



DIDAKTIKA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR

📍 [UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA](#)

★ P-ISSN : 27161722 < > E-ISSN : 27158128



1.33333

Impact Factor



122

Google Citations



S4

Current
Acreditation



[Google Scholar](#)



[Garuda](#)



[Website](#)



[Editor URL](#)

History Accreditation

2018

2019

2020

2021

2022

2023

2024

2025

Google Scholar

[Garuda](#)

[Analyzing Primary Teachers' Peesonality Competence in Universitas Riau](#)

Authors : [WB Pitaloka](#), [N Hermita](#), [JA Alim](#), [N Fauza](#), [DA Dipuja](#), [TT Wijaya](#)

📖 [DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar](#), Jilid 4, 29-36, 2021

📅 2021

💬 2 cited

🔗 [S5 Journal](#)

[Analyzing Primary Teachers' Personality Competence in Universitas Riau](#)

Authors : [WB Pitaloka](#), [N Hermita](#), [JA Alim](#), [N Fauza](#), [DA Dipuja](#), [TT Wijaya](#)

📖 [DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 4 \(1\)](#), 29-36, 2021

📅 2021

💬 2 cited

🔗 [S5 Journal](#)

[Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Memperkuat Hati Nurani Anak Usia 6-8 Tahun](#)

Authors : [ARW Pratiwi](#), [GA Nugrahanta](#), [I Kurniastuti](#)

📖 [DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 4 \(1\)](#), 9-20, 2021

📅 2021

💬 1 cited

🔗 [S5 Journal](#)

[Perbandingan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pembelajaran Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa](#)

Authors : [FA Huda](#), [W Wasino](#), [T Suminar](#)

📖 [DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 4 \(1\)](#), 29-36, 2021

📅 2021

💬 0 cited

🔗 [S5 Journal](#)

[Penerapan Model Contextual Teaching Learning Berbantuan Komika \(Komik Matematika\) untuk Siswa Sekolah Dasar](#)

Authors : [T Aprilia](#)

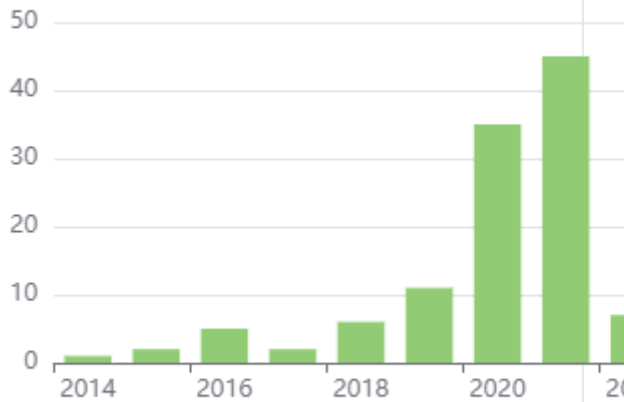
📖 [DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 4 \(1\)](#), 1-8, 2021

📅 2021

💬 0 cited

🔗 [S5 Journal](#)

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	122	112
h-index	6	5
i10-index	1	1

Bagaimana meningkatkan kinerja guru dan keaktifan Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi?

Authors : S Mardini DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 4 (1), 21-28, 2021

2021 0 cited S5 Journal

Aktualisasi Kecerdasan Interpersonal Kepala Sekolah dalam Pengembangan Mutu Pendidikan

Authors : NA Wiyani, I Nurprastika, A Sahnan DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3 (2), 101-114, 2020

2020 9 cited S5 Journal

Perkembangan Sikap Sosial Anak melalui Proses Apresiasi terhadap Tradisi Sambatan di Desa Dermolo, Jepara

Authors : W Candra, D Setiawan, N Fajrie DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3 (1), 57-64, 2020

2020 1 cited S5 Journal

Korelasi antara Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar Afektif Siswa Sekolah Dasar

Authors : D Sari, M Mutrofin, C Fitriyah DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3 (1), 1-6, 2020

2020 0 cited S5 Journal

Ekspresi Gambar Anak dalam Respresentasi Deviasi Perilaku Diri

Authors : DN Hidayah, N Fajrie, S Sucipto DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3 (1), 51-56, 2020

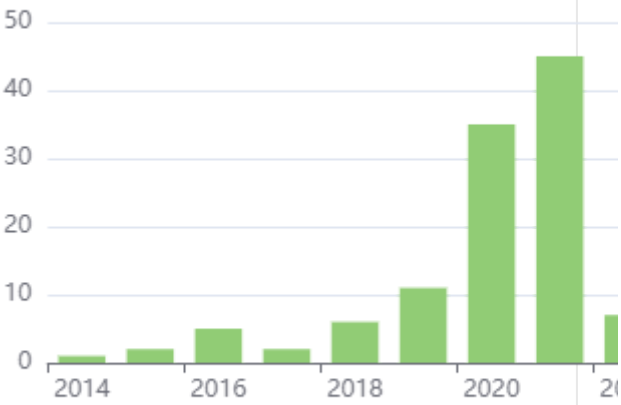
2020 0 cited S5 Journal

View more ...

Get More with
SINTA Insight

Go to Insight

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	122	112
h-index	6	5
i10-index	1	1



ISSN: 2716-1722 (print) | 2715-8128 (online)

Volume X Nomor X

DIDAKTIKA

Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Published by
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#) [FOCUS AND SCOPE](#)

[Home](#) > [About the Journal](#) > **Editorial Team**

Editorial Team

Chief in Editor

Yoppy Wahyu Purnomo, (Scopus ID: 56311092100) Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Editorial Board

Herri Mulyono, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

Ariyadi Wijaya, (Scopus ID: 56427813700) Department of Mathematics Education, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Suswandari Suswandari, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

Ali Mustadi, (Scopus ID: 57201326107) Department of Primary Education, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Endah Retnowati, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Prima Gustiyanti, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia

Associate Editor

Octavian Muning Sayekti, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Irfan Wahyu Prananto, (Scopus ID: 57220579532) Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

DIDAKTIKA has been abstracted and indexed by



[View My Stats](#)

JOURNAL DETAIL

- » [Focus and Scope](#)
- » [Editorial Board](#)
- » [Reviewers](#)
- » [Abstracting and Indexing](#)
- » [Author Guidelines](#)
- » [Publication Ethics](#)
- » [Open Access Policy](#)
- » [Peer Review Process](#)
- » [Publication Fee](#)
- » [Withdrawal of Manuscripts](#)
- » [Related Websites](#)
- » [Statistics Visitor](#)
- » [Plagiarism](#)
- » [Template](#)

