



JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU

📍 [UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA](#)

🌟 [P-ISSN : 26215713](#) < > [E-ISSN : 26215705](#)



0
Impact Factor



27
Google Citations



S3
Current
Acreditation

 [Google Scholar](#)

 [Garuda](#)

 [Website](#)

 [Editor URL](#)

History Accreditation

2018

2019

2020

2021

2022

2023

2024

2025

2026

Google Scholar

Garuda

[PENERAPAN MODEL PjBl BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD](#)

Authors : [IGAJ Kusuma](#)  [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 29-38, 2018](#)

 2018  6 cited  [S4 Journal](#)

[PENERAPAN PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA](#)

Authors : [NK Tariani](#)  [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 104-113, 2018](#)

 2018  7 cited  [S4 Journal](#)

[PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN TUTOR SEBAYA BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IVA](#)

Authors : [IPA Wibawa](#)  [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 49-57, 2018](#)

 2018  2 cited  [S4 Journal](#)

[PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION \(GI\) BERBANTUAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 BANJAR JAWA](#)

Authors : [IM Wiranata](#)  [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 39-48, 2018](#)

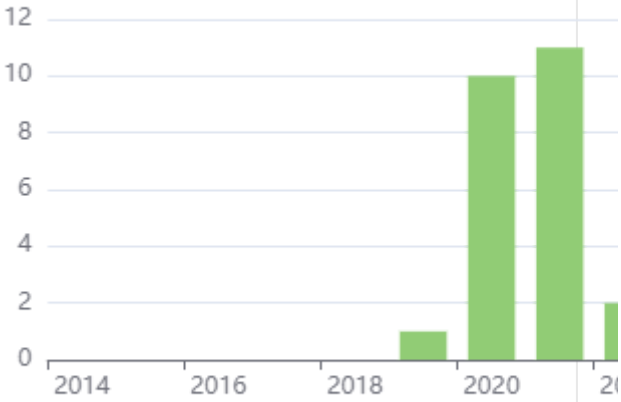
 2018  2 cited  [S4 Journal](#)

[Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas VB Semester II Tahun Pelajaran 2017 ...](#)

Authors : [AAIDP Dewi](#)  [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 1-9, 2018](#)

 2018  4 cited  [S4 Journal](#)

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	27	27
h-index	4	4
i10-index	0	0

[Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips](#)

Authors : NPS SP, NN Kusmariyatni [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(2\), 134-144, 2018](#)

[2018](#) [4 cited](#) [S4 Journal](#)

[PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN BANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS KELAS IVA SDN 1 BANJAR JAWA ...](#)

Authors : LJ Amrullah [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 80-93, 2018](#)

[2018](#) [1 cited](#) [S4 Journal](#)

[PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IVB SD NEGERI 4 KAMPUNG BARU KECAMATAN BULELENG TAHUN ...](#)

Authors : IWA Karmajaya [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 58-69, 2018](#)

[2018](#) [1 cited](#) [S4 Journal](#)

[PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERMEDIAKAN BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IVB SD LABORATORIUM UNDIKSHA TAHUN 2017/2018](#)

Authors : F Diyanzah [Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru 1 \(1\), 10-19, 2018](#)

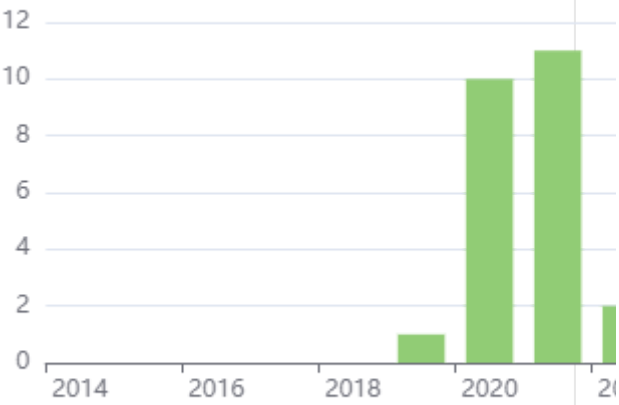
[2018](#) [0 cited](#) [S4 Journal](#)

[View more ...](#)

Get More with
SINTA Insight

[Go to Insight](#)

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	27	27
h-index	4	4
i10-index	0	0

Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru

Current Archives About

Q Search

About the Journal

Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru adalah jurnal yang mawadahi pemikiran dan hasil penelitian guru dan calon guru dibidang pendidikan dan pembelajaran di Satuan Pendidikan Sekolah. Jurnal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan profesi guru.

P-ISSN : [2621-5713](#) (Print) dan e-ISSN : [2621-5705](#) (Online)

Current Issue

Vol. 5 No. 1 (2022): Mei

Published: 2022-06-27

Articles

Pengembangan E-Modul Berbasis Nearpod Pada Materi PPKn Kelas 2 Tema 1 "Hidup Rukun"

Tris Munandar, Mubarak Ahmad

Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Iklim Sekolah terhadap Kinerja Guru SD di Kecamatan Jati Kabupaten Kudus

Niasari Vebriani, Slamet Utomo, Suâ€™ad Suâ€™ad

Media Kartu Kata Dan Kartu Gambar Pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Kadek Ria Arsini, Maria Goreti Rini Kristiantari

Evaluasi Model Goal Oriented terhadap Pelaksanaan Praktik Kerja Industri Jurusan Teknik Otomotif

monica pratiwi, Hassanuddin, Muhammad Yasser Arafat

Kreativitas Mengajar Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Berbasis Virtual Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Tarakanita Gading Serpong

