

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN KARAKTER MELALUI
LITERASI BERBASIS CERITA TRADISIONAL MINANGKABAU
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
DI TAMANKANAK-KANAK KOTA PADANG**

TESIS



**NURHAINI
NIM. 17330037**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

Nurhaini. 2021. "Development of a Character Learning Module through Literacy Based on Traditional Minangkabau Stories Using the Role Playing Method in Kindergarten, Padang City". Thesis. Graduate program. Padang State University.

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of development of character learning modules through literacy based on traditional Minangkabau stories using the roleplaying method in Kindertgartens Kota Padang. This research creates and develops valid character modules (seen from the point of view of content feasibility). Furthermore, in terms of ease of use of effective character modules (seen from learning outcomes and children's activities) used in the development process of TK Negeri II Padang Barat, TK Asyiyah 24 Padang Selatan, and TK Bayangkari 3 Alai Padang. This type of research is research and development or Research and Development (R & D) to develop valid, practical, and effective modules. The steps of the development plan are the define stage, the design stage, the develop stage. A learning module has been developed that has been designed in three stages, namely validation, practicality testing, and effectiveness testing. The development with the concept of the Minangkabau story module "Cindua Mato dan Gadih Basanai" which was developed has fulfilled the aspects of validity, practicality and effectiveness. First, the level of validation of the content of the character development module for the Minangkabau story "Cindua Mato dan Gadih Basanai" is 93.51 and is categorized as very valid. Second, the level of practicality of the ease of use of the character development module for the Minangkabau story "Cindua Mato dan Gadih Basanai" is 91.34 and is in the very practical category. Third, the level of effectiveness of children's learning outcomes and activities in the character development module of the Minangkabau story "Cindua Mato dan Gadih Basanai" is 83.14 and is categorized as effective. Based on the results obtained, the conclusion is that the learning outcomes of children on the material development of the Minangkabau story character "Cindua Mato dan Gadih Basanai" taught by the teacher module are classified as higher.

Nurhaini. 2021. “Pengembangan Modul Pembelajaran Karakter Melalui Literasi Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang”. Tesis. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Padang.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya pengembangan modul pembelajaran karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* di taman kanak-kanak Kota Padang penelitian ini membuat dan pengembangan modul karakter yang valid (dilihat dari segi kelayakan isi). Selanjutnya, dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan modul karakter yang efektif (dilihat dari hasil belajar dan aktivitas anak) yang digunakan di proses pengembangan TK Negeri II Padang Barat, TK Asyiyah 24 Padang Selatan, dan TK Bayangkari 3 Alai Padang. Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* untuk mengembangkan modul yang valid, praktis, dan efektif. Langkah-langkah rancangan pengembangan tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develope*). Dilakukan pengembangan modul pembelajaran yang telah dirancang melalui tiga tahap, yaitu validasi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Pengembangan dengan konsep modul cerita Minangkabau “*Cindua Mato dan Gadih Basanai*” yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, praktikalitas dan efektifitas. *Pertama*, tingkat validasi kelayakan isi modul pengembangan karakter cerita Minangkabau “*Cindua Mato dan Gadih Basanai*” yaitu 93.51 dan berkategori sangat valid. *Kedua*, tingkat praktikalitas kemudahan penggunaan modul pengembangan karakter cerita Minangkabau “*Cindua Mato dan Gadih Basanai*” yaitu 91.34 dan berkategori sangat praktis. *Ketiga*, tingkat efektifitas hasil belajar dan aktifitas anak dalam modul pengembangan karakter cerita Minangkabau “*Cindua Mato dan Gadih Basanai*” yaitu 83.14 dan berkategori efektif. Berdasarkan hasil yang diperoleh simpulan bahwa hasil belajar anak pada materi pengembangan karakter cerita Minangkabau “*Cindua Mato dan Gadih Basanai*” diajar dengan modul guru tergolong lebih tinggi.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : Nurhaini

