



## Desain Etnoparenting Berbasis Adat Alam Minangkabau Untuk Character Build Anak Usia Dini Di Era Digital

Lina Amelia<sup>1</sup>, Faizatul Faridy<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Indonesia

Email Korespondensi: [lina@ar-raniry.ac.id](mailto:lina@ar-raniry.ac.id)

### ABSTRAK

Anak adalah investasi masa depan suatu bangsa karena anak adalah generasi penerus bangsa. Anak-anak generasi alpha sudah mulai menipis nilai-nilai karakternya. Era digital dengan segala kemudahannya memunculkan sifat individualisme, mudah marah, kurang mau berbagi bahkan kurang sosialisasi sehingga internalisasi nilai-nilai moral dan social mulai berkurang. Langkah awal yang bisa dilakukan orang tua dan keluarga adalah kembali menggali nilai-nilai kearifan budaya masing-masing untuk dijadikan bahan pijakan dalam pengasuhan anak. Desain etnoparenting berbasis adat alam minangkabau digali dari nilai-nilai luhur budaya adat minangkabau. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa video ajar dan buku panduan untuk guru dan orang tua dalam melaksanakan etnoparenting berbasis adat alam minangkabau. Teknik penggalian nilai positif budaya alam Minangkabau dengan Teknik story telling dengan gambar atau video. Nilai karakter yang digali dalam penelitian ini ada 4 yaitu karakter menghargai prestasi digali dari cerita asal usul nama Minangkabau, karakter komunikasi/bersahabat digali dari nilai positif kato mandaki, kato manurun dan kato mandata, nilai kemandirian dan peduli social digali dari nilai positif adat alam Minangkabau yang tersimpan dari rangkiang. Dilihat dari segi penerimaan anak terhadap bahan ajar dapat digambarkan dari hasil uji coba di TK An-Nur Aceh Besar dari 30 anak yang menonton video ajar 18 anak (60%) dapat menjawab pertanyaan guru dari proses satu kali diputar video ajar dan 23 anak (76,6%) dapat menjawab pertanyaan guru setelah 2 kali diputar video ajar. Ini membuktikan isi video ajar dapat dipahami anak.

Kata Kunci: Etnoparenting; Adat Alam minangkabau; *Character Build* ; Era Digital

### *Minangkabau Nature-Based Ethnoparenting Design for Early Childhood Character Build in the Digital Age*

### ABSTRACT

*Children are an investment in the future of a nation because children are the next generation of the nation. Alpha generation children have begun to thin out their character values. The digital era with all its conveniences gives rise to individualism, irritability, a lack of sharing, and even a lack of socialization, so the internalization of moral and social values begins to wane. The first step that parents and families can take is to return to exploring the values of each other's cultural wisdom to be used as a basis for parenting. The ethnoparenting design is extracted from the noble values of Minangkabau traditional culture. This development produces products in the form of teaching videos and guidebooks for teachers and parents. Techniques for extracting the positive values of Minangkabau natural culture with storytelling techniques with pictures or videos. There are 4 character values explored in this study, namely the character of appreciating achievement extracted from the story of the origin of the Minangkabau name, the character of communication/friendship is extracted from the positive values of kato mandaki, kato manurun and kato mandata, the value of independence and social*

*care is extracted from the positive values of Minangkabau natural customs stored from the rankings. In terms of children's acceptance of teaching materials, it can be illustrated from the results of trials at An-Nur Aceh Besar Kindergarten, from 30 children who watched teaching videos, 18 children (60%) were able to answer teacher questions from the one-time playing video and 23 children (76,6%) can answer the teacher's questions after two-times playing the video. This proves that children can understand the contents of the teaching videos.*

*Keywords: Ethnparenting; Minangkabau natural customs; character building; digital era*



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah proses menanamkan budi pekerti pada anak secara terencana dan sistematis. Dasarnya bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana secara sistematis dalam proses belajar mengajar untuk mewujudkan peserta didik yang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki kekuatan spiritual/religious, pengendalian diri, keperibadian baik, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2021). Penanaman karakter di dunia Pendidikan di Indonesia merupakan dilaksanakan secara terintegrasi dalam proses Pendidikan. Penanaman karakter berupa kekuatan spiritual/religious, pengendalian diri, keperibadian baik, kecerdasan, akhlak mulia. Karakter sering dikaitkan dengan akhlak dan kebiasaan seorang individu dalam kesehariannya. Fenomena saat ini di dunia Pendidikan di Indonesia semasa pandemi covid-19 terlihat terjadinya degradasi moral dan karakter anak. Secara umum sering ditemui di social media berita viral mahasiswa menipu dosen saat kuliah hanya dengan memasang foto saat zoom, mahasiswa bercumbu saat zoom. Ini merupakan contoh kasus yang memberikan gambaran kondisi moral dan karakter remaja di dunia Pendidikan saat masa pandemi covid-19.

Degradasi karakter ini tidak hanya terjadi kalangan remaja namun juga berdampak pada perkembangan moral dan karakter anak usia dini. Secara umum dilapangan terlihat anak usia dini saat belajar masa pandemi covid-19 kurang disiplin, kurang bisa bekerjasama dengan orang tua saat menggunakan gadget, social emosional anak kurang berkembang karena kurangnya proses sosialisasi dan rasa bosan yang dirasakan anak karena sering berada didalam rumah. Kondisi anak yang sama ditemukan dalam penelitian selama pembelajaran online. Ditemukan kondisi social emosional anak kurang kooperatif, cepat bosan dan kurang sosialisasi (As'ari & Diana, 2022). Selain itu selama pembelajaran online anak terkadang merasa sedih karena sering mengalami kekerasan verbal karena pembelajaran yang dilakukan orang tua belum sesuai dengan pendekatan sesuai kebutuhan anak. hal ini memunculkan sikap tidak kooperatif pada anak. Kondisi anak jarang bermain diluar mengakibatkan kurang sehatnya kemampuan sosialisasi anak, memunculkan rasa bosan pada anak (Kusuma & Sutapa, 2020). Ada 5 bidang pengembangan karakter anak yaitu moral agama, fisik motoric, Bahasa, kognitif dan social. Jika dilihat dari 5 bidang tersebut dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat memunculkan karakter-karakter negative seperti : Individualis; Emosional; Fokus yang kurang; dan Bahasa yang tidak sesuai usianya (Rahmalah, 2019). Dalam penelitian lain ditemukan dampak negatif yang ditimbulkan gadget, berpengaruh pada perkembangan emosional anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Penggunaan gadget terlalu sering menimbulkan emosi lebih mudah marah pada anak, susah diatur dan

berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya pada moral berdampak pada kedisiplinan, berkurang waktu belajar dan sering main game dan menonton Youtube (Pardede & Watini, 2021)

