



TAMAN CENDEKIA : JURNAL PENDIDIKAN KE-SD-AN

📍 [UST PRESS, UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA](#)

🌟 [P-ISSN : 2579â€“51](#) < > [E-ISSN : 2579â€“51](#) 📁 [Subject Area : Education, Social](#)

 **2.125**
Impact Factor

 **437**
Google Citations

 **S4**
Current
Acreditation

🔍 [Google Scholar](#) 📖 [Garuda](#) 🌐 [Website](#) 🌐 [Editor URL](#)

History Accreditation

2017

[Google Scholar](#) [Garuda](#)

[LIVING VALUES EDUCATION PROGRAM DALAM PEMBELAJARAN DARING SEKOLAH DASAR](#)

Authors : [AN Apriani](#), [WI Chomariyah](#), [A Sukaris](#) 📖 [Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an 5 \(1\), 540-547, 2021](#)

📅 [2021](#) 💬 [1 cited](#) 🔄 [no-S Journal](#)

[Pengembangan E-Learning Schoology Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Pgsd Fkip Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa](#)

Authors : [HM Zulfiati](#), [E Djufri](#), [T Ardhian](#) 📖 [Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An 5 \(1\), 579-592, 2021](#)

📅 [2021](#) 💬 [2 cited](#) 🔄 [no-S Journal](#)

[NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM KESEHARIAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN ELEKTRONIK DI MASA PANDEMI COVID-19: BAGAIMANA GURU MENGONSTRUKSI KONTEN, SIKAP, DAN PERILAKU SISWA?](#)

Authors : [S Pratama](#), [M Agustin](#), [TRS Bakti](#) 📖 [Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an 5 \(1\), 548-559, 2021](#)

📅 [2021](#) 💬 [0 cited](#) 🔄 [no-S Journal](#)

[Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah Condongcatur](#)

Authors : [F Setyaningrum](#), [HA Hutami](#) 📖

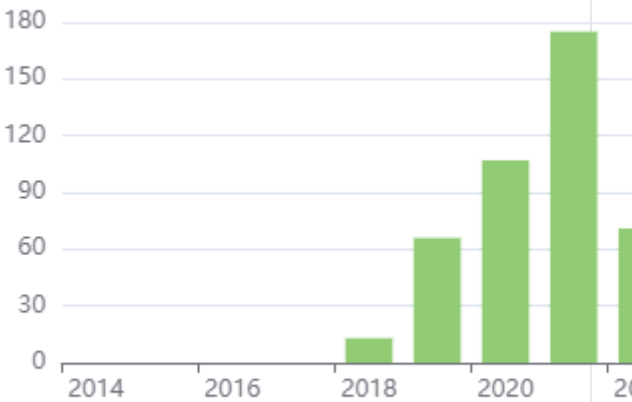
📅 [2021](#) 💬 [2 cited](#) 🔄 [no-S Journal](#)

[Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II SD](#)

Authors : [P Mutiasih](#), [PD Iswara](#), [T Nugraha](#) 📖

📅 [2021](#) 💬 [0 cited](#) 🔄 [no-S Journal](#)

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	437	437
h-index	8	8
i10-index	5	5

[ANALISIS KESESUAIAN MATERI DENGAN KOMPETENSI PADA BUKU AJAR BAHASA SUNDA
â€œPANGANTEUR BASA SUNDA PIKEUN MURID SD/MI KELAS VIâ€](#)

Authors : R Sudarmansyah, D Haerudin, V Novianita

2021 0 cited no-S Journal

[Pengembangan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter toleran
anak usia 6-8 tahun](#)

Authors : BR Nugraheni, GA Nugrahanta, I Kurniastuti

2021 7 cited no-S Journal

[Mengoptimalkan Penilaian dengan Liveworksheet pada Flipped Classroom di SD](#)

Authors : N Rhosyida, MT Muanifah, RAH Trisniawati, RA Hidayat

2021 5 cited no-S Journal

[PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK
MENGURANGI FREKUENSI BERMAIN GADGET PADA SISWA SEKOLAH DASAR](#)

Authors : DD Wahyuningsih, E Kusumawati

2020 0 cited no-S Journal

[PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDEX CARD MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV MIS AT-TAQWA MALIFUT](#)

Authors : G Usman, MR Yunus

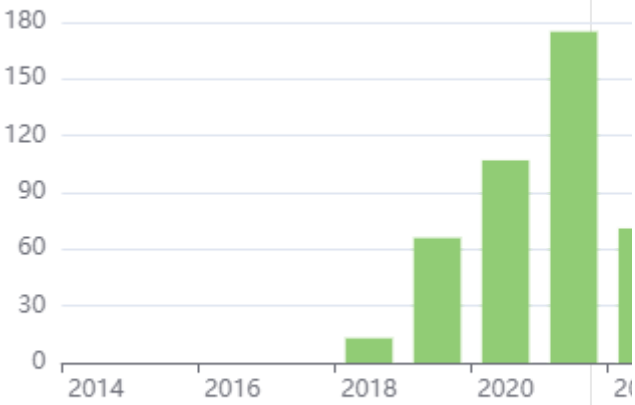
2020 2 cited no-S Journal

View more ...

Get More with
SINTA Insight

Go to Insight

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	437	437
h-index	8	8
i10-index	5	5

ICI World of Journals (/search/form) / **TAMAN CENDEKIA: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an**[◀ Back](#)**TAMAN CENDEKIA: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an****English title:** TAMAN CENDEKIA: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an**ISSN:** 2579-5112 (print), 2579-5147 (online)**GICID:** *n/d***DOI:** 10.30738**Website:** [https://scholar.google.co.id/citations?](https://scholar.google.co.id/citations?user=6lB7i5YAAA&hl=id)[user=6lB7i5YAAA&hl=id](https://scholar.google.co.id/citations?user=6lB7i5YAAA&hl=id)[https://scholar.google.co.id/citations?](https://scholar.google.co.id/citations?user=6lB7i5YAAA&hl=id)[user=6lB7i5YAAA&hl=id](https://scholar.google.co.id/citations?user=6lB7i5YAAA&hl=id)**Publisher:** Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa**Country:** ID**Language of publication:** ID**Deposited publications:** 0 > Full text: 0% | Abstract: 0% | Keywords: 0% | References: 0%[Issues and contents](#)[Journal description \(\)](#)[Details \(\)](#)[Scientific profile \(\)](#)[Editorial office \(\)](#)[Publisher \(\)](#)[Metrics \(\)](#)

Taman Cendekia Journal facilitates lecturers, teachers and educators to publish scientific works in the form of research results and literature studies related to elementary school education. The Taman Cendekia Journal is published twice a year, namely June and December and is published by the UST press. ISSN: 2579 - 5112 (print); ISSN: 2579 - 5147 (online)

Non-indexed in the ICI Journals Master List 2021

Citations: Coming soon

Not reported for evaluation

[Archival ratings ▶](#)[Main page \(http://jml.indexcopernicus.com\)](http://jml.indexcopernicus.com) [Rules](#)[MSHE points: n/d](http://indexcopernicus.com/images/PDF/Regulamin_serwis_internetowego.pdf)[Privacy policy](#)[Archival ratings ▶](http://indexcopernicus.com/images/PDF/Polityka_prywatnosci.pdf)[Return policy](#)[Archival ratings ▶](http://indexcopernicus.com/images/PDF/Polityka_zwrotow.pdf)

© Index Copernicus 2022

INDEX COPERNICUS
INTERNATIONAL
(<http://indexcopernicus.com>)

[Archival ratings ▶](#)



TAMAN CENDEKIA

JURNAL PENDIDIKAN KE-SD-AN



PGSD

Volume
05

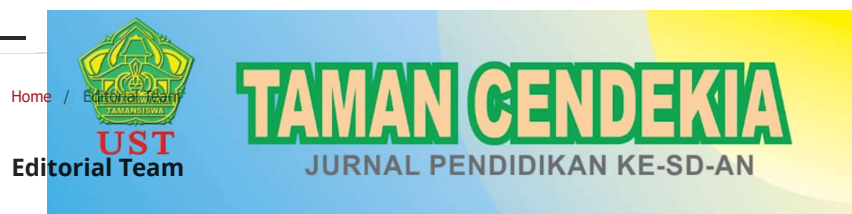
Nomor
01

p-ISSN
2579 – 5112

e-ISSN
2579 – 5147

Yogyakarta
Juni 2021

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA**

**EDITOR IN-CHIEF**

Muhaimi Mughni Prayogo, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

**EDITORIAL BOARD MEMBERS**

Tommy Tanu Wijaya, (Scopus ID: 57218281226) Beijing Normal University, China



Masataka Kizuka, University of Medicine, Japan

Ratna Hidayah, (Scopus ID: 57215191883) Universitas Sebelas Maret, Indonesia



Luluk Mauluah, (Scopus ID: 57210185482) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia



Beti Istanti Suwandayani, (Scopus ID: 57405627400) Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia



Trisniawati Trisniawati, (Scopus ID: 57208624315) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Anang Sudigdo, (Scopus ID: 57213518475) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Dinar Martia Azizah, (Scopus ID: 57209856937) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Octavian Muning Sayekti, (Scopus ID: 57547556600) Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia



Shanta Rezkiti, (Scopus ID: 57222155166) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Kristi Wardani, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Ida Megawati, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Leliana Lianty, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia



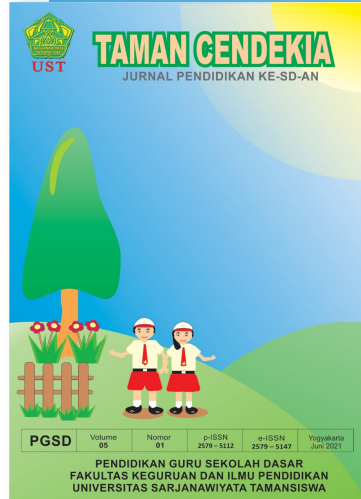
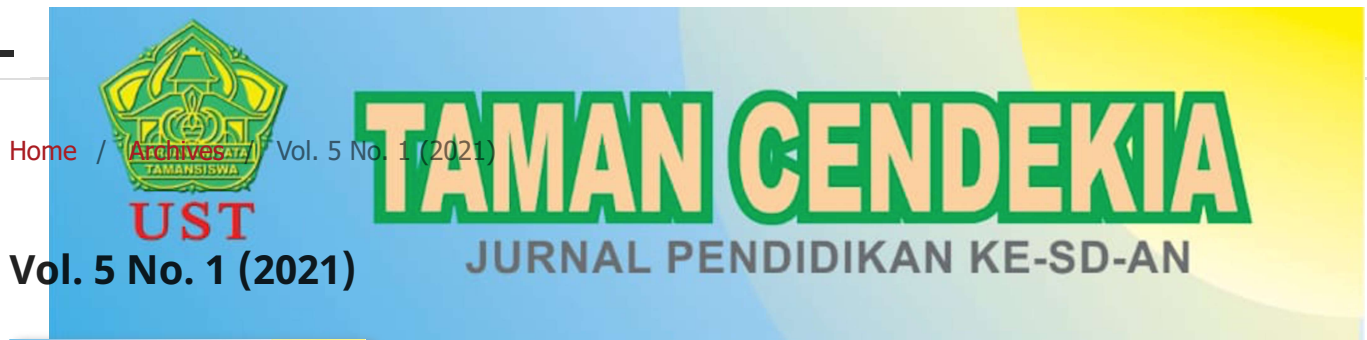
Nadzirroh, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Murniningsih, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia



Menu



DOI: <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1>

Published: 2021-06-30

Artikel

ANALISIS KESESUAIAN MATERI DENGAN KOMPETENSI PADA BUKU AJAR BAHASA SUNDA â€œPANGANTEUR BASA SUNDA PIKEUN MURID SD/MI KELAS VIâ€

Ranu Sudarmansyah, Dingding Haerudin, Vinie Novianita

528-539

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

LIVING VALUES EDUCATION PROGRAM DALAM PEMBELAJARAN DARING SEKOLAH DASAR

An-Nisa Apriani, Wilda Isti Chomariyah, Ahmad Sukaris

540-547

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM KESEHARIAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN ELEKTRONIK DI MASA PANDEMI COVID-19: BAGAIMANA GURU MENGONSTRUKSI KONTEN, SIKAP, DAN PERILAKU SISWA?

Sapikzal Pratama, Mubiar Agustin, Temmy Renaldi Setia Bakti

548-559

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II SD

Palupi Mutiasih, Prana Dwija Iswara, Trisna Nugraha

560-567

 **PDF (Bahasa Indonesia)**

MENGOPTIMALKAN PENILAIAN DENGAN LIVEWORKSHEET PADA FLIPPED CLASSROOM DI SD

Nelly Rhosyida, Mahmudah Titi Muanifah, Trisniawati Trisniawati, Rosidah Aliim Hidayat

568-578

 **PDF (Bahasa Indonesia)**

PENGEMBANGAN E-LEARNING SCHOOLGY PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI PGSD FKIP UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA

Heri Maria Zulfiati, Elyas Djufri, Trio Ardhian

579-592

 **PDF (Bahasa Indonesia)**

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERAN ANAK USIA 6-8 TAHUN

Benedicta Rani Nugraheni, Gregorius Ari Nugrahanta, Irine Kurniastuti

593-607

 **PDF (Bahasa Indonesia)**

Menu

Menu
Editorial Team
Reviewers
Focus and Scope
Publication Ethics

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERAN ANAK USIA 6-8 TAHUN

Benedicta Rani Nugraheni¹, Gregorius Ari Nugrahanta², Irine Kurniastuti³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta^{1,2,3}

Email: dictarani@gmail.com

Abstract: This study aimed to develop a traditional game module, to determine the effectiveness of the use of traditional games to foster a tolerant character and to find out the quality of traditional game modules for children aged 6-8 years old. The method used in this research was research and development (R&D). This study involved five teachers in each district in Yogyakarta for gaining the needs analysis, four experts for expert judgment, and six children for limited experiment. The results showed: 1) The module was developed using ADDIE steps. 2) The quality of the module obtained a score of 3.43 which was included in the qualification of "Very Good" with the recommendation "No Need for Revision". The result of the face validity test was "Very good" with a score of 3.33. The results of the content validity test showed that the quality of the module was "Very Good" with a score of 3.5. 3) The application of traditional game modules affected the tolerant character of children. The t-test result of the posttest sample ($M = 0.8667$, $SE = 0.04944$) was higher than that of the pretest ($M = 0.6500$, $SE = 0.08466$). This difference showed the value of $t(5) = 3.313$, $p = 0.021$ ($p < 0.05$). The amount of influence was $r = 0.0637$ which was included in the category of big influence with a percentage of 68.7%. The level of effectiveness was indicated by the N-gain score of 67.46% with the effectiveness category "Medium".

Keywords: module, tolerant character, traditional games.

PENDAHULUAN

Sikap toleran sangat penting bagi kehidupan bernegara khususnya bagi kita yang hidup di Indonesia. Indonesia terdiri dari berbagai macam suku, bahasa, budaya dan agama membuat karakter toleran sangat dibutuhkan. Seperti pada bunyi Pancasila ke-3, supaya kita tetap bersatu dengan berbagai keragaman. Saat ini, karakter toleran mulai luntur dan kebudayaan mulai ditinggalkan membuat peneliti merasa prihatin (Supriyanto, 2016). Dengan demikian, penelitian ini akan meningkatkan sikap toleran menggunakan permainan tradisional. Subjek yang diteliti adalah anak usia 6-8 tahun. Pada penelitian terdahulu sudah diteliti tentang pengembangan sikap menggunakan permainan daerah setempat saja (lingkup sempit). Dalam penelitian ini, terdapat pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional UU RI No 20 Tahun 2003). Pendidikan dan pembangunan karakter menjadi suatu keharusan untuk diajarkan pada dunia pendidikan sejak usia dini. Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih menitik beratkan pada kemampuan kognitif dan karakter kurang dikembangkan secara optimal (Suyitno, 2012: 1). Karakter sangatlah penting sebagai bekal hidup di masyarakat.

Pendidikan Karakter yakni diberikannya kebebasan individu dalam menghayati nilai-nilai yang dianggap baik, luhur, dan layak diperjuangkan sebagai pedoman bertingkah laku dalam kehidupan pribadi dengan sesama dan Tuhan (Koesomea, 2011: 5). Nilai-nilai pendidikan karakter dapat dihayati dalam penelitian ini adalah religius, jujur, toleransi,

disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan nilai tanggung jawab (Baginda, 2018: 8-9).

Toleransi merupakan nilai sosial berharga yang membuat seseorang saling menghargai tanpa membedakan suku, gender, penampilan, budaya, keyakinan, kemampuan, atau orientasi seksual (Michele, 2008: 232). Dalam hidup bermasyarakat, manusia memerlukan sikap perilaku menghargai orang lain, dan mudah bergaul. Toleran merupakan nilai sosial berharga yang membuat anak saling menghargai tanpa membedakan suku, gender, penampilan, budaya, keyakinan, kemampuan, mau pun orientasi seksual (Michele, 2008: 232). Toleran merupakan sikap atau tindakan memahami orang lain atas suatu hal yang tidak sesuai dengan kehendak diri.