NIM : 17330037

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Delfi Eliza, M.Pd

Pembimbing



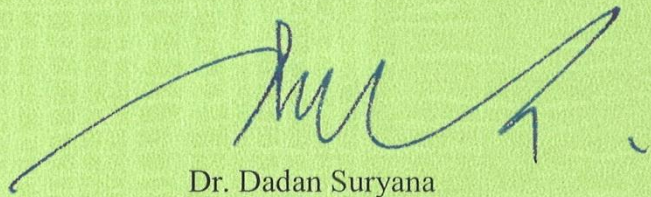
19-02-2021

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi

Prof. Dr Rusdinal, M.Pd

NIP. 19630320 198803 1 002

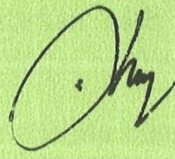


Dr. Dadan Suryana

NIP. 19750503 200912 1 001



PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Delfi Eliza, M.Pd</u> Pembimbing	
2.	<u>Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd</u> Penguji I	
3.	<u>Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd</u> Penguji II	

Mahasiswa : Nurhaini
NIM : 17330037
Tanggal Ujian : 01 Februari 2021

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Karakter Melalui Literasi Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak dapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran pernyataan ini. Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2021
Saya yang Menyatakan



Nurhaini
NIM 17330037

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T Yang Maha Pengasih yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Karakter Melalui Literasi Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang”. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Peneliti menerima saran yang bermanfaat saat perencanaan sampai pada penelitian selesai. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut serta membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

1. Dr Delfi Eliza, M.Pd, selaku pembimbing yang telah memberikan masukan, wawasan dan pandangan yang sangat membantu peneliti dalam penyelesaian tesis ini
2. Prof. Dr Rakimahwati, M.Pd, dan Dr. Nenny Mahyuddin ,M.Pd selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti sehingga tesis ini sesuai prosedur yang ada.
3. Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Prof. Dr.Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang beserta jajarannya dan staf akademik

yang telah memberikan kelancaran dan pelayanan kepada peneliti dalam proses administrasi penelitian ini

5. Kepala sekolah dan guru-guru serta peserta didik TK Negeri II Padang Pasir, TK aisyiyah 24 Jndul Padang Selatan dan TK Bayangkari 3 Alai Padang Utara.

6. Keluarga tercinta orang tua ,suami dan anak yang memberikan doa dan motivasi dalam penyelesaian penelitian ini.

Semoga bimbingan, masukan dan motivasi yang bapak /Ibuk berikan menjadi amalan ibadah .semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan.

Penulis mengharapkan saran dan kritikan demi kesempurnaan hasil penelitian ini.

Padang, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACK	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Penelitian	12
F. Asumsi dan Batasan Penelitian	12
G. Definisi Operasional.....	14
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	16
1. Pendidikan Anak Usia Dini	16
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	16
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini	20

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	21
2. Karakter	22
a. Pengertian Karakter	22
b. Tujuan Pendidikan Karakter.....	26
c. Nilai-Nilai Karakter	30
3. Cerita Rakyat Minangkabau	31
a. Pengertian.....	31
b. Nilai Karakter dalam cerita tradisional MinangKabau	33
4. Literasi	36
a. Pengertian Literasi	36
5. Metode <i>Role Playing</i>	41
a. Pengertian <i>Role Playing</i>	41
b. Tujuan dan Manfaat <i>Role Playing</i>	47
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	48
d. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	50
6. Modul Pembelajaran	53
a. Pengertian Modul Pembelajaran.....	53
b. Jenis-Jenis Modul Pembelajaran	54
c. Karakteristik Modul Pembelajaran.....	56
d. Unsur-Unsur Modul Pembelajaran.....	58
e. Prinsip-Prinsip Penyusunan Modul Pembelajaran	59
f. Struktur Modul	61
g. Langkah-Langkah Penyusunan Modul Pembelajaran	61
h. Keunggulan dan Keterbatasan Pengajaran Modul	65
i. Evaluasi Pelajaran dengan Modul	66
j. Indikator Penilaian Modul.....	67
7. Pengembangan Modul Pembelajaran Karakter Melalui Literasi Berdasarkan Cerita Tradisional Minangkabau Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Di Taman Kanak-Kanak	69
B. Kerangka Konseptual	71

