

## EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI INTERNALISASI NILAI-NILAI PERMAINAN LOKAL SERAWAI “SESIKU” SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK

Zahratul Qalbi<sup>1</sup>, Anna Ayu Herawati<sup>2</sup>, Melia Eka Daryati<sup>3</sup>, Serli Marlina<sup>4</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang<sup>4</sup>

Email: zahratulqalbi@unib.ac.id<sup>1</sup>, annayuherawati@unib.ac.id<sup>2</sup>, melia\_eka@unib.ac.id<sup>3</sup>, serlimarlina@fip.unp.ac.id<sup>4</sup>

Qalbi, Zahratul dkk. (2023). Efektivitas Layanan Informasi Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Permainan Lokal Serawai “Sesiku” Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kerjasama Pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 183-190.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i1.3484>

Diterima:20-11-2023

Disetujui: 22-12-2023

Dipublikasikan: 25-12-2023

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan tingkat kemampuan kerjasama anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai Sesiku. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di SDN 43 Seluma. Teknik pengambilan sampel yaitu Purposive Sampling yaitu siswa kelas 5 Sekolah Dasar 43 Seluma Provinsi Bengkulu. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, untuk uji paired test dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) adalah .000 yang berarti nilai signifikan  $0.000 < 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan local Serawai dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

**Kata kunci:** Layanan, Permainan, Kerjasama

**Abstract:** This research aims to describe the differences in the level of children's cooperative abilities before and after being given information service treatment through internalizing the values of the local Serawai Sessions game. This research is quantitative research with experimental research methods. The population in this study were elementary school students at SDN 43 Seluma. The sampling technique was purposive sampling, namely grade 5 students at Elementary School 43 Seluma, Bengkulu Province. Based on the results of the hypothesis test calculation, for the paired test it can be seen that the sig (2-tailed) value is .000, which means a significant value of  $0.000 < 0.05$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So from these results it can be concluded that information services through internalizing the values of local Serawai games can improve students' collaboration abilities.

**Keywords:** Information services, Games, Cooperation

## PENDAHULUAN

Kemampuan bekerjasama menjadi salah satu sikap yang harus dimiliki oleh masyarakat masa mendatang agar dapat menghasilkan berbagai hal besar dibandingkan dengan bekerja secara individual. Untuk menyiapkan produk masyarakat demikian, diperlukan berbagai upaya yang efektif hingga mampu menanamkan kemampuan kerjasama antara satu individu dengan individu lainnya agar terwujud masyarakat yang produktif, hal ini perlu dimulai dari pengenalan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Pendapat Wandy (2012:150) Kerjasama meningkatkan pembelajaran berkolaborasi, menjangkau lebih banyak bidang termasuk merencanakan, menentukan strategi, kemampuan memilah-milah dan mengingat kembali.

Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (sujadi, 1978: 250). Kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek sosial anak, sebab anak akan berinteraksi dengan teman yang lain. Adanya interaksi mengajarkan anak untuk merespon, memberi, dan menerima menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain (Slamet Suyanto, 2005: 121). Aspek perkembangan sosial yang diperoleh anak usia dini melalui kematangan dan ditambah kesempatan belajar dari berbagai stimulus dari lingkungannya (Mulyasa, 2012). Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, belajar bekerjasama, dan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Adapun kemampuan anak usia lima sampai enam tahun menurut Ali Nugraha (2005: 69) anak tidak menunjukkan sikap yang murung, senang bermain dengan anak lain, menolong dan membela teman, dan mampu bermain serta bekerjasama dengan temannya dalam kelompok.

Kualitas lingkungan tempat tinggal yang jarang menanamkan budaya lokal dapat menjadi pemicu luntarnya etika, moral dan kemampuan kerjasama pada anak, hal ini tentu berpengaruh juga terhadap perilaku yang dihasilkan oleh peserta didik. Tren riset yang berkembang saat ini yaitu seputar profil

kerjasama anak ditinjau dari aspek budaya, dan masih sangat sedikit riset yang berkaitan dengan intervensi pelayanan konseling dengan mempraktekkan unsur budaya didalamnya atau dapat disebut dengan internalisasi nilai-nilai budaya. Melalui penanaman kearifan lokal diharapkan mampu mengenalkan kembali anak-anak dengan nilai-nilai budaya yang di miliki Indonesia khususnya melalui permainan lokal budaya Serawai yaitu "Sesiku".

