

**PENGEMBANGAN BUKU PEMBELAJARAN GUIDED DISCOVERY
LEARNING BAGI PENDIDIK ANAK USIA DINI DALAM PEMAHAMAN
AKAN BUDAYA KALIMANTAN TENGAH**

**Rayne Praticia¹, Intan Kamala¹, Rusmaladewi¹, Septy Theresia L¹,
Ana Sundari¹**

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya
Email : raynepraticia@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Pendidik PAUD membutuhkan pedoman untuk membantu mereka mentransfer keilmuannya khusus terkait tentang suatu Budaya Daerah, yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didiknya yang masih tergolong anak usia dini. Oleh karena itu calon pendidik PAUD/Mahasiswa perlu suatu arahan atau bimbingan yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Buku Pembelajaran Guided Discovery Learning Untuk Pemahaman Budaya Daerah Kalimantan Tengah Bagi Pendidik Anak Usia Dini.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) ini mengacu pada model 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu, define, design, develop, dan disseminate. Namun, pada penelitian ini dibatasi sampai tahap ke-3 (develop) karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya pengembangan perangkat pembelajaran seperti media, bahan ajar, dan sejenisnya dari pada sistem pembelajaran. Validasi dilakukan oleh expert judgement pendidik anak usia dini melalui lembar penilaian yang terdiri dari tampilan, isi panduan, dan bahasa.

Dari hasil analisis data secara keseluruhan di peroleh nilai 79 % yang menyatakan bahwa Buku Pembelajaran Guided Discovery Learning Bagi Pendidik Anak Usia Dini Dalam Pemahaman Akan Budaya Kalimantan Tengah masuk kedalam kategori sangat layak dengan beberapa aspek penilaian untuk mendukung kelayakan buku tersebut. Untuk Aspek tampilan buku kriteria penilaian keterbacaan materi bernilai 76%, isi panduan buku masih dalam kategori sangat layak yaitu 68%, dan bahasa berada pada kategori sangat layak dengan nilai 84%.

Kata Kunci, Guided Discovery Learning, Budaya, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pengetahuan tradisional atau yang biasa disebut dengan *indigenous knowledge* merupakan salah satu identitas suatu daerah yang tentu harus diajari kepada masyarakat sejak usia muda. Indigenous knowledge ini merupakan pengetahuan yang dimiliki atau

dikuasai dan digunakan oleh suatu komunitas, masyarakat atau suku tertentu, sifatnya turun-temurun dan terus terjadi perkembangan sejalan dengan perubahan lingkungan yang terjadi (Rosidawati & Munzil, 2018). Proses ini dapat kita lakukan dengan proses Pendidikan dan pembelajaran untuk mentrasfer pengetahuan budaya ini dari generasi ke generasi.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya transformasi budaya dan nilai-nilai. Budaya dan nilai-nilai yang dipandang baik dan sangat perlu dijunjung tinggi oleh generasi terdahulu untuk selalu diwariskan dan di lestarikan serta perlu untuk diteruskan kepada generasi-generasi berikutnya, bukan saja sebagai upaya untuk mensosialisasikan dan mengintegrasikan individu-individu kedalam komunitas masyarakat bangsanya, namun lebih jauh dari itu pendidikan dimaksudkan sebagai upaya memberikan nilai-nilai dan tradisi baik kepada generasi berikutnya sebagai identitas budaya dan bangsa.

Transfer pengetahuan budaya ini dapat dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar, yang merupakan salah satu komponen terpenting dalam sebuah sistem pendidikan. Di dalamnya memuat serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan nilai (*transfer of knowledge and value*) kepada peserta didik guna mewujudkan insan yang berpengetahuan dan berakhlak mulia. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang unggul dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan diperlukan sebuah strategi yang tepat dan sesuai. Pemilihan dan penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan oleh pendidik. Hal ini penting dilakukan guna mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal dan tepat sasaran.