Permasalahan yang terjadi yakni kurangnya sikap toleran terutama di SD. Pada saat ini banyak orang tua yang bekerja sehingga anak kurang diperhatikan dalam hal bersosialisasi. Di sekolah guru tidak dapat memantau perilaku anak-anak satu persatu. Hal ini berakibat anak akan berbuat semaunya sendiri berdasarkan apa yang disukai dan membuat nyaman. Di sekolah anak cenderung untuk memilih teman sesuai dengan dirinya, hal ini termasuk dalam masalah toleran karena anak tidak mau menerima orang lain yang tidak sejalan dengan dirinya. Sikap yang muncul tersebut sering di abaikan sehingga semakin lama akan semakin terpupuk.

Saat ini dengan adanya *smartphone* membuat anak-anak semakin terpupuk dengan perilaku negatif. Dampak negatif dari *smartphone* antara lain anak menjadi egois, sombong, labil, pesimis dan penyendiri (Aswadi & Lismayanti, 2019: 95-96). Permainan tradisional saat ini sudah banyak ditinggalkan oleh anak-anak, pada hal permainan tradisional sangat menarik untuk dimainkan (Lestari et al., 2018: 967). Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, salah satunya mengembangkan

kemampuan (kemampuan kerja sama, sportifitas, membuat strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan)) dan karakternya. Permainan tradisional bermanfaat untuk mestimulasi anak dalam mengembangkan sikap kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Kurniati, 2011: 112).

Pendidikan karakter pada permainan tradisional salah satunya yakni toleransi. Dalam bermain permainan tradisional, anak-anak akan berkolaborasi secara adil dan tidak dapat memilih anggota kelompoknya sesuai yang dia inginkan. Hal ini sangat penting diterapkan karena mereka hidup di Indonesia, negaranya sangat plural.

Pengombinasian antara bahan ajar dengan permainan tradisional merupakan salah satu usaha dalam pengembangan karakter. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan permainan tradisional guna memberikan hasil mengenai sikap toleran. Manfaat dari penelitian ini adalah menambah wawasan dalam mengembangkan karakter toleran dengan berbagai permainan tradisional. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh guru mau pun orang tua. Berbagai macam permainan dari daerah di Indonesia dikemas menjadi lebih menarik sehingga anak-anak akan tertarik untuk memainkannya. Modul permainan tradisional yang dikembangkan dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik. Kegiatan dapat dilakukan oleh fasilitator atau guru untuk diimplementasikan di rumah atau sekolah secara mandiri.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (RnD). ADDIE adalah singkatan dari *Analyze* atau analisis,

Design atau desain, *Develop* atau pengembangan, *Implement* atau implementasi dan yang terakhir adalah *Evaluate* atau evaluasi (Branch, 2010: 2). Tahap *analyze* bertujuan untuk menganalisis kesenjangan antara model pembelajaran yang seharusnya digunakan dengan yang senyatanya dilakukan menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner terbuka dan tertutup diberikan kepada 5 guru di setiap kabupaten di wilayah Yogyakarta yang sudah memiliki sertifikat pendidik. Langkah selanjutnya adalah *design* digunakan untuk merumuskan solusi pembelajaran dengan mengkaji sasaran, strategi dan evaluasi pembelajaran. Setelah membuat rancangan modul maka dilakukan pengembangan, tahapan ini disebut dengan langkah *develop*. *Implement* atau implementasi dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang tertulis dalam modul. Tahap berikutnya dari proses pengembangan modul yakni evaluasi atau *evaluate*.

Subjek dalam penelitian ini adalah enam anak usia 6-8 tahun di Dusun Kauman Gilangharjo Pandak Bantul. Dalam permainan tradisional yang dilakukan, peralatan yang digunakan sangat sederhana dan ramah anak. Alat permainan juga mudah kita temukan di lingkungan sekitar seperti tutup botol plastik, karet gelang, kaleng, bola kasti dan kapur. Pengambilan data menggunakan lembar evaluasi sumatif dan formatif. Pada setiap rangkaian permainan akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* sebagai tolak ukur keberhasilan (awal dan akhir). Selain itu, setiap setelah melakukan permainan anak-anak akan diberikan soal evaluasi pilihan ganda berdasarkan indikator toleransi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang sudah dilakukan mulai dari analisis kebutuhan, membuat *design* produk, pengembangan dan implementasi produk. Sistematisa yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti tahapan ADDIE yang dapat kita lihat sebagai berikut.

1. Tahap *Analyze*

Tahap ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan dalam menemukan gap atau kesenjangan antara model dan metode pembelajaran yang semestinya diimplementasikan dengan yang senyatanya digunakan. Dalam mendapatkan data awal, digunakan instrumen analisis kebutuhan menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner diberikan kepada lima guru SD yang berada di wilayah Yogyakarta dan sudah tersertifikasi. Tujuan dari pemilihan lokasi yang berbeda dalam mencari analisis kebutuhan yakni untuk mencari gambaran umum praktek pembelajaran SD di daerah yang berbeda-beda. Penggunaan kuesioner tertutup dalam menganalisis kebutuhan bertujuan untuk mengukur apakah praktek pembelajaran menumbuhkan karakter toleran pada anak sudah menggunakan model pembelajaran yang efektif. Dalam mencari analisis kebutuhan, peneliti melibatkan lima orang guru dari lima kabupaten di Provinsi Yogyakarta meliputi: kabupaten Gunung Kidul, Kota Jogja, Sleman, Bantul, Kulon Progo. Kelima guru tersebut sudah memiliki pengalaman bekerja lebih dari 10 tahun dan memiliki sertifikat pendidik.

Kuesioner tertutup menggunakan skala 1-4 yang menghasilkan data kuantitatif untuk mengukur praktek pembelajaran dalam menumbuhkan karakter toleran pada diri anak. Berikut ini adalah hasil analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Kebutuhan dengan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya Variasi	3
2	Kaya Stimulasi	3
3	Menyenangkan	3,4
4	Operasional Konkret	3,2
5	Berpikir Kritis	3
6	Kreatifitas	2,9
7	Komunikasi	3
8	Kolaborasi	3,2
9	Multikultur	2,6
10	Toleransi	3,53
Rerata		3,08

Berdasarkan tabel di atas, secara umum mencapai rata-rata 3,08 sehingga termasuk

dalam kategori “Baik”. Dalam menilai hasil akhir analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup ini, menggunakan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif sebagai berikut. (Widoyoko, 2012: 144).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori
1	3,26 - 4,00	Sangat baik
2	2,51 - 3,25	Baik
3	1,76 - 2,50	Kurang baik
4	1,00 - 1,75	Sangat kurang baik

Hasil akhir pada analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup menunjukkan **skor 3,08 dengan kategori “Baik”**. Sehingga dengan ini tampak gap yang terjadi antara model pembelajaran yang ideal dan yang senyatanya dilakukan. Dengan ini dapat digunakan sebagai dasar dalam membuat solusi atas permasalahan yang ada dalam bentuk sebuah produk modul permainan yang sudah dikembangkan.

Langkah berikutnya membuat analisis kebutuhan menggunakan kuesioner terbuka. Tujuan dibuatnya kuesioner terbuka adalah menampung aspirasi mau pun jawaban dari para responden yang dapat diungkapkan secara lebih rinci untuk melengkapi data kuantitatif. Responden yang digunakan yakni sama dengan kuesioner tertutup. Terdiri dari lima guru dari setiap kabupaten di provinsi Yogyakarta yang sudah tersertifikasi.

Berdasarkan hasil dari kuesioner terbuka, responden menuliskan bahwa belum melakukan kegiatan pembelajaran untuk pengembangan sikap toleran. Menurut responden hal ini disebabkan karena bingungnya strategi dan metode pembelajaran yang harus digunakan. Pengembangan karakter toleran hanya berupa kegiatan saling menghormati dalam berdoa dan bekerja kelompok. Selain itu kurangnya media pembelajaran menjadi penyebab utamanya. Berdasarkan jawaban responden, kesulitan-kesulitan yang dihadapi untuk mengembangkan karakter toleransi di sekolah yakni kurangnya ketersediaan buku panduan yang memadai untuk menambah wawasan

guru terkait pengembangan karakter toleransi dan media yang harus digunakan.