Yohanes Krisostomus Jaya Jawa, Suciati Suciati

BAHAN AJAR DIGITAL BERKEARIFAN LOKAL BERBASIS ANDROID PADA TOPIK PERPINDAHAN KALOR KELAS V SEKOLAH DASAR

Kadek Mira Adnyaswari, I Gede Margunayasa, Ni Wayan Rati

Implementation Organizational Communication in Improving the Quality of Learning at the Tanjung Morawa State Madrasah

Nurhayati, Diah Kusyanti

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA

Rizka Amini Simamora, Relsas Yogica

Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Pengelolaan Berbasis Sekolah Guna Menghasilkan Keproduktifan Kerja Guru

Mohamad Ridwan Rifai, Andhika Lungguh Perceka

Pengembangan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Mata Pelajaran IPS Materi Indahya Keragaman di Negeriku Bagi Siswa Kelas IV SDN Cipayung 03 Pagi Jakarta Timur

Nico Dwi Kurniawan, Ika Yatri

Evaluasi Mutu Pembelajaran E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK Negeri 5 Padang

Despa Wandri, Nizwardi Jalinus

PEDAGOGICAL COMPETENCE OF EFL TEACHERS IN SMA NEGERI 1 TEJAKULA: AN ANALYSIS FROM TEACHERS' AND STUDENTS' PERSPECTIVES

Kadek Ngurah Kusumayasa

Penumbuhan Literasi Lingkungn di SD Saraswati Sukawati

I Putu Oktap Indrawan, Agil Lepiyanto, Ni Wayan Mega Juniari, I Nyoman Intaran, Anak Agung Istri Raka Sri

Submit Your Article

Focus and Scope

Peer-Review Process

Editorial Team

Reviewers Acknowledgement

Author Guidelines

Publication Ethics

Policies

Copyright Notice

Download Template

Akreditation



SINTA Accreditation Certificate

Open Journal Systems

Language

English

Bahasa Indonesia

Information

For Readers

For Authors

For Librarians

[Home](#) / [Editorial Team](#)

Editorial Team

Chief Editor

I Gede Nurjaya, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Editor

I Wayan Widiana, [ID SCOPUS: 57200818126] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Made Agus Dharmadi, [SCOPUS ID: 57200800989] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Ketut Suma, [SCOPUS ID: 57202671029] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Nyoman Karina Wedhanti, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA, Indonesia

I Ketut Resika Arthana, [SCOPUS ID : 55014617200] Ilmu Komputer - Universitas Pendidikan Ganesha

I Gede Astawan, [SCOPUS ID: 57216220700] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Made Hery Santosa, [SCOPUS ID: 55996490800] Universitas Pendidikan Ganesha

Dewa Gede Hendra Divayana, [SCOPUS ID: 57194336662] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Fajar Surya Utama, Universitas Jember, Indonesia

Dek Ngurah Laba Laksana, [SCOPUS ID: 57210155820] Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti, Indonesia

I Nyoman Adi Jaya Putra, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Ni Putu Sri Ratna Dewi, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Sudiarta I Gusti Putu, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

I Gusti Ngurah Japa, [ID SCOPUS: 57216225908] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Reviewer

Lokita Purnamika Utami, [Scopus ID: 57207252541] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

I Wayan Widiana, [ID SCOPUS: 57200818126] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Mr. I Putu Indra Kusuma, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

MG. Rini Kristiantari, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

I Nyoman Jampel, [SCOPUS ID: 57200141846] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Yus Mochamad Cholily, [SCOPUS ID: 8655180700] Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

I Gede Astawan, [SCOPUS ID: 57216220700] Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Made Gautama Jayadiningrat, [SCOPUS ID: 57330051500] Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

Submit Your Article

[Focus and Scope](#)

[Peer-Review Process](#)

[Editorial Team](#)

[Reviewers Acknowledgement](#)

[Author Guidelines](#)

[Publication Ethics](#)

[Policies](#)

[Copyright Notice](#)

[Download Template](#)

Akreditation



SINTA Accreditation Certificate

Open Journal Systems

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

Platform &
workflow by
OJS / PKP

[Home](#) / [Archives](#) / Vol. 4 No. 3 (2021): November

Vol. 4 No. 3 (2021): November

DOI: <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3>

Published: 2021-07-19

Articles

Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Wahyu Agung Dwi Pamungkas, Henny Dewi Koeswanti

346-354



Evaluasi Program Gerakan Literasi Sekolah (Gelis) Di Sekolah Dasar

Ivanka Restu Widy Trianggoro, Henny Dewi Koeswanti

355-362



Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Muatan Pelajaran IPS

Luh Putu Shinta Destina Putri Utami, I Gede Astawan, Made Krisnaningsih

363-372



Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Model Pembelajaran Quantum

Putu Gede Nangga putra, I Gusti Ngurah Japa, Luh Putu Yasmiartini Yasa

373-382



Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD

I Gede Mudiana, I G Wira Bayu, N N Arca Aspini

383-392



Model Discovery Learning Berbatuan Power Point Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA)

Agis Hizbi Hizbi, I Made Suarjana, Gede Agus Sudarmawan

393-402



Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI

I Putu Agus Suastika Negara, Maria Goreti Rini Kristiantari, Ketut Alit Saputra

403-413



Improve Students' Listening Comprehension Through Podcasts

Muhamad Sofian Hadi, Lidiyatul Izzah, Devi Maesari
414-421



Youtube for Teaching Listening in English Language: the Benefits in Experts' Views

