



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Gregorius Ari Nugrahanta
Assignment title: Periksa similarity
Submission title: Peran Permainan Tradisional Guna Memperkuat Karakter Ke...
File name: Tradisional_Guna_Memperkuat_Karakter_Kebaikan_Hati_Pad...
File size: 851.52K
Page count: 15
Word count: 6,470
Character count: 41,799
Submission date: 30-Jun-2022 02:26PM (UTC+0700)
Submission ID: 1864926326

 Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Hal 79 - 93
EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN
Research & Learning in Education
<https://edukatif.or.id/index.php/edukatif/index>



Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebaikan Hati pada Anak

Dista Titania Sanggita¹*, Gregorius Ari Nugrahanta²
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia¹
E-mail : distanitia1@gmail.com, gregoriusari@gmail.com

Abstrak
Riset ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter kebaikan hati pada anak usia 6-8 tahun. Pengembangan yang digunakan merupakan R & D dengan jenis ADDIE. Mengaitkan 7 guru yang telah bersertifikat dari berbagai wilayah untuk melaksanakan analisis kebutuhan, 7 validator untuk melaksanakan *expert judgement*, serta 6 anak selaku subjek uji coba buku pedoman secara terbatas. Hasil dari riset ini menguraikan 1) Buku pedoman permainan tradisional disusun sesuai tahapan dalam ADDIE ialah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Menu buku pedoman terkategori dalam jenis "Sangat Baik" dengan skor 3,79 (pada skala 1-4) dengan saran "Tidak Perlu Revisi"; serta 3) Penerapan buku pedoman permainan tradisional mempunyai pengaruh guna meningkatkan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikansi menguraikan $t(5) = 2.571, p = 0.000 (p < 0.05)$ dengan besar pengaruh $r = 0.98$ ataupun setara dengan 97,83% serta terletak dengan jenis "Dampak Besar" yang bermaksud bahwa buku pedoman permainan tradisional bisa menerangkan 97,83% kenaikan yang terlihat pada karakter kebaikan hati anak. Ada pula tingkatan daya guna memakai *N-gain score* ialah 75,52% yang terletak pada jenis daya guna "Tinggi".
Kata kunci: Buku Pedoman, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter, Karakter Kebaikan Hati

Abstract
*This study aims to develop a manual for traditional games to cultivate the character of kindness in children aged 6-8 years. The development used is (R & D) with ADDIE type involving seven certified teachers from various regions to conduct a needs analysis, seven validators to conduct expert judgment and six children as the subject of a limited trial. The results of this study describe 1) Traditional game manuals were arranged according to ADDIE, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate; 2) The quality of "Very Good" category with a score of 3.79 (scale of 1-4) with a recommendation of "No Need for Revision"; and 3) The implementation of traditional game manuals have an effect on growing the character of kindness in children aged 6-8 years. The results of the significance test show that $t(5) = 2.571, p = 0.000 (p < 0.05)$ with a large effect of $r = 0.98$ or equivalent to 97.83% and is in the "Big Effect" category, which means, the game manual Traditional medicine can explain 97.83% of the increase that occurs in the character of the child's kindness. The level of effectiveness using the *N-gain score* is 75.52% which is in the "High" effectiveness category.
Keywords: Handbook, Traditional Games, Character Building, Characters of Kindness.*

Copyright (c) 2022 Dista Titania Sanggita, Gregorius Ari Nugrahanta

Corresponding author:
Email : distanitia1@gmail.com ISSN 2656-8063 (Media Cetak)
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707> ISSN 2656-8071 (Media Online)
Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 1 Tahun 2022
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

Peran Permainan Tradisional Guna Menguatkan Karakter Kebaikan Hati Pada Anak

by Ari Nugrahanta Gregorius

Submission date: 30-Jun-2022 02:26PM (UTC+0700)

Submission ID: 1864926326

File name: Tradisional_Guna_Menguatkan_Karakter_Kebaikan_Hati_Pada_Anak.pdf (851.52K)

