



Pengembangan Permainan NGABU (Ngawi Budaya) Berbasis Kearifan Lokal Jawa Terhadap Nilai Karakter Kesabaran pada Anak Usia 4-5 Tahun

Nurchayati¹, Narendradewi Kusumastuti², Nur Cahyati Ngaisah³

^{1,2,3} STKIP Modern Ngawi, Indonesia

Corresponding Author: ✉ hanurpratama@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

05 May 2026

Revised

22 June 2026

Accepted

15 July 2026

The low level of patience character among children aged 4–5 years at Dharma Wanita Pucangan Kindergarten is reflected in their inability to wait for their turn, their tendency to become easily frustrated, and their difficulty in remaining calm during simple activities. This study aimed to develop the NGABU (Ngawi Budaya) game based on Javanese local wisdom as a learning medium to foster patience character in early childhood. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The participants were 20 children aged 4–5 years at Dharma Wanita Pucangan Kindergarten. Data were collected through observation and questionnaires using validation sheets from material experts, media experts, and teachers. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques, followed by validity and reliability tests. The results showed that the NGABU game obtained an average feasibility score of 92.63%, consisting of material expert validation (93.33%), media expert validation (85.00%), small-group trials (93.33%), and field trials (96.67%), indicating that the product was highly feasible. The reliability test produced a Cronbach's Alpha coefficient above 0.70. In conclusion, the NGABU game is a feasible, attractive, and reliable learning medium for fostering patience character in early childhood. This study contributes an innovative local wisdom-based educational game that supports character education in kindergarten.

Key Word

Javanese Local Wisdom, Character Values of Patience, Early Childhood Games.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak sebagai dasar bagi kehidupan pada tahap selanjutnya (Apriliani et al.,

2024). Masa usia dini dikenal sebagai periode yang menentukan karena perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan moral berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Hasanah et al., 2022). Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah karakter karena karakter menjadi landasan anak dalam berpikir, bersikap, dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari (Lilianti et al., 2023). Pendidikan karakter tidak hanya bertujuan membentuk pengetahuan mengenai nilai-nilai moral, tetapi juga membiasakan anak untuk menerapkan nilai tersebut dalam aktivitas sehari-hari melalui pengalaman belajar yang bermakna (Sistia et al., 2023).

Salah satu nilai karakter yang penting dikembangkan sejak usia dini adalah sikap kesabaran karena menjadi bagian dari perkembangan sosial-emosional yang membantu anak mengendalikan diri, menaati aturan, dan menghargai orang lain (Lombu & Suprihatin, 2020). Karakter kesabaran tercermin melalui kemampuan anak menunggu giliran, menaati aturan, mengendalikan emosi, menyelesaikan kegiatan hingga tuntas, serta mampu menerima hasil permainan tanpa menunjukkan perilaku negatif (Iqbal et al., 2025). Anak yang memiliki karakter kesabaran cenderung mampu berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih positif dan mengembangkan keterampilan sosial-emosional yang baik (Ramadhani et al., 2020). Nilai karakter kesabaran dapat dilakukan dengan hal – hal positif melalui pengenalan budaya Jawa yang merupakan salah satu pilar kebudayaan nasional dan memiliki beragam kearifan lokal yang kaya, sehingga layak untuk diintegrasikan dalam pendidikan (Apriliani et al., 2024). Salah satu cara untuk mengenalkan kearifan lokal Jawa khususnya Kabupaten Ngawi sebagai bagian dari Jawa Timur memiliki warisan budaya dan tradisi yang khas dan belum banyak dieksplorasi dalam konteks pendidikan anak usia dini (Fajar et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan karakter kesabaran perlu dilakukan sejak usia dini melalui pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak (Hidayah & Arbarini, 2025).

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya dilaksanakan melalui kegiatan bermain karena bermain merupakan aktivitas yang paling sesuai dengan dunia anak (Wahyuni & Safitri, 2021). Permainan edukatif mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga anak lebih mudah memahami konsep, mengembangkan kemampuan sosial emosional, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dalam suasana belajar yang menyenangkan (Ratna et al., 2023). Penggunaan permainan edukatif juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran karena anak berpartisipasi

secara langsung pada setiap aktivitas yang dilakukan (Khadijah & Wahyuni, 2024).