Pemilihan dan penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan oleh pendidik. Hal ini penting dilakukan guna mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal dan tepat sasaran. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan berbagai aspek yang melingkupinya, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi ajar, kemampuan peserta didik, dan ketersediaan media pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Salah satu cara yang dapat diberikan kepada para calon pendidik PAUD adalah memberikan

pemahaman dan pengetahuan yang mampu membantu mereka nantinya untuk mentransfer suatu budaya dalam pembelajaran, khususnya bagi anak-anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan kemampuan berpikirnya.

Untuk itulah sangat perlu para pendidik PAUD memiliki suatu buku atau pedoman atau arahan/bimbingan yang dapat membantu mereka nantinya mentransfer keilmuannya khusus terkait tentang suatu Budaya Daerah, yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didiknya yang masih tergolong anak usia dini. Oleh karena itu calon pendidik PAUD/Mahasiswa perlu suatu arahan atau bimbingan yang tepat agar dapat mentransfer pemahaman dan pengetahuan tentang budaya daerah kepada peserta didik dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan Buku Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Untuk Pemahaman Budaya Daerah Kalimantan Tengah Bagi Pendidik Anak Usia Dini adalah suatu rangkaian prosedur pembelajaran yang melibatkan proses mental peserta didik dengan mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip dalam suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan atas petunjuk dari pendidik (guru).

Nilai Budaya Daerah Kalimantan Tengah

Nilai-nilai budaya di Kalimantan Tengah yang sudah diwariskan turun temurun adalah budaya betang. Budaya betang yaitu menggambarkan kebersamaan yang sangat erat dalam kehidupan di rumah betang. J.J. Kusni (2001) dalam Laksono (2006:78) menyatakan “membangun daerah demi kepentingan bersama dengan prinsip budaya betang dari dan untuk bersama”. Jadi budaya Betang ini mengandung nilai-nilai yang luhur, yaitu : kebersamaan yang diwujudkan dalam kerjasama/gotong royong dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, dari dan untuk bersama dapat dilihat ketika mendapat hasil buruan maka hasilnya akan dibagi kepada semua keluarga di Betang, ada keteraturan yang dituangkan dalam hukum adat, ada mufakat dalam merumuskan/memutuskan sesuatu masalah, ada persatuan ketika menghadapi serangan binatang atau musuh, dan mereka menganut suatu kepercayaan, yaitu dengan adanya rumah pemujaan petahu/pangantoho.

Ragam Budaya Kalimantan Tengah

Kebudayaan atau yang sering dikenal dengan istilah tradisi merupakan suatu keseluruhan yang bersifat kompleks yang kemudian meliputi sistem pengetahuan, sistem kepercayaan, hukum, moral, adat istiadat serta berbagai macam kemampuan dan juga kebiasaan yang didapat melalui manusia sebagai anggota masyarakat (Edward B. Taylor, 1871). Daerah Kalimantan Tengah memiliki banyak ragam budayanya. Hal ini merupakan sebuah daya tarik tersendiri dari suatu daerah. Ragam budaya ini menjadi suatu sarana atau alat untuk identitas diri suatu daerah, maka dari itu budaya suatu daerah patut kita dilestarikan. Hal ini memberikan manfaat besar bagi suku dan masyarakat yang tinggal di daerah Kalimantan Tengah.

Hal ini juga dapat dimanfaatkan untuk kemajuan Pendidikan yang ada wilayah Kalimantan Tengah. Ragam budaya tersebut, adalah :