Word count: 6470

Character count: 41799



Peran Permainan Tradisional guna Menguatkan Karakter Kebaikan Hati pada Anak

Dista Titania Sanggita^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

⁹ Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail : distatitania1@gmail.com¹, gregoriusari@gmail.com²

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter kebaikan hati pada anak usia 6-8 tahun. Pengembangan yang digunakan merupakan R & D dengan jenis ADDIE. Mengaitkan 7 guru yang telah bersertifikat dari bermacam wilayah untuk melaksanakan analisis kebutuhan, 7 validator untuk melaksanakan *expert judgement*, serta 6 anak selaku subjek uji coba buku pedoman secara terbatas. Hasil dari riset ini menguraikan 1) Buku pedoman permainan tradisional disusun sesuai tahapan dalam ADDIE ialah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Mutu buku pedoman terka 10 ori dalam jenis "Sangat Baik" dengan skor 3,79 (pada skala 1-4) dengan saran "Tidak Perlu Revisi"; serta 3) Penerapan buku pedoman permainan tradisional mempunyai pengaruh guna meningkatkan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikansi menguraikan $t(5) = 2,571$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan besar pengaruh $r = 0,98$ ataupun setara dengan 97,83% serta terletak dengan jenis "Dampak Besar" yang bermaksud bahwa buku pedoman permainan tradisional bisa menerangkan 97,83% kenaikan yang terjalin pada karakter kebaikan hati anak. Ada pula tingkatan daya guna memakai *N-gain score* ialah 75,52% yang terletak pada jenis daya guna "Tinggi".

Kata kunci: Buku Pedoman, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter, Karakter Kebaikan Hati

Abstract

This study aims to develop a manual for traditional games to cultivate the character of kindness in children aged 6-8 years. The development used is (R & D) with ADDIE type involving seven certified teachers from various regions to conduct a needs analysis, seven validators to conduct expert judgment and six children as the subject of limited trial. The results of this study describe 1) Traditional game manuals were arranged according to ADDIE, namely *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*; 2) The quality of "Very Good" category with a score of 3.79 (scale of 1-4) with a recommendation of "No Need for Revision"; and 3) The implementation of traditional game manuals have an effect on growing the character of kindness in children aged 6-8 years. The results of the significance test show that $t(5) = 2.571$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$) with a large effect of $r = 0.98$ or equivalent to 97.83% and is in the "Big Effect" category, which means, the game manual Traditional medicine can explain 97.83% of the increase that occurs in the character of the child's kindness. The level of effectiveness using the *N-gain score* is 75.52% which is in the "High" effectiveness category.

Keywords: Handbook, Traditional Games, Character Building, Characters of Kindness.

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan memainkan peran yang cukup kuat untuk memperkirakan kenaikan suatu bangsa (Fadillah & Ninawati, 2020: 91). Pendidikan yang tergolong baik diberikan kepada seseorang salah satunya adalah pendidikan karakter. Pendirian sebuah karakter merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik guna membentuk karakter siswa (Supranoto, 2015: 36). Pemahaman mengenai karakter menjadi sebuah usaha secara sadar guna melaksanakan kebaikan, untuk membentuk kualitas seseorang secara merata, tidak hanya baik untuk diri sendiri melainkan baik pula untuk masyarakat (Dianti, 2014: 61). Aspek ini, dapat memberi gambaran kepada anak mengenai sikap yang buruk dan baik bagi mereka. Karakter kebaikan hati sangat diperlukan untuk dapat tumbuh di dalam diri anak-anak. Kebaikan hati membuat anak peka terhadap orang lain, menumbuhkan kepedulian dalam diri mereka, memikirkan kebutuhan orang lain, serta bertindak untuk orang lain yang dikucilkan (Borba, 2008: 8). Dalam perkembangannya karakter kebaikan hati memiliki sepuluh indikator yang tersusun diantaranya, berkomentar baik, simpati, membela yang dikucilkan, menyayangi makhluk hidup, berbagi, menolong, membuat orang bahagia, menghormati orang lain, memikirkan kebutuhan orang lain, dan perilaku baik (Borba, 2008: 191).