Bayu Hendra yasa
422-428



Peningkatan Kinerja Guru pada Masa Pandemi Dengan Sistem Daring

Aretsa Zana Ayunda, Unik Hanifah Salsabila, Nawal El Zuhby, Santi Mahmuda Urbaningkrum
429-436



Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun

Yasinta Elva Fajarwati, Gregorius Ari Nugrahanta
437-446



Kontribusi Motivasi Kerja, Disiplin Kerja dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Guru di SMK Negeri 1 Ranah Batahan

Tiwi Rahmadona, Hasan Maksum, Eko Indrawan, Dori Yuvenda
447-456



Kemampuan Literasi Matematika Siswa SD Melalui Metode Team quiz berbantuan Media Konkret ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika

Rita Nurdianti, C. Rudy Prihantoro, Ishaq Nuryadin
457-466



Instrumen Penilaian untuk Mengukur Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar

Lidyaa Widhaningsih, Mawardi Mawardi
467-474



Web-Based School Library Information System with Wordpress Vocational High School

Rita Hendriani Hendriani, Eko Indrawan
475-482



Penerapan Model Discovery Learning Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar

Novika Hapsari Susilo, Fine Reffiane, Karsono Karsono
483-491



Dampak Model Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Desi Fitriani, Nurafni Nurafni
492-499

Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun

Yasinta Elva Fajarwati^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta² 

^{1,2} Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: yasintaelva17@gmail.com

Abstrak

Masalah pendidikan di Indonesia sangatlah kompleks karena di semua aspeknya terdapat persoalan yang perlu diselesaikan. Degradasi moral telah merajalela dalam dunia pendidikan sehingga menjadi dampak buruk dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini melibatkan 7 guru Sekolah Dasar yang sudah tersertifikasi dari berbagai daerah untuk melakukan analisis kebutuhan, 8 validator untuk expert judgement, dan 6 anak untuk uji coba buku pedoman secara terbatas. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik nontes dan tes. Teknik nontes ditujukan kepada guru untuk instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner terbuka dan tertutup. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan program komputer IBM SPSS Statistics version 22 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas buku pedoman permainan tradisional memiliki rerata skor sebesar 3,93 (skala 1-4), dengan rekomendasi "sangat baik". Penerapan buku permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati anak usia 9-12 tahun. Hasil uji signifikansi $t(5) = 12.969$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh sebesar $r = 0,985$ yang masuk kategori "efek besar" setara dengan pengaruh 97,10%, artinya penerapan buku pedoman permainan tradisional ini dapat menjelaskan 97,10% perubahan varian yang terjadi pada karakter empati anak. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan N-gain score sebesar 92,012% yang masuk dalam kategori "Tinggi". Maka, buku pedoman permainan tradisional layak dan efektif digunakan dalam menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun.

Kata kunci: Permainan tradisional, karakter empati, buku.

Abstract

The problem of education in Indonesia is very complex because in all its aspects there are problems that need to be solved. Moral degradation has been rampant in the world of education so that it becomes a bad impact in the world of education. This study aims to create a traditional game guidebook to cultivate the empathetic character of children aged 9-12 years. This type of research is research and development (R&D). This study involved 7 certified elementary school teachers from various regions to conduct a needs analysis, 8 validators for expert judgment, and 6 children for a limited trial of manuals. The technique used for data collection is non-test and test techniques. The non-test technique is addressed to teachers for needs analysis instruments with open and closed questionnaires. The data analysis technique used quantitative analysis with the computer program IBM SPSS Statistics version 22 for Windows. The results showed that the quality of the traditional game manual had an average score of 3.93 (scale 1-4), with a recommendation of "very good". The application of traditional game books has an effect on the empathetic character of children aged 9-12 years. The results of the significance test $t(5) = 12,969$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The magnitude of the effect of $r = 0.985$ which is included in the "big effect" category is equivalent to the effect of 97.10%, meaning that the application of this traditional game manual can explain 97.10% of the variance changes that occur in children's empathetic characters. The level of effectiveness is indicated by the N-gain score of 92.012% which is included in the "High" category. So, traditional game manuals are feasible and effective to use in developing empathetic characters for children aged 9-12 years.

Keywords: Traditional games, empathy character, manual

1. INTRODUCTION

Pendidikan karakter menjadi modal dasar dan pedoman yang kuat untuk pengembangan setiap individu anak (Christopher et al., 2019; Nurdin et al., 2021). Pendidikan karakter adalah proses anak diberikan suatu tuntutan agar mempunyai karakter dalam aspek hati, pikir, raga, serta karsa dan karya (Nugrahani, 2017; Prasanti & Fitrianti, 2018; Wisnu Budi Wijaya, 2019). Pendidikan karakter merupakan usaha agar anak dapat berkontribusi secara positif dengan mampu mengambil keputusan yang bijak dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hidayah, 2015; Nurohmah & Dewi, 2021). Pembelajaran yang efektif dapat dijadikan sebagai

History:

Received : October 10, 2021

Revised : October 12, 2021

Accepted : November 19, 2021

Published : November 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License



penyelesaian dari tantangan pembelajaran abad 21 (Andrian & Rusman, 2019; Haryanti & Saputra, 2019). Abad 21 ditandai dengan perkembangan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini menuntut siswa tidak hanya memiliki keterampilan yang kuat di berbagai bidang, tetapi mereka juga harus mahir dalam keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan rasa ingin tahu (Komara, 2018; Redhana, 2019). Pembelajaran yang efektif dapat membentuk moralitas siswa yang terbentuk dengan perbuatan berulang-ulang dan akan menjadi kebiasaan. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang membuat siswa lebih mudah untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, atau suatu hasil belajar yang diinginkan (Estiani et al., 2015; Ramadhani & Fauziah, 2020).