Berdasarkan jawaban responden, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengembangan karakter toleransi belum dilakukan secara maksimal dan inovatif. Sekolah tempat responden mengajar belum memiliki modul pengembangan sikap toleransi, sehingga tampak gap pembelajaran dalam pengembangan karakter toleransi yang diidealkan dengan yang senyatanya ditemukan di lapangan. Dalam mengatasi gap tersebut maka dirancang modul permainan tradisional yang diyakini mampu menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

2. Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tindak lanjut dari temuan gap yang diidentifikasi pada tahap pertama dengan merumuskan sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan tradisional. *Blue print* modul yang dibuat peneliti berisikan teori-teori yang mendukung, permainan yang digunakan, soal-soal sumatif beserta kunci jawabannya, glosarium, dan daftar referensi. Teori-teori yang mendukung seperti teori perkembangan menurut Piaget dan Vygotsky, *Brain Based Learning*, pembelajaran berbasis budaya, kompetensi abad 21, teori yang diambil dari Borba tentang membangun kecerdasan moral terutama pada toleransi. Permainan yang dipilih adalah permainan *Sisik* dari Sibolga Tapanuli Tengah, permainan *Setatak* dari Riau, permainan *Lunglungse* dari Lombok, permainan *Goncang Kaleng* dari Pekanbaru dan permainan *Tali* dari Sumatra Barat.

3. Tahap *Develop*

Pada tahap ketiga ini dikembangkan *prototype* produk sebagai solusi atas gap yang ditemukan. Ada dua bagian yang akan dibahas pada bagian ini yakni pengembangan dan validasi produk melalui *expert judgement*. Validasi dilakukan guna mendapatkan *feedback* untuk memperbaiki *prototype* produk sebelum diimplementasikan secara konkret.

Langkah selanjutnya yakni pengembangan produk. Pada tahapan ini

produk yang berupa modul permainan tradisional memiliki tampilan menarik mulai dari *cover*, setiap permainan terdapat gambar serta ilustrasi untuk menjelaskan langkah-langkahnya, dan terdapat glosarium yang menjelaskan arti dari kata yang jarang didengar atau orang awam ketahui. Dalam modul terdapat refleksi, catatan untuk fasilitator, soal formatif yang terdapat disetiap permainannya, lampiran, glosarium, daftar referensi dan *curriculum vitae*. Hal yang diperhatikan oleh peneliti dalam mengembangkan produk yakni modul dibuat menarik dilihat dari aspek warna, gambar, mau pun penggunaan *font*.

Pada *cover* mencakup variabel permainan tradisional, karakter toleransi, nama penulis, dan gambar dari permainan tradisional yang dipilih. Halaman berikutnya berisi kata pengantar yang memuat penjelasan penulis terkait pentingnya karakter toleransi, ucapan terimakasih. Bagian selanjutnya yakni daftar isi hal ini akan mempermudah pembaca dalam mencari setiap bab yang ada pada modul.

Berikutnya adalah isi modul. Modul terdiri dari 10 bab, terdapat teori-teori yang mendukung. Bab 1 terdiri dari enam sub bab berisi teori yang mendukung pengembangan sikap toleransi berbasis budaya. Bagian-bagiannya meliputi: 1) Pembelajaran berbasis budaya, 2) *Braind based learning*, 3) Teori perkembangan kognitif Piaget, 4) Teori perkembangan kognitif Vygotsky 5) Teori perkembangan sosial emosional 6) Kompetensi abad 21.

Bab 2 yang berisi bagaimana memilih permainan yang sesuai. Pada bab ini dijelaskan teori salam memilih permainan yang sesuai untuk anak usia 6-8 tahun. Selain itu berisi indikator yang digunakan dalam memilih permainan. Pemilihan permainan berdasarkan indikator yang tertulis pada bab 2. Bab 3, mengembangkan permainan. Pada bab ini akan dijelaskan langkah-langkah dalam pengembangan permainan. Selain itu menjelaskan tentang pengembangan modul. Ada beberapa subbab yang dikembangkan yakni 1) Pengantar, 2) Tujuan, 3) Sasaran, 4)

Syarat khusus, 5) Usia, 6) Jumlah pemain, 7) Waktu, 8) Alat dan bahan, 9) Langkah-langkah permainan, 10) Catatan fasilitator, 11) Refleksi, 12) Latihan soal toleransi, 13) Lampiran. Bab 4 berisi teori tentang toleransi dan teori-teori yang mendukung pembuatan modul. Bab 4 terdiri atas tujuh subbab, yakni: 1) Pendidikan karakter, 2) Toleransi, 3) Penyebab krisis toleransi, 4) Pentingnya toleransi, 5) Pentingnya proses penanaman karakter toleransi secara efektif, 6) Indikator toleransi, 7) Langkah-langkah menumbuhkan karakter toleransi.

Bab 5 berisikan lima contoh pengembangan permainan tradisional. Bagian ini menjelaskan lima permainan yang ada pada modul ini beserta pengembangannya. Bagian ini dituliskan garis besar dari permainan secara singkat. Ada lima permainan yang dipilih dan berasal dari empat daerah yang berbeda. Daerah tersebut antara lain: Riau, Sibolga Tapanuli Tengah, Lombok, Sumatra Barat.

Bab 6-10 berisi masing-masing permainan. Setiap bab memiliki bagian yang sama yakni pengantar hingga evaluasi. Selain itu, disetiap permainan dilengkapi dengan lampiran lagu dan gambar dari langkah-langkah permainan untuk memperjelas instruksi. Kelima permainan dikembangkan tanpa menghilangkan kekhasannya. Setiap permainan pada bagian kegiatan awal selalu ada lagu yang dinyanyikan secara bersama sesuai dengan daerah asal permainan. Lagu terdiri dari dua bagian yakni lagu asli dan modifikasi karakter toleransi. Setelah melakukan kegiatan, selanjutnya adalah refleksi. Refleksi dilakukan dengan tujuan mengetahui bagaimana pengetahuan anak tentang toleransi setelah mengikuti permainan tradisional. Selain itu setelah melakukan permainan, anak-anak akan mengerjakan soal formatif yang berkaitan dengan karakter toleransi. Soal ini diberikan setiap selesai melakukan permainan. Soal tersebut merupakan bagian dari evaluasi secara kuantitatif.

Soal formatif dikembangkan dengan 10 indikator toleransi. Selain sebagai evaluasi,

soal ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang toleransi. Selain itu, pada setiap permainan juga dilengkapi dengan gambar langkah-langkah bermain. Gambar ini bertujuan untuk memperjelas bagaimana cara bermainnya. Pada modul juga berisi soal *pretest* dan *posttest*. Soal ini diberikan kepada anak sebelum permainan pertama dilakukan dan sesudah permainan terakhir dilakukan. Tujuan dilakukannya *pretest* dan *posttest* yakni untuk mengetahui apakah penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi untuk anak usia 6-8 tahun. Modul juga dilengkapi dengan kunci jawaban hal ini dapat membantu guru atau fasilitator untuk membahas dan menilai pekerjaan anak-anak.

Setelah melakukan pengembangan produk langkah selanjutnya adalah validasi *prototype* produk. Tujuan dilakukannya validasi produk adalah mengetahui apakah produk yang dibuat memerlukan revisi atau sudah layak untuk implementasikan. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai implementasi validasi produk dan hasil validasi yang sudah didapatkan.

Pertama implementasi validasi produk. Produk divalidasi dengan validitas permukaan dan validitas isi. Validasi permukaan digunakan untuk menilai keterbacaan dan kelengkapan modul. Indikator yang digunakan dalam menyusun lembar validasi yakni sistematika penulisan, tata tulis, bahasa, struktur kalimat, tanda baca, tampilan *cover*, isi modul, konsistensi dan gambar. Validasi permukaan digunakan untuk menilai karakteristik modul. Validasi isi digunakan untuk menilai isi modul. Lembar instrumen validasi dibuat berdasarkan 10 indikator yakni kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, kolaborasi, multikultur, kreativitas, berpikir kritis, komunikasi dan toleransi. Validasi ini diberikan kepada tiga guru SD yang berada di wilayah Yogyakarta dan sudah tersertifikasi sebagai pendidik profesional. Selain itu juga diberikan kepada satu dosen yang memiliki latar belakang dibidang seni. Setelah melakukan implementasi validasi produk maka akan diperoleh hasil

validasi produk. Terdapat beberapa macam validasi yakni:

a. Validasi Permukaan

Validasi permukaan adalah validitas yang digunakan dengan melihat tampilan luarnya dan dilakukan oleh orang yang lebih ahli (Subali, 2012: 111). Pada validasi ini menggunakan dua instrumen, yakni instrumen uji keterbatasan kelengkapan modul dan uji karakteristik. Berikut ini penjelasan dari masing-masing instrumen.