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	74
B. Prosedur Pengembangan	76
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	78
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	80
3. Tahap Pengembangan (<i>Develope</i>).....	82
C. Uji Coba Produk	85
D. Subjek Uji Coba.....	85
E. Data Penelitian.....	86
F. Instrumen Pengumpul Data	86
G. Teknik Analisis Data	100
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	107
A. Hasil Penelitian	107
1. Tahap Pendefenisian (<i>define</i>).....	107
a. Analisis Awal Akhir.....	107
b. Analisis Peserta Didik.....	108
c. Analisis Tugas.....	110
d. Analisis Tujuan Pembelajaran.....	112
2. Tahap Perancangan (<i>design</i>)	113
a. Perancangan Kerangka Modul	116
b. Penulisan Draf Modul	117
a. Draf Sampul Modul	117
b. Draf Kata Pengantar Modul	119
c. Draf Petunjuk Penggunaan Modul	120
d. Draf Daftar Isi Modul.....	121
e. Draf Kegiatan Belajar Modul.....	122
f. Draf Refleksi Jurnal Anak.....	124
g. Draf Rangkuman	125
h. Uji Penampilan.....	126
i. Draf Umpan Balik.....	127

j. Draf Daftar Rujukan.....	128
k. Draf Penutup/Rangkuman.....	128
c. Modul Guru.....	129
3. Tahap Pengembangan (<i>Deplopmen</i>)	129
a. Validasi Ahli Terhadap Modul Pengembangan Karakter Melalui Cerita Minangkabau “ <i>Cindua Mato dan Gadih Basanai</i> ”	130
b. Uji Praktikalitas.....	134
c. Uji Efektivitas.....	137
4. Tahap Penyebaran (<i>Desseminate</i>).....	138
B. Pembahasan.....	139
C. Keterbatasan Penelitian.....	154
BAB V SIMPULAN, IMLIKASI, DAN SARAN	153
A. Simpulan	153
B. Implikasi.....	153
C. Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Survey Literasi Melalui Modul Berbasis Cerita Tradisional Minang Kabau untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini menggunakan Metode Role Playing	5
Tabel 2. Analisis Nilai-Nilai karakter dari tokoh Cerita Rakyat Minangkabau dalam Cerita “Cindua Mato”	34
Tabel 3. Analisis Nilai-Nilai Cerita Rakyat Minangkabau dalam Cerita “Gadiah Basanai”	35
Tabel 4. Data Guru dan Anak di Kota Padang.....	85
Tabel 5. Kisi-Kisi Validasi Modul oleh Ahli (Pakar)	87
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Modul oleh Guru	88
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Materi/Isi	89
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Penyajian Modul.....	91
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Bahasa	93
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi untuk Ahli Kegrafikan Modul	94
Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktikalitas Modul oleh Guru.....	95
Tabel 12. Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas Pembelajaran Karakter dan Literasi.....	98
Tabel 13. Rubrik Penilaian Praktik Bermain Peran	99
Tabel 14. Kriteria Kevalidan Modul Pembelajaran	101
Tabel 15. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Belajar Anak	103
Tabel 16. Pedoman Konversi Skala 10	104
Tabel 17. Kategori Aktivitas Belajar Anak.....	106
Tabel 18. Konsep-Konsep Materi Pengembangan Karakter Melalui Cerita Minang Kabau	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran 4-D.....	77
Gambar Konsep Materi Ajar Dalam Modul.....	116

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual Pengembangan Modul Karakter Melalui Literasi Berbasis Cerita Tradisional Minng Kabau dengan Menggunakan Metode Role Playing di Taman Kanak-Kanak Kota Padang	71
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPPH Taman Kanak-Kanak Bayangkari 3 Alai Padang	162
2. RPPH Taman kanak-Kanak Negeri II Padang.....	167
3. RPPH Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 24 Padang	172
4. RPPH TK Neferi II Padang.....	177
5. Penilaian Praktikalitas Modul	196
6. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	201
7. Angket Insrumen Penilaian Efektivitas Modul.....	204
8. Angket Kelayakan Bahasa	208
9. Angket Kelayakan Kegerafikan Modul	217
10. Angket Validator Kelayakan Penyajian Materi	218
11. Surat Izin Penelitian dari UNP.....	219
12. Surat Izin dari Dinas Kota Padang.....	220
13. Surat Izin Melakukan Penelitian	219
14. Penelitian dari TK Negeri II Padang.....	222
15. Penelitian di TK Aisyiyah 24 Padang.....	223
16. Lampiran Validator	225
17. Nilai Efektivitas Modul.....	227