Namun kenyataannya, masalah pendidikan di Indonesia sangatlah kompleks karena di semua aspeknya terdapat persoalan yang perlu diselesaikan. Degradasi moral telah merajalela dalam dunia pendidikan sehingga menjadi dampak buruk dalam dunia pendidikan (Priska, 2020; Priyanasari & Susanti, 2021). Hal ini bisa dilihat dari maraknya perkelahian antar pelajar, banyaknya kasus narkoba yang menjerat siswa. Siswa yang menunjukkan sikap kurang hormat kepada orang dewasa, kasus menyontek yang sudah menjadi kebiasaan (Nurohmah & Dewi, 2021; Sugiarto et al., 2019). Persoalan budaya dan karakter bangsa saat ini menjadi sorotan tajam masyarakat. Berdasarkan data UNICEF sebanyak 21% kasus perundungan atau *bullying* yang terjadi pada anak cukup tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Semakin maraknya kasus tersebut, menunjukkan pentingnya karakter empati dikembangkan sejak usia dini. Empati merupakan sebuah emosi moral yang dapat membantu anak memahami perasaan orang lain dengan baik. Empati merupakan kemampuan dalam memahami perasaan orang lain (Mashar, 2015; Rakimahwati, 2012). Karakter empati ditunjukkan dengan indikator kepekaan sosial, peduli, memahami bahasa tubuh, memahami ekspresi, memahami kesedihan, memahami situasi, sadar kesalahan, menentang ketidakadilan, memahami pendapat lain, mengungkapkan secara lisan (Juanda, 2019; Mashar, 2015).

Salah satu upaya untuk menumbuhkan karakter empati, yaitu dengan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang terkandung nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun (Kurniati, 2016). Dalam merancang model pembelajaran pendidikan karakter empati, diperlukan upaya yang relevan dan pendekatan multidimensi (Pitaloka et al., 2021; Putry, 2019). Untuk mendasari konsep pembelajaran yang efektif, digunakan beberapa pendekatan sekaligus, yaitu pendekatan *Brain Based Learning*, konstruktivisme, pembelajaran abad 21, dan multikultur. Pembelajaran yang efektif memenuhi sepuluh indikator, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan empati (Andrian & Rusman, 2019; Groth et al., 2018). Pembelajaran yang efektif tentunya memaksimalkan fungsi otak. *Brain Based Learning* (BBL) merupakan pembelajaran yang disesuaikan dengan cara otak yang dirancang secara natural untuk belajar, lebih mengutamakan pada kesenangan siswa terhadap belajar sehingga dengan mudah siswa menerima materi yang sedang dipelajari (Sugiarti et al., 2021; Yustitia & Juniarso, 2018). Strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain Based Learning* adalah kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Greipl et al., 2021; Sugiarti et al., 2021). Pembelajaran berbasis otak pada prinsipnya akan lebih menyenangkan pada kegiatan dalam interaksi sosial atau kelompok.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah (Kusumawati, 2017). Permainan tradisional juga dapat meningkatkan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS (Handayani, 2017). Model pembelajaran permainan tradisional pun efektif sebagai sarana untuk menstimulasi aspek perkembangan anak (Munawaroh, 2018). Bahan ajar tematik-integratif efektif dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan disiplin peserta didik (Baka et al.,

2018; Laksana et al., 2016). Selain itu, aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan karakter (Rosyad & Zuchdi, 2018) (Rosyad & Zuchdi, 2018). Beberapa penelitian tersebut lebih banyak mengkaji tentang pendidikan karakter secara keseluruhan dan tidak spesifik. Selain itu juga penelitian-penelitian tersebut hanya menggunakan satu pendekatan saja. Kebaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu bisa diringkas dalam tiga unsur yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, jika kebanyakan penelitian lebih berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan untuk mengembangkan produk, penelitian ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan BBL, konstruktivisme menurut Piaget dan Vygotsky, pembelajaran abad 21, dan multikultur. Kedua, penelitian ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan. Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun.

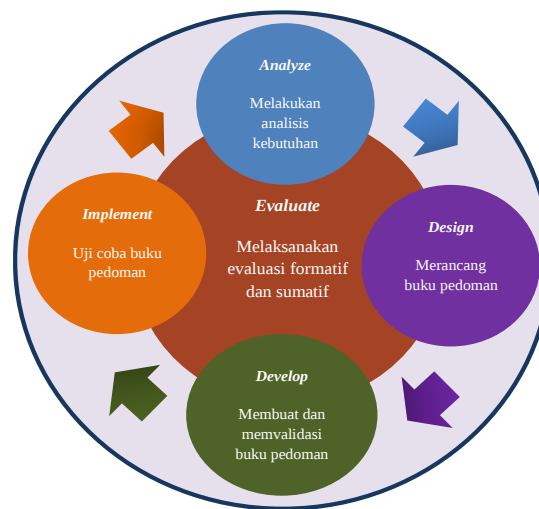
2. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Penelitian ini menggunakan dua objek penelitian, yaitu buku pedoman permainan tradisional sebagai variabel independen dan karakter empati sebagai variabel dependen. Tahap *analyze* dilakukan untuk menemukan kesenjangan antara model pembelajaran dan metode pembelajaran yang seharusnya diimplementasikan dan model pembelajaran yang senyatanya digunakan. Tahap ini dilakukan dengan memberikan instrumen analisis kebutuhan kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner-kuesioner tersebut diberikan kepada tujuh guru yang sudah tersertifikasi (PNS) yang berada di wilayah Gunungkidul, Sleman, Bantul, Karanganyar, Wonogiri, Sukoharjo, dan Kepulauan Meranti. Tahap *design* dilakukan untuk pembuatan kerangka buku pedoman permainan tradisional dengan mengembangkan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif. Buku pedoman memuat lima permainan tradisional dari berbagai daerah, yaitu *Nglarak Blarak* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Grapyak* dari Jawa Tengah, *Rerebonan* dari Jawa Barat, *Landar-Lundur* dari Jakarta Utara, dan *Lompat Bambu* dari Flores.