USER

Username

Password

☐ Remember me

NOTIFICATIONS

- » [View](#)
- » [Subscribe](#)

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

- » [By Issue](#)
- » [By Author](#)
- » [By Title](#)
- » [Other Journals](#)

FONT SIZE

INFORMATION

- » [For Readers](#)
- » [For Authors](#)
- » [For Librarians](#)

JOURNAL HELP

DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS FOCUS AND SCOPE

Home > Archives > Vol 4, No 1 (2021)

Vol 4, No 1 (2021)

VOLUME 4, NOMOR 1, 2021

DOI: <https://doi.org/10.21831/didaktika.v4i1>

Table of Contents

Articles

Penerapan Model Contextual Teaching Learning Berbantuan Komika (Komik Matematika) untuk Siswa Sekolah Dasar

Tika Aprilia

PDF
1-8

Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Memperkuat Hati Nurani Anak Usia 6-8 Tahun

Angela Reza Widi Pratiwi, Gregorius Ari Nugrahanta, Irine Kurniastuti

PDF
9-20

Bagaimana meningkatkan kinerja guru dan keaktifan Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi?

Siyam Mardini

PDF
21-28

Perbandingan Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pembelajaran Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa

Fahrudin Alfi Huda, Wasino Wasino, Tri Suminar

PDF
29-36

Analisis Kompetensi Kepribadian Mahasiswa Calon Guru SD FKIP Universitas Riau

Widuri Bebby Pitaloka, Neni Hermita, Jesi Alexander Alim, Naila Fauza, Diah Anugrah Dipuja, Tommy Tanu Wijaya

PDF
37-44



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

DIDAKTIKA has been abstracted and indexed by



View My Stats

JOURNAL DETAIL

- » Focus and Scope
- » Editorial Board
- » Reviewers
- » Abstracting and Indexing
- » Author Guidelines
- » Publication Ethics
- » Open Access Policy
- » Peer Review Process
- » Publication Fee
- » Withdrawal of Manuscripts
- » Related Websites
- » Statistics Visitor
- » Plagiarism
- » Template

USER

Username

Password

☐ Remember me

NOTIFICATIONS

- » View
- » Subscribe

JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All

Browse

- » By Issue
- » By Author
- » By Title
- » Other Journals

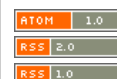
FONT SIZE

INFORMATION

- » For Readers
- » For Authors
- » For Librarians

JOURNAL HELP

CURRENT ISSUE





Development of Traditional Game Module to Strengthen the Conscience of Children 6-8 Years Old

Angela Reza Widi Pratiwi^{1,✉}, Gregorius Ari Nugrahanta², Irine Kurniastuti³

¹Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

Abstract

This study aimed to develop a traditional game module on reinforcing the conscience of children aged 6-8 years. This research used research and development (R & D) methods. The needs analysis involved five teachers from various regions, product validation involved three validators, and six children were involved in limited module trials. The results showed that 1) the traditional game module was developed based on ADDIE steps (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). 2) The quality of the traditional game module had a mean score of 3.77 (scale 1-4), classified as "very good". 3) The application of the traditional game module affected the conscience of children aged 6-8 years. The results of the significance test with the Wilcoxon test showed that the posttest score (Mdn = 0.90, SE = 0.01682) was higher than the pretest score (Mdn = 0.50). The difference in score was significant with $z = -2.041$ and $p = 0.041$ ($p < 0.05$). The magnitude of the effect of $r = 0.58$ is included in the "big effect" category or equivalent to 34.70% influence, the meaning that the application of the traditional game module can explain 34.70% of variance changes in conscience. The level of effectiveness was indicated by N-gain score of 70 % which was in the "medium" category.

Keywords: Traditional game, character of conscience, learning module

Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Memperkuat Hati Nurani Anak Usia 6-8 Tahun

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional tentang penguatan hati nurani anak usia 6-8 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R & D). Analisis kebutuhan melibatkan lima guru dari berbagai daerah, validasi produk melibatkan tiga validator, serta enam anak terlibat uji coba modul secara terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Modul permainan tradisional dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). 2) Kualitas modul permainan tradisional memiliki rerata skor sebesar 3,77 (skala 1-4), tergolong "sangat baik". 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap hati nurani anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *Wilcoxon test* menunjukkan skor *posttest* (Mdn = 0,90, SE = 0,01682) lebih tinggi dari skor *pretest* (Mdn = 0,50). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan $z = -2,041$ dan $p = 0,041$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh sebesar $r = 0,58$ termasuk kategori "efek besar" atau setara dengan pengaruh 34,70%, artinya penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 34,70% perubahan varian pada hati nurani. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan N-gain score sebesar 70% yang masuk kategori "sedang".

Kata kunci: permainan tradisional, karakter hati nurani, modul

✉ Corresponding Author:

Angela Reza Widi Pratiwi

Affiliation Address: Karannganyar RT.001/RW.005, Sugihan, Jatirogo, Tuban, Jawa Timur

E-mail: angelareza21@gmail.com

PENDAHULUAN

Berbagai pengaruh buruk yang berasal dari televisi, film, video permainan, internet, dan iklan dapat mempengaruhi sikap anak. Media tersebut dapat memberikan tayangan sinisme, pelecehan, materialisme, seks bebas, kekerasan, pornografi, penyalahgunaan, pemujaan setan, pedofilia, dan situs-situs penghasut kebencian. Sikap dan perilaku anak juga dapat terpengaruh oleh teman sebaya, teladan perilaku, pola asuh, maupun pengawasan orang dewasa (Borba, 2008: 5). Maka dari itu, perlu adanya penguatan karakter hati nurani anak.

Pendidikan karakter adalah suatu usaha sekolah maupun pemerintah dalam mengembangkan nilai-nilai etik, seperti kepedulian, kejujuran, keuletan, ketabahan, tanggung jawab, menghargai diri sendiri dan orang lain kepada anak (Samani & Hariyanto, 2013: 43). Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan. Nilai tersebut dapat diwujudkan dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, adat istiadat, dan estetika (Samani & Hariyanto, 2013: 41- 42).

Terdapat tiga aspek yang diindikasikan Lickona dalam pengembangan karakter, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. *Moral knowing* merupakan kemampuan seseorang dalam menalar dan mengevaluasi diri dengan mengamati lingkungan sekitar. *Moral feeling* merupakan moral yang berhubungan dengan hati nurani, harga diri, empati, dan kontrol diri. *Moral action* merupakan moral yang berhubungan dengan perilaku atau tindakan seseorang yang tergantung dengan kemauan, kompetensi, dan kebiasaan (Chanifah, 2020: 122-123).