1. **Sistem Religi.** Suku Dayak Kalimantan Tengah dahulu memiliki agama leluhur atau menganut agama leluhur yaitu Agama Kaharingan. Agama ini diwariskan secara turun temurun di suku Dayak khususnya suku Dayak Ngaju.
2. **Sistem Bahasa (bahasa Dayak Ngaju).** Salah satu alat yang penting untuk dapat memperkuat jati diri suatu etnis adalah bahasa daerahnya. Bahasa Ngaju, rumpun bahasa Austronesia, merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa daerah yang ada di Kalimantan Tengah. Poerwadi dkk. (1996) menyebutkan bahwa jumlah penuturan bahasa Dayak Ngaju sekitar 702.000 jiwa dari sekitar 1,6 juta jiwa penduduk Provinsi Kalimantan Tengah. Kata dayak berarti “sedikit” atau “kecil”, dan ngaju berarti “*udik*” atau “*hulu*” (Usop, 1976:10).
3. **Sistem Kesenian (pakaian tradisional, alat musik tradisional, tarian, permainan, lagu daerah).** Suku Dayak Ngaju juga tidak terlepas dari nilai kesenian yang sudah di wariskan secara turun temurun. Untuk itu perlu di lestarikan oleh Masyarakat dari generasi kegenarasi.
4. **Sistem Keekerabatan dan Organisasi Sosial.** Orang Dayak sangat menghargai sistem kekerabatan. Ketika bertemu dengan orang yang baru dikenal, maka dalam pembicaraan mereka pasti ada membicarakan atau tepatnya menanyakan asal usul lawan bicara, dan jika asalnya sama-sama orang Dayak, sering sekali mereka menemukan adanya pertautan hubungan persaudaraan di antara mereka.

Hal ini membuat mereka merasa lebih dekat, lebih akrab dan lebih nyaman dalam pergaulan selanjutnya.

5. **Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi.** Teknologi adalah seluruh sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia dimulai dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Masyarakat Dayak sudah memiliki teknologi dalam kehidupannya sehari-hari. Pada jaman dulu orang Dayak ini selalu membangun kampung di pinggir sungai dengan pertimbangan kemudahan dalam mendapatkan air, juga kemudahan untuk mendapatkan ikan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Sebagai alat transportasi untuk menghubungkan satu kampung dengan kampung lainnya, maka orang Dayak membuat perahu. Perahu dibuat dari pohon kayu utuh dengan jenis kayu tertentu yang kuat. Pembuatannya memerlukan beberapa proses, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama juga.
6. **Sistem Pengetahuan.** Sistem pengetahuan ini antara lain pengetahuan tentang obat-obatan tradisional, misalnya yang memanfaatkan tumbuhan lokal yang ada di Kalimantan Tengah. Misalnya : sirih tawar digunakan untuk mengobati batuk dengan cara mengambil daun sirih, dibersihkan, dan diseduh dengan air panas dan diminum. Bisa juga dengan mengunyahnya secara langsung. Daun muda tumbuhan *masisin* untuk mengobati diare, yaitu dengan cara mengambil beberapa pucuk masisin yang masih muda, dihaluskan, kemudian diperas diambil airnya dan diminum. Tumbuhan kawang papas sebagai obat luka, yaitu dengan cara mengambil batang *kawang papas* yang kulitnya masih hijau, dibersihkan, kemudian dikerik kulitnya dengan pisau.
7. **Sistem Ekonomi dan Mata Pencaharian.** Mata pencaharian masyarakat Dayak pada umumnya bertani (berladang), nelayan, berkebun (karet, rotan, singkong), berburu, mendulang emas dan intan, menyadap getah tumbuhan hutan untuk diambil getahnya, misalnya getah nyatu, mencari *nyating* (damar), mencari buah-buahan yang ditanam dalam kawasan hutan pada lahan lereng berbukit dan pegunungan. Hasil ladang hanya cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan melakukan sistem barter. Adapun sistem ekonomi suku Dayak ngaju yang dapat diberikan kepada anak usia dini, yaitu: memberikan

pengetahuan tentang berburu, mengumpulkan makanan, bercocok tanam, perikanan, peternakan, dan perdagangan.