Berdasarkan telaah sejumlah penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan anak usia dini masih menunjukkan beberapa keterbatasan yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian yang dilakukan oleh (Iqbal et al., 2025) dan (Ratna et al., 2023) berfokus pada pengembangan permainan edukatif sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada peningkatan aktivitas belajar dan belum secara khusus mengembangkan permainan yang diarahkan untuk menumbuhkan karakter kesabaran anak usia dini. Sementara itu, penelitian (Hasanah et al., 2022), (Apriliani et al., 2024) dan (Fajar et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan pengenalan budaya daerah. Akan tetapi, penelitian tersebut belum mengembangkan permainan berbentuk sirkuit yang mengintegrasikan aktivitas budaya lokal sebagai pengalaman belajar anak. Di sisi lain, penelitian (Sistia et al., 2023) dan (Khadijah & Wahyuni, 2024) menjelaskan bahwa pendidikan karakter lebih efektif dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberikan pengalaman langsung kepada anak. Namun, penelitian tersebut belum mengembangkan produk pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan indikator karakter kesabaran dengan potensi kearifan lokal Kabupaten Ngawi. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa belum tersedianya permainan sirkuit berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi yang dirancang secara sistematis untuk menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan permainan NGABU (Ngawi Budaya) berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi yang dirancang secara khusus untuk menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun. Kebaruan tersebut terletak pada pengintegrasian permainan sirkuit dengan aktivitas budaya lokal Kabupaten Ngawi, seperti pengenalan tari tradisonal khas Ngawi, kerajinan tangan, dan bangunan bersejarah yang disusun secara sistematis untuk melatih kemampuan anak dalam menunggu giliran, menaati aturan, mengendalikan emosi, serta menyelesaikan setiap tahapan permainan dengan sabar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada pengembangan permainan edukatif untuk meningkatkan aspek kognitif, bahasa, motorik, maupun sosial emosional secara umum, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang secara spesifik berorientasi pada pembentukan karakter kesabaran melalui pengalaman bermain yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik

perkembangan anak usia dini. Selain itu, permainan NGABU dilengkapi dengan tahapan permainan, aturan bermain, indikator karakter kesabaran, serta instrumen penilaian yang memungkinkan guru melakukan evaluasi terhadap perkembangan karakter anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan NGABU berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi yang valid, praktis, dan efektif untuk menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Pucangan.

METODE PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan permainan NGABU (Ngawi Budaya) berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Pucangan, Kabupaten Ngawi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan mengembangkan permainan NGABU (Ngawi Budaya) berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun (Sugiyono, 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Arofah & Cahyadi, 2019). Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan di TK Dharma Wanita Pucangan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter kesabaran. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan permainan NGABU, meliputi desain permainan sirkuit, materi berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi, indikator karakter kesabaran, aturan permainan, serta instrumen penilaian. Selanjutnya pada tahap *development*, peneliti mengembangkan prototipe permainan NGABU yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru PAUD) untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan isi, tampilan, penggunaan, dan kesesuaian media dengan karakteristik anak usia dini. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Pucangan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas permainan NGABU sebagai media pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas validator yang meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru PAUD), serta anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Pucangan sebagai subjek uji coba produk. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru, dan hasil observasi perkembangan karakter kesabaran anak. Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung berupa perangkat pembelajaran, dokumentasi kegiatan, serta berbagai literatur yang relevan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru, serta lembar observasi perkembangan karakter kesabaran anak yang disusun berdasarkan indikator menunggu giliran, menaati aturan permainan, mengendalikan emosi, dan menyelesaikan kegiatan hingga selesai.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif sesuai dengan karakteristik penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang mengombinasikan kedua jenis data untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai proses dan hasil pengembangan produk (Sugiyono, 2019). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari validator sebagai dasar penyempurnaan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli, respons guru, dan hasil observasi perkembangan karakter kesabaran anak selama implementasi permainan NGABU. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas menggunakan kriteria interpretasi yang telah ditetapkan, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh kategori valid, praktis apabila mendapatkan respons positif dari guru selama implementasi, dan efektif apabila permainan NGABU mampu meningkatkan indikator karakter kesabaran anak usia 4-5 tahun berdasarkan hasil observasi pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu lembaga PAUD sehingga hasil pengembangan masih memerlukan pengujian pada subjek dan kondisi yang lebih luas untuk memperoleh tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan NGABU (Ngawi Budaya) berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi yang dirancang untuk

menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun. Produk yang dikembangkan terdiri atas seperangkat permainan sirkuit, media pendukung permainan, dan buku panduan penggunaan bagi guru. Buku panduan disusun secara sistematis sebagai pedoman pelaksanaan permainan sehingga guru dapat menerapkan permainan secara mudah dan konsisten. Buku panduan memuat tujuan permainan, indikator karakter kesabaran, alat dan bahan, tata letak permainan, aturan permainan, langkah-langkah pelaksanaan pada setiap pos, teknik penilaian, serta variasi permainan yang dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran.

Permainan NGABU dilaksanakan melalui empat pos permainan yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Kabupaten Ngawi. Setiap pos dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kemampuan anak dalam menunggu giliran, menaati aturan, mengendalikan emosi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas hingga selesai.

Tahapan permainan NGABU meliputi:

1. Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sehingga setiap anak memperoleh kesempatan bermain secara bergiliran.
2. Anak berjalan menuju area permainan kemudian melakukan kegiatan meronce manik-manik hingga selesai sebagai aktivitas awal yang melatih ketelitian dan kesabaran.
3. Anak menuju Pos 1 untuk melakukan gerakan Tari Pentul Melikan menggunakan topeng sesuai arahan guru.
4. Anak menuju Pos 2 untuk memainkan kartu ekspresi kemudian melakukan kegiatan menganyam tikar menggunakan anyaman pandan.
5. Anak menuju Pos 3 dengan membawa kelereng menggunakan sendok menuju area puzzle, kemudian menyusun puzzle bergambar Benteng Van den Bosch, Museum Trinil, dan Wisata Tawun sebelum menuju garis akhir dengan membawa bendera Merah Putih.

Seluruh tahapan permainan disusun secara berurutan sehingga setiap anak harus menyelesaikan satu kegiatan sebelum berpindah ke kegiatan berikutnya. Seluruh aktivitas permainan dilakukan secara berurutan sesuai dengan aturan permainan yang telah disusun dalam buku panduan. Anak berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan berikutnya setelah menyelesaikan setiap tahapan permainan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi permainan dengan tujuan pembelajaran, indikator karakter kesabaran, karakteristik anak usia dini, serta materi kearifan lokal Kabupaten Ngawi.

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian materi	93,33	Sangat Layak
Rata-rata	93,33	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa permainan NGABU memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak. Validator memberikan masukan agar uraian aktivitas pada setiap pos permainan dijelaskan lebih rinci sehingga guru lebih mudah memahami prosedur pelaksanaan permainan.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan, kejelasan desain permainan, kemudahan penggunaan, keamanan media, serta efisiensi pelaksanaan permainan.

Tabel 2.
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Keefisienan	83,33	Sangat Layak
Kemenarikan	86,67	Sangat Layak
Rata-rata	85,00	Sangat Layak

Validator media memberikan saran agar peta atau alur permainan dibuat lebih rinci sehingga memudahkan guru dan anak memahami perpindahan dari satu pos ke pos berikutnya.

Hasil Uji Coba Kelompok

Uji coba kelompok dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan permainan ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.
Hasil Uji Coba Kelompok

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan	96,67	Sangat Layak
Keefisienan	90,00	Sangat Layak
Kemenarikan	93,33	Sangat Layak

Guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan permainan NGABU. Masukan yang diberikan adalah menambah jumlah anak pada satu putaran permainan sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk direvisi berdasarkan hasil validasi dan uji coba kelompok.