Kondisi moral dan karakter remaja dan anak usia dini dimasa pandemic harus segera dicarikan solusinya. Hal ini berguna untuk mengurangi dampak berkelanjutan kedepannya. Salah satu solusinya adalah memperbaiki kondisi karakter anak-anak Indonesia lebih awal, tepatnya sejak anak berusia dini. Masa usia dini adalah masa yang tepat buat orang tua dan pendidik untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Masa usia dini dikenal dengan istilah *Golden Age*. Masa usia dini adalah masa keemasan seorang anak, masa ini anak memiliki kemampuan yang luar biasa. Pada masa usia dini anak dianggap siap untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal termasuk menanamkan nilai karakter baik pada anak. Penanaman karakter pada anak usia dini ini perlu ada Kerjasama Lembaga PAUD dengan orang tua di rumah. Pengembangan karakter anak masa pandemic dan di era digital saat ini sangat butuh Kerjasama Lembaga PAUD dan orang tua. Keseharian anak usia dini di saat ini tidak terlepas dari kondisi keseharian berbasis digital. penanaman karakter anak usia dini sudah ada program P3K (Penguatan Pendidikan Karakter) di tingkat Pendidikan anak usia dini. Program ini dilaksanakan karena anak dianggap generasi yang mudah terpapar perilaku buruk seperti ucapan kasar, bully atau kekerasan yang mereka pelajari secara langsung dari lingkungan sekitar atau media massa yang mereka tonton. Penguatan Pendidikan Karakter adalah sebuah gerakan harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GRNM) (Hasbi, 2019).

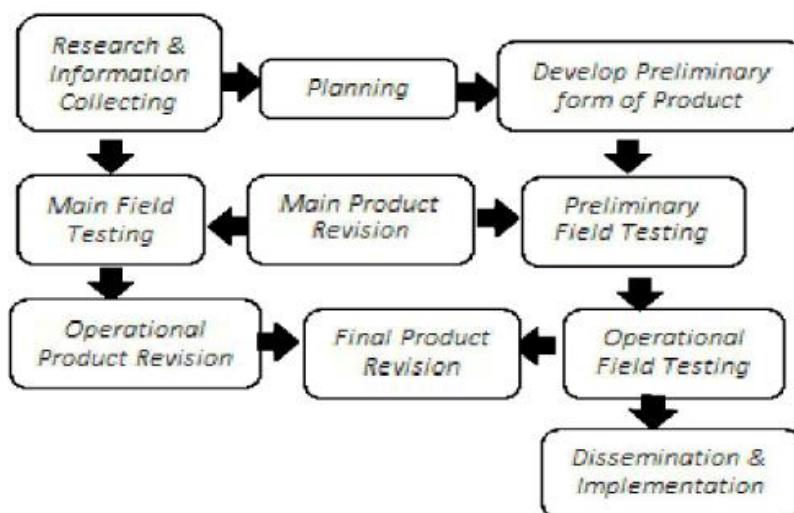
Menyikapi permasalahan karakter anak di era digital, maka dibutuhkan pendidikan transformatif dalam membangun karakter anak yang dapat diakses orang tua dan sekolah. konsepnya berdasarkan kearifan local bangsa Indonesia. Tujuan ini dapat diwujudkan melalui program parenting. Hampir semua lembaga Pendidikan Anak Usia Dini telah melaksanakan program parenting. Contoh di beberapa sekolah di kota banda aceh dan aceh telah melakukan parenting minimal satu kali dalam satu semester seperti RA Perwanida Banda Aceh, TK Karyawan Kota Baru Banda Aceh dan juga TK An-Nur Aceh Besar. Berdasarkan wawancara dengan salah satu kepala sekolah TK karyawan kota baru kota banda aceh bulan agustus tahun 2022 menjelaskan bahwa parenting adalah program rutin yang dilakukan sekolah seminimal mungkin satu kali dalam satu semester dan bisa lebih jika ada permasalahan yang musti diselesaikan sekolah dan orang tua dalam waktu tertentu. Setiap acara dengan orang tua mereka selalu menyelipkan kegiatan parenting untuk penyamaan persepsi orang tua dan sekolah dalam mendidik anak. Kondisi telah menjadi program sekolah kegiatan parenting ini menjadi peluang untuk mengembangkan bahan ajar untuk orang tua dalam mendidik anak salah satu Pendidikan karakter.