Tahap *develop* ini dikembangkan *prototype* produk sebagai solusi terhadap permasalahan dengan mengembangkan sumber-sumber belajar, memvalidasi dan merevisi draf rancangan, dan melakukan validasi melalui *expert judgement* guna mendapatkan *feedback* untuk memperbaiki *prototype* produk sebelum diimplementasikan secara konkret. Tahap *implement* ini, buku pedoman permainan tradisional diujicobakan dengan enam anak sebagai subjek yang terdiri dari tiga anak perempuan dan tiga anak laki-laki dengan usia 9-12 tahun.. Uji coba terbatas dilakukan di Jalan Manthous km 1, RT 45, Dusun Glidag, Desa Logandeng, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tahap *evaluate* dilakukan untuk mengukur seberapa baik produk yang dikembangkan dapat membantu anak dalam mencapai sasaran pembelajaran. Berikut adalah desain penelitian langkah-langkah ADDIE pada Gambar 1.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik nontes dan tes. Teknik nontes ditujukan kepada guru untuk instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner ini digunakan untuk instrumen analisis kebutuhan. Teknik analisis data menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistics version 22 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan dengan uji dua ekor (*2-tailed*). Teknik tes diberikan kepada anak usia 9-12 tahun berupa pilihan ganda yang disesuaikan dengan sepuluh indikator karakter empati digunakan pada tahap *Evaluate* sebagai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif termasuk yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest*. Evaluasi sumatif dilakukan di akhir proses pembelajaran

yang biasanya dilakukan pada 3 level yaitu persepsi, pembelajaran, dan performansi. Hasil analisis diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 1. Model ADDIE

Tabel 1. Konversi Data Validasi Kuantitatif ke Kualitatif

No.	Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	3,26 – 4,00	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	2,51 – 3,25	Baik	Perlu revisi kecil
3	1,76 – 2,50	Kurang Baik	Perlu revisi besar
4	1,00 – 1,75	Sangat Kurang Baik	Perlu dirombak total

3. RESULTS AND DISCUSSION

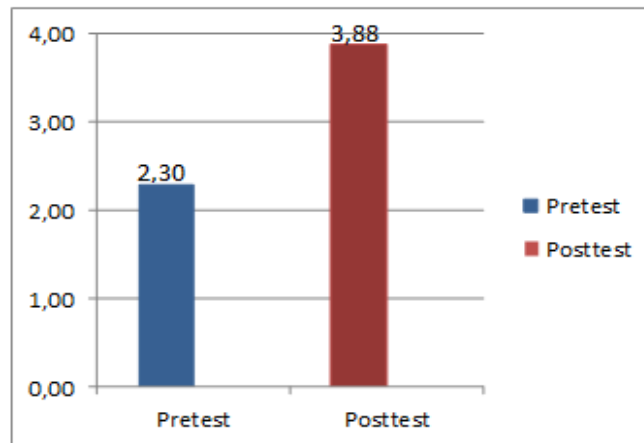
Results

Hasil penelitian sesuai dengan tahap-tahap pengembangan model ADDIE yang terdiri dari *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. **Tahap *analyze*** dilakukan dengan memberikan instrumen analisis kebutuhan kepada tujuh guru yang sudah tersertifikasi yang berada di wilayah Gunungkidul, Sleman, Bantul, Karanganyar, Wonogiri, Sukoharjo, dan Kepulauan Meranti. Rerata keseluruhan skor analisis kebutuhan sebesar 1,55 (skala 1-4) yang termasuk kategori “Sangat kurang baik”. Hal itu karena guru kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk pendidikan karakter empati. Belum diterapkan pembelajaran atau program khusus untuk menumbuhkan karakter empati bagi anak SD tempat responden mengajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa para responden belum menerapkan pembelajaran atau suatu program yang efektif untuk menumbuhkan karakter empati anak. Hasil kuesioner tertutup berimbang dengan hasil kuesioner terbuka yang menyatakan bahwa upaya pengembangan karakter empati di sekolah tempat responden mengajar masih kurang maksimal, belum berjalan efektif, dan memerlukan inovasi baru. Dengan demikian, terdapat dasar yang kuat untuk menawarkan solusi dalam penelitian ini berupa buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati pada anak. **Tahap *design***, membuat kerangka produk yaitu buku pedoman permainan tradisional. Peneliti mulai merancang dengan menulis dari bagian awal terdapat cover buku, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian tengah buku berisikan teori-teori pembelajaran, menyusun pengembangan permainan tradisional dengan langkah-langkah implementasinya, dilengkapi dengan gambar sistematika, gambar langkah-langkah setiap permainan, soal-soal formatif, dan lagu-lagu yang

berasal dari berbagai daerah. Bagian akhir dari buku pedoman permainan tradisional dituliskan daftar referensi, soal-soal sumatif, kunci jawaban, glosarium, indeks, dan biodata penulis.