Pembelajaran Berbasis Budaya Daerah (Lokal) Pada Anak Usia Dini

Teori Vygotsky dalam Santrock (2011) menyajikan pendekatan konstruktivis sosial terhadap perkembangan. Sebagaimana yang dikatakan Vigotsky bahwa kontribusi budaya, interaksi sosial dan sejarah dalam pengembangan mental/perilaku anak sangat berpengaruh. Pembelajaran yang berbasis pada budaya dan interaksi sosial mengacu pada aspek perkembangan sosio-historis-kultural, akan sangat berdampak pada persepsi, memori dan cara berpikir anak. Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk Pendidikan Anak Usia Dini menurut Sugiyanti (2012) merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak dengan menekankan pemahaman dan apresiasi terhadap tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai, cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu. Di Kalimantan Tengah sendiri, nilai-nilai budaya yang sudah diwariskan turun temurun adalah budaya Betang, yaitu menggambarkan kebersamaan yang sangat erat dalam kehidupan di rumah betang. Budaya Betang ini mengandung nilai-nilai : kebersamaan, keteraturan, mufakat, persatuan, serta iman kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Metode Guided Discovery Learning

Metode pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran. Prinsip dasar pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah prinsip psikologis pendidikan dan prinsip pedagogis. Adapun teknik-teknik yang terkait dengan pembelajaran di antaranya adalah teknik komunikasi dan teknik pengelolaan atau manajemen pembelajaran (Ginting, 2008).

Discovery Learning adalah salah satu metode dalam pengajaran teori kognitif dengan mengutamakan peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif. Metode pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah metode

mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Pengertian *discovery learning* menurut Jerome Bruner adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Dan yang menjadi dasar ide J. Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan secara aktif didalam belajar di kelas. Untuk itu Bruner memakai cara dengan yang disebutnya *discovery learning*, yaitu dimana murid mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir.

Belajar dengan metode penemuan (*Discovery*) terdiri dari dua jenis yaitu metode penemuan murni (*creative discovery*) dan metode penemuan terbimbing (*Guided discovery*) (Sobel & Malestsky, 1975). Pada metode penemuan murni, keterampilan kognitif siswa dilatih untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain (Hudojo, 1998). Siswa bekerja secara mandiri untuk menemukan sesuatu tanpa intervensi sedikitpun dari guru. Dalam hal ini, guru tidak memberikan bimbingan atau petunjuk kepada siswa untuk sampai pada tujuan yang akan dicapai Metode *Guided Discovery* adalah suatu metode dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa secara aktif untuk menemukan pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya di bawah bimbingan orang lain atau guru (Nur, 2008). Pada *Guided Discovery*, guru membimbing siswa agar melalui jalur yang benar dan menghindari usaha yang salah, memberikan pertanyaan yang dapat membantu siswa, dan mengenalkan ide kunci jika diperlukan (Sobel & Malestsky, 1975). Berdasarkan hal di atas, terlihat bahwa perbedaan antara penemuan murni dan *Guided Discovery* terletak pada adanya bimbingan guru.

Pada *Guided Discovery Learning*, guru menjadi pengarah dan fasilitator yang memberikan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan informasi yang relevan dengan tugas. Pengetahuan yang diperoleh dari model *Guided Discovery Learning* menunjukkan beberapa kebaikan. Menurut Bruner dalam Sihombing (2008), pengetahuan akan bertahan lama, dan hasilnya mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil belajar lainnya. Maka melalui *Guided Discovery Learning*, tidak

menutup kemungkinan dapat membantu peserta didik dalam menarik kesimpulan dari data hasil pengamatan.

Komponen Metode *Guided Discovery Learning*

Komponen-komponen *guided discovery learning* dikemukakan oleh beberapa peneliti dan ahli dalam beberapa bentuk ((Rijal, 2021)

| Peneliti | <i>Komponen Discovery Learning</i> |
|-----------------|---|
| Joyce (2011) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemberian masalah. 2. Pembelajaran dengan eksplorasi. 3. Pembelajaran dengan refleksi. 4. Latihan. |
| Kripa (2011) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan masalah/orientasi masalah. 2. Eksplorasi dibawah bimbingan guru. 3. Analisis informasi. 4. Kesimpulan. |
| Markban (2010) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan masalah. 2. Menyusun dan memproses data. 3. Menyusun konjektur. 4. Menyusun kesimpulan. 5. Memberikan latihan. |
| Goos (2004) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi masalah. 2. Merumuskan masalah. 3. Melakukan proses penyelidikan dengan mengembangkan seluruh scaffolding yang diberikan. 4. Menguji hasil yang diperoleh. 5. Mengkomunikasikan. |