Program parenting sebaiknya didasari nilai kehidupan yang dekat dengan orang tua yaitu adat budaya local negara sendiri. Tindakan yang dapat dilakukan untuk mewujudkan parenting berlandaskan kearifan local Indonesia maka pada kajian penelitian ini akan dilakukan pengembangan desain program parenting dalam bentuk etnoparenting dari nilai positif adat alam Minangkabau. Konsep adat alam minangkabau adalah adat basandi syara', syara' basandi kitabullah (adat berlandaskan agama, agama berlandaskan kitab allah/al-Qur'an). Di minangkabau juga dikenal dengan kato nan ampek "kato manurun, kato mandaki, kato malereng dan kato mandata" (kata mendaki, kata menurun, kata melereng dan kata mendatar). Alasan mengambil nilai-nilai positif dari Adat Alam Minangkabau karena kebiasaan orang minang memiliki budaya merantau, maka orang minang kabau sudah tinggal diberbagai daerah di seluruh wilayah Indonesia. Jika nilai-nilai positif Adat Alam Minangkabau ini diangkat dan disebarluaskan maka setiap wilayah Indonesia akan ada sekelompok perantau yang bisa

memberikan penguatan penjelasan terhadap nilai-nilai tersebut. Sehingga kualitas konsep dapat dipertahankan. Diharapkan pengembangan desain ini tidak hanya dimanfaatkan oleh orang tua yang berasal dari Minangkabau yang tersebar di seluruh Indonesia, namun juga bermanfaat untuk orang tua di aceh yang berbasis syariat islam atau daerah lainnya yang memiliki budaya yang sejalan dengan ajaran agama islam. Produk desain yang akan dihasilkan adalah video bahan ajar untuk anak dalam memperkenalkan nilai karakter dan buku cerita untuk story telling pengetahuan karakter untuk orang tua dan guru. Tujuan akhir penelitian ini adalah melihat Proses, Bentuk Program yang dihasilkan dan penerimaan pihak sekolah dan orang tua terhadap Pengembangan Desain Program Parenting Sebagai Bentuk Pendidikan Transformatif Kearifan Lokal Berupa Etnoparenting Dari Nilai-Nilai Positif Adat Alam Minangkabau Untuk Character Build Anak Usia Dini Di Era Digital

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Gall dan Borg. ada 10 langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk menurut Gall dan Bord (Fatirul & Walujo, 2021). Sepuluh langkah tersebut seperti gambar berikut :



Untuk ujicoba produk awal dilakukan di daerah aceh besar dengan 1 sekolah yaitu TK Annur kajhu, ujicoba tahap 2 dilakukan di TK Karyawan kota baru Banda Aceh dan terakhir pengenalan produk kemasyarakatan melalui kegiatan parenting di Desa Jeulingke Banda Aceh. Teknik sampling yang digunakan adalah Purposif Sampling dikarenakan sample yang diteliti dipilih berdasarkan kriteria tertentu yaitu orang tua dan anak dengan jumlah yang ditentukan Untuk tahap awal ujicoba melibatkan 5 orang guru dan anak 30 anak. Tahap 2 ujicoba melibatkan 15 orang tua dan guru disekolah target awal adalah 15 orang tua dan 10 orang guru tanpa melibatkan anak. Terakhir pengenalan produk akhir ke masyarakat mencakup orang tua, mahasiswa, dan perangkat desa dan kader PAUD desa jumlah keseluruhan yang hadir 30 orang. proses pengembangan produk dengan model Gall dan Bord yang terdiri 10 langkah Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:298) terdapat 10 langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk dan (10) Produksi masal. Pada penelitian ini hanya sampai Langkah revisi produk nomor tujuh. Gambaran respon anak dan praktisi dan orang tua dilakukan juga dengan data deskriptif yaitu memberikan gambaran kondisi lapangan secara visual maupun kata-kata yang berasal dari hasil diskusi dan pengamatan partisipatif terhadap anak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Etnoparenting merupakan pola pengasuhan untuk anak usia dini yang berlandaskan pada budaya local Indonesia. Secara alamiah pola asuh orang tua akan dipengaruhi oleh budaya local orang tua tersebut. Budaya local sangat dekat dengan kehidupan orang tua sehingga tanpa disadari dapat mempengaruhi pola asuh orang tua terhadap anak secara langsung atau tidak langsung. Oltedal & Nygren menyatakan secara umum, setiap orang tua memiliki perbedaan dalam mengasuh anak-anak mereka disesuaikan dengan aturan dan kultur budaya yang mereka anut (Indrawati & Muthmainah, 2022). Budaya mempengaruhi praktik orang tua dalam lingkup budaya tersebut dalam membesarkan anak mereka. Sahithya et al menjelaskan bahwa Gaya pengasuhan yang digunakan oleh orang tua biasanya dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pendidikan mereka sendiri (Indrawati & Muthmainah, 2022). Kondisi pola asuh yang dipengaruhi kondisi budaya inilah yang menjadi dasar munculnya istilah etnoparenting. Konsep etnoparenting adalah konsep dan praktik dalam pengasuhan anak-anak berdasarkan budaya lokal, tradisi, nilai-nilai, filosofi, dan kebiasaan di daerah asli pribumi dan/atau etnis tertentu (Rachmawati, 2020). Nilai utama dalam etnoparenting ini meliputi Nilai Ketuhanan, Nilai Kemanusiaan, Nilai pelestarian Alam dan Lingkungan, serta Nilai Gotong royong dalam masyarakat (Rachmawati, 2020). Nilai-nilai ini sangat cocok dikembangkan dalam dunia Pendidikan Indonesia salah satunya Pendidikan anak usia dini. Indonesia adalah yang memiliki budaya yang beragam. Setiap daerah di Indonesia memiliki kekayaan tradisi dan budaya tersendiri yang khas salah satunya dalam hal pola asuh anak mereka.

Etnoparenting berbasis adat alam Minangkabau dalam penelitian ini menggali nilai-nilai positif yang terkandung dalam adat alam Minangkabau yang bisa diterapkan dalam hal pengasuhan anak. Adat alam minangkabau merupakan bagian dari budaya yang dianut oleh orang Minangkabau. Minangkabau adalah kelompok etnis terbesar yang menghuni provinsi Sumatera Barat. Provinsi Sumatera Barat dikenal juga dengan Ranah Minang yang artinya tanahnya orang Minangkabau. Seperti budaya lainnya etnis Minangkabau memiliki kekayaan budaya meliputi rumah adat, pakaian adat, wilayah adat, falsafah adat, pantun adat, cerita adat, petatah petitih adat dan ragam budaya lainnya yang membedakan etnis Minangkabau dengan etnis lainnya. Secara kultural, etnis Minangkabau adalah satu-satunya suku bangsa yang menganut system matrilineal di Indonesia. System matrilineal ini mengikuti garis keturunan ibu dalam hal pewarisan harta pusaka kaum (tinggi). Orang Minangkabau terkenal dengan filosofi "adat basandi syara', syara' basandi kitabullah, syara' mangato adat mamakai". adalah adat yang mengikuti ajaran agama syara' atau syari'at dan tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai agama. Al-Qur'an adalah sumber dari ajaran agama. Hukum adat ditetapkan berdasarkan ajaran agama dan tidak boleh bertentangan dengan hukum agama. Aturan hidup dalam masyarakat diatur dengan hukum adat (Fimansyah, 2020).