Tabel 4.
Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan	96,67	Sangat Layak
Keefisienan	96,67	Sangat Layak
Kemenarikan	96,67	Sangat Layak

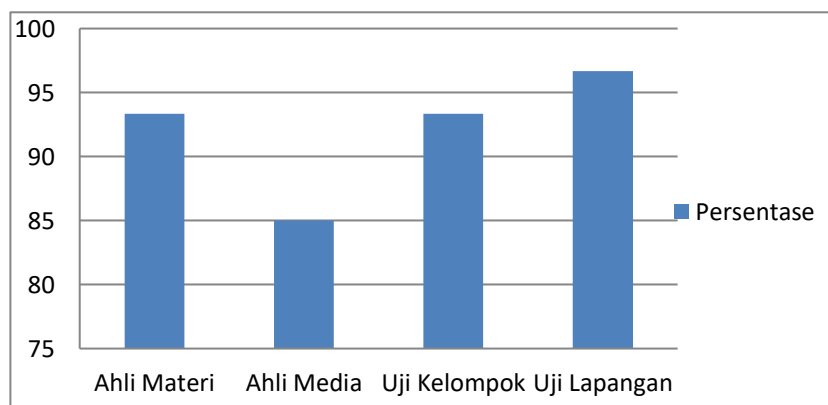
Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa permainan NGABU dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Guru menyatakan permainan mudah digunakan, menarik bagi anak, dan mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis bermain.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 5.
Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba

Tahapan	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	93,33	Sangat Layak
Ahli Media	85,00	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok	93,33	Sangat Layak
Uji Coba Lapangan	96,67	Sangat Layak

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa permainan NGABU memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Pucangan. Berikut ini gambar grafik rekapitulasi hasil validasi dan uji coba :



Gambar 1.
Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan NGABU (Ngawi Budaya) berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 93,33%,

ahli media sebesar 85,00%, uji coba kelompok sebesar 93,33%, dan uji coba lapangan sebesar 96,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan NGABU telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Tingginya hasil kelayakan tersebut tidak hanya menunjukkan bahwa produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengindikasikan bahwa rancangan permainan telah mampu menghubungkan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak, pengalaman bermain, dan konteks budaya lokal ke dalam satu kesatuan aktivitas pembelajaran.

Kelayakan permainan NGABU dapat dipahami dari karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai konteks utama dalam proses belajar. Anak usia dini lebih mudah memperoleh pengalaman belajar ketika terlibat secara aktif dalam kegiatan yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Melalui permainan anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi mengalami secara langsung proses mengikuti aturan, menyelesaikan tantangan, berinteraksi dengan teman, dan menghadapi situasi yang membutuhkan pengendalian diri. Dalam konteks tersebut, permainan NGABU memiliki posisi yang berbeda karena nilai karakter kesabaran tidak diberikan sebagai materi yang hanya dijelaskan oleh guru, tetapi dilatihkan melalui pengalaman bermain yang berulang dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan Lilianti et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembentukan karakter pada anak usia dini perlu dilakukan melalui pembiasaan dan pengalaman dalam aktivitas sehari-hari, sehingga nilai karakter dapat berkembang menjadi perilaku nyata.