Karakteristik Metode *Guided Discovery Learning*

Metode *Guided Discovery*, siswa diajak pada situasi dimana mereka bebas dalam menyelidiki dan menarik kesimpulan. Pada saat kegiatan mencoba (*Trial and Error*), guru harus membimbing siswa untuk menemukan pengetahuan baru yang belum

mereka dapatkan sebelumnya. Berikut merupakan karakteristik dalam metode *Guided Discovery*, diantaranya:

1. Materi pelajaran yang disampaikan guru pada setiap pertemuan berupa suatu konsep.
2. Permasalahan yang diberikan disesuaikan dengan kemampuan guru.
3. Bimbingan yang diberikan guru berupa pernyataan-pernyataan yang dapat memancing siswa menemukan suatu konsep
4. Untuk merangsang motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, guru dapat memberikan contoh dan bukan contoh terkait materi yang disampaikan.
5. Siswa mempelajari dan menemukan konsep dengan bimbingan guru. Tujuan siswa menemukan konsep agar mereka dapat mengkonstruksi pemahamannya terhadap suatu konsep.

Langkah-langkah Metode *Guided Discovery Learning*

Penjelasan langkah-langkah metode *guided discovery* dengan mengambil materi program linier dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Orientasi masalah. Guru memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap ini siswa difokuskan untuk memahami permasalahan pada pada setiap pertemuan.
2. Mengidentifikasi masalah. Siswa dalam kelompok untuk membaca dan mengamati permasalahan dalam lembar kerja. Siswa menentukan informasi dan soal pada lembar kerja. Siswa menuliskan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dari soal yang diberikan.
3. Mengumpulkan dan mengolah data. Siswa mengumpulkan data yang relevan dari permasalahan pada lembar kerja yang diberikan, dimana data tersebut berupa informasi. Informasi yang dikumpulkan dapat diperoleh dari ber bagai literatur yang dimiliki siswa. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui diskusi kelompok, guru meminta siswa menuliskan permasalahan yang diperoleh dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara) sebagai solusi awal penyelesaian masalah. Siswa dapat menuliskan hipotesis tersebut dalam kalimat yang mudah dipahami. Selanjutnya, siswa menyusun rencana penyelesaian.

Kemudian, memeriksa secara cermat dan menganalisis benar atau tidaknya hipotesis yang diajukan dengan rencana yang telah dibuat.

4. Mempresentasikan. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak untuk menyajikan hasil diskusinya di depan kelas. Hal ini dilakukan agar setiap kelompok dapat mempersiapkan hasil temuan yang diperoleh dari diskusi kelompok. Sedangkan siswa lain dalam kelompok berbeda diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan berdasarkan hasil presentasi.
5. Mengevaluasi data. Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa yang dipelajari pada pertemuan tersebut. Kemudian guru menginformasikan kepada siswa untuk materi pada pertemuan selanjutnya. Pada Akhir pertemuan, guru memberikan soal kuis sesuai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan.

METODE PENELITIAN

Model penelitian dan pengembangan (R&D) ini mengacu pada model 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu, *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*. Namun, pada penelitian ini dibatasi sampai tahap ke-3 (*develop*) karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya pengembangan perangkat pembelajaran seperti media, bahan ajar, dan sejenisnya dari pada sistem pembelajaran.

