lauro</i>):</p> <p><i>Didi lauro</i> (rotan yang ditarik)</p> <p><i>sampe soro bailo</i> (sampai terlepas <i>bailo</i>)</p> <p><i>I sema makabu</i> (siapa yang terlepas)</p> <p><i>Rataja saito</i> (ditarik)</p> <p><i>Balengga mpetaja</i> (orang yang menarik)</p> <p><i>Sangana I bilo</i> (namanya si bilo)</p> <p><i>Nesitui vinga</i> (saling pegang pundak)</p> <p><i>Nisuamo ri bolo</i> (masuk dilorong)</p> <p><i>Santangana mobila</i> (yang lainnya menghitung)</p> <p><i>Tulimanggi tanggita</i> (sambil melihat-lihat)</p> <p><i>Malea matana</i> (ketika lengah)</p> <p><i>Racida rasaka</i> (ditangkap)</p> <p><i>I sema rasaka</i> (siapa yang ditangkap)</p> <p><i>Ratani akata</i> (dipisahkan)</p>

		<p><i>Mangana bilana</i> (cukupkan hitungannya)</p> <p><i>Pade rauranaka</i> (baru dikembalikan)</p> <p><i>Parembana ritumo</i> (jalan beriringan)</p> <p><i>Rata topo mamimo</i> (diintai memang)</p> <p><i>Mamosupa ntotomo</i> (ketika sudah dekat sekali)</p> <p><i>Positaja ntedemo</i> (tarik erat-erat)</p> <p><i>Yayaya! Rasa katamo</i>(Yayaya! Tangkap)</p> <p><i>Yayaya! Rau pitamo</i>(Yayaya! Dijepit)</p> <p><i>Yayaya! Pakatedemo</i>(Yayaya! Peluk erat-erat)</p> <p><i>Yayaya! Taniakamo</i>(Yayaya! Dipisahkan).</p>
--	--	--

Berikut dipaparkan angket respon guru (ARG) terhadap gambaran desain pengembangan permainan tradisional *Didi lauro* pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Respon Guru terhadap Pengembangan Pola dan Lagu Permainan *Didi Lauro*

No.	Informan	Respon Guru Terhadap Pola dan Lagu Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i> setelah Dikembangkan			
		1	2	3	4
1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	√	√
3	IS	-	-	-	√
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	-	√
7.	Lu	-	-	√	-
8.	Ma	-	-	-	-
9.	Ar	-	-	-	√

10.	Cu	-	-	√	√
11.	Sa	-	-	-	√
12.	NC	-	-	-	-
13.	No	-	-	√	-
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	-	-
				3	12
	Persentase	0%	0%	20%	80%

Keterangan: 1= Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat baik

(3) Tingkat Kepraktisan dan Keefektifan Permainan Tradisional *Didi Lauro*

Berdasarkan observasi aktivitas guru (OAG) ditemukan validitas tingkat kepraktisan dan keefektifan permainan *Didi lauro* untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini yang diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Persentase Validitas Kepraktisan Permainan Tradisional *Didi Lauro*

No.	Informan	Validitas Kepraktisan Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>			
		1	2	3	4
1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	√	-
3	IS	-	-	-	√
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	-	√
7.	Lu	-	-	-	√
8.	Ma	-	-	√	-
9.	Ar	-	-	-	√
10.	Cu	-	-	-	√
11.	Sa	-	-	-	√
12.	NC	-	-	√	-
13.	No	-	-	-	√
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	-	-
				3	12

	Persentase	0%	0%	20%	80%
--	------------	----	----	-----	-----

Keterangan: 1= Tidak valid, 2= Cukup valid, 3= Valid, 4 = Sangat Valid

Tabel 3.2 Persentase Validitas Keefektifan Permainan Tradisional *Didi Lauro*

No.	Informan	Validitas Keefektifan Permainan Tradisional <i>Didi Lauro</i>			
		1	2	3	4
1	SM	-	-	-	√
2	Yu	-	-	√	-
3	IS	-	-	-	√
4	Ek	-	-	-	√
5.	Fa	-	-	-	√
6.	Er	-	-	-	√
7.	Lu	-	-	-	√
8.	Ma	-	-	√	-
9.	Ar	-	-	-	√
10.	Cu	-	-	-	√
11.	Sa	-	-	√	-
12.	NC	-	-	√	-
13.	No	-	-	-	√
14.	So	-	-	-	√
15.	DS	-	-	-	-
				4	11
	Persentase	0%	0%	26,7%	73,3%

Keterangan: 1= Tidak valid, 2= Cukup valid, 3= Valid, 4 = Sangat Valid.

PEMBAHASAN

Dari data yang terkumpul dapat didiskusikan empat aspek kebutuhan dalam pengembangan permainan tradisional *didi lauro* untuk meningkatkan nilai moral pada anak usia dini siswa TK Negeri Pembina Palu Utara, Kota Palu yakni meliputi (a) tingkat kebutuhan terhadap kurikulum pengembangan permainan tradisional *didi lauro* yang menunjukkan persentase minimal 33, 3% dan maksimal 66,7%, (b) tingkat kebutuhan modul pengembangan permainan tradisional *didi lauro* mencapai minimal 40% dan maksimal 60%; (c) tingkat kebutuhan alat peraga pengembangan permainan tradisional *didi lauro* mencapai minimal 46,7%, dan maksimal 53,3%; (d) tingkat

kebutuhan instrumen observasi & evaluasi pengembangan permainan tradisional *didit lauro* mencapai minimal 26,7% dan maksimal 73,3%. (e) respon guru terhadap pola dan lagu permainan tradisional *didit lauro* setelah dikembangkan mencapai minimal 20%, dan maksimal 80%.