Karakter hati nurani merupakan karakter suara hati yang dimiliki seseorang untuk membedakan hal yang baik dan buruk. Karakter hati nurani menjadi landasan yang kuat bagi kehidupan seseorang dalam beretika. Kuat lemahnya hati nurani seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Teknologi yang semakin canggih, juga semakin memudahkan seseorang dalam mengakses berbagai tayangan yang dapat menggoyahkan hati nurani, seperti kekerasan, kekasaran, perundungan, perkelahian, penipuan, dsb. Anak yang memiliki hati nurani lemah akan mudah terpengaruh dengan adegan-adegan dalam tayangan tersebut. Anak juga dapat meniru perilaku yang berasal dari orang-orang di sekitarnya. Perilaku yang dapat ditiru oleh anak

bukan hanya dari tayangan media elektronik saja, pengaruh juga dapat berasal dari perilaku orang-orang yang ada di sekitar anak (Borba, 2008: 57). Terdapat beberapa peristiwa yang menunjukkan kemerosotan hati nurani anak. Pada empat bulan pertama tahun 2019, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat ada 25 kasus atau 67% kasus (dari total kasus yang ada) tentang perundungan dan kekerasan fisik oleh anak dan terhadap anak, mayoritas berada di tingkat sekolah dasar (KPAI, Mei 2019). Peristiwa lain yang sering dialami anak sebagai seorang pelajar adalah kegiatan menyontek ketika ujian. Perilaku tersebut dapat terjadi akibat pengaruh dari lingkungan sekitar (Borba, 2008: 57). Contoh kasus-kasus tersebut telah menunjukkan bahwa masih rendahnya kepekaan hati nurani anak. Tanda seseorang memiliki karakter hati nurani yang kuat, yaitu mengaku salah dan minta maaf, tahu alasan suatu tindakan disebut salah, jujur, bersikap benar, tahu konsekuensi perbuatannya, bertanggung jawab atas kesalahannya, malu atas perbuatan buruknya, tahan banting untuk bersikap benar, berdamai dengan orang lain, memperbaiki kesalahan (Borba, 2008: 61-63). Berdasarkan penjelasan di atas, seseorang perlu diberi penguatan karakter hati nurani sejak dini supaya terhindar dari perilaku yang merugikan orang lain maupun diri sendiri. Pembiasaan perilaku beretika dapat melatih penguatan karakter hati nurani anak.

Salah satu cara mengolah sikap dan perilaku anak yaitu melalui pembelajaran berbasis budaya. Pembelajaran berbasis budaya adalah proses pembudayaan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan tradisi dari suatu kelompok budaya (Malawi, Kadarwati, & Dayu, 2018: 98). Beberapa teori mendukung pembelajaran yang efektif berbasis budaya.

Teori yang pertama adalah teori brain based learning, strategi belajar yang sesuai dengan cara kerja otak untuk belajar (Jensen, 2011: 5-6). Indikator dari teori *brain based learning*, antara lain 1) kaya variasi, cara untuk menumbuhkan motivasi intrinsik anak dengan memberikan keragaman apa yang dipelajari dan bagaimana cara belajar (Jensen, 2011: 168). 2) kaya stimulasi, kegiatan fisik merupakan stimulasi yang dapat meluncurkan cara kerja otak, meningkatkan suasana hati, pembelajaran, dan memori (Jensen, 2011: 50&54), 3) pembelajaran menyenangkan, pembelajaran yang melibatkan pikiran, hati, dan tubuh anak merupakan pembelajaran yang baik. Anak yang belajar dalam lingkungan yang menyenangkan dan positif kemungkinan dapat

mengalami peningkatan memori. Cara melibatkan emosi dapat melalui cerita, permainan, selebrasi, bermain peran, debat, ritual, dan musik (Jensen, 2011: 111-167).

Teori perkembangan kognitif anak menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga perkembangan kognitif Piaget. Anak sudah dapat menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya dalam keadaan yang konkret. Pada bagian ini akan efektif dengan panduan mengajar oleh guru (Prananto, 2019: 25-30).

Pada teori perkembangan sosial menurut Lev Semyonovich Vygotsky (1896 – 1934), anak belajar dengan lingkungan di sekitar mereka. Pendekatan konstruktivis sosial menekankan pada pembelajaran dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial (Jarvis, 2011: 155). Latar belakang setiap orang dapat menjadi sumber belajar yang akan menambah wawasan seseorang melalui interaksi sosial (Santrock, 2009: 105).

Pada kemajuan zaman yang pesat ini, sebaiknya anak perlu mempersiapkan diri untuk menanggapi tantangan kemampuan abad 21. Sesuai dengan hasil *World Economic Forum*, anak perlu mengembangkan kompetensi-kompetensi: (1) berpikir kritis, kemampuan menanggapi masalah dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi situasi, ide, atau informasi, (2) kreativitas, kemampuan untuk merancang cara baru yang inovatif dalam mengatasi masalah, menjawab pertanyaan atau mengekspresikan makna, (3) komunikasi dan kolaborasi, Kemampuan melibatkan orang lain dalam suatu aktivitas untuk mengatasi masalah bersama, (4) multikultur, kemampuan dalam bidang sosial dan budaya yang melibatkan interaksi dengan orang lain secara sosial, etis, dan budaya. Kemampuan tersebut dapat memudahkan seseorang beradaptasi dalam keadaan yang selalu dinamis (World Economic Forum, 2015: 3).

Terdapat sepuluh indikator pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis budaya. Indikator-indikator tersebut, yaitu 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan (Jensen, 2011: 50, 54, 111, 167, & 168), 4) operasional konkret (Jarvis, 2011: 155), 5) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, 6) mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, 7) mengembangkan kemampuan berkomunikasi, 8) mengembangkan kemampuan kolaborasi, 9) multikultur (World Economic Forum, 2015: 3), 10) mengembangkan karakter hati nurani (Borba, 2008: 57). Indikator-

indikator tersebut merujuk pada salah satu budaya Indonesia yaitu permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun dengan mengikuti norma dan adat istiadat daerah setempat (Kemendikbud, 1998: 1). Permainan tradisional dapat melatih interaksi sosial anak. Permainan ini juga dapat melatih anak untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya (Kurniati, 2016: 3). Langkah-langkah pengembangan permainan, yaitu: 1) pilih topik informasi yang cocok untuk disajikan dalam permainan, 2) kemas topik informasi ke bentuk rangkaian pertanyaan, studi kasus mini, atau situasi dalam permainan, 3) gabungkan pertanyaan ke dalam permainan, 4) berikan skor pada setiap pertanyaan, 5) ulang pemberian pertanyaan pada anak supaya anak lebih memahami topik yang diberikan, 6) jelaskan kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dijawab (Sugar & Sugar, 2002: 19-21).