Dalam hal tata krama diminangkabau dikenal istilah kato nan ampek ( kato mandaki/ kata mendaki, kato malereng/ kata malereng, kato mandata/kata mendatar, kato manurun/kata menurun). Masih banyak nilai-nilai positif budaya minang yang bisa digali untuk dintegrasikan dalam dunia Pendidikan misalnya falsafah hidup orang Minangkabau alam takambang jadi guru ( alam terbentang jadi guru) yang bermakna segala hal yang terjadi di alam menjadi pedoman dan pembelajaran dalam kehidupan orang Minangkabau (Ramadhanti, 2017). Selain dasar falsafah, kato nan ampek, dalam budaya Minangkabau juga ada penggambaran nilai melalui petatah petitih adat. Petatah-petitih Minangkabau merupakan bentuk ekspresi lisan masyarakat Minangkabau dalam bahasa Minangkabau. Struktur Bahasa dari petatah petitih Minangkabau memiliki 3 ciri khas : 1) larik-larik (kalimat/tuturan), 2) tidak didahului oleh sampiran (larik-larik bayangan/teka-teki), 3) jumlah larik-larik pepatah-petitih tidak terikat dari segi jumlah sehingga sifatnya lebih longgar (Munir, 2013). Berbagai ragam adat budaya alam

minangkabau ini bisa dijadikan sumber berpijak dalam menggali nilai positif budaya Alam Minangkabau dalam merancang pendidikan karakter untuk anak usia dini. Karakter disebut dengan watak atau kepribadian yang melekat pada seseorang yang menjadi ciri dari orang tersebut dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Karakter dapat juga diartikan sebagai kumpulan nilai-nilai, pemikiran, perkataan, dan perilaku serta perbuatan yang telah membentuk diri seseorang (Isman & Agussani, 2020). Thomas Lickona menjelaskan secara umum bahwa ada 3 hal penting dalam pembentukan karakter seseorang, yaitu pengetahuan moral (moral knowing), perasaan moral (moral feeling), dan perilaku moral (moral behavior) (Hasbi, 2019). Pada kurikulum 2013 terdapat 18 nilai karakter dan 5 nilai utama karakter. nilai-nilai dalam pendidikan karakter mencakup 18 aspek, meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif/bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Pemerintah Republik Indonesia, 2010). Program pembangunan karakter dilembaga PAUD dikenal dengan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017. Penguatan Pendidikan Karakter yang disingkat PPK adalah usaha duni pendidikan ditingkat satuan pendidikan dalam upaya melakukan penguatan terhadap karakter peserta didik melalui penyetaraan olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan melibatkan dan membangun kemitraan antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GRNM). Ruang lingkup pelaksanaan pendidikan karakter meliputi Pendidikan formal, non formal dan informal (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter, 2017). Pelaksanaan PPK dalam lingkungan keluarga dapat dilakukan dalam bentuk mengoptimalkan peran orang tua sebagai mitra utama Pendidikan dan Komite/paguyuban orang tua/ Persatuan Orang Tua Murid dan Guru (POMG) sebagai lembaga partisipasi masyarakat yang menjunjung tinggi prinsip gotong royong (Hasbi, 2020).

Etnoparenting secara umum adalah pola pengasuhan yang diberikan berdasarkan nilai-nilai luhur budaya sebuah daerah. Umumnya etnoparenting melihat pada pola asuh masing-masing daerah. Istilah etnoparenting dan kajian model etnoparenting ini pertama kali di kaji oleh yenni rachmawati seorang dosen dari universitas pendidikan Indonesia. Istilah etnoparenting bahwa Kajian parenting lokal dilakukan dengan harapan akan tergalil berbagai khazanah kekayaan budaya dalam bidang pengasuhan anak (Andriani & Rachmawati, 2022). Sementara nilai positif adat alam minangkabau adalah nilai-nilai yang melingkupi falsafah adat minang kabau, tata krama orang Minangkabau, petatah petitih dalam budaya alam Minangkabau dan ragam budaya lainnya yang mendukung pembentukan karakter anak. Penelitian ini merupakan pengembangan dari etnoparenting yang ada yang digagas oleh yenni rahmawati. Pengembangannya dalam bentuk penyediaan materi ajar yang bisa langsung ditonton oleh anak, orang tua dan guru. Untuk melengkapi pemahaman guru dan orang tua, maka dalam desain program etnoparenting juga dibuatkan buku khusus guru dan orang tua agar tujuan dari video tersampaikan sesuai harapan yang direncanakan dari awal

Tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### **Research And Informasi Collecting**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan studi literature yang ada kaitannya dengan kajian penelitian yang sedang dilakukan, prediksi kebutuhan penelitian saat ujicoba nanti, serta membuat rumusan kerangka kerja penelitiannya, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. Studi literaturnya berkaitan dengan kajian teori tentang etnoparenting, karakter anak zaman digital, nilai positif budaya minang yang cocok

nantinya diangkat dalam pembentukan karakter anak usia dini. Pada kegiatan tahap pertama ini, peneliti sudah menemukan dilihat dari 5 bidang pengembangan anak usia dini ditemukan dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dapat memunculkan karakter-karakter negative seperti : Individualis; Emosional; Fokus yang kurang; dan Bahasa yang tidak sesuai usianya (Rahmah, 2019). Saat berhadapan dengan emosi, anak menjadi mudah tersinggung, sulit untuk dalam mematuhi aturan, dan berbicara sendiri dengan gadgetnya. Dampak pada moral mempengaruhi disiplin, mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk belajar dan banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain atau menonton YouTube. (Pardede & Watini, 2021). Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa ada masalah dalam karakter anak untuk berkomunikasi, semangat berprestasi dan berbagi dan berkurangnya kemandirian anak.