Keberagaman permainan yang ditawarkan membuat anak-anak melupakan permainan tradisional atau lokal daerahnya. Dengan bermain tradisional, anak-anak akan berinteraksi satu sama lain, sehingga hal ini dapat mengembangkan sosialnya. Menurut (Sujadi, 2019) kemampuan sosio-emosional perlu dimiliki oleh setiap individu untuk menunjang keberhasilannya, dengan memiliki kemampuan sosio-emosional maka seorang anak telah memiliki dasar untuk memahami dirinya dan lingkungan secara objektif, positif dan dinamis serta mampu mengarahkan diri kepada perilaku-perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku. Menurut (Adi et al., 2020) dan (Witasari & Wiyani, 2020) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa anak-anak sudah jarang bermain tradisional, akibatnya mereka mengalami masalah tentang keterampilan sosial, seperti: siswa yang cenderung senang dan memilih bermain sendiri, tidak mau berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain, mengasingkan diri, suka mengganggu anak lain, sukar diatur, dan suka membantah.

Hasil observasi yang dilakukan pada 2 perguruan tinggi yakni UNIB dan UNP belum ditemukan riset yang membahas tentang pemanfaatan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan lokal "*sesiku*" dalam pemberian intervensi konseling guna mengembangkan kemampuan kerjasama anak atau peserta didik. Hal ini lah selanjutnya menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan inovasi atau keterbaruan nuansa pelaksanaan layanan informasi dengan menyisipkan nilai-nilai budaya melalui permainan lokal *sesiku*.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, maka pendidik dan peneliti merasa sangat perlu untuk mengadakan perbaikan terhadap pembelajaran dalam peningkatan kemampuan

bekerjasama. Dalam hal ini pendidik dan peneliti sepakat menerapkan pembelajaran melalui pemberian layanan bimbingan dan konseling salah satunya yaitu layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal “Sesiku” untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Nilai-nilai kearifan lokal tersebut diyakini kebenarannya menjadi acuan dalam bertingkah sehari-hari masyarakat setempat. Nilai-nilai tersebut menjadi pegangan yang biasanya akan menjadi bagian hidup yang tak terpisahkan yang dapat diamati melalui sikap dan perilaku sehari-hari. Layanan informasi merupakan salah satu bentuk intervensi konseling yang diberikan kepada peserta didik untuk menambah wawasan pengetahuan, namun tidak hanya dalam bentuk yang biasa melainkan layanan informasi ini dikemas dengan penanaman nilai kearifan lokal dari sebuah permainan yang bernama “sesiku”.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan serta pandangan dari para ahli sebelumnya, maka peneliti tertarik dan berusaha untuk melakukan sebuah penelitian yang mengemukakan tentang “Efektivitas layanan informasi melalui internalisasi Nilai-Nilai Permainan Lokal Serawai “Sesiku” Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kerjasama Pada Anak”.

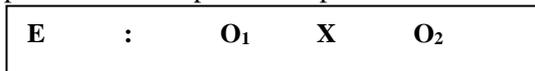
Permasalahan yang akan diteliti pada kasus ini adalah Pemberian layanan Informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai “Sesiku” sebagai upaya meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak yang masih sangat sedikit sekali dilakukan. Nilai tambah yang didapatkan oleh peserta didik dalam kegiatan penelitian ini yaitu diperolehnya pemahaman nilai-nilai karakter berbasis permainan lokal Serawai guna meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Tujuan yang diharapkan dapat terpenuhi dengan dilakukannya penelitian ini adalah mendeskripsikan gambaran tingkat kemampuan kerjasama anak sebelum diberikan perlakuan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai Sesiku, Mendeskripsikan gambaran tingkat kemampuan kerjasama anak setelah diberikan perlakuan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal

Serawai Sesiku, dan perbedaan tingkat kemampuan kerjasama anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai Sesiku.

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Kelompok penelitian diberikan perlakuan dengan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai Permainan lokal Serawai “Sesiku”, hanya menyelesaikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Variabel bebas penelitian ini adalah layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai Permainan lokal Serawai “Sesiku”. Sedangkan, variabel terikat adalah kemampuan kerjasama. Diagram rancangan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan :

E : Kelompok eksperimen

O<sub>1</sub> : Eksperimen *pretest*

O<sub>2</sub> : Eksperimen *posttest*

X : Layanan bimbingan kelompok melalui internalisasi nilai-nilai Permainan lokal Serawai “Sesiku”

### Populasi dan Sampel

Teknik pengambilan subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non random sampling*, yaitu dengan metode *sampling purposive* (*Purposive Sampling*). Subjek bertujuan atau *Purposive Sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah, tapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2010).