Pengembangan permainan tradisional sebagai sarana edukatif dalam pendidikan karakter telah diulas oleh peneliti-peneliti terdahulu. Hapidin dan Yenina (2016), Widodo dan Lumintuarso (2017), Supeni, Hakim, dan Jumintono (2019), Putra dan Hasanah (2018), dalam penelitiannya, menyatakan bahwa permainan tradisional efektif untuk mengembangkan karakter anak. Kasim (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan anak. Kemampuan sosial juga dapat dikembangkan melalui permainan tradisional, sesuai dengan hasil penelitian Maulidyana (2019).

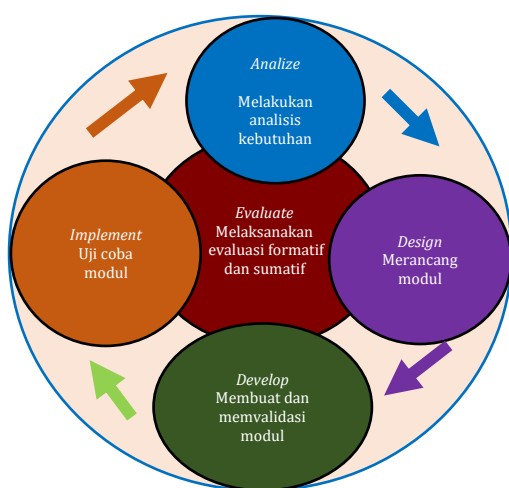
Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan prototipe modul permainan tradisional untuk menguatkan karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun dengan uji coba terbatas pada enam anak. Permainan tradisional yang digunakan dalam modul ada lima jenis permainan dari lima daerah yang berbeda, yaitu permainan Cebunin (Nanggroe Aceh Darussalam), permainan Dhul-Dhulan (Yogyakarta), permainan Masempyar (Bali), permainan Jirak (Kalimantan Barat), permainan Nokadende Sorong (Sulawesi Tengah). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE. Pengembangan modul memperhatikan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan modul permainan tradisional tentang penguatan hati nurani anak usia 6-8 tahun, 2) mengetahui kualitas modul permainan tradisional tentang penguatan hati nurani anak usia 6-8 tahun, 3) mengetahui pengaruh

penerapan modul permainan tradisional terhadap karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menguatkan hati nurani anak usia 6-8 tahun melalui pembelajaran berbasis budaya berupa permainan tradisional. Anak diharapkan untuk memperoleh pengalaman dalam menguatkan karakter hati nurani melalui uji coba modul permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R & D)* tipe ADDIE. Metode *Research and Development* adalah suatu proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Hermawan, 2019: 136). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Borg & Gall dalam Setyosari, 2016: 276). ADDIE merupakan akronim dari lima tahap, yaitu: 1) *Analyze* (analisis), mengidentifikasi adanya gap dengan melakukan analisis kebutuhan, 2) *design* (desain), mendesain strategi pengajaran dan metode pengujian yang sesuai, 3) *develop* (pengembangan), menghasilkan dan memvalidasi produk, 4) *implement* (implementasi), uji coba produk, 5) *evaluate* (evaluasi), menilai kualitas produk dan proses pengajaran (Branch, 2009: 23-152). Desain penelitian tipe ADDIE divisualisasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian
Sumber: Branch (2009: 2-3)

Tahap pertama adalah tahap *analyze*. Tahap tersebut untuk mengetahui adanya gap atau kesenjangan antara ekspektasi yang diharapkan dan praktik yang senyatanya terjadi. Tahap berikutnya adalah tahap *design*, tahap untuk membuat rancangan produk sebagai tindak lanjut

dari analisis kebutuhan. Tahap ketiga adalah tahap *develop*, tahap untuk mengembangkan produk berupa modul permainan tradisional yang diperkirakan efektif untuk menguatkan karakter hati nurani. Tahap selanjutnya adalah tahap *implement*, tahap untuk melakukan uji coba modul permainan tradisional terhadap anak usia 6-8 tahun. Tahap terakhir adalah tahap *evaluate*, tahap untuk mengetahui keefektifan modul permainan tradisional untuk menguatkan karakter hati nurani anak. Pengambilan data dan uji coba produk dilakukan secara terbatas di RT 001, RW 005, Karanganyar, Sugihan, Jatirogo, Tuban, Jawa Timur. Subjek yang dilibatkan untuk uji coba secara terbatas ada enam anak berusia 6-8 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non tes dan tes. Teknik non tes berupa kuesioner tertutup dan terbuka. Teknik non tes berupa kuesioner tertutup dan terbuka untuk memperoleh data dalam tahap *analyze*. Kuesioner terbuka juga digunakan dalam tahap *evaluate* untuk mengetahui perubahan sikap anak menurut orang tua. Teknik tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda pada tahap *evaluate* sebagai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tes pilihan ganda tersusun dari sepuluh soal yang berpedoman pada sepuluh indikator karakter hati nurani. Evaluasi formatif dilakukan setiap akhir dari pembelajaran. Evaluasi sumatif dilakukan pada awal dan akhir implementasi seluruh permainan. Teknik analisis data menggunakan program komputer *IBM SPSSM Statistics version 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95%, serta dengan uji dua ekor (*2-tailed*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian sesuai dengan tahap ADDIE, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Pada tahap *analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka kepada lima guru Sekolah Dasar di lima daerah yang berbeda, yaitu Tuban, Magelang, Klaten, Sleman, dan Sukoharjo. Rerata keseluruhan skor analisis kebutuhan sebesar 2,41 (skala 1-4) yang termasuk kategori "kurang baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa para responden belum menerapkan pembelajaran yang efektif untuk menguatkan karakter hati nurani anak. Hasil kuesioner tertutup tersebut sesuai dengan hasil kuesioner terbuka yang menyatakan bahwa empat guru belum pernah menerapkan pengembangan model permainan tradisional untuk karakter hati nurani anak dan satu guru menyatakan sudah pernah menerapkan model

permainan tradisional tetapi belum maksimal. Pada tahap *design*, peneliti merancang produk. Peneliti mulai mendesain modul dengan menulis kata pengantar, teori-teori pembelajaran pada bagian pertama, menyusun pengembangan berbagai permainan pada bagian kedua, serta membuat daftar referensi, soal-soal dan kunci jawaban *pretest-posttest*, glosarium, sinopsis modul, dan biodata penulis. Pada tahap *develop*, peneliti melakukan validasi produk berupa validasi permukaan dan validasi isi melalui *expert judgement*, yaitu satu ahli bidang edukasi melalui permainan tradisional dan tiga guru sekolah dasar. Validasi permukaan terdiri atas validasi keterbacaan dan kelengkapan modul, serta validasi karakteristik modul. **Tabel 1** menunjukkan hasil validasi keterbacaan dan kelengkapan modul tersebut.