Dilihat dari sisi etnoparenting nilai budaya alam Minangkabau, maka terpilihlah pengenalan kato nan ampek pada anak melalui film animasi. Memang banyak ragam budaya minang yang memiliki nilai positif yang bisa dijadikan sumber pembelajaran karakter untuk anak seperti alam takambang jadi guru, kato nan ampek, petatah petiti minang kabau, cerita tradisional minang dan lainnya, namun dalam penelitian ini lebih memilih menggali nilai karakter dari kato nan ampek (kato manurun, kato mandaki, kato malereng dan kato mandata). Pemilihan kato nan ampek ini tidak berhenti pilihan kato nan ampek saja. Ketika memilih nilai karakter dari kato nan ampek ini yang lebih dominan memperkenalkan karakter berkomunikasi, dalam kajiannya juga mempertimbangkan kemungkinan kato nan ampek ini dikonkritkan pada anak dalam bentuk makna dan visual. Penelitian ini mengupayakan menkonkritkan nilai-nilai positif adat alam Minangkabau agar mudah di pahami oleh anak yang sedang berada fase pra operasional konkrit. Dari kato nan ampek dalam budaya alam Minangkabau, setelah ditelusuri secara mendalam dan maknanya lebih mudah dipahami hanya ada 3 jenis kata yang bisa dikonkritkan secara visual dan nyata didunia anak yaitu kato mandaki, kato manurun dan kato mandata. Dari tiga kata ini memperkenalkan pada anak karakter komunikasi dengan orang yang lebih tua atau kata mandaki, karakter komunikasi dengan orang yang lebih muda atau kato manurun dan karakter komunikasi dengan teman sebaya atau kato mandata. Dari kajian literature yang telah diintisarikan tersebutlah peneliti mulai Menyusun rencana produk yang akan dibuat dan bentuk penyajian materinya pada anak.

## **Planning**

Pada tahapan ini peneliti melakukan perencanaan produk dan materi produk yang akan dihasilkan dan tahapan ujicoba produk (ujicoba kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar) serta lokasi yang dituju untuk setiap tahapan. Khusus kajian nilai-nilai positif budaya alam Minangkabau yang berhubungan dengan pembentukan karakter anak usia dini, disini peneliti juga memilih dan memilah nilai-nilai positif budaya alam Minangkabau yang mungkin bisa dikonkritkan untuk pengenalan nilai karakter pada anak usia dini melalui media audio visual yang akan dibuat oleh peneliti berbasis digital. Pada tahapan pembuatan produk disesuaikan dengan hasil kajian literature yang akan menjadi materi utama pengenalan karakter pada anak adalah kato nan ampek yang digunakan dalam penelitian hanya 3 jenis kato saja (yaitu mendaki, menurun dan mendatar). Rencana selanjutnya adalah menentukan model materi yang akan disajikan untuk anak. Maka dalam penelitian ini diputuskan bahwa produk yang akan dihasilkan adalah video ajar untuk anak yang menggunakan metode story telling dengan gambar atau animasi. Dalam video yang dihasilkan direncanakan memperlihatkan ciri khas dari suku Minangkabau berupa rumah gadang. Dari gambar rumah gadang dan perlengkapannya berupa rangkian juga dapat digali nilai positif tentang karakter yaitu mandiri dan berbagi. Selanjutnya dalam video juga akan diceritakan asal mula nama Minangkabau yang didalamnya terkandung nilai positif karakter berprestasi. Tahapan terakhir

dari penyiapan materi ini adalah memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan produk yaitu animaker.com.

Dari pemilihan ujicoba maka rencana yang disusun adalah untuk ujicoba kecil adalah sekolah didaerah aceh besar yaitu TK An-Nur Kajhu , uji coba kelompok sedang adalah sekolah yang ada di banda aceh yaitu TK karyawan korta baru dan ujicoba di masyarakat atau lingkungan sebenarnya dari parenting yaitu orang tua anak, ini dilaksanakan di Desa Jeulingke Banda Aceh dengan melakukan negosiasi dengan kepala desa dan pihak PKK desa serta kader PAUD desa dalam memberikan materi parenting terhadap orang tua anak di desa jeulingke.

### **Develop Preliminary Form Of Product**

Mengembangkan bentuk permulaan produk out line atau scenario animasi dan memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan animasi dan memikirkan bahan pendukung lainnya yang akan memperkuat tujuan pembuatan produk tepat sasaran dan tujuan yang dicapai sesuai harapan dan teknik pelaksanaannya program dilapangan). Pembuatan video ajar untuk anak usia dini yang di dalamnya terdapat proses yang konkrit bagi anak untuk memahami beberapa karakter yang ada ada dalam budaya alam Minangkabau. teknik penyampaian video ajar yang dibuat oleh peneliti adalah teknik storytelling untuk anak. teknik storytellingnya berbasis digital yang di dalamnya memunculkan animasi dan gambar nyata yang memudahkan anak untuk memahami isi video . selain gambar animasi dan gambar nyata sebagai penyampai informasi pada anak, di dalam video menggunakan bahasa yang disertai dengan gerakan animasi untuk menterjemahkan karakter yang ingin disampaikan kepada anak di dalam video. Pembuatan draf awal produk ini melalui beberapa tahapan yaitu :

Tahapan Menyusun ide penyajian materi dan isi dari materi. Pada kegiatan ini maka dipilihlah Teknik penyajian materinya melalui kegiatan story telling dengan media gambar. Dalam rancangan ide cerita yang akan dimunculkan dalam video adalah cerita seorang guru yang pulang jalan-jalan dari daerah Minangkabau dan ingin membagikan ceritanya kepada para penonton/anak muridnya. Dalam cerita jalan-jalannya sang guru menceritakan asal nama Minangkabau, nama rumah adat minang kabau dan juga memperkenalkan rangkiang sebagai bagian dari rumah gadang Minangkabau.