### Tempat dan Waktu Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di SDN 43 Seluma. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 5 Sekolah Dasar 43 Seluma Provinsi Bengkulu pada periode penelitian April s/d Desember 2023.

### Teknik Pengumpulan Data

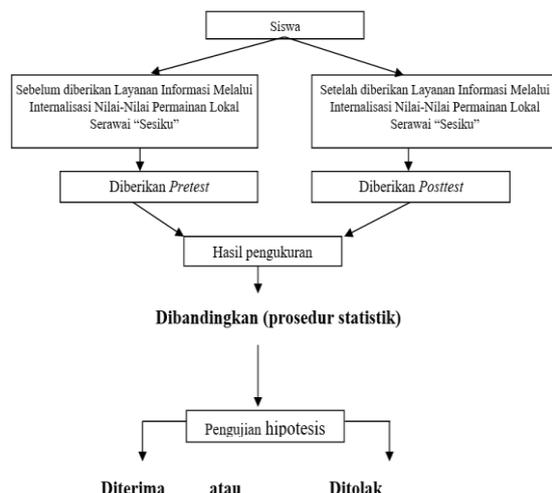
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui penyebaran instrumen kemampuan kerjasama. Pengumpulan data dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa yang dijadikan sampel. Data yang diperoleh melalui sejumlah teknik pengumpulan data, yang dianalisis dengan menggunakan teknik dan rumus statistik non-parametrik untuk memberikan deskripsi tentang hal-hal menjadi fokus penelitian.

### Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Yusuf (2013:254) merupakan “Salah satu langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan kesahihan hasil penelitian”. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik tentang masalah yang akan diteliti. Penentuan teknik analisis data dilakukan dengan melihat karakteristik data. Data penelitian untuk mengurangi variabel prokrastinasi mahasiswa mempunyai karakteristik sebagai berikut: (1) berpasangan (*pretest-posttest*), (2) sampelnya kecil (subjek penelitian), dan (3) menggunakan penelitian eksperimen/perlakuan.

### Prosedur Penelitian

Kerangka prosedur penelitian layanan Informasi Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Permainan Lokal Serawai “Sesiku” yang diberikan kepada siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Flowchart Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh Zahratul Qalbi, S.Pd., M.Pd, Melia Eka Daryati, S.Pd., M.Pd, dan Serli Marlina, S.Pd., M.Pd (sebagai mitra kolaborasi riset dari Universitas Negeri Padang). Fungsi mitra kolaborasi riset ini yaitu mencari salah satu *expert judgment* atau ahli dari kampus mitra pelaksana kolaborasi nasional. membantu menyusun buku pedoman pelaksanaan layanan informasi, berperan serta dalam pembuatan artikel untuk di publish pada jurnal bereputasi.

### Instrumen Penelitian

Kisi-kisi instrument Kemampuan Kerjasama dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	No	Indikator
Kemampuan Kerjasama	1	Tanggung Jawab dalam menyelesaikan pekerjaan secara bersama dalam kelompok
	2	Saling memberi masukan/kontribusi dalam setiap persoalan bagi kelompok
	3	Memberikan kemampuan secara total bagi kemajuan kelompok
	4	Menghadapi setiap permasalahan secara bersama-sama

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara terbuka tentang efektivitas layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan local budaya serawai “sesiku” untuk mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak sekolah dasar tingkat atas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar 43 Seluma Provinsi Bengkulu dengan populasi siswa kelas 5A berjumlah 32 siswa. Sebelum diberikan intervensi, dilakukan pengisian kuesioner melalui penyebaran angket secara manual kepada siswa yang selanjutnya akan dikategorisasikan sesuai dengan penentuan skor.