Tahap *develop*, melakukan validasi produk melalui *expert judgement*, yang diberikan kepada tiga guru SD yang sudah tersertifikasi, tiga dosen diantaranya yang berlatar belakang psikolog, bahasa, dan seni. Selain itu juga diberikan kepada dua budayawan. Validasi permukaan terdiri dari uji kriteria buku pedoman dan karakteristik buku pedoman. Validasi uji kriteria buku pedoman menunjukkan bahwa indikator *cover* buku, bagian awal buku, bagian isi buku, dan bagian akhir buku menunjukkan rerata paling tinggi, dengan skor rerata 4,00. Validator 1 yaitu dosen psikologi dengan rerata 3,75; validator 2 yaitu dosen seni dengan rerata 3,94; validator 3 yaitu dosen bahasa dengan rerata 3,94; validator 4, 5, dan 6 yaitu guru SD kelas atas yang sudah tersertifikasi dengan rerata 4,00 dan 3,95. Validator 7 dan 8 yaitu ahli budaya dengan rerata 4,00 dan 3,95. Rerata tertinggi terdapat pada indikator bagian isi buku dan bagian akhir buku dengan skor rerata 4,00. Rerata terendah terdapat pada indikator bagian awal buku, dengan skor rerata 3,89. Rerata keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku pedoman diperoleh skor 3,94, yang masuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”.

Validasi berikutnya yaitu uji karakteristik buku pedoman yang disusun dengan lima indikator yaitu *self-instructional*, *self-contained*, *stand alone*, adaptif, dan *user friendly*. Uji karakteristik buku pedoman dilakukan dengan tujuan untuk memastikan sejauh mana karakteristik buku pedoman sudah terpenuhi. Instrumen menggunakan skala Likert 1-4 dengan keterangan 4) sangat setuju, 3) setuju, 2) kurang setuju, dan 1) tidak setuju. Hasil validasi uji karakteristik buku pedoman melalui *expert judgement* menggunakan skala 1-4. Berdasarkan hasil uji validitas karakteristik buku pedoman, indikator *user friendly* dan indikator *self-instructional* memiliki rerata tertinggi dengan skor 4,00. Keseluruhan rerata hasil validasi uji karakteristik buku pedoman diperoleh skor 3,91. Dari tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif dan rekomendasi, skor 3,91 masuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Validasi selanjutnya adalah validasi isi. Tujuan validasi isi adalah mengetahui sejauh mana buku pedoman sudah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif sesuai teori-teori pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan validasi yang sudah dilakukan, maka diperoleh hasil validasi produk dari para validator diperoleh rerata skor indikator rerata paling tinggi dengan skor rerata 4,00 yaitu indikator kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Rerata paling rendah terdapat pada indikator operasional konkret dan indikator kreativitas, dengan skor rerata 3,88. Keseluruhan rerata hasil validasi produk diperoleh skor 3,94 masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Rerata dari keseluruhan hasil uji validasi yaitu uji kriteria buku pedoman, karakteristik buku pedoman, dan validitas isi diperoleh 3,94. Skor tersebut diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan kualifikasi “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Dengan rekomendasi tersebut, maka terlihat jelas kualitas dari buku pedoman permainan tradisional yang dikembangkan melalui validasi permukaan yang mencakup uji kriteria buku pedoman dan uji karakteristik buku pedoman memiliki kualifikasi “Sangat baik”. Isi dari buku pedoman permainan tradisional ini sudah mencakup indikator pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat dari skor keseluruhan yang didapat. Penelitian telah melakukan uji coba buku pedoman permainan tradisional secara terbatas terhadap enam anak usia 9-12 tahun. Pada awal implementasi melakukan *pretest* dan *posttest* yang mewakili sepuluh indikator empati untuk masing-masing permainan. Hasil uji coba buku pedoman permainan tradisional terjadi peningkatan rerata *pretest* dan *posttest* yang digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kenaikan Rerata *Pretest* ke *Posttest*

Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil rerata skor *pretest* 2,30 (skala 1-4) dengan hasil rerata skor *posttest* 3,88 (skala 1-4). Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, persentase rerata skor peningkatan sebesar 65,22%. Untuk mengetahui peningkatan tersebut signifikan atau tidak, akan dilakukan uji statistik. Oleh karena itu sebelum dilakukan analisis statistik, perlu diperiksa asumsi-asumsi datanya dengan uji normalitas data. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Shapiro-Wilk test*, menunjukkan distribusi data yang normal pada *Pretest* $W(6) = 0.950$ dan $p = 0.737$ ($p > 0.05$) dan *Posttest* $W(6) = 0.074$ dan $p = 0.065$ ($p > 0.05$). Kedua nilai tidak signifikan. H_0 tidak berhasil ditolak. Artinya, kedua data terdistribusi secara normal. Dengan demikian syarat normalitas distribusi data terpenuhi. Oleh karena itu, analisis selanjutnya menggunakan statistik parametrik, dengan hal ini *paired samples t-test*. Hipotesis statistik H_{null} yang digunakan dalam penelitian ini adalah tidak ada perbedaan yang signifikan antara rerata skor *pretest* dan *posttest*. Kriteria yang digunakan untuk menolak H_{null} adalah jika nilai $p < 0,05$. Hasil uji signifikansi *paired samples t-test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 3,8833$, $SE = 0,05426$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 2,4333$, $SE = 0,09916$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 12.969$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak. Artinya, implementasi buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati anak usia 9-12 tahun. Setelah mengetahui suatu pengaruh itu signifikan belum memberikan gambaran seberapa besar pengaruh tersebut. Untuk itu perlu dilakukan uji besar pengaruh perlakuan. Rumus untuk mengetahui besar pengaruh (*effect size*) menggunakan model koefisien korelasi Pearson. Hasil koefisien korelasi r dalam penelitian ini sebesar 0,98 yang masuk kategori efek besar dan setara dengan pengaruh 97,10%. Kriteria untuk menentukan besarnya pengaruh (*effect size*) pada Tabel 3. Hasil koefisien korelasi r dalam penelitian ini sebesar 0,98 yang masuk kategori efek besar dan setara dengan pengaruh 97,10%, termasuk dalam kategori “Efek besar”. Artinya, implementasi buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh yang besar terhadap perubahan karakter empati anak. Hal tersebut membuktikan bahwa implementasi buku pedoman permainan tradisional efektif untuk menumbuhkan karakter empati pada anak usia 9-12 tahun. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas diperlukan analisis *N-gain score*. Analisis *N-gain score* untuk memastikan efektivitas penerapan buku pedoman permainan tradisional tersebut. Analisis menggunakan *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan buku pedoman yang menggunakan metode permainan anak terhadap karakter empati. Analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* untuk karakter empati anak dengan kepercayaan 95% menunjukkan hasil nilai *N-Gain Score* sebesar 92.013% yang setara dengan tingkat efektivitas “Tinggi”.