Langkah-Langkah Penelitian :

1. Pendefinisian (*Define*) Tahap menetapkan atau mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap ini juga dikenal dengan tahap analisis kebutuhan yang dimaksud dalam penelitiannya ini meliputi menetapkan permasalahan dasar dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan adanya pengembangan bahan pembelajaran. Dan juga tahap ini menetapkan sekumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Perancangan (*Design*) Tahapan ini bertujuan menghasilkan rancangan bahan ajar. Hasil dari rancangan disebut sebagai draft awal (draf I). Kegiatan pada tahap ini adalah:
 - a) Pemilihan materi
 - b) Pemilihan format
 - c) Rancangan awal

3. Pengembangan (Development) Tahap merelisasi desain produk yang dihasilkan pada tahap desain menjadi produk nyata, sampai menghasilkan produk yang telah divalidasi oleh pakar. Hasil dari tahap perancangan ini ditunjukkan untuk mendeskripsikan spesifikasi dan rancang bangun aplikasi bahan ajar pada penelitian ini. Adapun langkah-langkahnya meliputi:

- a) Pembuatan Produk Kegiatan ini terdiri dari dua tahap yaitu, persiapan dan rancangan penulisan.
- b) Validasi Produk yang telah dihasilkan akan dinilai oleh validator dimana validator tersebut adalah para pendidik PAUD dimana mereka selalu bergelut dengan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Penilaian validasi produk ini menggunakan lembar review yang disebarakan kepada 30 orang guru TK dan 10 orang mahasiswa yang sedang menyusun skripsi. Analisis data menggunakan analisis sederhana yaitu analisis presentase/distribusi frekuensi dengan rumus, Deskriptif persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 %, seperti dikemukakan Sudjana (2001: 128) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Presentase jawaban

F : Frekuensi nilai yang diperoleh dari seluruh item

N : Jumlah responden

100 % : Bilangan tetap

Dalam penelitian ini yang menggunakan rumus presentase adalah jawaban dari kuesioner yang telah disebar, kemudian masing-masing jawaban di analisis dengan rumus presentase yaitu banyaknya jawaban dibagi dengan jumlah keseluruhan responden kemudian dikali dengan bilangan tetap yaitu 100%. Pengambilan data penelitian menggunakan lembar review yang telah disusun oleh peneliti lembar reviewnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan melalui langkah-langkah penelitian yaitu :

1. Pendefinisian (Define) Data pada proses ini diambil dari penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti Bersama tim di tahun 2022, dimana di peroleh data bahwa para calon pendidik PAUD mengalami kesulitan merancang pembelajaran yang mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan suatu kebudayaan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut pada tahun 2022 pengetahuan budaya daerah di peroleh hasil sebesar 51, 875%, masuk dalam kategori cukup maka dari itulah peneliti menganggap perlu untuk mengembangkan suatu pedoman bagi para pendidik PAUD terkait dengan pengetahuan terhadap pembelajaran budaya khususnya budaya Kalimantan Tengah.
2. Perancangan (Design)
 - a) Pemilihan materi untuk menentukan materi yang tepat dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran budaya Kalimantan Tengah bagi anak usia dini yang memuat tujuh unsur budaya, Sistem Religi, Sistem Bahasa (bahasa Dayak Ngaju), Sistem Kesenian (pakaian tradisional, alat musik tradisional, tarian, permainan, lagu daerah), Sistem kekerabatan dan Organisasi Sosial, Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi, Sistem Pengetahuan, Sistem ekonomi dan Mata Pencaharian.
 - b) Pemilihan format Tahap ini adalah pemilihan format untuk mendesain isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan prinsip, pemilihan format untuk *guided discovery learning* nya menggunakan LKK (Lembar Kerja Kelompok) dengan memuat materi, tahap-tahap *guided discovery learning* terdiri dari:
 - Orientasi masalah (guru memberikan informasi tentang tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap ini siswa difokuskan untuk memahami permasalahan pada pada setiap pertemuan).
 - Mengidentifikasi masalah (siswa dalam kelompok untuk membaca dan mengamati permasalahan dalam lembar kerja. Siswa menentukan informasi dan soal pada lembar kerja. Siswa menuliskan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dari soal yang diberikan), Mengumpulkan dan mengolah data