**Hasil Data Deskripsi Pre-test Tingkat Kemampuan Kerjasama Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan**

Hasil *pre-test* dilihat dari hasil kategorisasi skor siswa sebelum diberikan perlakuan, disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil *Pre-test* Kemampuan Kerjasama Siswa

Interv al	Kategori	Frekuensi	Persentase
92-125	Baik	4	12,5 %
59-91	Cukup	26	81,25 %
25-58	Kurang	2	6,25 %
Jumlah		32	100%

Tabel 2 adalah data yang diperoleh pada hasil tingkat kemampuan kerjasama siswa kelas 5A sebelum mendapatkan perlakuan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan local budaya Serawai “sesiku” berada pada kategori baik sebanyak 4 siswa dengan persentase yang didapatkan sebesar 12,5% pada kategori cukup sebanyak 26 siswa dengan persentase yang didapatkan sebesar 81,25%, dan pada kategori kurang dengan jumlah sebanyak 2 siswa dengan persentase 6,25%. Berdasarkan hal tersebut siswa yang memiliki tingkat kemampuan kerjasama kategori baik, cukup dan kurang akan diberikan perlakuan, dengan mengacu pada skor perolehan hasil *pre-test* pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil *Pre-test* Kemampuan kerjasama Siswa Sampel

No	Siswa	Skor	Kategori
1	ALP	49	Kurang
2	VT	57	Kurang
3	AZ	63	Cukup
4	AGG	65	Cukup
5	ACB	70	Cukup
6	MA	71	Cukup
7	TA	72	Cukup
8	NA	73	Cukup
9	ANB	73	Cukup
10	ADC	73	Cukup
11	LIR	73	Cukup
12	TAY	74	Cukup
13	IIH	74	Cukup
14	FEG	75	Cukup
15	DP	76	Cukup
16	KFA	76	Cukup
17	FF	78	Cukup
18	HH	80	Cukup

Sambungan Tabel 3 Hasil *Pre-test*

**Kemampuan kerjasama Siswa Sampel**

No	Siswa	Skor	Kategori
19	IR	81	Cukup
20	GW	81	Cukup
21	F	81	Cukup
22	LS	82	Cukup
23	MR	83	Cukup
24	MAT	83	Cukup
25	KA	83	Cukup
26	NR	86	Cukup
27	NTE	87	Cukup
28	NI	90	Cukup
29	RS	92	Baik
30	PI	92	Baik
31	TM	95	Baik
32	TS	96	Baik

Tabel 3 yang disajikan memperlihatkan rentang skor siswa berada pada kisaran 49 sampai dengan 96 yang mengindikasikan bahwa masih butuhnya bimbingan dalam upaya mengembangkan kemampuan kerjasama pada siswa sekolah dasar kelas 5. Untuk melihat gambaran dan deskripsi secara jelas maka dilaksanakan kegiatan pemberian layanan dengan jadwal pelaksanaan yang diperlihatkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

(Hari/Tanggal)	Kegiatan	Topik/Materi Layanan	Waktu
Rabu, 2 Agustus 2023	<i>Pre-Test</i>	Pemberian kuisoner sebelum perlakuan (treatment) Layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan local Serawai “sesiku”	1 x 30 menit
Jumat, 4 Agustus 2023	Pertemuan I	Pemberian kuisoner setelah perlakuan (treatment)	2 x 30 menit
Senin, 7 Agustus 2023	<i>Post-Test</i>		1 x 30 menit

**Hasil Hasil Kemampuan Kerjasama Siswa Setelah Diberikan Perlakuan**

Kegiatan *post-test* dilakukan setelah siswa selesai diberikan *treatment* layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai. Dalam kegiatannya mahasiswa diminta untuk mengisi angket yang sama dengan angket yang diberikan saat pelaksanaan *pre-test*, peserta *post-test* merupakan siswa yang menjadi sampel, dalam penelitian yang jumlah sebanyak 32 orang. Adapun hasil pengolahan data *post-test* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Post-test* Tingkat Kemampuan Kerjasama Siswa

No	Siswa	Skor	Kategori
1	ALP	60	Cukup
2	VT	63	Cukup
3	AZ	94	Baik
4	AGG	95	Baik
5	ACB	93	Baik
6	MA	98	Baik
7	TA	98	Baik
8	NA	98	Baik
9	ANB	99	Baik
10	ADC	102	Baik
11	LIR	102	Baik
12	TAY	105	Baik
13	IHH	103	Baik
14	FEG	115	Baik
15	DP	110	Baik
16	KFA	116	Baik
17	FF	110	Baik
18	HH	109	Baik
19	IR	113	Baik
20	GW	108	Baik
21	F	110	Baik
22	LS	114	Baik
23	MR	124	Baik
24	MAT	113	Baik
25	KA	119	Baik
26	NR	122	Baik
27	NTE	120	Baik
28	NI	125	Baik