Berdasarkan **Tabel 1**, rerata skor tertinggi dalam uji keterbacaan dan kelengkapan modul terletak pada indikator bahasa dan struktur kalimat. Skor terendah dalam uji keterbacaan dan kelengkapan modul terletak pada indikator sistematika, tanda baca, dan sampul. Uji keterbacaan dan kelengkapan modul memiliki skor rerata sebesar 3,58, dengan kategori “sangat baik”, rekomendasi “tidak perlu revisi”. Konversi hasil validasi kuantitatif ke kualitatif dapat dilihat pada **Tabel 2** (Supranto, 2000: 64).

Validasi selanjutnya adalah validasi karakteristik modul. Tujuan dilakukan validasi karakteristik modul adalah mengetahui kelayakan modul berdasarkan karakteristik modul. **Tabel 2** menunjukkan hasil validasi dari karakteristik modul tersebut.

Tabel 1. Hasil Validasi Keterbacaan dan Kelengkapan Modul

Variabel	Indikator	Validator				Re-rata	Catatan
		1	2	3	4		
Keterbacaan	Sistematika	3	3	3	4	3,2	- Kata-kata mutiara sebaiknya ditulis secara terpisah, tidak masuk dalam bab. - Penyederhanaan bab menjadi sub. Contoh bab 6-10 masih bagian dari bab 5. - Penggunaan kata mutiara akan lebih baik disendirikan.
	Tata tulis	4	4	4	3	3,7	- Perhatikan sub-sub dengan teliti.
	Bahasa	4	4	4	4	4	
	Struktur kalimat	4	4	4	4	4	
	Tanda baca	3	3	3	4	3,2	- Ukuran font pada judul dan isi perlu ada perbedaan. - Penulisan bab dengan isi lebih baik dibedakan. - Penggunaan font atau ukurannya harus dibedakan.
Kelengkapan	Sampul	3	3	3	4	3,2	- Perpaduan warna pada judul seharusnya lebih terang dan font judul lebih dipertebal. - Cover diberi warna yang kontras supaya lebih menarik. - Hasik akhir atau pewarnaan sebaiknya warna cerah. - Pada bagian belakang, penulisan kesimpulan kurang rapi.
	Isi	3,6	3,6	4	3,6	3,7	- Ada beberapa permainan perlu dikembangkan keterangannya. - Permainan <i>Jirak</i> mungkin bisa dikembangkan lagi.
	Ilustrasi	3	4	3	4	3,5	- Pemberian ilustrasi gambar pada judul terlalu banyak sehingga tidak fokus pada judul, dapat dimasukkan di perhalaman dengan teknik <i>wrap text back</i>. - Pemberian ilustrasi gambar yang berlebihan.
Rerata		3,5	3,6	3,6	3,8	3,58	

Berdasarkan [Tabel 2](#), indikator *self-instructional*, *stand-alone* dan adaptif memiliki rerata skor tertinggi sebesar 4. Rerata skor terendah terletak pada indikator *self-contained* dan *user friendly* dengan skor 3,25. Rerata keseluruhan skor validasi karakteristik modul yaitu 3,85, termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”.

Tabel 2. Konversi Data Validasi 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

Validasi selanjutnya adalah validasi karakteristik modul. Tujuan dilakukan validasi karakteristik modul adalah mengetahui kelayakan modul berdasarkan karakteristik modul. Indikator *self-instructional*, *stand-alone* dan adaptif memiliki rerata skor tertinggi sebesar 4. Rerata skor terendah terletak pada indikator *self-contained* dan *user friendly* dengan skor 3,25. Rerata keseluruhan skor validasi karakteristik modul yaitu 3,85, termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” (lihat [Tabel 2](#)).

Validasi berikutnya adalah validasi isi. Tujuan validasi isi adalah mengetahui tingkat kesesuaian modul dengan indikator-indikator pembelajaran efektif yang menjadi pedoman peneliti. Rerata skor tertinggi sebesar 4, terletak pada indikator kaya variasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan kepekaan hati nurani. Indikator kaya stimulasi memiliki rerata skor terendah sebesar 3. Validasi isi produk memiliki rerata skor keseluruhan sebesar 3,88, termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” (lihat [Tabel 2](#)).

Rangkuman hasil validasi keterbacaan dan kelengkapan modul, karakteristik modul, dan isi modul mendapatkan hasil rerata keseluruhan validasi sebesar 3,77. Hasil tersebut dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kualifikasi “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” (lihat [Tabel 2](#)).

Peneliti telah melakukan uji coba modul permainan tradisional secara terbatas terhadap 6 anak usia 6-8 tahun. Pada awal implementasi dilakukan *pretest* dan pada akhir implementasi

seluruh permainan dilakukan *posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil rerata skor *pretest* sebesar 0,55, menuju hasil rerata skor *posttest* sebesar 0,867. Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, persentase rerata skor peningkatan sebesar 32%.

Analisis dilanjutkan dengan statistik non parametrik, *Wilcoxon test*. Uji ini dipakai karena asumsi data berdistribusi normal tidak terpenuhi. Rangkuman tes dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan *Pretest* dan *Posttest*

Teknik Analisis	z	p	Keterangan
<i>Wilcoxon test</i>	-2.041	0,41	Signifikan

Berdasarkan [Tabel 3](#), hasil uji signifikansi dengan *Wilcoxon test* menunjukkan skor *posttest* ($Mdn = 0,90$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($Mdn = 0,50$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan $z = -2,041$ dan $p = 0,041$ ($p < 0,05$). Berdasarkan uji signifikansi tersebut, maka H_{null} ditolak. Artinya, penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter hati nurani anak.

Uji besar pengaruh (*effect size*) juga dilakukan untuk menguji seberapa besar pengaruh penerapan modul permainan tradisional. Hasil koefisien korelasi r dalam penelitian ini sebesar 0,58 yang masuk kategori efek besar ([Cohen, 2007](#)) dan setara dengan pengaruh 34,70%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 34,70% perubahan varian karakter hati nurani anak. Pada uji efektivitas menggunakan uji *N-gain score* menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 70% yang setara dengan tingkat efektivitas “menengah” atau moderat sesuai kriteria [Hake \(1999\)](#).