(siswa mengumpulkan data yang relevan dari permasalahan pada lembar kerja yang diberikan, dimana data tersebut berupa informasi. Informasi yang dikumpulkan dapat diperoleh dari berbagai literatur yang dimiliki siswa. Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui diskusi kelompok, guru meminta siswa menuliskan permasalahan yang diperoleh dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara) sebagai solusi awal penyelesaian masalah. Siswa dapat menuliskan hipotesis tersebut dalam kalimat yang mudah dipahami. Selanjutnya, siswa menyusun rencana penyelesaian. Kemudian, memeriksa secara cermat dan menganalisis benar atau tidaknya hipotesis yang diajukan dengan rencana yang telah dibuat).

- Mempresentasikan (guru menunjuk salah satu kelompok secara acak untuk menyajikan hasil diskusinya di depan kelas. Hal ini dilakukan agar setiap kelompok dapat mempersiapkan hasil temuan yang diperoleh dari diskusi kelompok. Sedangkan siswa lain dalam kelompok berbeda diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan berdasarkan hasil presentasi).
- Mengevaluasi data (guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan tentang apa yang dipelajari pada pertemuan tersebut. Kemudian guru menginformasikan kepada siswa untuk materi pada pertemuan selanjutnya. Pada Akhir pertemuan, guru memberikan soal kuis sesuai tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan).

c) Rancangan awal menyusun buku yang dapat menjadi acuan bagi guru untuk mempelajari budaya Kalimantan Tengah. Pada tahap ini penulis mengumpulkan beberapa literatur tentang budaya dan berdiskusi tokoh atau pakar budaya.

4. Pengembangan (Development)

- a) Pembuatan Produk Kegiatan ini terdiri dari dua tahap yaitu, persiapan dan rancangan penulisan. Tahapan persiapan yaitu mempersiapkan bahan-bahan materi dan buku-buku literatur untuk mendukung penyusunan materi pada Buku Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Bagi Pendidik Anak Usia Dini Dalam Pemahaman Akan Budaya Kalimantan Tengah. Tahap rancangan buku membuat template format penulisan dan membuat urutan topik-topik yang akan dibahas di dalam buku yang akan disusun.

Validasi Produk yang telah dihasilkan akan dinilai oleh validator dimana validator tersebut adalah para pendidik PAUD dan mahasiswa program studi PG PAUD dimana mereka selalu bergelut dengan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Penilaian validasi produk ini menggunakan lembar review yang disebarakan kepada 30 orang guru TK dan 10 orang mahasiswa yang sedang menyusun skripsi. Analisis data menggunakan analisis sederhana yaitu analisis presentase/distribusi frekuensi dengan rumus, dengan perhitungan persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 %, seperti dikemukakan Sudjana (2001: 128).

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dari lembar review yang dilakukan secara keseluruhan di peroleh nilai 79 % yang menyatakan bahwa Buku Pembelajaran Guided Discovery Learning Bagi Pendidik Anak Usia Dini Dalam Pemahaman Akan Budaya Kalimantan Tengah masuk kedalam kategori sangat layak dengan beberapa aspek penilaian untuk mendukung kelayakan buku tersebut.

Untuk Aspek penilaian tampilan buku secara keseluruhan dapat disimpulkan masuk ke dalam kategori sangat layak walaupun demikian masih ada kreteria penilaian keterbacaan materi masih bernilai 76%, hal ini menggambarkan masih tulisan- tulisan didalam buku ini sulit di pahami, hal ini pun menjadi pertanyaan bagi peneliti, sehingga peneliti melakukan wawancara terhadap aspek ini, sehingga di ketahui bahwa ada beberpa kata atau kata-kata baru bagi reviwer dalam buku ini yang mana buku ini menggunakan Bahasa Dayak, hal ini di karenakan guru-guru di sekolah-sekolah tempat melakukan penelitian tidak semua mengerti dan mampu menggunakan Bahasa Dayak ngaju, walaupun mereka merupakan suku Dayak.