Secara konseptual karakter kesabaran pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak untuk menunggu, tetapi juga berhubungan dengan kemampuan mengendalikan respons emosi, mengikuti aturan, menunda keinginan sesaat, dan menyelesaikan aktivitas ketika menghadapi tantangan. Perspektif perkembangan sosial-emosional menunjukkan bahwa kemampuan regulasi diri merupakan bagian penting dalam membantu anak mengelola emosi dan perilakunya dalam berbagai situasi. Dalam permainan NGABU, proses tersebut muncul secara alami melalui aturan permainan yang mengharuskan anak menunggu giliran, mengikuti urutan kegiatan, menyelesaikan tugas sebelum berpindah ke tahap berikutnya, serta menghadapi tantangan tanpa meninggalkan permainan. Dengan demikian, permainan NGABU dapat dipandang sebagai media yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan regulasi diri dalam situasi nyata, bukan sekadar memahami konsep kesabaran secara teoritis.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa indikator kesabaran menjadi lebih mudah diamati ketika nilai karakter tersebut diterjemahkan ke dalam perilaku konkret. Aktivitas hompimpa untuk menentukan urutan bermain memberikan pengalaman kepada anak untuk menunggu giliran. Kegiatan meronce dan menganyam melatih anak untuk tekun menyelesaikan tugas. Permainan kartu ekspresi memberikan ruang bagi anak untuk mengenali dan mengelola ekspresi emosinya, sedangkan kegiatan membawa kelereng menggunakan sendok dan menyusun puzzle menuntut anak untuk tetap berusaha ketika menghadapi kesulitan. Dengan demikian, setiap aktivitas dalam NGABU tidak berdiri sendiri, tetapi memiliki keterkaitan dengan proses pembentukan karakter kesabaran. Temuan ini memperkuat penelitian Wahyuni & Safitri (2021) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat digunakan sebagai strategi untuk menumbuhkan sikap sabar pada anak usia 4-5 tahun. Namun, penelitian NGABU memberikan pengembangan lebih lanjut karena sikap sabar tidak hanya dilatih melalui satu jenis aktivitas, tetapi diintegrasikan dalam rangkaian permainan sirkuit yang terdiri atas beberapa tantangan dengan konteks budaya lokal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan NGABU memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan kearifan lokal Kabupaten Ngawi, seperti Tari Pentul Melikan, anyaman pandan, Benteng Van den Bosch, Museum Trinil, dan Wisata Tawun ke dalam aktivitas permainan yang dilakukan secara langsung oleh anak. Pengintegrasian tersebut menjadikan budaya lokal sebagai sumber belajar yang konkret dan dekat dengan lingkungan anak melalui kegiatan fisik, seni, keterampilan tangan, pengenalan sejarah, dan permainan puzzle. Sejalan dengan Fajar et al. (2021) dan Hasanah et al. (2022) pengenalan budaya dan nilai-nilai yang dekat dengan kehidupan anak dapat mendukung pendidikan karakter, sehingga permainan NGABU tidak hanya memperkuat pengalaman belajar anak tetapi juga membantu mengenalkan identitas budaya daerah sejak usia dini.

Penelitian pengembangan permainan NGABU memiliki perbedaan penting dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya memanfaatkan permainan tradisional atau budaya lokal untuk mendukung perkembangan sosial-emosional, bahasa, motorik, atau pengenalan budaya. Khadijah & Wahyuni (2024) mengembangkan permainan tradisional untuk mendukung perkembangan anak usia dini, sedangkan Apriliani et al. (2024) mengkaji permainan tradisional budaya Jawa dalam kaitannya dengan kesantunan bahasa anak. Berbeda dengan penelitian tersebut, NGABU secara khusus dirancang berdasarkan indikator karakter kesabaran anak usia 4-5 tahun dengan mengintegrasikan unsur budaya dan aktivitas permainan untuk

memberikan kesempatan kepada anak dalam belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, mengendalikan emosi, dan menyelesaikan tugas.

Perbedaan berikutnya terletak pada bentuk produk yang dikembangkan. Penelitian terdahulu tentang permainan berbasis budaya cenderung menggunakan permainan tradisional atau aktivitas budaya sebagai kegiatan pembelajaran, sedangkan NGABU mengembangkan permainan dalam bentuk sirkuit yang terdiri atas tahapan kegiatan yang saling berurutan. Struktur sirkuit tersebut menjadi bagian penting dari kebaruan penelitian karena anak tidak dapat langsung berpindah ke tahap berikutnya sebelum menyelesaikan aktivitas sebelumnya. Kondisi ini menciptakan situasi yang secara alamiah menuntut anak untuk bersabar dan mengendalikan dorongan untuk segera menyelesaikan permainan. Dengan demikian, karakter kesabaran dalam penelitian ini tidak hanya menjadi tujuan pembelajaran yang ditambahkan setelah permainan dibuat, tetapi menjadi prinsip yang mendasari desain permainan sejak tahap perencanaan.