Pengumpulan gambar-gambar yang mendukung media cerita seperti gambar rumah gadang , gambar adu kerbau, gambar orang memegang piala sebagai tanda kemenangan dalam lomba, gambar tanfuk kerbau, gambar gif kupu-kupu dan lainnya yang mendukung jalannya ide cerita. Selain itu juga disediakan juga rekaman suara sesuai alur cerita .

Pembuatan video ajar. Dalam pembuatan video ajar ini karena keterbatas aplikasi animaker.com maka pembuatan video ajarnya juga menggunakan canva.com, aplikasi VN, Aplikasi Photo dan PPT dalam scan-scan tertentu pada video ajar. Pembuatan video ajar ini menghabiskan waktu sampai 3 minggu lebih yang menghasilkan 6 scan video sebelum disatukan.

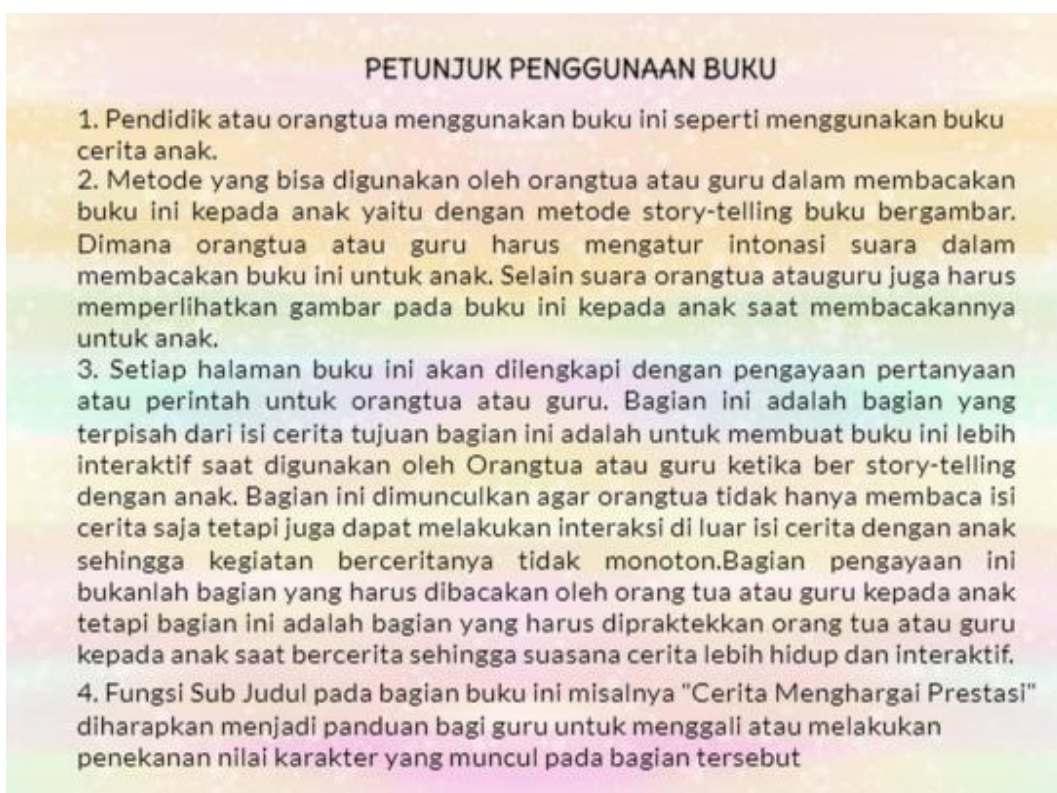
Pembuatan buku untuk guru dan orang tua dalam memahami isi video. Dalam buku ini gambarnya sama dengan gambar-gambar yang mewakili gambar-gambar dan ide cerita dalam video ajar. Pembuatan buku ini menggunakan aplikasi book creator.



Tampilan buku secara umum dapat terlihat seperti dibawah ini



Cover luar buku dan daftar isi buku



### Petunjuk penggunaan buku

Pada buku etnoparenting berbasis adat alam Minangkabau ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan buku. Tujuan petunjuk penggunaan buku ini adalah mengarahkan pengguna buku ( guru/orang tua) menggunakan buku sesuai tujuan pembuatan buku yaitu memperkenalkan nilai positif budaya alam Minangkabau pada anak dan karakter-karakter yang muncul dalam cerita. Tujuan akhir petunjuk penggunaan buku ini adalah meminimalisir penyimpangan pencapaian tujuan buku. Karena semua orang punya gaya berbeda membacakan buku pada anak. ini bukanlah masalah besar. Namun dalam penggunaan buku ini dapat menggunakan Teknik bercerita sesuai kemampuan pengguna tetapi diharapkan memperhatikan petunjuk-petunjuk penggunaan buku ini. Dengan memperhatikan petunjuk penggunaan buku diharapkan bisa memberikan dampak positif lebih maksimal untuk anak



### Tampilan dalam buku

Dari tampilan dalam buku, terlihat bahwa tulisan buku adalah terjemahan dari maksud gambar yang digunakan. Dalam buku bagian bawah teks cerita dilengkapi pertanyaan pengayaan untuk guru dan orang tua. Tujuan pertanyaan ini agar suasana bercerita tidak kaku. Buku ini bentuknya buku elektronik yang bisa diakses menggunakan HP dan di dalam buku juga ada video yang menkonkritnya makna yang terdapat dari atap rumah gadang. Untuk melihat lengkap isi buku dapat diakses pada Link bukunya :