1) Validasi Keterbacaan dan Kelengkapan Modul

Tujuan dilakukannya uji keterbacaan dan kelengkapan modul yakni untuk menilai baik atau tidaknya keterbacaan dan kelengkapan modul. Instrumen penilai pada uji ini menggunakan skala 1-4 dengan keterangan: 4) Sangat setuju, 3) Setuju, 2) Kurang setuju dan 1) Tidak setuju. Berikut ini adalah tabel hasil validasi keterbacaan dan kelengkapan modul dengan validasi *expert judgement* (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Validasi Keterbacaan dan Kelengkapan Modul melalui *Expert Judgement*

Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
		1	2	3	4		
Keterbacaan	Sistematika	3	4	4	3	3,5	
	Tata tulis	2	3	4	3	3	
	Bahasa	3	4	3	4	3,5	
	Struktur kalimat	3	3	4	3	3,25	
	Tanda baca	3	4	4	3	3,5	
Kelengkapan	Sampul	2	3	4	3	3	
	Isi modul	3	3,33	3,66	3,66	3,41	
	Ilustrasi	3	4	4	3	3,5	
	Rerata	2,75	3,54	3,83	3,21	3,33	

Rerata keseluruhan hasil validasi uji keterbacaan dan kelengkapan modul diperoleh skor 3,33 skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif sebagai berikut (Tabel 4).

Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif dan Rekomendasi

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

Berdasarkan tabel tersebut, skor 3,33 masuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

2) Uji Karakteristik Modul

Uji karakteristik modul bertujuan untuk menilai sejauh mana karakteristik sebuah modul terpenuhi atau belum. Pada instrumen uji karakteristik ini memiliki lima indikator yakni *self-instructional*, *self-contained*, *stand-alone*, *Adaptif* dan *user friendly*. Berikut adalah tabel hasil uji karakteristik modul melalui *expert judgement* menggunakan skala 1-4 (Tabel 5).

Tabel 5. Hasil Validasi Karakteristik Modul melalui *Expert Judgement*

Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
		1	2	3	4		
Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	3,17	3,5	3,33	3,5	3,37	
	<i>Self-contained</i>	3	3	4	4	3,5	
	<i>Stand-alone</i>	3	3	4	4	3,5	
	<i>Adaptif</i>	3	3	3	4	3,25	
	<i>User friendly</i>	3	4	4	4	3,75	
	Rerata	3,03	3,3	3,66	3,9	3,47	

Indikator *user friendly* memiliki rerata tertinggi (skor 3,75) dan indikator *Adaptif* memiliki rerata terendah (skor 3,25). Rerata keseluruhan hasil validasi uji karakteristik modul diperoleh skor 3,47. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor 3,47 masuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

b. Validitas Isi

Validasi isi bertujuan menilai isi modul yang dibuat apakah sudah memenuhi indikator pembelajaran yang efektif. Penilaian instrumen menggunakan skala 1-4 dengan indikator: kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur dan toleransi. Hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil validasi produk dari ke empat validator. Berikut ini adalah tabel hasil penilaian modul melalui *expert judgement* (Tabel 6).

Tabel 6. Hasil Validitas Isi

Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
		1	2	3	4		
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	3	3	3	4	3,25	
	Kaya stimulasi	3	4	4	4	3,75	
	Menyenangkan	4	3	3	4	3,5	
	Operasional-konkret	3	3	4	4	3,5	
	Berpikir kritis	3	4	4	4	3,75	
	Kreativitas	3	3	3,5	3	3,12	
	Komunikasi	4	3	4	4	3,75	
	Kolaborasi	4	2	3	4	3,25	
	Multikultur	3	3,66	3,66	4	3,58	
	Toleransi	3,66	3	3,66	4	3,58	
	Rerata	3,36	3,16	3,58	3,9	3,5	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa indikator kaya stimulasi, berpikir kritis, komunikasi memiliki rerata paling tinggi dengan skor 3,75 dan indikator kreativitas memiliki rerata paling rendah dengan skor 3,12. Rerata keseluruhan hasil validasi produk diperoleh skor 3,5. Skor ini diinterpretasikan kedalam skala konversi data kuantitatif ke kualitatif (lihat tabel 4). Berdasarkan tabel konversi, skor 3,5 masuk kedalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil validasi keterbacaan, kelengkapan modul dan karakteristik modul dapat dirangkum sebagai berikut ini (Tabel 7).

Tabel 7. Resume Hasil Validasi melalui *Expert Judgement*

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Keterbacaan dan Kelengkapan	3,33	Baik	Perlu revisi kecil
	b. Karakteristik	3,47	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,5	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,43	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan hasil resume validasi di atas, modul permainan tradisional untuk karakter toleransi sudah memenuhi keterbacaan dan kelengkapan dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Modul tersebut juga sudah memenuhi dari segi karakteristik dan dari validasi isi dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Secara resume validasi diperoleh skor 3,43 masuk dalam kualifikasi “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi” berdasarkan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif (Tabel 4).

4. Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya ialah *implement*. Tahap ini *prototype* produk diujicobakan dalam pembelajaran. *Prototype* produk ialah solusi mengatasi gap yang ditemukan. Berikut ialah penjabaran dari uji coba *prototype* produk.

1. Persiapan

Tahap persiapan, peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk implementasi dari masing-masing permainan, membuat soal untuk *pretest* dan *posttest* yang mewakili 10 indikator toleransi, serta membuat soal formatif untuk setiap permainan. Melakukan koordinasi dengan

orang tua untuk meminta izin memperbolehkan anak-anak mengikuti permainan pengembangan karakter toleransi. Pada kegiatan implementasi diikuti oleh enam anak yang berusia 6-8 tahun dengan jumlah dua anak laki-laki dan empat anak perempuan. Implementasi dilakukan di Kauman RT 06 Gilangharjo Pandak Bantul.

2. Pelaksanaan

Pada tahapan ini peneliti melakukan implementasi *prototype* produk yang sudah dibuat. Implementasi dilakukan sendiri oleh peneliti, dibantu oleh saudara dalam mengumpulkan anak-anak serta dokumentasi. Sebelum memulai implementasi, peneliti memberikan soal sebagai *pretest*. Mengimplementasikan kelima permainan selama lima hari dan diakhiri dengan pemberian *posttest*.

Ketika melakukan implementasi, tidak semua permainan dapat berjalan dengan lancar disebabkan oleh: 1) belum mengenal anak-anak secara menyeluruh 2) penggunaan istilah bahasa yang berbeda 3) beberapa anak malu bertanya sehingga kebingungan.

Setelah implementasi, langkah selanjutnya adalah evaluasi. Tahapan evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan. Implementasi tidak berjalan sesuai dengan rencana karena adanya perubahan waktu lamanya bermain. Setiap kegiatan berjalan dengan baik, sedangkan dalam pengisian modul memiliki sedikit kendala yakni anak-anak kurang memahami pertanyaan pada soal dan lembar refleksi sehingga hanya dibaca sambil lalu. Dengan ini perlu adanya perbaikan dalam hal penggunaan kata dalam pembuatan soal dan refleksi. Dalam permainan ini anak-anak sangat antusias dalam mengikutinya. Antusias juga terlihat pada orang tua yang mendukung anak-anaknya untuk mengantarkan ke lokasi bermain dan beberapa anak perlu antar jemput dikarenakan orang tua yang bekerja.

3. Tahap Evaluate

Tahap kelima ini untuk mengukur seberapa baik produk dikembangkan dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada tahapan ini menggunakan dua macam jenis evaluasi untuk mengetahui kualitas modul. Jenis evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif dan sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan di akhir dari setiap permainan. Evaluasi formatif terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Kesepuluh soal tersebut dibuat berdasarkan 10 indikator karakter toleransi. Berikut ini adalah skor dari evaluasi formatif (Tabel 8).

Tabel 8. Hasil Skor Evaluasi Formatif

No	Indikator	Permainan					Rerata
		1	2	3	4	5	
1	Menghargai	0.67	0.83	1.00	1.00	0.83	0.87
2	Menghormati	0.83	0.83	1.00	1.00	0.83	0.90
3	Terbuka	0.83	1.00	0.83	1.00	1.00	0.93
4	Empati	0.83	1.00	1.00	0.83	0.83	0.90
5	Membela kebenaran	1.00	0.83	1.00	0.50	0.83	0.83
6	Bertindak positif	1.00	1.00	1.00	1.00	0.67	0.93
7	Cinta budaya	1.00	0.83	0.83	1.00	0.50	0.83
8	Ramah	1.00	1.00	0.83	0.67	0.67	0.83
9	Berpikir positif	0.67	0.83	0.83	0.50	0.83	0.73
10	Netral	0.83	0.33	0.83	0.67	0.83	0.70
Rerata		0.87	0.85	0.92	0.82	0.78	0.85

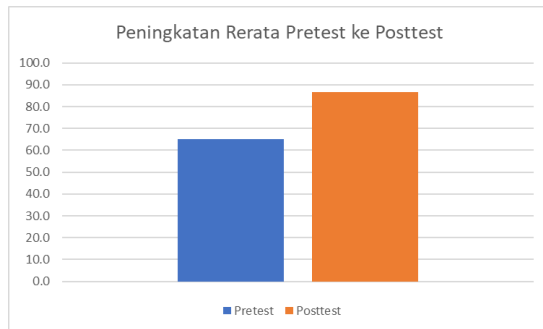
b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif diberikan ketika awal kegiatan sebagai *pretest* dan ketika akhir permainan sebagai *posttest*. Anak-anak diberi 10 soal pilihan ganda disetiap *pretest* mau pun *posttest*. Soal dibuat berdasarkan 10 indikator toleransi. Berikut ini adalah skor evaluasi sumatif yang sudah dilakukan (Tabel 9).