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal yang fundamental karena diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi seluruh pertumbuhan dan perkembangan anak. Tumbuh kembang anak merupakan hasil interaksi anak dengan lingkungan. Menurut Slavin, (2008:74) menyatakan cara anak melangkah dari satu tahap ketahap berikutnya adalah dengan berinteraksi dengan orang lain yang penalarannya satu atau lebih tinggi dua tahap di atas mereka. Guru dapat membantu anak melangkah dalam penalaran moral dengan mengintegrasikan masalah–masalah moral dalam kegiatan pembelajaran.

Vygotsky menyebutkan bahwa anak belajar secara spesifik tentang hal – hal yang spesifik dari lingkungan melalui interaksi sosial membantu mempengaruhi perilaku anak adalah lingkungan tempat anak berada, kalau lingkungannya berperilaku positif maka anak akan tumbuh dengan karakter yang baik begitu juga sebaliknya kalau lingkungan tidak baik maka anak juga akan berkarakter tidak baik (dalam Putra dan Dewi Lestari, 2008:10)

Permono (2013:34) mengatakan guru bertanggung jawab dalam mengajarkan pendidikan karakter kepada anak, karena keahlian tidak berarti tanpa adanya etika. Pembiasaan yang disertai teladan dan diperkuat dengan nilai-nilai moral yang mendasari secara bertahap akan membentuk serta mengembangkan karakter bagi anak, karena pendidikan karakter berfungsi mengembangkan potensi dasar dan menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang benar dan yang

salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan bisa melakukannya (psikomotor) hal-hal yang baik.

Azimatur R & Nenny M (2019:98) pembelajaran akan berdampak kepada kemampuan berpikir dan wawasan anak saat mereka melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Proses anak dalam mendapatkan pengetahuan melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Anak diharapkan mampu mencapai perkembangan yang optimal dengan potensi yang dimilikinya dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas di masa mendatang salah satunya adalah Pendidikan karakter.

Pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral karena tidak hanya berkaitan dengan masalah benar dan salah tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang berperilaku yang baik dalam kehidupan sehingga anak memiliki kesadaran dan komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari. Anak yang sejak kecil ditanamkan nilai-nilai karakter diharapkan ketika dewasa karakter –karakter yang sudah diperoleh akan menjadi kebiasaan bagi dirinya. Oleh sebab itu guru harus memberikan pembelajaran karakter baik itu dengan contoh teladan dan juga harus berinovasi untuk membuat bahan ajar yang bisa mengembangkan nilai-nilai karakter bagi diri anak.

Menurut Pala (2011:23) pendidikan karakter adalah gerakan yang menciptakan sekolah yang menumbuhkan generasi muda yang etis, bertanggung jawab, dan peduli. Melalui penekanan pada nilai-nilai karakter yang ditanamkan adalah etika. Etika merupakan inti yang penting yang perlu diajarkan kepada anak.

Sehingga mereka memiliki kepedulian, kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain. Menurut Bier, (2004:3) karakter adalah serangkaian karakteristik psikologis yang kompleks yang memungkinkan individu bertindak sebagai agen nasional. Pengembangan karakter anak dapat dimulai dengan mengembangkan pengetahuan moral anak, pengembangan perasaan moral, dan melakukan tindakan moral.

Septiningsih L (2016:171) Upaya untuk memberikan kepedulian pendidikan karakter terhadap anak sudah dilakukan oleh pemerintah. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional pada tanggal 2 Mei 2011 telah mencanangkan pendidikan berbasis karakter. Pendidikan karakter juga tertuang dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 30 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Cahyaningrum, E. S. Dkk (2017:203) pendidikan karakter bagi anak usia dini adalah membentuk mental dan karakter bangsa di masa yang akan datang. Rendahnya kesadaran dan kompetensi tenaga pengajar anak usia dini terhadap pendidikan karakter menjadi permasalahan yang harus diselesaikan dalam kaitannya membentuk karakter bangsa di masa depan. Implementasi Pendidikan karakter pada anak usia dini khususnya taman kanak-kanak dimulai dengan

penyusunan silabus/ RPPH yang mencakup implementasi pendidikan karakter terhadap anak usia dini.