Jika dibandingkan dengan penelitian Iqbal et al. (2025) yang mengembangkan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kreativitas anak sekaligus mengurangi ketergantungan terhadap gadget, penelitian NGABU memiliki orientasi yang berbeda. Penelitian Iqbal et al. menekankan pemanfaatan alat permainan edukatif berbasis lokal sebagai alternatif aktivitas bermain anak, sedangkan NGABU secara khusus memosisikan permainan sebagai media untuk melatih karakter kesabaran. Dengan demikian, pembeda utama penelitian ini terletak pada hubungan yang lebih eksplisit antara desain permainan, indikator karakter, dan pengalaman bermain anak. NGABU tidak hanya menghadirkan permainan yang berbasis budaya lokal, tetapi merancang setiap tahapan permainan agar memiliki fungsi pedagogis dalam pembentukan karakter kesabaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa NGABU mendukung pembelajaran berbasis pengalaman melalui keterlibatan langsung anak dalam berbagai aktivitas permainan yang dapat melatih kemampuan menunggu giliran, mengendalikan emosi, dan mengikuti aturan. Keberhasilan NGABU memperoleh kategori sangat layak tidak hanya didukung oleh tampilan media, tetapi juga oleh kesesuaian mekanisme permainan dengan tujuan pembentukan karakter kesabaran pada anak. Hasil validasi ahli sebesar 85,00% menunjukkan bahwa NGABU memiliki tampilan, aktivitas, dan alur permainan yang sesuai sebagai media pembelajaran anak usia dini, meskipun masih diperlukan perbaikan pada kejelasan peta atau alur permainan. Proses validasi dan revisi tersebut menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas NGABU agar

lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Kepraktisan permainan NGABU juga terlihat dari hasil uji coba kelompok dan uji coba lapangan yang memperoleh kategori sangat layak. Guru memberikan respons positif karena permainan mudah diterapkan, menarik, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang baik tidak hanya harus menarik bagi anak, tetapi juga harus realistis untuk digunakan oleh guru dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Permainan NGABU memiliki keunggulan karena aktivitasnya menggunakan rangkaian kegiatan yang dapat dilaksanakan dengan bahan dan alat yang relatif sederhana, tetapi tetap memberikan pengalaman belajar yang beragam. Hal ini menjadi salah satu aspek yang membedakan NGABU dari media pembelajaran yang hanya menekankan aspek visual atau penggunaan teknologi digital.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat dikemukakan bahwa kontribusi utama penelitian ini bukan sekadar menghasilkan permainan edukatif yang layak digunakan, melainkan menghasilkan suatu model permainan sirkuit yang mengintegrasikan tiga komponen secara bersamaan, yaitu pendidikan karakter kesabaran, pembelajaran berbasis bermain, dan kearifan lokal Kabupaten Ngawi. Ketiga komponen tersebut saling melengkapi. Permainan menjadi pendekatan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, kearifan lokal memberikan konteks yang dekat dengan lingkungan anak, sedangkan indikator kesabaran memberikan arah yang jelas terhadap tujuan pembentukan karakter. Integrasi ketiga komponen inilah yang menjadi pembeda utama NGABU dibandingkan penelitian terdahulu yang cenderung mengembangkan permainan edukatif, permainan tradisional, atau pembelajaran berbasis budaya secara terpisah.

Dengan demikian hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa pembentukan karakter kesabaran pada anak usia dini akan lebih bermakna apabila dilakukan melalui pengalaman langsung yang terstruktur dan kontekstual. Permainan NGABU memberikan ruang bagi anak untuk mengalami proses menunggu, mengendalikan diri, mengikuti aturan, menghadapi tantangan, dan menyelesaikan tugas secara bertahap dalam konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, NGABU dapat diposisikan sebagai inovasi media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter dan pengenalan budaya lokal secara terpadu.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi, temuan ini belum dapat diartikan sebagai bukti