Pembahasan

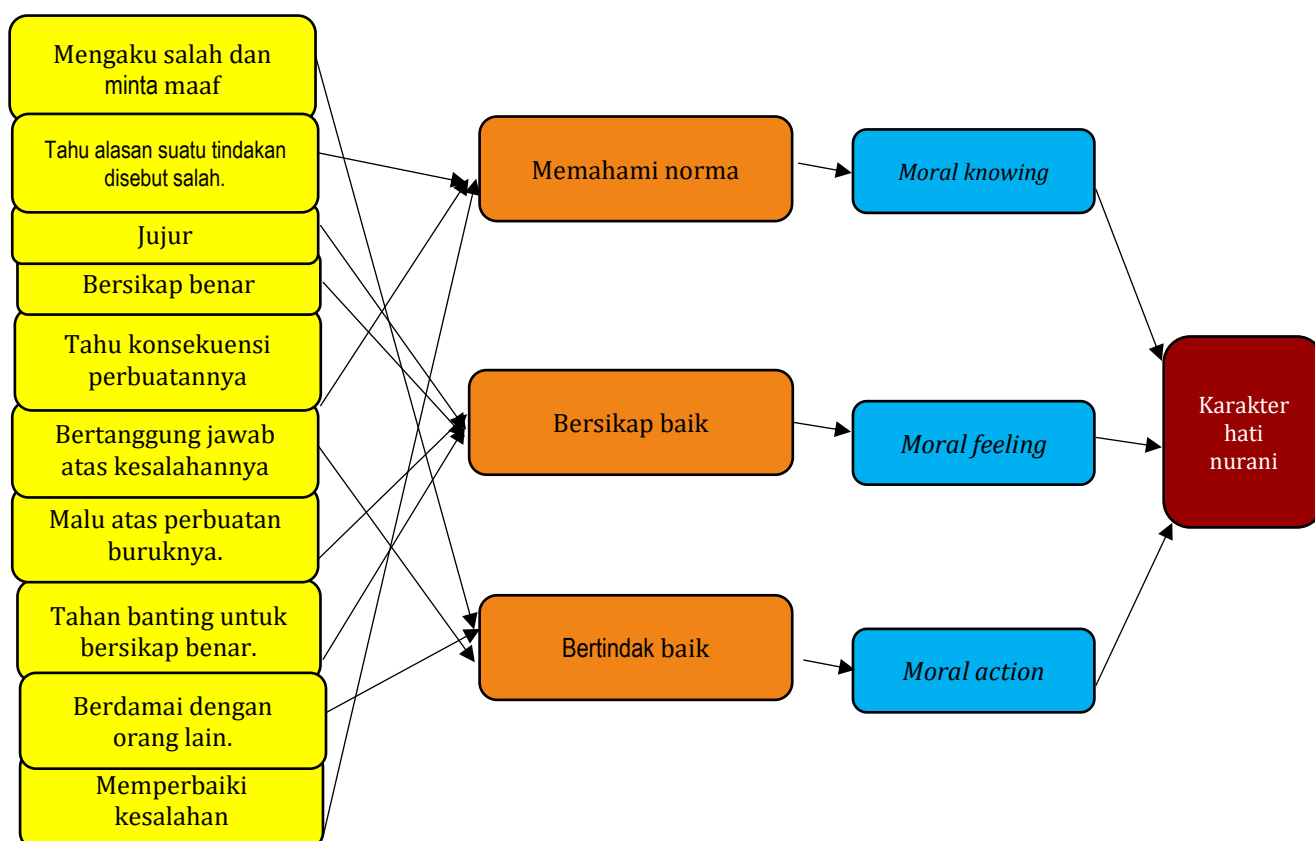
Penelitian ini sesuai dengan teori pengembangan karakter menurut Lickona yang mengindikasikan dalam 3 (tiga) aspek, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* ([Chanifah, 2020: 122-123](#)). Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis semantik, yaitu analisis untuk menemukan makna dari teks dengan mengintegrasikan keseluruhan teks, masing-masing kalimat, paragraf, struktur gramatika, dan hubungan antar kata dalam konteks tertentu. Dalam penelitian ini, analisis semantik digunakan untuk menginterpretasikan dan mengklasifikasi

kata-kata kunci berdasarkan rumpun makna tertentu (Scott, 2009). Kata-kata kunci yang digunakan dalam setiap pernyataan di instrumen penelitian sesuai kajian Borba diinterpretasikan berdasarkan rumpun makna karakter sesuai kajian Lickona. Hasil bisa dilihat pada diagram analisis semantik, lihat Gambar 2. Berdasarkan Gambar 2, analisis indikator-indikator terhadap karakter hati nurani dikelompokkan dalam 3 sub variabel yaitu memahami norma, bersikap baik, dan bertindak baik. Masing-masing sub variabel tersebut dikelompokkan lagi dalam 3 aspek (*moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*) yang tertuju pada karakter hati nurani.

Pemetaan analisis indikator terhadap karakter hati nurani di atas menggunakan cara deduktif dan induktif. Pada penyusunan instrumen penelitian karakter hati nurani, peneliti menggunakan cara deduktif yang terdapat 3 langkah, antara lain 1) mempelajari ruang lingkup teoretis karakter hati nurani, 2) divergensi karakter hati nurani ke dalam indikator-indikator yang lebih spesifik, dan 3) menerjemahkan setiap indikator menjadi pernyataan-pernyataan kuesioner. Pada analisis dan pembahasan hasil penelitian, peneliti menggunakan cara induktif yang terdiri atas 4 langkah, yaitu 1) pemetaan kata-kata kunci dari tiap pernyataan, 2) pengelompokan berdasarkan

abstraksi klaster tema yang lebih umum, 3) pengelompokan klaster dalam tiga dimensi karakter, yaitu pikiran (cipta), perasaan (rasa), dan tindakan (karsa), dan 4) konvergensi dalam satu karakter hati nurani.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modul permainan tradisional tentang karakter hati nurani untuk anak usia 6-8 tahun termasuk dalam pembelajaran yang efektif. Hal tersebut terlihat dari persentase peningkatan rerata hasil *pretest* ke *posttest* sebesar 32%. Pada uji signifikansi, hasil uji signifikansi dengan *Wilcoxon test* menunjukkan skor *posttest* ($Mdn = 0,90$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($Mdn = 0,50$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan $z = -2,041$ dan $p = 0,041$ ($p < 0,05$), dengan demikian *Hnull* ditolak. Artinya, penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter hati nurani anak. Hasil tersebut sesuai dengan teori bahwa permainan tradisional mampu mengajarkan anak dalam manajemen konflik (Kurniati, 2016: 3). Selama anak berlatih manajemen konflik, anak juga berlatih untuk memanajemen hati nuraninya. Hati nurani adalah suara hati yang membantu seseorang dalam membedakan hal yang baik dan buruk (Borba, 2008: 61).