Menurut Eliza Delfi (2017:157) pengembangan karakter bagi anak adalah penanaman nilai-nilai, moral sebagai *agent moral* yang meliputi tiga komponen: (1) pengetahuan moral (*knowing*), (2) sikap kesadaran moral (*affect*), (3) tindakan moral (*action*) Pengetahuan moral (*knowing moral*) dengan mempelajari kandungan nilai-nilai moral yang merupakan warisan moral yang diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Pengetahuan moral juga mencakup penalaran moral. Dalam hal ini anak perlu mengetahui arti dari kerja sama, sopan santun dan lainnya. Pendidikan karakter tidak mudah diterapkan. Salah satu cara yang efektif yang bisa diterapkan yaitu dengan literasi.

Menurut Liu & Channell, (2015:987) literasi terdiri dari sejumlah besar keterampilan dan kemampuan, ia dapat memiliki dampak yang komprehensif dan kuat bagi keberhasilan seseorang di masa depan, dan juga merupakan perhatian nasional untuk melibatkan balita secara efektif dalam kegiatan literasi dan meningkatkan tingkat keterampilan literasi mereka di awal. tahun. Persiapan awal untuk balita dapat meletakkan dasar yang kuat untuk pengembangan literasi anak di masa depan yang dapat membantunya dalam keberhasilan dan prestasi sekolah.

Menurut Eliza Delfi (2017:287) keterampilan literasi yang muncul" digambarkan sebagai keterampilan anak bagaimana seorang anak dalam berinteraksi dengan buku cerita dan menyajikannya untuk ditulis dan dibaca. Atau pengenalan formal di mana anak tidak secara resmi mampu membaca dan menulis secara formal, tetapi berinteraksi dengan teks dan gambar. Karakter yang

digambarkan yaitu masalah budaya sebab budaya sangat melekat dan dekat dengan anak.

Eliza, Delfi (2017:286) menambahkan bahwa, masalah budaya sudah melekat dan menjadi pakaian kehidupan serta harga diri bagi seseorang di Minangkabau. Jika orang Minangkabau dikatakan tidak berbudaya akan marah ditandai dengan ekspresi wajah merah, karena sudah menjadi hidup garment. Ini berarti bahwa adat telah tertanam dalam kehidupan orang Minangkabau. Untuk menciptakan karakter perlunya literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau

Berdasarkan survai yang peneliti lakukan dengan menggunakan google forms dengan responden 35 lembaga Anak Usia Dini di Kota Padang ditemukan sebagai berikut.

Sumber: <https://docs.google.com/forms/d/e/>. Survey dilakukan pada tanggal 13 Juli 2019 google Drive.

Tabel 1. Hasil Survey Literasi Melalui Modul Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia dini menggunakan metode *Role Playing* di Kota Padang

	Butir Survey	Selalu (%)	Sering (%)	Kadang kadang (%)	Pers en (%)	Tidak pernah (%)
1	Lembaga PAUD sudah memprogramkan pengembangan karakter dan literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau	8.6 %	4.3%	42.9 %		4.3%
2	Guru bercerita menggunakan buku atau modul berisi cerita tradisional minang kabau untuk mengembangkan karakter anak	7.2%	3.8 %	58.6 %		0.3 %
3	Guru rutin membacakan cerita tradisional Minangkabau untuk mengembangkan karakter dan literasi anak	.9 %	4.1 %	62.1 %		.9 %

4	Guru cerita menggunakan bahasa Minang untuk mengembangkan karakter sesuai dengan perkembangan anak	4.3 %	7.9 %	3.6 %		4.3 %
5	Guru menggunakan metode role playing untuk mengembangkan karakter sesuai tema dan perkembangan anak	0.7 %	7.9 %	7.1 %		4.3 %
6	Guru bisa menggunakan metode role playing untuk mengembangkan karakter kepada anak	5.9 %	5.9 %	25.9 %	2.2 %	
7	Guru memahami langkah – langkah pelaksanaan metode role playing (bermain peran)	5%	8.6 %	39.3 %		.1 %