efektivitas jangka panjang secara eksperimental. Penelitian ini masih berfokus pada proses pengembangan dan uji kelayakan produk pada satu lembaga PAUD. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas NGABU menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol atau desain kuasi-eksperimen pada jumlah subjek yang lebih besar dan latar lembaga yang beragam. Pengujian tersebut penting untuk mengetahui sejauh mana permainan NGABU benar-benar memberikan pengaruh terhadap perkembangan karakter kesabaran anak dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media atau metode lain. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas permainan berbasis kearifan lokal dalam pengembangan karakter anak usia dini.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan permainan NGABU (Ngawi Budaya) berbasis kearifan lokal Kabupaten Ngawi sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter kesabaran pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Pucangan. Produk yang dihasilkan berupa permainan sirkuit beserta buku panduan yang memuat tujuan, langkah pelaksanaan, aturan permainan, indikator karakter kesabaran, dan instrumen penilaian sehingga dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada guru, permainan NGABU memperoleh kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan keterterapan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan yang paling menonjol dalam penelitian ini adalah keberhasilan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kabupaten Ngawi ke dalam permainan sirkuit yang secara sistematis melatih anak untuk menunggu giliran, menaati aturan, mengendalikan emosi, dan menyelesaikan tugas hingga selesai sebagai indikator karakter kesabaran. Pengintegrasian budaya lokal ke dalam aktivitas bermain memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya daerah sejak usia dini.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek bermain, tetapi juga menggabungkan pendidikan karakter dan kearifan lokal dalam satu model permainan yang terstruktur. Permainan NGABU memberikan alternatif inovatif bagi guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran berbasis bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak serta mendukung implementasi pembelajaran yang bermakna.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena pelaksanaan uji coba hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan uji kelayakan produk sehingga efektivitas permainan terhadap peningkatan karakter kesabaran dalam jangka panjang belum dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas permainan NGABU melalui desain eksperimen pada jumlah subjek yang lebih besar, melibatkan berbagai karakteristik sekolah, serta mengembangkan variasi permainan berbasis kearifan lokal dari daerah lain agar implementasinya semakin luas dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, E. I., Wardani, A., Nurul ', A. ', & Azizah, I. (2024). Efektivitas Permainan Tradisional Budaya Jawa dalam Meningkatkan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini: The Effectiveness of Traditional Javanese Cultural Games in Enhancing Language Politeness in Early Childhood. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 355–362. <https://doi.org/10.35473/IJEC.V6I2.3341>
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Addie Model-Based Teaching Material Development. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/HALAQA.V3I1.2124>
- Fajar, R. M. (Rofi), Mulyono, H. (Hadi), & Adi, F. P. (Fadhil). (2021). Identifikasi Nilai Karakter Motif Batik Ngawi Berbasis Budaya Lokal sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 571–580. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I2.773>
- Hasanah, U., Fajri, N., & Al Junaidiyah, R. A. (2022). KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.51878/EDUKIDS.V2I2.1775>
- Hidayah, R. N., & Arbarini, M. (2025). Studi Kualitatif tentang Pembentukan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1545–1558. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V9I5.7053>
- Iqbal, A. I., Munasiroh, S., Masula, Q., Hasanah, S., & A'yuni, Q. (2025). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru di Lembaga PAUD Desa Curahtakir, Kec.Tempurejo, Kabupaten Jember Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dan Mengurangi Ketergantungan Anak dalam Bermain Gadget. *Ibadatuna :*

- Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(01), 14-36.
<https://doi.org/10.55120/IBADATJURNAL.V4I01.2110>
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151-1166.
<https://doi.org/10.31004/OBSESI.V8I5.6073>
- Lilianti, L., Idhayani, N., Rohmiati, R., Adam, A., Hermanto, H., Risnajayanti, R., & Salma, S. (2023). Mengoptimalkan Pembentukan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1676-1684. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V7I2.4189>
- Lombu, S. K., & Suprihatin, E. (2020). Studi Tentang Perkembangan Kesabaran Anak 4-5 Tahun Melalui Budaya Antre di TK Bina Kasih Terpadu. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 1(2), 114-128.
<https://doi.org/10.47530/EDULEAD.V1I2.31>
- Ramadhani, P. R., Fauziah, P. Y., Anak, P., Dini, U., Yogyakarta, U. N., & Sekolah, P. L. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011-1020.
<https://doi.org/10.31004/OBSESI.V4I2.502>
- Ratna, A., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3227-3240.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4468>
- Sistia, N., Putri, E., Setiani, F., Sandy, D. M., & Fath, A. (2023). Membangun Pendidikan Karakter Berbasis Kurikulum Merdeka Menuju Era Society 5.0. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 194-201.
<https://doi.org/10.33084/PEDAGOGIK.V18I2.5557>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Title. Alfabeta.
- Wahyuni, A., & Safitri, B. N. (2021). Permainan Musik Feeling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1439-1448.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1778>