Tabel 9. Hasil Skor *Pretest* dan *Posttest* Evaluasi Sumatif

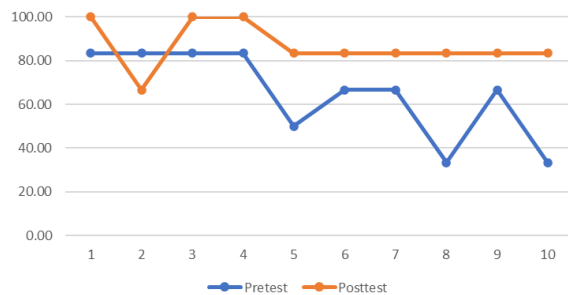
No	Indikator	Tes		Peningkatan	
		Pretest	Posttest	Selisih	%
1	Menghargai	83.33	100.00	16.67	16.67
2	Menghormati	83.33	66.67	-16.67	-16.67
3	Terbuka	83.33	100.00	16.67	16.67
4	Empati	83.33	100.00	16.67	16.67
5	Membela kebenaran	50.00	83.33	33.33	33.33
6	Bertindak positif	66.67	83.33	16.67	16.67
7	Cinta budaya	66.67	83.33	16.67	16.67
8	Ramah	33.33	83.33	50.00	50.00
9	Berpikir positif	66.67	83.33	16.67	16.67
10	Netral	33.33	83.33	50.00	50.00

Berdasarkan tabel di atas jika di presentasikan ke dalam grafik batang dapat kita lihat sebagai berikut.



Gambar 1. Rerata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Jika ditampilkan secara lebih detail peningkatan pada setiap indikatornya, dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. Rerata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Masing-masing Indikator

Skor rerata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh adalah 65,00 dan 86,67. Berdasarkan skor rerata yang diperoleh maka jika dihitung persentase peningkatan dari *pretest* ke *posttest* memperoleh hasil 33,34% dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase peningkatan} = \frac{\bar{x}_{\text{posttest}} - \bar{x}_{\text{pretest}}}{\bar{x}_{\text{pretest}}} \times 100\%$$

Apakah peningkatan tersebut signifikan, akan kita buktikan dengan uji statistik. Pengujian statistik menggunakan SPSS 26 dengan tingkat kepercayaan 95%. Uji statistik akan membahas uji normalitas dan uji signifikansi. Berikut ini adalah penjelasan mengenai uji statistik yang dilakukan.

Uji pengaruh penerapan permainan tradisional dilakukan untuk mengetahui apakah permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Pada tahap ini akan dibahas tentang uji

asumsi normalitas distribusi data dan uji signifikansi. Uji statistik menggunakan *IBM SPSS Statistics 26 for windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

Uji normalitas distribusi data bertujuan untuk mengetahui apakah data pada penelitian yang akan dianalisis terdistribusi normal atau tidak (Silalahi). Pengujian dilakukan dengan menggunakan data *pretest* dan *posttest* serta selisih antara *pretest* dan *posttest*. Analisis menggunakan *Shapiro Wilk test* (Field, 2009). Distribusi data disebut normal jika nilai $p > 0,05$. Jika distribusi data normal, analisis data selanjutnya menggunakan statistik parametrik, dalam hal ini *paired samples t test* (Field, 2009: 145, 147, 546). Jika distribusi data tidak normal atau nilai $p < 0,05$, digunakan statistik non parametrik, dalam hal ini *Wilcoxon test* (Field, 2009: 552). Berikut ini adalah hasil uji normalitas distribusi data.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknis Analisis	Tes	D	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,945	0,700	Normal
	Posttest	0,907	0,415	Normal

Pada pengujian normalitas data (*Shapiro-Wilk test*) ditunjukkan rerata *pretest* $D(6) = 0,945$ dengan $p = 0,700$ ($p > 0,05$) dan rerata *posttest* $D(6) = 0,907$ dengan $p = 0,415$ ($p > 0,05$). Dengan demikian kedua data memiliki distribusi normal maka analisis selanjutnya menggunakan statistik parametrik *paired samples t test*.

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui signifikansi peningkatan antara *Pretest* dan *Posttest*. Model uji signifikansi menggunakan model penelitian *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design* karena hanya melibatkan satu kelompok dengan *pretest* dan *posttest* (Cohen et al., 2009: 282). Data diuji sesuai dengan hasil uji normalitas. Kriteria untuk menolak H_{null} adalah jika nilai $p < 0,05$. Berikut ini adalah tabel hasil uji signifikansi menggunakan teknik analisis *paired samples t test*.

Tabel 11. Hasil Uji *Paired Samples T Test*

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired sample t test	3,313	0,021	Signifikan

Hasil uji signifikansi dengan *paired sample t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,8667$, $SE = 0,04944$) dan skor *pretest* ($M = 0,6500$, $SE = 0,08466$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 3,313$ $p = 0,021$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Berarti penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun.

Dalam mengetahui perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* itu signifikan, belum bisa memberikan gambaran tentang seberapa besar pengaruhnya. Perlu dilakukan uji besar pengaruh perlakuan. Uji besar pengaruh digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh perlakuan secara statistik dan seberapa penting pengaruhnya (Field, 2009: 56). Data terdistribusi secara normal sehingga teknik pengujian data yang digunakan adalah rumus koefisien korelasi *Pearson (r)*. Kriteria dalam menentukan besarnya pengaruh dapat dilihat berikut.

Tabel 12. Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

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

Uji besar pengaruh dapat dihitung dengan rumus korelasi *pearson product moment*. Sehingga diperoleh hasil $r = 0,637$ yang masuk dalam kategori “Efek besar” dan setara dengan pengaruh 68,7%. Mengetahui perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan serta besar pengaruhnya termasuk dalam kategori efek besar belum memberikan gambaran yang lebih konkret sejauh mana penerapan modul permainan tradisional efektif digunakan untuk karakter toleran. Perlu dilakukan analisis *N-gain score* untuk memastikannya. *N-gain score* memiliki fungsi untuk mengetahui efektivitas suatu metode yang biasanya digunakan pada penelitian *one group pretest-posttest design* (*pre-experimental* atau *experimental design*). Cara mengetahui nilai *N-gain score* yakni dengan menghitung selisih antara *pretest* dan *posttest* yang aktual (G) dan membaginya dengan selisih skor maksimum dan *pretest*.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan efektivitas peningkatannya sebagai berikut ini (Hake, 1999).

Tabel 13. Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

No	Rentang Skor (%)	Kualifikasi
1	71 - 100	Tinggi
2	31 - 70	Sedang
3	0 - 30	Rendah

Hasil uji signifikansi menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terjadi perbedaan skor *pretest* ke *posttest* untuk karakter toleransi yang signifikan. Mengetahui signifikansi perbedaan skor *pretest* ke *posttest* belum memberikan gambaran tentang seberapa efektif perbedaannya. Analisis menggunakan *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan modul yang menggunakan metode permainan tradisional anak terhadap karakter toleransi. Dengan begitu dapat diketahui apakah suatu metode itu efektif. Analisis pada skor *pretest* dan *posttest* menggunakan tingkat kepercayaan 95% menunjukkan hasil sebagai berikut (Tabel 14).

Tabel 14. Hasil Uji *Gain Score*

Tes	Rerata	Rentang skor	SD	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Pretest	0,65	0-1	3,211,786	67,4603	Sedang
Posttest	0,86				

Tabel di atas menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 67,4603% dengan kategori efektivitas “Sedang”. Peneliti juga membuat catatan anekdot selama implementasi dan memberikan kuesioner terbuka kepada orang tua untuk memperjelas dampak dari penelitian ini pada keenam anak. Salah satu catatan anekdot peneliti yakni, anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, dibuktikan dengan anak-anak datang tepat waktu selama rangkaian kegiatan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada orang tua setelah mengikuti kelima permainan tradisional anak-anak belajar untuk saling menghargai, mau mendengarkan, mau menerima pendapat orang lain dan mengantri giliran bermain dengan sabar. Sikap tersebut mulai anak-anak

terapkan ketika berada di rumah dan bermain bersama tetangganya. Dengan adanya kegiatan ini anak-anak dan orang tua merasa senang. Anak-anak dapat bermain dan bertemu dengan temannya, orang tua merasa dibantu dalam mengarahkan anak-anaknya.