Sedangkan untuk isi panduan buku masih dalam kategori sangat layak, walaupun demikian ada penilaian yang dimana kreteria penilaian tentang kesesuaian dengan kondisi sekolah/lapangan masih dalam kategori layak dengan nilai sebesar 68% hal inilah yang menjadi kelemahan pada penelitian ini karena peneliti tidak melakukan uji coba langsung materi pembelajaran yang terdapat di dalam buku kepada peserta didik jadi hal inilah yang membuat ketidaksesuaian dengan kebutuhan di lapangan maka inilah disarankan untuk dilakukan uji coba secara langsung kepada peserta didik pada penelitian selanjutnya. Dalam hal aspek penilaian bahasa

dikategorikan sangat layak dengan nilai nilai yang diperoleh sebesar 84%. Buku tersebut dianggap sudah menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan baku sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan buku pembelajaran guided discovery layak untuk digunakan sebagai panduan bagi para pendidik anak usia dini dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas yang terkait dengan budaya daerah khususnya Kalimantan Tengah. Hal ini di peroleh dari hasil analisis data dari lembar review yang dilakukan secara keseluruhan di peroleh nilai 79 % yang menyatakan bahwa Buku Pembelajaran Guided Discovery Learning Bagi Pendidik Anak Usia Dini Dalam Pemahaman Akan Budaya Kalimantan Tengah masuk kedalam kategori sangat layak dengan beberapa aspek penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahaya, Ibrahim. 2014. *Seni Budaya Kalimantan Tengah*. Surabaya. Jengala Pustaka Utama.
- Arkas, Nelda dkk. 2022. *Pengenalan Budaya Melayu Riau Untuk Anak Usia Dini*. Vol. 10 No.01 Tahun 2022. Padang: Universitas Negeri Padang. <https://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/JME/article/view/3497/1908>
- Faisa Hibatullah Akbar, Himmatul Ulya. 2021. *PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA*.
Jurnal Pendidikan. Vol 12, No.1, Juni. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/download/1523/1447>
- Kamala, Intan dkk. 2022. *Kemampuan Mahasiswa Dalam Merancang Program Pembelajaran Pendidikan Berbasis Nilai Budaya Daerah Kalimantan Tengah*. Jurnal Pintar Harati Vol.18 No.2 Tahun 2022. Palangka Raya: Universitas Palangka Raya. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JPH/article/view/8141>
- Kurniasih, Nina dkk. 2021. *Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini Melalui Budaya Sunda*. Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi. Volume 5, nomor 1, Maret 2021, hlm. 28-36. Bandung: Universitas Pasundan. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/apik/article/view/3292/2226>

- Leonard, M.M., M.Pd, Prof.Dr.Basuki Wibawa, Prof.Dr. Suraini.2019. *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI KELAS*. Anggota IKAPI. Hal 57-59.Jakarta Selatan.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/repository/article/download/10214/4076>
- Mahartini, Komang. 2020. *Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini Dalam Mengusung Revolusi Industri 4.0*. Singaraja: STAHN Mpu Kuturan.
<https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/427/347>
- Muniroh, Siti dkk. 2020. *Pengembangan Literasi Budaya Dan Kewargaan Anak Usia Dini Di Sanggar Allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan*. Jurnal Lentera Anak Vol.01 No.01 Tahun 2020. Pekalongan: Institut Agama Islam Negeri Pekalongan. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/1571/1529>
- Muzakki, dkk. 2015. *Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Paud Full Day School*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat Volume 2 – Nomor 1, Maret 2015, (39-54). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/4842/4192>
- Pratiwi, Laras. 2018. *Pelaksanaan Pengenalan Budaya Jawa Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Ananda Ceria Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7 Tahun ke 7 2018. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/download/11900/11456>
- Yusuf, Warni dkk. 2020. *Bab IX Model Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal Di Tk Negeri Pembina Telaga Kabupaten Gorontalo*. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
<https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/viewFile/350/315>