Validitas kepraktisan permainan tradisional *Didit lauro* memiliki persentase signifikan yakni 80% sangat valid, 20% valid, 0% cukup valid, dan 0% tidak valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional *Didit lauro* memiliki validitas kepraktisan yang tinggi untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini di Kota Palu. Berdasarkan tabel 3.2, validitas keefektifan permainan tradisional *Didit lauro* yakni 73,3% sangat valid, 26,7% valid, 0% cukup valid, dan 0% tidak valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional *Didit lauro* memiliki validitas keefektifan yang tinggi untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini di Kota Palu.

KESIMPULAN

Gambaran tingkat kebutuhan pengembangan permainan tradisional *Didit lauro* ada empat aspek yakni (1) kurikulum, (2) modul, (3) alat peraga, (4) instrumen (observasi dan evaluasi). Persentase tingkat kebutuhan kurikulum adalah 66.6% kategori sangat baik, 33.3% kategori baik. Persentase tingkat kebutuhan modul adalah 60% kategori sangat baik dan 40% kategori baik. Persentase tingkat kebutuhan alat peraga 53,3% kategori sangat baik dan 46,7% kategori baik. Persentase tingkat kebutuhan instrumen observasi dan evaluasi 73,3% kategori sangat baik dan 26,7% kategori baik.

Gambaran desain pengembangan permainan tradisional *Didit lauro* mencakup desain pola permainan, istilah-istilah yang digunakan, dan lagu-lagu yang dinyanyikan. Persentase respon guru terhadap desain pengembangan permainan tradisional *Didit lauro* adalah 80% kategori sangat baik dan 20% kategori baik.

Persentase validitas kepraktisan permainan tradisional *Didit lauro* 80% sangat valid dan 20% valid. Persentase validitas keefektifan permainan tradisional *Didit lauro* 73,3% sangat valid dan 26,7% valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional *Didit lauro* memiliki validitas kepraktisan dan keefektifan yang tinggi untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini di Kota Palu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Palu atas dukungan dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian ini, serta pihak

sekolah TK Negeri Pembina Palu Utara Kota Palu yang banyak membantu dalam proses penelitian ini terutama kepala sekolah dan para guru hebat yang selalu siap memberikan informasi dan ikut memberi andil dalam pengumpulan data secara langsung maupun melalui kontak person.

REFERENSI

- Abdullah, Amin & Santaella, Mayco A, 2014. *Nyanyian Anak-Anak Kaili*: Palu: Yayasan Modero
- Abu, Munawar. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Akbar, Sa'dun. Dkk. 2019. *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Asma, U. 2010. *Dahsyatnya Kekuatan Sabar*. Jakarta: Belanoor.
- Burhanudin, 2000. *Etika Individual*. Jakarta: Rineka Cipta
- Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Fadlillah, 2009. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Gunarti, Winda, dkk, 2015. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayat, S. Otib, 2012. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: Gramedia
- Joesoef, S. 1990. *Pengantar Metode Riset Sosial*. Bandung: Mandar Maju.
- Kohlberg, Lawrence, 1995. *Tahap-Tahap Perkembangan Moral*. Yogyakarta: Kanisius
- Lwyn, May, dkk, 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: PT Indeks
- Mardiyah, Setyowati, 2014. Penerapan *Konseling Kelompok Cognitive Behaviour Modification (Cbm) Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dalam Belajar Siswa Kelas X-Aph (Akomodasi Perhotelan) Di SMK Gema 45 Surabaya*, *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 04, No. 03.
- Mufiqon, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Nur Haerani, 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. *Jurnal Pendidikan Karakter* Volume IV.
- Rogers, Carl R. (1964.) "Toward a modern approach to values: The valuing process in the mature person.", *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 68(2):160-7) (https://id.wikipedia.org/wiki/Jujur#cite_note-1)

- Sulaiman, Fahtiyah. 1990. *Konsep Pendidikan Akhlak Al-Ghazali.terj. Ahmad Hakim dan Imam Aziz*. Jakarta: P3M.
- Semiawan, Conny R. 2002.*Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prahellindo.
- Soekanto, S. 1990. *Sosiologi tentang Ikhwal Keluarga, Remaja dan Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono.2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, Dadan. 2016.*Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi &Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta:Kencana.
- Sibsik 2017, Dampak *Game Online* terhadap Moral Anak di Desa Malili Kec. Malili Kab. Luwu Timur. *Retrieved From OJS. Unm.ac.id*
- Schiller, T. & Bryan, P. 2002. *6 Modal Dasar Bagi Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Suryabrata, Sumadi, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Tedjasaputra, S. Myke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan (Untuk Anak Usia Dini)*, Jakarta: Grasindo.
- Wiyoto, A. 2001. *Melatih Anak Bertanggung Jawab*. Jakarta: Mitra Utama.
- Yunus, Ahmad, 1981. *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Tengah*. Proyek Inventarisasi & Dokumentasi Kebudayaan Daerah: Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.