Sambungan Tabel 5 Hasil *Post-test* Tingkat Kemampuan Kerjasama Siswa

No	Siswa	Skor	Kategori
----	-------	------	----------

29	RS	116	Baik
30	PI	115	Baik
31	TM	119	Baik
32	TS	122	Baik

Tabel 5 menunjukkan bahwa terjadinya perbedaan tingkat kemampuan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai dengan indikator kategori sebelum dan sesudah pemberian layanan terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

### Hasil Uji Hipotesis

Pada penelitian ini uji hipotesis digunakan dengan menggunakan paired sample t-test dengan bantuan program statistika, adapun hasil yang didapatkan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Penghitungan Uji Hipotesis

Paired Samples Test							
Pair 1	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	Sig. (2-tailed)	
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper			
Posttest - Pretest	28.93750	7.23761	1.27944	26.32806	31.54694	22.617	.000

Paired Samples Effect Sizes						
Pair 1	Posttest - Pretest	Cohen's d	Standardized <sup>a</sup>	95% Confidence Interval		
			Point Estimate	Lower	Upper	
			7.23761	3.998	2.945	5.043
		Hedges' correction	7.32666	3.950	2.909	4.982

a. The denominator used in estimating the effect sizes.  
Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.  
Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Hasil penghitungan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah .000 yang berarti nilai signifikan  $0.000 < 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *kemampuan kerjasama siswa* sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kemampuan kerjasama siswa sebelum dan setelah diberikan

perlakuan layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai.

Pembahasan mengenai efektivitas layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal Serawai untuk mengembangkan kemampuan kerjasama siswa akan mencakup beberapa aspek penting. Ini adalah cara yang kreatif dan relevan untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pendidikan, sambil mempromosikan keterlibatan siswa dan pengembangan kemampuan sosial. Pendapat Johnson & Johnson (dalam Isjoni 2013) bahwa perlu mengembangkan perasaan sosial anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, memotivasi individu untuk mandiri.

Dengan mengintegrasikan permainan-permainan tradisional Serawai dalam layanan bimbingan konseling, sekolah mampu memelihara budaya lokal yang kaya dan memberikan siswa kesempatan untuk memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Melalui permainan, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam tim, dan memahami peran individu dalam mencapai tujuan bersama. Ini membantu mengembangkan kemampuan kerjasama yang sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat identitas budaya siswa sebagai anggota komunitas Serawai. Mereka merasa terhubung dengan akar budaya mereka dan merasa bangga akan warisan budaya yang mereka miliki. Selama permainan, siswa juga belajar tentang etika, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap sesama pemain, yang semuanya merupakan nilai-nilai penting dalam pengembangan karakter.

Dengan menghadirkan pengalaman langsung melalui permainan, siswa memiliki kesempatan untuk meresapi nilai-nilai ini secara mendalam, yang lebih efektif daripada pembelajaran teoritis. Selain itu, permainan juga mengajarkan siswa cara mengatasi konflik, yang merupakan keterampilan penting dalam hubungan sosial.

Selain manfaat pribadi ini, pendekatan ini juga memperkuat kohesi dalam kelas dan seluruh sekolah, menciptakan lingkungan yang lebih harmonis dan mendukung pembelajaran yang berarti. Akhirnya,

kemampuan kerjasama yang dikembangkan melalui permainan adalah keterampilan yang sangat berguna dalam dunia nyata, membekali siswa dengan keterampilan yang dapat mereka terapkan dalam berbagai situasi dan pekerjaan di masa depan.

Secara keseluruhan, pemberian layanan informasi melalui internalisasi nilai-nilai permainan lokal budaya Serawai adalah langkah yang berarti dalam memperkaya pendidikan siswa, mempromosikan budaya lokal, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Amti, Erman dan Prayitno. 2004. *Layanan bimbingan dan konseling kelompok*. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Mulyasa, H. (2012). *Manajemen PAUD* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugraha, Ali dan Rachmawati, yeni. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas terbuka : Medan
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising.

- Sujadi, E. (2019). Penerapan *Play Therapy* dengan Menggunakan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(1), 14–24.
- Ostroff L. Wendy. 2013. *Memahami Cara Anak-anak Belajar*. Jakarta Barat : PT Indeks.
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- W.S. Winkel, dan M.M. Sri Hastuti. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. 2004. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.
- Yusuf,S (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.