Tabel 2. Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

<i>r (effect size)</i>	Kategori	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek menengah	9
0,50	Efek besar	25

Discussion

Berdasarkan hasil penelitian buku pedoman permainan tradisional menggunakan permainan anak efektif dalam meningkatkan karakter empati. Penguasaan nilai-nilai moral yang efektif perlu melibatkan *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Dewi, 2019; Mubarak, 2021). Pengembangan buku pedoman ini menggunakan analisis semantik. Analisis semantik adalah analisis yang mengacu pada struktur bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan. Analisis semantik digunakan untuk mengelompokkan kata kunci berdasarkan maknanya (Rohmah, 2016; Witasari & Wiyani, 2020). Kata kunci yang digunakan adalah indikator dari karakter empati. Oleh karena itu, permainan anak berdampak secara signifikan terhadap pengembangan karakter empati secara holistik yang mencakup pengembangan tiga dimensi tersebut. Buku pedoman permainan tradisional dikembangkan dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif menunjukkan adanya keterkaitan dengan teori *Brain Based Learning*, kompetensi pembelajaran abad 21, Piaget, Vygotsky, dan karakter empati. Dalam buku pedoman permainan tradisional ini ditunjukkan dengan lima permainan tradisional dari berbagai daerah beserta lagu daerah yang digunakan. Langkah-langkah setiap permainan juga dimodifikasi sesuai dengan indikator pembelajaran yang efektif yaitu kaya variasi. Tidak hanya itu, tetapi juga soal-soal yang dirancang baik soal formatif, sumatif, dan refleksi juga disusun bervariasi. Indikator kaya stimulasi ditunjukkan dengan anak memanfaatkan kemampuan indera yang dimiliki seperti mendengarkan, berbicara, dan melihat. Indikator menyenangkan diungkapkan anak dengan berekspresi dan berbagai reaksi anak ketika melakukan rangkaian kegiatan pengembangan permainan tradisional. Anak-anak bermain dengan alat atau media permainan yang disediakan termasuk dalam indikator operasional konkret. Setelah melakukan serangkaian kegiatan permainan tradisional yang sudah dirancang, lalu anak dituntut untuk berpikir kritis dengan mengerjakan soal evaluasi formatif, soal sumatif, dan menuliskan refleksi. Dalam mengerjakan soal refleksi dari setiap permainan, anak didorong untuk mengembangkan kreativitasnya (Hardiyanti et al., 2018; Lisa et al., 2020). Dari setiap rangkaian kegiatan, juga dapat diamati secara langsung bagaimana anak mengomunikasikan hal yang ingin disampaikan atau dirasakan dengan temannya atau fasilitator. Anak-anak saling berkolaborasi antar temannya untuk membentuk sebuah kelompok dalam permainan tradisional yang dikembangkan ini. Lima permainan tradisional dan lagu daerah yang dipilih berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia yang menunjukkan indikator multikultur. Selain itu, dalam pengembangan permainan tradisional ini tentu saja terkandung nilai-nilai empati di dalamnya.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah (Kusumawati, 2017). Permainan congklak dapat meningkatkan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS (Handayani, 2017). Model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek efektif sebagai sarana untuk menstimulasi aspek perkembangan anak berbantuan poster pada anak diteliti (Munawaroh, 2018). Bahan ajar tematik-integratif efektif dapat meningkatkan karakter tanggung jawab dan disiplin peserta didik (Baka et al., 2018; Hanida et al., 2019). Media komik efektif digunakan sebagai model pembelajaran karakter bagi siswa kelas V (Astiarini, 2016). Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan karakter siswa (Rosyad & Zuchdi, 2018). Penelitian-penelitian terdahulu menerapkan permainan tradisional dan meningkatkan karakter dengan satu

pendekatan saja. Sedangkan penelitian ini dapat diringkas dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Model konsentris mencakup tiga wilayah yaitu wilayah pengaya, pendukung, dan inti. Wilayah pengaya meliputi pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan empati. Wilayah pendukung meliputi permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda, yaitu *Nglarak Blarak* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Grapyak* dari Jawa Tengah, *Rerebonan* dari Jawa Barat, *Landar-Lundur* dari Jakarta Utara, dan *Lompat Bambu* dari Flores. Sedangkan, wilayah inti meliputi pendidikan karakter empati dengan sepuluh indikator, yaitu kepekaan sosial, peduli, memahami bahasa tubuh, memahami ekspresi, memahami kesedihan, memahami situasi, sadar kesalahan, menentang ketidakadilan, memahami pendapat lain, mengungkapkan secara lisan.