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa guru lebih dominan menjawab kadang kadang artinya guru ada melakukan tetapi tidak rutin. Sehingga berdampak pada anak tidak mengenal budayanya karena guru hanya kadang kadang saja membacakan buku cerita atau modul tradisional minang kabau dalam mengembangkan karakter anak mungkin karena terbatasnya modul pembelajaran berbasis cerita tradisional Minang kabau begitu juga dengan penggunaan metode *role play* untuk lebih mengembangkan karakter kepada anak dalam bentuk *action* karakter secara langsung.

Selanjutnya, berdasarkan data observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 18-30 Oktober 2019 di Taman Kanak-Kanak Kota Padang Taman Kanak-Kanak Negeri II, Bayangkari 3 Alai dan Aisyiyah 24 Padang selatan, dikemukakan beberapa masalah sebagai berikut (1) Kurangnya modul atau buku cerita yang berbasis cerita tradisional minangkabau (2) Kurangnya pengetahuan guru tentang cara dan langkah membacakan cerita kepada anak sehingga literasi anak kurang berkembang (3) Tidak adanya modul/bahan ajar yang

berisikan tentang cerita tradisional Minangkabau yang bisa jadi rujukan bagi guru dalam merencanakan pembelajaran mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak (4) Guru terlihat kurang inisiatif menggunakan metode yang menyenangkan bagi anak setelah membacakan cerita atau modul untuk penanaman karakter akhirnya nilai karakter yang ingin dikembangkan itu tidak tercapai (5) Guru cenderung tidak paham literasi yang berbasis cerita tradisional Minangkabau sehingga banyak anak menikmati cerita di luar daerahnya seperti cerita Kancil dan Buaya, Timun emas dan lain-lain. Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan solusi alternatif dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut. Salah satunya penanaman karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing*.

Role playing (bermain peran) adalah salah satu cara yang tepat untuk membentuk dan mengembangkan karakter anak setelah modul dibacakan. Menurut Wongpinunwatana, (2013:74) bermain peran adalah instruksi berbasis pengalaman. Kegiatan *role playing* sering digunakan dalam format simulasi. Simulasi mereplikasi karakteristik penting dari dunia nyata tetapi metode pengajaran ini tidak berusaha untuk menghasilkan model dunia nyata yang sempurna. Metode ini menyederhanakan realitas sehingga dunia nyata dapat dipahami dengan lebih baik tanpa membebani anak dengan terlalu banyak faktor kompleks.

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak anak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi anak dalam meluapkan imajinasinya

terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016:4), bermain peran juga telah menginspirasi teks fiksi lainnya, khususnya karya yang dihasilkan dalam pengaturan gim yang ada (Martin, 2018).

Menurut Mulia, (2017:381) tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan *role playing* (main peran) sesuai dengan jenis belajar yang dilaksanakan yaitu (1) Belajar dengan berbuat, tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif atau keterampilan-keterampilan yang reaktif. (2) Belajar melalui peniruan, tujuannya adalah menyamakan tingkah laku sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkannya. (3) Belajar melalui balikan, mempunyai tujuan untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan-keterampilan dengan mengulanginya pada penampilan berikutnya.

Selanjutnya, Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru TK Negeri II Padang ,TK Aisyiyah 24 padang selatan dan bersama guru TK Bayangkari 3 Alai bahwa modul pembelajaran karakter dan penerapan *role playing* hanya 20% saja atau 1 kali dalam 1 semester sebab pelaksanaan *role playing* cukup rumit an sulit an membutuhkan guru-guru penamping yang ahli. sebab membutuah tenaga ahli dan membutuhkan waktu yang lama. Sementara kesiapan guru untuk menerapkan *role playing* belum maksimal. Sehingga penerapan *role playing* tidak dilaksanakan. Peneliti berupaya bagaimana menggabungkan *role playing* dengan

modul yang sebelumnya peneliti rancang dan di tulis, sehingga penerapannya terarah dan maksimal.