Modul permainan tradisional diimplementasikan secara terbatas di Dusun Kauman RT 06 Gilangharjo Pandak Bantul Yogyakarta. Sebelum implementasi permainan, anak-anak mengerjakan soal *pretest* diawal rangkaian kegiatan dan *posttest* diakhir rangkaian kegiatan. Diperoleh skor rerata *pretest* 0,65 dan *posttest* 0,86 dengan skala 0-1. Berdasarkan hasil penghitungan, terjadi peningkatan *pretest* ke *posttest* sebesar 33,34%. Uji signifikansi dengan *paired sample t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,8667$, $SE = 0,04944$) dan skor *pretest* ($M = 0,6500$, $SE = 0,08466$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 3,313$ $p = 0,021$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Hal ini berarti penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* signifikan dan belum memberikan gambaran seberapa besar pengaruhnya. Dengan demikian perlu dilakukan uji besar pengaruh koefisien korelasi r . Dalam penelitian ini $r = 0,637$ yang masuk dalam kategori efek besar. Meskipun demikian, pengaruhnya belum memberikan gambaran yang lebih konkret sejauh mana penerapan modul permainan tradisional tersebut efektif untuk karakter toleransi. Diperlukan analisis *N-gain score* untuk memastikan efektivitasnya. Nilai *N-gain score* yang diperoleh sebesar 67,46% yang setara dengan efektivitas “Sedang” sesuai kriteria (Hake, 1999). Perbedaan skor yang tidak signifikan yang termasuk dalam kategori efektivitas “Rendah”. Dapat diketahui bahwa modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun.

Dalam pengembangan modul permainan tradisional ini menggunakan lima langkah yakni *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Dalam analisis kebutuhan,

diperoleh rerata hasil 3,08 yang masuk dalam rentang nilai 2,52-3,25 dengan kategori “Baik”. Meskipun demikian, pada analisis kebutuhan menggunakan kuesioner terbuka bahwa praktek pembelajaran untuk karakter toleransi belum dilakukan secara sistematis dan belum terprogram secara khusus. Belum ada modul yang menambah wawasan guru terkait model pengembangan karakter toleransi. Langkah selanjutnya adalah *design*, digunakan untuk merumuskan solusi pembelajaran dengan mengkaji sasaran, strategi dan evaluasi pembelajaran. Peneliti merancang modul permainan tradisional untuk mengembangkan karakter toleransi.

Blue print pada bagian awal yang dibuat oleh peneliti meliputi *cover* modul, kata pengantar dan daftar isi. Bagian tengah berisi teori-teori tentang pembelajaran berbasis budaya, *brain based learning*, teori perkembangan anak dari Piaget dan Vygotsky, kemampuan abad 21 serta teori tentang karakter toleransi. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar merumuskan indikator modul permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran efektif yakni kaya variasi, stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan toleransi. Pada bagian tengah berisi lima permainan tradisional yang berasal dari Riau, Tapanuli Tengah, Lombok, dan Provinsi Sumatra Barat. Pada modul terdapat lagu daerah dari asal permainan tersebut. Selain itu, pada modul juga rancang langkah-langkah implementasi permainan yang mencakup kegiatan awal, inti dan akhir. Bagian akhir pada modul berisi glosarium, daftar referensi, ringkasan modul dan biodata dari penulis.

Setelah membuat rancangan modul maka dilakukan pengembangan, tahapan ini disebut dengan tahap *develop*. Pengembangan modul dilakukan dengan beberapa sub bab seperti: sejarah, manfaat, dan pengembangannya. Bagian selanjutnya dituliskan mengenai tujuan dan sasaran yang akan dicapai dari permainan tersebut. Selain itu dituliskan syarat khusus yang diperlukan dalam setiap

permainan. Pada modul juga dijelaskan langkah-langkah permainan mulai dari kegiatan awal hingga akhir.

Setelah dilakukan pengembangan modul, maka dilakukan validasi. Modul divalidasi oleh tiga guru SD yang sudah tersertifikasi sebagai pendidik profesional dan kepada satu dosen yang memiliki latar belakang bidang seni. Setelah dilakukan validasi dan memperoleh skor “3,43” dengan rekomendasi “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi” berdasarkan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif.

Implementasi dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang tertulis dalam modul. Tahap berikutnya dari proses pengembangan modul yakni evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan supaya dapat membantu siswa dalam mencapai sasaran pembelajaran. Kegiatan dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* serta memberikan kuesioner terbuka kepada orang tua dan anak guna mengetahui perubahan karakter yang terjadi khususnya karakter toleran.

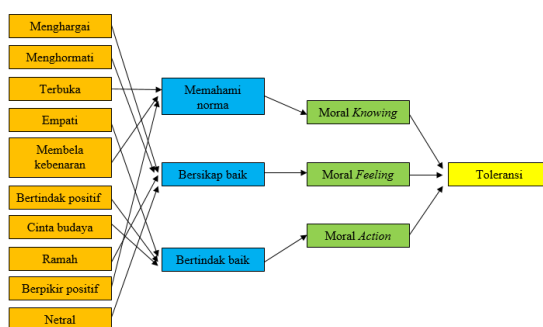
Berdasarkan hasil validasi modul, rerata skor validasi keterbacaan dan kelengkapan modul menunjukkan bahwa indikator sistematika, bahasa, tanda baca dan ilustrasi memiliki rerata skor 3,5. Pada indikator tata tulis dan sampul memiliki rerata terendah yakni 3. Indikator-indikator dengan skor tertinggi, dikelompokkan menjadi beberapa tema. Indikator sistematika, bahasa, tanda baca dan ilustrasi termasuk dalam format penulisan modul. Angka validasi karakteristik modul menunjukkan bahwa indikator *user friendly* memiliki rerata paling tinggi, indikator tersebut digolongkan pada tema fleksibilitas. Hasil uji validitas isi menunjukkan bahwa indikator kaya stimulasi, berpikir kritis dan komunikasi memiliki rerata paling tinggi yakni 3,75.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, yang ditunjukkan (lihat hasil *pretest* dan *posttest*) dapat kita lihat bahwa indikator bertindak positif, ramah dan berpikir positif mengalami kenaikan. Kenaikan paling tinggi yakni pada indikator berpikir positif sebanyak

33,33%. Terjadi penurunan rerata pada indikator menghargai dan membela kebenaran dengan presentase penurunan 16,67%. Untuk indikator menghormati, terbuka, empati, cinta budaya dan netral tidak mengalami kenaikan maupun penurunan.

Penelitian ini sejalan dengan, pengembangan karakter baik perlu melibatkan pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*) (Lickona, 1992: 84). Pengetahuan moral adalah hal yang paling penting untuk diajarkan. Pengetahuan moral memiliki enam unsur yaitu: kesadaran moral, memahami nilai moral, penentuan perspektif, pemikiran moral, pengambilan keputusan, dan pengetahuan pribadi (Kesuma, 2012: 79). Perasaan moral merupakan kepekaan dalam pikiran, perasaan, dan tindakan, tidak hanya kepekaan terhadap prinsip dan aturan. Tindakan moral merupakan kemampuan untuk melakukan keputusan dan perasaan moral dalam tindakan nyata. Tindakan moral memiliki tiga unsur yakni: kompetensi, kemauan dan *habit* atau kebiasaan (Kesuma, 2012: 80). Berikut ini disajikan bagan analisis karakter toleransi (Gambar 3).

Gambar 3. Diagram Analisis Semantik Karakter Toleransi



Berdasarkan bagan di atas, kata kunci dari setiap pernyataan pada instrumen dikelompokkan menjadi tiga sub variabel yakni sosial, emosional, kultur. Ketiga sub variabel tersebut dikelompokkan kembali menjadi tiga komponen karakter yakni *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral action* lalu dikerucutkan menjadi satu dalam karakter toleransi.