<https://read.bookcreator.com/IB1uEtCbcSbtncHWYc78VsYRiD83/cVTG-eOOTIO2Di7TIZoZOA>

### Preliminary Field Testing

Melakukan uji coba terbatas dengan melibatkan 1 sekolah dengan subjek 5 orang guru dan anak-anak yang ada disekolah . pada uji coba ini peneliti langsung memperkenalkan produk awal pada guru dan anak dan langsung melakukan praktek penggunaan video ajar dan buku dihadapan anak an guru, setelah pengenalan produk baru diskusi dengan guru dan akademisi tentang produk untuk mendapat masukan perbaikan dari produk yang disajikan. menjadi perbaikan untuk produk selanjutnya. Uji coba ini dilakukan di TK An-Nur Aceh Besar dengan 30 anak dan 5 orang guru. Dari uji coba kelompok kecil ini didapat masukan untuk suara music latar video tidak terllau keras dan tulisan pada buku kurang menarik fontnya. Ini kana

### Main Product Revision

Pada tahap ini dilakukan perbaikan produk dari hasil uji coba awal. Perbaikan yang dilakukan adalah music latar diperkecil, suara video dicoba dibersihkan , dan music latar

dimunculkan music tradisional, diganti music biasa dan dikembalikan Kembali ke music Minangkabau sebagai penciri khas video yang didalamnya ada cerita tentang Minangkabau. Link video ajar etnoparenting dari nilai positif budaya alam Minangkabau yaitu : <https://youtu.be/tl254Cr7-cY>

#### Main Field Testing

Pada tahap ini ini melakukan ujicoba utama dilakukan di satu sekolah di Banda Aceh lagi dengan jumlah subjek minimal 20 orang tua dan guru di TK Karyawan Kota Baru Banda Aceh. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara. Dari 20 responden didapatkan data bahwa 60% orang tua menyatakan video cocok untuk anak dan 40% orang tua menyatakan kurang cocok. Komentar yang menyatakan cocok secara umum menyatakan ini merupakan suatu hal baru bagi mereka karena diangkat dari budaya minang digunakan di negeri aceh. Bagi yang kurang cocok karena menganggap beda budaya akan beda acaranya mendidiknya, jadi kurang pas jika dikenalkan untuk anak-anak aceh. Walaupun komentarnya ada yang berbeda tentang cocok tidak cocoknya materi ajar ini dikenalkan pada anak, namun tujuan akhirnya adalah menambah khasanah pengetahuan orang tua bahwa budaya manapun akan ada nilai-nilai positif yang bisa diangkat sebagai landasan pengasuhan anak yang bernilai positif. Komentar lain yang ditemukan adalah dari kebersihan suara video.

#### Operational Product Revision

Pada tahap ini melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model program etnoparenting yang operasional yang siap divalidasi. Pada perbaikannya, tidak memperbaiki materi dalam video lagi tetapi memperbaiki kualitas suara videonya.

#### Operational Field Testing

Pada tahap ini, dilakukan uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Pengujian dilakukan melalui kegiatan pemberian materi pada kegiatan parenting orang tua di tingkat desa, dan ini dilaksanakan di desa Jeulingke Banda Aceh, menghadirkan lebih 30 orang tua anak dan kader PKK desa. Dalam kegiatan ini secara umum ditemukan data penerimaan produk yang positif. Komentar para peserta menyatakan ini hal baru yang bisa diterima dan bisa diterapkan dalam pengasuhan anak. Karena anak-anak sekarang hobi nonton video dan memegang gadget, jadi bahan ajar dalam bentuk video sangat cocok untuk anak. Hasil dari tahap Operational Field Testing di Desa Jeulingke Kota Banda Aceh dari 30 orang tua yang hadir sebanyak 21 orang memberikan respon positif dengan komentar bagus isi videonya dan bisa dipahami, sedangkan 7 orang lagi masih ragu-ragu menyatakan pendapatnya dan 2 orang menyatakan cocok untuk anak namun mereka merasa durasinya terlalu lama untuk anak.

Proses pengembangan produk desain program etnoparenting dari nilai positif budaya alam Minangkabau ini diawali dengan kegiatan studi literatur untuk dasar memilih dan memilih materi untuk pengetahuan yang dimunculkan dalam desain yang akan dikembangkan. Pertimbangan pemilihan materinya adalah materi dari nilai positif budaya alam Minangkabau yang bisa dikaitkan dalam kegiatan story telling menggunakan gambar dan video. Dari proses memilih dan memilih materi tersebut maka didapatkanlah 4 karakter yang bisa dikenalkan dalam video ajar nanti yang bisa dikaitkan dalam bentuk cerita bergambar untuk anak. Karakter tersebut adalah karakter menghargai prestasi, karakter mandiri, karakter peduli sosial dan karakter komunikasi/bersahabat.

Karakter menghargai prestasi digali nilai budaya cerita asal usul nama Minangkabau yang artinya Minangkabau berasal dari kata menang kerbau. Dalam ceritanya orang Minangkabau menang adu kerbau dengan suku Jawa. Karakter menghargai prestasi ini

dikonkritkan dengan bantuan animasi gambar adu kerbau, animasi orang menang lomba yang sedang memegang hadiah berupa piala, kemudian dilengkapi dengan tulisan menang kerbau dan Minangkabau. Karakter bersahabat/komunikasi dikonkritkan dari nilai budaya Minangkabau dari 4 jenis kata diambil hanya 3 jenis kata yaitu kato madaki, kato manurun dan kato mandata. Masing-masing kata ini digambarkan panah keatas ( kato mandaki) dilengkapi dengan tulisan naik dan gambar anak bersalaman dengan seorang ibu. Kata menurun digambarkan dengan panah menurun dilengkapi dengan gambar kakak dan adik serta tulisan turun. Kato mandata digambarkan panah datar kedepan dilengkapi gambar 2 anak sebaya dilengkapi tulisan mendarat. Karakter mandiri dan peduli social digali nilai positif dari bangunan rangkiang yang ada di halaman rumah gadang. Rangkiang bagi orang Minangkabau adalah tempat menyimpan padi. Menyimpan padi ini melambangkan orang Minangkabau hemat dan mandiri, menabung agar tidak bergantung pada orang lain. Terakhir karakter berbagi diambil dari rangkiang adalah, Ketika ada orang miskin dan yang memiliki rangkiang punya banyak simpanan, biasanya mereka mau berbagi dengan orang lain.