Modul ini hendaknya dapat memudahkan anak dalam memahami bacaan dan memerankannya karena telah terkonsep atau terstruktur serta mengoptimalkan fungsi kerja otak kanan yang memacu kreativitas dan imajinasi. Berdasarkan pemaparan dan beberapa studi penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti penting melakukan penelitian ini sebab belum pernah dikembangkan dan dijadikan sebagai penelitian sebelumnya. Penelitian karya tulis ilmiah berupa tesis dengan judul “Pengembangan Modul Karakter Melalui Literasi Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Di Taman Kanak-Kanak Kota Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumuskan penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* di Taman Kanak-Kanak Kota Padang yang valid, praktis dan efektif?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah adalah pengembangan modul pembelajaran karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* di Taman Kanak-Kanak Kota Padang yang valid, praktis dan efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* di Taman Kanak-kanak Kota Padang yang valid, praktis, dan efektif..Modul.yang dikembangkan ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Modul yang Valid

Validitas merupakan penilaian terhadap modul yang sifatnya mengukur apa yang sebenarnya diukur. Purwanto (2011:114) menyatakan bahwa validitas berhubungan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur. Validitas meliputi validitas didaktif, validitas isi, dan validitas konstruk. Sukardi (2012:32-33) menyatakan bahwa validitas isi adalah sebuah tes evaluasi mengukur cakupan substansi yang ingin diukur, sedangkan validasi konstruk adalah derajat yang menunjukkan satu tes mengukur sebuah konstruk sementara.

Dilihat dari segi isi, modul pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan RPPM dan RPPH. Dilihat dari segi bahasa, modul ini disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh anak. Dengan menyeleksi pemilihan kata, diharapkan ketika guru membacakan modul kepada anak, anak seolah-olah mendengarkan gurunya memberikan penjelasan mengenai apa yang dipelajari.

Dari segi penyajian, modul pembelajaran disusun dengan bentuk dan ukuran huruf yang sesuai dengan karakteristik anak. selain itu dalam modul ini juga dicantumkan berbagai gambar yang menarik dan terkait dengan cerita serta

dilengkapi dengan kata-kata motivasi yang dapat membuat anak untuk tertarik belajar dan menggunakan modul ini.

2. Modul yang Praktis

Praktikalitas dapat diartikan bahwa instrumen yang digunakan mudah dalam penggunaan. Suhadi, (2003:75) menyatakan bahwa praktikalitas berkaitan dengan kepraktisan atau keterpakaian, dari segi waktu pemakaian lebih ekonomis, mudah dalam pelaksanaan dan pemberian skor, dan dapat diinterpretasikan secara akurat serta dapat digunakan oleh pihak-pihak yang memerlukan.

Modul pembelajaran yang praktis ialah modul pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru dan anak. Modul pembelajaran yang dikembangkan ini disusun secara logis dan sistematis sehingga lebih mudah dipahami dan bisa digunakan untuk belajar. Selain itu, modul dirancang sedemikian rupa sehingga waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari modul ini sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan sesuai dengan masa konsentrasi anak usia dini

3. Modul yang Efektif

Efektifitas menurut Trianto (2010:57) berarti seberapa jauh anak mencapai sasaran belajar yang telah ditentukan. Indeks keefektifan dapat berupa presentase yang menunjukkan presentase anak yang mencapai tingkat penguasaan yang ditentukan terlebih dahulu dan presentase rata-rata sasaran yang dapat dicapai dengan memuaskan oleh semua apabila presentase sasaran 80% maka modul yang digunakan efektif.