Gambar 2. Diagram analisis semantik untuk karakter hati nurani

Pengembangan modul permainan tradisional juga sesuai dengan teori *brain based learning*. Teori *brain based learning* yaitu belajar sesuai dengan cara otak yang dirancang untuk belajar (Jensen, 2011: 5-6). Indikator kaya variasi dari *brain based learning* sesuai dengan adanya variasi permainan tradisional yang dikembangkan dalam modul. Kaya variasi dapat mendatangkan motivasi intrinsik kepada anak (Jensen, 2011: 5-6). Permainan tradisional yang dilakukan dengan gerakan fisik juga sesuai dengan indikator dari *brain based learning* yaitu kaya stimulasi. Kegiatan fisik dapat berpengaruh pada kerja otak. Kegiatan fisik dapat meningkatkan sirkulasi sehingga saraf-saraf individual bisa mendapatkan lebih banyak oksigen dan nutrisi. Pada kondisi tersebut otak dapat berfungsi dengan maksimal (Jensen, 2011: 50). Penerapan modul permainan tradisional juga sesuai dengan indikator “Pembelajaran menyenangkan” dalam teori *brain based learning* yang terlihat pada reaksi anak yang tertawa saat bermain, bersorak untuk menyemangati temannya, dan selalu meminta permainan diulang-ulang. Pembelajaran yang melibatkan pikiran, hati, dan tubuh anak adalah pembelajaran yang baik. Model pembelajaran yang semakin membuat anak senang, semakin dapat memotivasi anak (Jensen, 2011: 54).

Penerapan modul permainan tradisional dalam penelitian ini menggunakan benda konkret sesuai dengan teori Piaget, ditunjukkan ketika anak menyentil dan membolak-balikkan kerikil dengan telapak tangannya, anak melempar batu ke lubang, serta anak mendorong batu dengan kaki. Anak usia 6-11 tahun termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Anak dapat berpikir atau belajar mengenai konsep kebenaran, kejujuran dan keadilan melalui benda-benda konkret. Rerata hasil *pretest* penerapan modul permainan tradisional sebesar 55%. Hal tersebut menunjukkan adanya kesesuaian dengan teori Piaget bahwa anak memiliki skema awal atau pengetahuan awal sebelum adanya tindakan yang diberikan kepada anak (Jarvis, 2017: 148-149).

Rerata skor validasi isi modul pada indikator “kolaboratif” sebesar 4. Hasil uji signifikan penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penerapan modul permainan tradisional terhadap karakter hati nurani anak. Hasil tersebut sesuai dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky. Ketika bermain, anak-anak berinteraksi, saling memberikan strategi permainan, anak-anak bekerja sama, serta saling mengingatkan untuk patuh aturan dan bersikap jujur. Reaksi-reaksi anak tersebut sesuai dengan teori pendekatan

konstruktivis sosial yang menekankan pada pembelajaran dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial (Santrock, 2009: 81).

Hasil uji coba modul permainan tradisional yang dikembangkan termasuk efektif terhadap karakter hati nurani anak. Hal tersebut menunjukkan adanya kesesuaian dengan empat kompetensi pembelajaran abad 21. Kompetensi pertama adalah berpikir kritis. Pada hasil validasi isi modul, berpikir kritis memiliki rerata skor 4, termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Berpikir kritis adalah kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi situasi, ide, atau informasi dalam menanggapi masalah. Permainan tradisional yang melatih anak dalam manajemen konflik, juga melatih anak dalam berpikir kritis. Kompetensi kedua adalah kreativitas. Pada hasil validasi isi modul, kreativitas memiliki rerata skor 3,5, termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Kreativitas merupakan kemampuan untuk membayangkan dan merancang cara baru yang inovatif dalam mengatasi masalah, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan makna. Pada penelitian ini, anak berlatih membuat solusi dalam manajemen konflik saat bermain. Kreativitas juga terletak pada bagian refleksi, anak berlatih mengekspresikan makna yang dirasakan dalam bentuk karangan deskriptif, puisi, maupun gambar. Kompetensi ketiga adalah komunikasi dan kolaborasi. Pada hasil validasi isi modul, kompetensi komunikasi dan kolaborasi memiliki rerata skor 4, termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Komunikasi dan kolaborasi merupakan kemampuan yang melibatkan orang lain dalam pekerjaan atau suatu aktivitas untuk mengatasi masalah secara bersama. Kompetensi keempat adalah multikultur. Pada hasil validasi isi modul, kompetensi komunikasi dan kolaborasi memiliki rerata skor 4, termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Multikultur merupakan kemampuan yang memudahkan seseorang beradaptasi dengan lingkungan yang selalu dinamis. Kemampuan kesadaran sosial dan budaya melibatkan interaksi dengan orang lain secara sosial, etis, dan budaya (World Economic Forum, 2015: 1). Multikultur dalam penerapan modul permainan tradisional terletak pada keragaman permainan tradisional yang berasal dari lima provinsi di Indonesia, yaitu Nanggroe Aceh Darussalam, Daerah Istimewa Yogyakarta, Bali, Kalimantan Barat, dan Sulawesi Tengah. Multikultur juga terletak pada lagu-lagu daerah dalam modul yang asalnya sesuai lima provinsi tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesesuaian dengan penelitian relevan. Penelitian

relevan menunjukkan bahwa 1) Pengembangan permainan tradisional dapat menjadi model pembelajaran edukatif yang membangun karakter pada anak usia dini (Hapidin & Yenina, 2016). 2) Adanya efektivitas pengembangan permainan tradisional terhadap pengembangan karakter anak. Hasil penelitian menunjukkan skor sebesar 0,45 terletak pada interval $0,30 < 0,70$ dengan klasifikasi sedang, termasuk kategori “efektif” (Widodo & Lumintuarso, 2017). 3) Pengembangan panduan permainan tradisional Bugis-Makassar dapat meningkatkan keterampilan siswa. Rerata nilai hasil uji kelayakan diperoleh nilai sebesar 43 (76,78%) sehingga diketahui bahwa video dan buku panduan permainan tradisional Bugis-Makassar memiliki tingkat kelayakan (*feasibility*) yang besar bagi pembimbing maupun siswa di sekolah (Kasim, 2017). 4) Pengembangan model permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Hasil uji coba termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (Maulidyana, 2019). 5) Penelitian penguatan pendidikan karakter anak-anak sejak dini melalui permainan tradisional Jawa Dakon, memperoleh hasil bahwa nilai dari sig. 0,015 ($p < 0,05$) lebih efektif menggunakan permainan Dakon sebagai pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini (Supeni, et al., 2019). 6) Literasi budaya melalui Kaulinan Barudak Lembur mampu mengembangkan nilai-nilai karakter pendidikan, seperti nilai agama, nilai kerja sama, nilai bertanggung jawab (Putra & Hasanah, 2018).