4. CONCLUSION

Buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun dikembangkan sesuai langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Kualitas dari buku pedoman tradisional untuk pengembangan karakter empati anak usia 9-12 tahun adalah “sangat baik. Penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati anak usia 9-12 tahun.

5. REFERENCES

- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>.
- Astiarini, W. (2016). Pengembangan model penanaman pembelajaran pendidikan karakter berbasis cerita melalui komik bagi siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 7(1), 176–185. <https://doi.org/10.21009/JPD.071.15>.
- Baka, A., Laksana, D. N. ., & Dhiu, K. . (2018). Konten dan konteks budaya lokal Ngada sebagai bahan ajar tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Technology*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16181>.
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran Ppkn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(15), 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/9733>.
- Dewi, N. P. D. S. (2019). Pengaruh Metode Ber cerita Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Empati Anak Kelompok B1 TK Tunas Daud Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18761>.
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas VIITema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 711–719. <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4974>.
- Greipl, S., Klein, E., & Lindstedt, A. (2021). When the brain comes into play: Neurofunctional correlates of emotions and reward in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106946>.
- Groth, M., Barthe, K. G., Riemer, M., Ernst, M., Herrmann, J., Fiehler, J., & Buhk, J. H. (2018). Critical Analysis of an e-Learning and Interactive Teaching Module with Respect to the Interpretation of Emergency Computed Tomography of the Brain. *RoFo Fortschritte Auf Dem Gebiet Der Rontgenstrahlen Und Der Bildgebenden Verfahren*, 190(4), 334–340. <https://doi.org/10.1055/s-0043-124191>.

- Handayani, P. (2017). Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(1), 39–46. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>.
- Hanida, Neviyarni, & Fahrudin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurna Basicedu*, 3(2), 716 – 724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.60>.
- Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah, N. (2018). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *JURNAL IMAJINASI*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9553>.
- Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1291>.
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. <https://doi.org/10.2121/sip.v4i1.991>.
- Kurniati. (2016). *Permainan tradisional dan perannya keterampilan sosial anak*. Prenamedia Group.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>.
- Laksana, P. K., & Niftalia, I. (2016). Pengembangan bahan ajar tematik SD kelas IV berbasis kearifan lokal masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 3(1), 1–10. www.ejournal.citrabakti.ac.id/index.php/jipcb/article/view/74/0.
- Lisa, M., Mustika, A., & Lathifah, N. S. (2020). Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 125. <https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1584>.
- Mashar, R. (2015). Empati Sebagai Dasar Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3040>.
- Mubarok, A. A. S. A. Al. (2021). Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Atfha*, 9(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103>.
- Munawaroh, H. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1(2), 86 – 96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.
- Nugrahani, F. (2017). The Development Of Film Based Literary Materials Which Support Character Education. *Jurnal Cakrawala Pendas*, XXXVI(3), 472–486. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.14219>.
- Nurdin, N., Jahada, J., & Anhusadar, L. (2021). Membentuk Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 952–959. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1603>.
- Nurohmah, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Moral dan Karakter di Era Pandemi melalui Pendidikan dengan Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 119–128. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1305>.

- Pitaloka, D. L., Dimyati, D., & Edi, P. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>.
- Prasanti, D., & Fitrianti, D. R. (2018). Pembentukan Karakter Anak Usia Dini: Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.2>.
- Priska, V. H. (2020). Pentingnya Menanamkan Karakter Sejak Dini. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology*, 2(1), 193–201. <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/433>.
- Priyanasari, F., & Susanti, M. M. I. (2021). Pengaruh Akreditasi Sekolah Terhadap Implementasi PPK Berbasis Masyarakat Di SD Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. In *Elementary Journal* (Vol. 3, Issue 2, pp. 78–89). https://repository.usd.ac.id/39665/1/7077_06%2B2020.1.B%2BJurnal%2BTdk%2Berakreditasi%2BEJ%2BPPKBMN.pdf.
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>.
- Rakimahwati, Y. (2012). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia Dini Melalui Mendongeng Di Tk Dharmawanita Improving the Moral Development of Early Age Children. *Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 7(1), 18–41. http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:STZdc_RLneMJ:journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/download/2675/2025+&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 2239–2253. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/17824>.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Rosyad, A. M., & Zuchdi, D. (2018). Aktualisasi pendidikan karakter berbasis kultur sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP. *Armoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 79–92. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i1.14925>.
- Sugiarti, L., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2021). Literature Study of the Application of Brain Based Learning (BBL) Learning Models to Environmental Science Literacy. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(2), 374 – 384. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i2.2349>.
- Sugiarto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Larendra Brebes. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 232. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>.
- Wisnu Budi Wijaya, I. K. (2019). Menanamkan Konsep Catur Paramita Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Keluarga Dan Sekolah. *Pratama Widya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.737>.
- 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>.
- Yustitia, V., & Juniarso, T. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap High Order Thinking Skills (HOTS) Mahasiswa PGSD UNIPA Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(2), 240 – 248. <https://doi.org/10.30651/must.v3i2.2284>.