Modul pembelajaran yang efektif ialah modul pembelajaran yang disusun agar meningkatkan hasil belajar dan keaktifan anak. Pada modul ini, dicantumkan

latihan berupa uji pemahaman untuk mengukur berapa persen anak menguasainya. Pada akhir modul pembelajaran ini, dicantumkan evaluasi berupa tes praktik memerankan tokoh yang ada dalam cerita.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, mempermudah guru dalam menyajikan bahan pelajaran berupa pemahaman cerita kepada anak sebab sudah ada modul yang berbentuk buku. *Kedua*, melalui modul karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* anak lebih mudah memahami cerita sebab gaya pembelajaran yang menarik sebab disertai dengan gambar yang bisa dilihat oleh visual anak. *Ketiga*, dengan tersedianya modul yang bervariasi, maka anak akan mendapatkan manfaat yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Keempat*, anak akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar dengan cara melihat, menerka-nerka apa yang ada pada gambar secara tidak langsung guru menyuguhkan sesuatu yang membuat anak untuk ingin atau termotivasi untuk membaca.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini bahwa guru yang berkualitas adalah guru yang tampil dan mampu menciptakan inovasi baru dalam memilih media dan metode pembelajaran dan merancang serta menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didiknya. Dalam hal ini pengembang modul pembelajara karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* dapat mengembangkan nilai-nilai

karakter kepada anak, melalui pengembangan modul menggunakan metode *role playing*, guru terbantu melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikan bagi anak serta anak dapat melakukan nilai karakter yang ada dalam modul .

Ada beberapa keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Modul yang dikembangkan terbatas pada pengembangan modul karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing*.
2. Tahap pengembangan model 4D terbatas pada tahap *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan). Sementara itu tahap *desseminate* (penyebaran) tidak dilaksanakan karena membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang cukup tinggi.
3. Subjek penelitian ini terbatas di Taman Kanak-Kanak Kota Padang.
4. Uji coba modul hanya di lakukan pada tiga lembaga saja yaitu TK Negeri II Padang Pasir ,TK Aisyiyah 24 Jundul Padang Selatan dan TK Bayangkari 3 Alai Padang Utara.
5. Modul yang dikembangkan sesuai dengan karakter yang ada dalam cerita. Hal itu dilakukan mengingat keterbatasan biaya dan waktu dalam mengembangkan modul ini.

G. Definisi Operasional

Definisi istilah dimaksudkan untuk memberikan batasan penggunaan istilah dalam penelitian, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mengartikan istilah-istilah tersebut. Adapun istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul karakter melalui literasi berbasis cerita tradisional Minangkabau dengan menggunakan metode *role playing* yang validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Masing-masing istilah itu akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan proses menghasilkan produk berupa modul pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.
2. Modul adalah bahan ajar yang diciptakan oleh guru untuk membantu anak dalam mencapai tujuan belajar. Modul disusun secara terencana yang terdiri dari kegiatan belajar sehingga dapat digunakan oleh anak dimana saja.
3. Karakter adalah serangkaian karakteristik psikologis yang kompleks yang memungkinkan individu bertindak sebagai agen moral. Pengembangan karakter anak dapat dimulai dengan mengembangkan pengetahuan moral anak, pengembangan perasaan moral, dan melakukan tindakan moral.
4. Literasi digambarkan sebagai keterampilan dalam bagaimana seorang anak berinteraksi dengan buku cerita dan menyajikannya untuk ditulis dan dibaca atau memerankannya.
5. Nilai dan cerita tradisional Minangkabau merupakan cerita menggunakan buku bergambar dengan kata-kata namun bernuansa Minangkabau. Lebih jauh, memperkenalkan buku bergambar dengan kata-kata berdasarkan cerita

rakyat untuk mengembangkan kemampuan baca tulis anak perlu dilakukan. Adat sebagai keseluruhan sistem, suatu bentuk sistem nilai berdasarkan etika, yang mewakili pola perilaku ideal.

6. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak anak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran artinya anak bebas ekspresi dan meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.
7. Validitas adalah suatu ketepatan, kebenaran kesahihan, keterukuran dan keabsahan. Validitas modul dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar (dosen) dan guru untuk menilai modul pembelajaran yang telah dihasilkan melalui lembar validasi.
8. Praktikalitas merupakan tingkat kepraktisan dan suatu ukuran dari produk yang dihasilkan yang mengacu pada kondisi dimana dapat menggunakan produk secara praktis (mudah). Data dari kepraktisan ini didapat dari angket respon guru dan anak. Efektivitas merupakan tingkat keefektifan menggunakan modul pembelajaran yang berpengaruh terhadap aktivitas yang ditimbulkan oleh anak.