Langkah setelah menemukan materi karakter yang akan muncul dalam materi etnoparenting, maka dilanjutkan dengan pembuatan bahan ajar berupa video yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi animaker.com, ppt, VN, Photodan canva.com. sementara buku untuk guru dibuat di situs book creator. Setelah produk selesai maka dilakukan ujicoba tahap awal di TK An-Nur Kajhu aceh besar , tahap kedua di TK karyawan kota baru banda aceh dan terakhir di gampong jeulingke banda aceh. Link video ajar etnoparenting dari nilai positif budaya alam Minangkabau yaitu : <https://youtu.be/tl254Cr7-cY>. Link buku untuk guru dan orang tua etnoparenting dari nilai positif budaya alam Minangkabau : <https://read.bookcreator.com/IB1uEtCbcSbtncHWYc78VsYRiD83/cVTG-eOOTIO2Di7TIZoZOA>. Untuk tahapan pengujian produk di lapangan dapat diakses di link <https://youtu.be/h-NKmmIsPTE>. Dilihat dari segi penerimaan anak terhadap bahan ajar dapat digambarkan dari hasil uji coba di TK An-Nur Aceh Besar dari 30 anak yang menonton video ajar 18 anak (60%) dapat menjawab pertanyaan guru dari proses satu kali diputar dan 23 anak (76,6%) dapat menjawab pertanyaan guru setelah 2 kali diputar video ajar. Ini membuktikan isi video ajar dapat dipahami anak. Hasil ujicoba pada orang tua di TK karyawan kota baru memberi respon positif cocok untuk anak dan cocok untuk memperkenalkan budaya daerah lain pada anak. Hasil dari tahap *Operational Field Testing* di Desa Jeulingke Kota Banda Aceh dari 30 orang tua yang hadir sebanyak 21 orang memberikan respon positif dengan komentar bagus isi videonya dan bisa dipahami, sedangkan 7 orang lagi masih ragu-ragu menyatakan pendapatnya dan 2 orang menyatakan cocok untuk anak namun mereka merasa durasinya terlalu lama untuk anak.

## SIMPULAN

Secara umum dapat dikatakan produk yang dikembagkan sudah bisa digunakan untuk orang tua dan anak . Hal ini dapat dilihat dari indicator berikut:

Anak dapat memahami isi video ajar dengan baik. segi penerimaan anak terhadap bahan ajar dapat digambarkan dari hasil uji coba di TK An-Nur Aceh Besar dari 30 anak yang menonton video ajar 18 anak (60%) dapat menjawab pertanyaan guru dari proses satu kali diputar dan 23 anak (76,6%) dapat menjawab pertanyaan guru setelah 2 kali diputar video ajar. Ini membuktikan isi video ajar dapat dipahami anak.

adanya respon positif dan penerimaan orang tua dari isi video ajar yang diperuntukkan untuk anak ini. Hasil ujicoba pada orang tua di TK karyawan kota baru memberi respon positif cocok untuk anak dan cocok untuk memperkenalkan budaya daerah lain pada anak. Dari 20 responden didapatkan data bahwa 60% orang tua menyatakan video cocok untuk anak dan 40% orang tua menyatakan kurang cocok . Hasil dari tahap *Operational Field Testing* di Desa

Jeulingke Kota Banda Aceh dari 30 orang tua yang hadir sebanyak 21 orang memberikan respon positif dengan komentar bagus isi videonya dan bisa dipahami, sedangkan 7 orang lagi masih ragu-ragu menyatakan pendapatnya dan 2 orang menyatakan cocok untuk anak namun mereka merasa durasinya terlalu lama untuk anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, F., & Rachmawati, Y. (2022). Etnoparenting : Pengasuhan Orang Tua Perkawinan Multi Etnis. In *Jurnal Obsesi* (Vol. 6, Issue 5). Edu Publisier. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2436>
- As'ari, M. I., & Diana, R. R. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 19–34. <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i1-2>
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran ( edisi khusus mahasiswa pendidikan dan pendidik)*. Pascal Books.
- Fimansyah, W. (2020). Internalisasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Minangkabau Untuk Generasi Muda. *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi*, 2(2), 97–104.
- Hasbi, M. dkk. (2019). Panduan Praktis Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Hasbi, M. dkk. (2020). *Panduan Praktis Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/>
- Indrawati, I., & Muthmainah, M. (2022). Dampak Gaya Pengasuhan Budaya Barat dan Timur Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3147–3159. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2230>
- Isman, M., & Agussani. (2020). Tradisi Lisan Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Pererta Didik Pada Era Digital. *KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA (HAKI)*.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Munir, M. (2013). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Petatah Petitih Adat Minangkabau (Alternatif Membangun Pendidikan Berkarakter). *Al Hurriyah (Jurnal Hukum Islam)*, 14(1), 96–104.
- Pardede, R., & Watini, S. (2021). Dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 4728–4735. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). Kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa tahun 2010-2025. *Pemerintah Republik Indonesia*, 41.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, (2021).
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter, (2017).
- Rachmawati, Y. (2020). Pengembangan Model Etnoparenting Indonesia pada Pengasuhan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1150–1162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.706>

- Rahmalah, P. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302–310. <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52/52%0Ahttps://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/52>
- Ramadhanti, D. (2017). Pembentukan Karakter Masyarakat Melalui Ungkapan Kepercayaan Rakyat Dalam Masyarakat Minangkabau. In *Basindo Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pembelajarannya* (pp. 72–78). Universitas Negeri Malang.