Pemetaan toleransi menggunakan cara deduktif dan induktif. Dalam penyusunan

instrumen toleransi, menggunakan tiga cara deduktif dengan tiga langkah: 1) mempelajari ruang lingkup teoretis karakter toleransi 2) divergensi karakter toleransi dengan indikator-indikator yang spesifik 3) menerjemahkan setiap indikator dalam pernyataan kuesioner. Analisis dan hasil penelitian menggunakan cara induktif dengan empat langkah: 1) pemetaan kata kunci setiap pernyataan 2) pengelompokan kluster tema yang umum 3) pengelompokan dimensi karakter yakni pikiran, perasaan, dan tindakan 4) konvergensi dalam satu karakter toleransi.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni: (Perdani, 2013) meningkatkan keterampilan sosial anak kelas B melalui metode bermain permainan tradisional. (Ekawati, dkk, 2015) pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap kemampuan kerjasama. (Harahap & Kamtini, 2017) pengaruh permainan tradisional tarik tambang terhadap perkembangan sosial anak. (Hermawati et al., 2017) tingkat toleransi antar umat beragama di kalangan masyarakat perkotaan yang memiliki karakter sosial dan budaya yang beragam. (Tarmizi et al., 2014) minat belajar matematika dengan permainan tradisional dakon. (Citra, 2012) pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang efektif. Berdasarkan dari teori berbasis budaya yaitu pembelajaran yang mengajarkan kepada anak untuk bersikap terbuka pada budaya baru tetapi tidak meninggalkan budaya lama dan mencintai budaya yang ada di negaranya. Pada penelitian ini, permainan sebagai salah satu upaya melestarikan budaya melalui pengembangan permainan tradisional. Pengembangan permainan ini didasarkan pada teori *Brain Based Learning* yang menawarkan konsep untuk menciptakan pembelajaran berdasarkan potensi otak anak. Pembelajaran berdasarkan potensi anak meliputi a) Kaya variasi, b) Kaya akan stimulus, c) Menyenangkan (Jensen, 2011: 50). Pada penelitian ini, modul permainan tradisional dinilai oleh validator bahwa indikator kaya variasi, kaya stimulus dan

menyenangkan dapat ditemukan pada modul yang dibuat.

Penelitian ini juga didasarkan pada teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak, bahwa anak usia 6-8 tahun berada pada tahapan operasional-konkret. Operasional-konkret ditunjukkan dengan penggunaan benda konkret berupa permainan tradisional yang menggunakan alat dan anak-anak menciptakan lingkungannya sendiri.

Dalam penelitian ini teori konstruktivisme ditunjukkan dengan hasil skor *pretest* yakni semua anak tidak memiliki nilai 0 tetapi 0,5 (skala 0-1) atau 50% jawaban siswa benar. Dengan demikian hal tersebut tidak sejalan dengan teori yang disampaikan oleh John Lock bahwa manusia lahir dengan keadaan tidak ada yang dibawa pada saat dilahirkan, seperti “kertas kosong” (Muttakhidah, 2016: 47).

Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Vygotsky. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan anak didukung oleh interaksi lingkungan sekitar, teman sebaya mau pun orang yang lebih ahli. Dengan begitu maka pembelajaran terjadi ketika anak sedang bekerja dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). ZPD adalah istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara mandiri tetapi dapat dipelajari dengan orang dewasa atau yang lebih mampu.

Selain itu, perkembangan anak juga perlu didukung dengan kemampuan yang dapat menjawab tantangan abad 21. Keterampilan abad ke-21 paling tidak terdiri atas keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi. Keterampilan ini harus dikuasai oleh peserta didik agar dapat menghadapi tantangan di abad ke-21. Selain itu terdapat lima kemampuan yang perlu dikembangkan yakni 1) Kemampuan berpikir kritis dan *problem solving*, 2) Berpikir kreatif 3) Komunikasi, 4) Berkolaborasi, 5) Literasi dan kesadaran budaya. Berdasarkan hasil validasi penelitian menunjukkan bahwa indikator berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultur dan toleransi

memperoleh rerata skor 3,5 dengan kategori “Sangat baik” untuk meningkatkan karakter toleransi pada anak usia 6-8 tahun.

Pada penelitian ini keterampilan abad 21 yang harus dimiliki ditunjukkan dengan permainan mendorong anak untuk berpikir kritis dengan mengerjakan soal formatif dan sumatif. Kemampuan berpikir kreatif melalui permainan yang menggunakan strategi, mengisi refleksi dengan tulisan dan gambar sehingga perlu mengekspresikannya dengan kreatif. Kemampuan komunikasi ditunjukkan dengan menyampaikan kesan secara lisan dan komunikasi dengan kelompok. Kemampuan berkolaborasi ketika anak bermain bersama kelompoknya, anak akan belajar saling menghargai dan memahami perbedaan dalam kelompok.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yakni meneliti tentang karakter menggunakan permainan tradisional. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni penggunaan permainan tradisional yang lebih beragam dari beberapa daerah di Indonesia.

PENUTUP

Modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter toleran anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah ADDIE. Kualitas modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter toleran anak usia 6-8 tahun adalah “Sangat baik”. Rerata total hasil validasi melalui *expert judgement* oleh empat validator menunjukkan skor 3,43 (skala 1-4) dengan kualitas “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikansi *paired sample t test* menunjukkan rerata *posttest* ($M = 0,8667$, $SE = 0,04944$) dan skor *pretest* ($M = 0,6500$, $SE = 0,08466$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 3,313$, $p = 0,021$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Besar pengaruh

yang diperoleh $r = 0,637$ dengan kategori “Efek besar”. Efektivitas penerapan modul menunjukkan *N-gain score* sebesar 67,4603% dengan kategori efektivitas “Sedang”.

Perlu dilakukan uji efektivitas dengan sampel yang lebih besar menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol, perlu dilakukan kembali dengan lebih leluasa setelah pandemic Covid-19 selesai, perlu melibatkan beberapa ahli dibidang yang beragam untuk memperoleh masukan yang lebih holistic, perlu dilakukan uji eksperimental dengan skala yang lebih besar untuk memastikan efektivitas modul permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswadi, D., & Lismayanti, H. 2019. Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 89–98. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.
- Baginda, M. 2018. Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2), 1–12. <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>.
- Borba, M., & Moral, M.K. 2008. Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi. In *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama* (p. 232).
- Branch, R.M. 2010. Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Citra, Y. 2012. Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 1(1).
- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K., & Publishers, R. 2009. Book Reviews Research Methods in Education (6th ed). *The A Ustr Alian Educational Researcher*.
- Field, A. 2009. *Discovering Statistiks Using SPSS (3rd ed)*. Sage Publication Ltd.
- Hake, R.R. 1999. Analyzing change/gain

- scores. *Unpublished.[Online] URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf, 16(7).*
- Harahap, S.M., & Kamtini. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Tambang terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Panca Budi Medan T.A. 2016-2017. *Bunga Rampai Usia Emas*, 3(1), 52–61.
- Heri, G. 2012. Pendidikan karakter konsep dan implementasi. In *Bandung: Alfabeta*.
- Hermawati, R., Paskarina, C., & Runiawati, N. 2017. Toleransi Antar Umat Beragama di Kota Bandung. *Umbara*, 1(2). <https://doi.org/10.24198/umbara.v1i2.10341>.
- Jensen, E. 2011. *Brain Based Learning: Pembelajaran berbasis kemampuan otak*. Pustaka Pelajar.
- Kesuma, D. Triatna, C. Permana, J. 2012. *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Rosdakarya.
- Kosomea, D. 2011. Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Gobl. Jakarta: Grasindo. In *Jakarta: Grasindo*.
- Kurniati, E. 2011. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 97–114. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197706112001122-EUIS_KURNIATI/pedagogia.pdf.
- Lestari, E. E., Roysa, M., & Purbasari, I. 2018. *Implementasi Media Permainan CODAKA DALAM*. 967.
- Lickona, T. 1992. How Our School Can Teach Respect and Responsibility. In *Publishing History*.
- Muttakhidah, R.I. 2016. Pergeseran Perspektif “Human Mind” John Locke Dalam Paradigma Pendidikan Matematika. *AdMathEdu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 6(1). <https://doi.org/10.12928/admathedu.v6i1.4761>.
- Sistem pendidikan nasional undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, 19 Jakarta Direktorat Pendidik. Menengah Umum (2003).
- Perdani, P.A. 2013. Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2).
- Silalahi, U. *Metodologi Analisis Data dan Interpretasi untuk Hasil Penelitian Sosial Kuantitatif*. Refka Aditama.
- Subali, B. 2012. *Prinsip asesmen dan evaluasi pembelajaran edisi kedua* (Kedua). UNY Press.
- Supriyanto, M. 2016. *Budaya Indonesia Menghilang Seiring Waktu*. Tribunnews.Com. <https://www.tribunnews.com/tribunners/2016/05/15/budaya-indonesia-menghilang-seiring-waktu>.
- Suyitno, I. 2012. Pengembang Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(0), 1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>.
- Tarmizi, Nasrun, M., & Utam, S. 2014. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik melalui Permainan Tradisional DAKON pada Pembelajaran Matematika di SD. *Pengaruh Angka Melek Huruf Dan Angka Harapan Hidup Terhadap Kemiskinan Di Sumatera Barat, I*.
- Widoyoko, E.P. 2016. Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* (Vol. 15, Issue April).
- Ekawati, Y.N., Nurwanti, D.I., & Sulistyawati, A.E. 2015. Pengaruh penerapan permainan tradisional tegal terhadap kemampuan kerjasama anak-anak. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 9(1).