Penelitian-penelitian terdahulu memiliki variabel independen yang sama dengan penelitian ini, yaitu permainan tradisional. Beberapa penelitian juga meneliti dengan variabel dependen yang sama, yaitu karakter. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada variabel dependen. Penelitian terdahulu meneliti dengan variabel dependennya antara lain karakter, keterampilan, dan kemampuan sosial. Variabel dependen yang diteliti oleh penelitian terdahulu belum fokus pada salah satu karakter tertentu, terutama pada karakter hati nurani. Penelitian ini meneliti dengan variabel dependen yang belum diteliti oleh penelitian terdahulu, yaitu karakter hati nurani. Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan belum membahas atau meneliti tentang permainan tradisional terhadap karakter hati nurani anak. Pada penelitian ini, peneliti meneliti tentang pengembangan modul permainan tradisional terhadap karakter hati nurani anak.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian ini antara lain 1) modul permainan tradisional untuk penguatan karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun dikembangkan sesuai langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Impelement, dan Evaluate*. 2) kualitas modul permainan tradisional untuk penguatan karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun adalah “Sangat baik”. Hasil rerata seluruh skor validasi melalui *expert judgement* oleh 4 validator sebesar 3,77 menunjukkan kualitas “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. 3) penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *Wilcoxon test* menunjukkan skor *posttest* ($Mdn = 0,90$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($Mdn = 0,50$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan $z = -2,041$ dan $p = 0,041$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter hati nurani anak. Besar pengaruh tersebut (*effect size*) sebesar $r = 0,58$ yang masuk kategori efek besar atau setara dengan pengaruh 34,70%, artinya penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 34,70% perubahan varian pada hati nurani. Efektivitas penerapan modul tersebut menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 70% yang setara dengan tingkat efektivitas “menengah” atau moderat.

Keterbatasan penelitian ini antara lain 1) modul permainan tradisional baru diujikan sampai tahap uji coba terbatas dengan 6 anak usia 6-8 tahun di luar sekolah, 2) uji efektivitas penerapan modul permainan tradisional baru terbatas pada sampel kecil dengan menggunakan metode *pre-experimental tipe the one-group pretest posttest design*, 3) implementasi penelitian ini dilakukan dalam batasan-batasan sosial yang ketat karena pandemi COVID-19, 4) validasi terhadap modul permainan tradisional baru melibatkan 3 guru dan 1 ahli bidang edukasi melalui permainan tradisional.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu 1) perlu uji implementasi modul permainan tradisional yang melibatkan sampel siswa-siswa SD dengan skala yang lebih besar dan lengkap dengan rancangan pembelajaran formal di SD, 2) perlu dilakukan uji efektivitas permainan tradisional untuk sampel yang lebih besar dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penelitian *true experimental group design*, 3) penelitian perlu dilakukan dengan lebih leluasa sesudah masa

pandemi COVID-19 selesai, 4) validasi terhadap modul permainan tradisional perlu melibatkan ahli-ahli dari beberapa bidang yang beragam untuk mendapatkan masukan yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral-Tujuh Kebajikan Utama untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Chanifah, N. (2020). *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Direct Experiences-Mutidisciplinary*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Cohen, L., Manion, L., & Morison, K. (2007). *Research Methods in Education (6th ed.)*. New York: Routledge.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. California: Indiana University.
- Hapidin & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, X(2). Diakses tanggal 22 Februari 2020, dari <https://media.neliti.com/media/publications/118039-ID-none.pdf>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Kuningan: Hidayatul Quran kuningan.
- Jarvis, M. (2017). *Teori-teori Psikologi*. Bandung: Nusa Media.
- Jensen, E. (2011). *Pemelajaran Berbasis Otak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kasim, S. N. O. (2017). Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 3(1). Diakses tanggal 22 Februari dari <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/3016/1971>
- Kemendikbud. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- KPAI. 2019, 4 Mei. *Catatan KPAI di Hardiknas*. Diakses tanggal 10 Juni 2020, dari <https://www.kpai.go.id/berita/catatan-kpai-di-hardiknas-kasus-anak-bully-guru-meningkat-drastis>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan*. Jakarta: Prenada Media.
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2018). *Pembaharuan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. Ae media Grafika.
- Maulidyana. (2019). Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Bugis-Makassar Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 3(1). Diakses tanggal 22 Februari 2020 dari <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/article/view/3016/1971>
- Prananto, I. W. (2019). The Keefektifan Panduan Guru Dengan Pendekatan Contextual Problem dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 25-30.
- Putra, A. & Hasanah, V. R. (2018). Tradisional Games in Elementary School: Relationships of Student's Personality Traits, Motivation and Experience With Learning Outcomes. *International E-Journal off Advances in Education*, IV(10). Diakses tanggal 9 Maret 2020 dari <http://ijaedu.ocerintjournals.org/tr/download/article-file/458081>
- Samani, M. & Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Scott, M. L. (2009). *Semantic Analysis in Programming Language Pragmatics*. Diakses tanggal 1 November 2020, dari <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/semantic-analysis>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugar, S. & Sugar, K. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. San Fransisco: Josey Bass.
- Supeni, S., Hakim, L., & Jumintono. (2019). Strengthening Character Education of Early Childhood Through Javanese Tradisional Game Dakon. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*. VII. Diakses tanggal 8 Maret 2020 dari <https://www.ijrte.org/wpcontent/uploads/papers/v7i6s2/F10370476S219.pdf>
- Widodo, P. & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, V(2). Diakses tanggal 22 Februari 2020 dari

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jolahraga/article/view/7215/9872>

World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education-Unlocking the Potential of Technology*. Geneva: World Economic Forum.

This page is intentionally left blank