Masih banyak pembelajaran yang lebih menekankan aspek kognitif, mengabaikan aspek sikap dan kemampuan siswa sehingga, menjadikan pembelajaran yang membosankan dan kurang interaktif (Giwangsa, 2021: 41). Kekerasan yang dilakukan oleh anak sampai saat ini masih sangat membuat resah. Masih banyak anak yang suka menghina dan bersikap tidak sepiantasnya terhadap anak yang lain. Berdasarkan data SIMFONI PPA, telah terjadi 3.087 kasus kekerasan kepada anak. Terdapat 852 kasus kekerasan fisik, kemudian 768 kasus kekerasan psikis, serta 1.848 kasus kekerasan seksual, yang terjadi sejak tanggal 1 Januari-19 Juni 2020 yang dipaparkan oleh Valentina Gintings. Kasus *bullying* juga marak berkembang di lingkungan anak. *Bullying* adalah praktik menginjak harga diri seseorang yang berpengaruh terhadap karakter anak (Putri & Nugrahanta, 2021: 2). Maka dari itu, penting adanya pembelajaran yang tidak mementingkan pengetahuan saja melainkan juga fokus terhadap pendidikan karakter untuk anak, terkhusus pembelajaran karakter kebaikan hati pada anak agar tingkat kepedulian anak dapat meningkat.

Berdasarkan pernyataan di atas, perlu adanya pengembangan pengajaran yang efektif untuk menciptakan karakter kebaikan hati pada anak. Pengajaran yang efektif merupakan pengajaran untuk melihat kemampuan anak dari berbagai sudut pandang. Adapun beberapa teori yang dapat mendukung dalam menumbuhkan pengajaran yang efektif yaitu diperlukan adanya pendidikan berbasis otak (*Brain Based Learning*) yang merupakan sebuah cara dengan berpegang beberapa prinsip, berpangkal dari pengetahuan mengenai otak (Jansen, 2011: 5). Otak akan bekerja dengan baik ketika dapat memenuhi tiga syarat, yaitu kaya variasi (Jansen, 2011: 168), kaya stimulasi (Jansen, 2011: 166), serta menyenangkan. Teori Jean Piaget menyatakan bahwa anak usia dini, atau sekolah dasar kelas 1-4, termasuk dalam kategori operasi konkret yang diperlukan untuk dapat melakukan segala sesuatu secara mandiri agar pembelajaran yang efektif dapat berkembang dengan baik (Beckley Pat, 2018: 26). Pendekatan konstruktivisme oleh Vygotsky menyelidiki perkembangan anak dan pengaruh oleh budaya serta konteks dalam pendidikan, menyatakan bahwa perkembangan kognisi individu adalah proses sosial (Beckley Pat, 2018: 27).

Pengajaran yang efektif juga harus mampu menjawab tuntutan dari perkembangan abad 21. Pengajaran ini memiliki beberapa kompetensi yang menggambarkan bagaimana siswa menjawab tantangan yang lebih kompleks diantaranya, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, kompetensi, keunggulan karakter, keingintahuan dan inisiatif, serta kesadaran dalam hal sosial dan budaya (*World Economic Forum*, 2015: 3). Dari beberapa teori yang sudah dipaparkan tersebut terbentuklah 10 kriteria pengajaran yang efektif berupa indikator bervariasi, menstimulus, membuat bahagia, berpikir kritis, operasional konkret, kreatif, kerja sama, komunikasi, multikulturalisme, dan pembentukan karakter. Salah satu solusi mewujudkan pengajaran yang

efektif dengan memperkuat karakter kebaikan hati anak sejak dini, diawali dengan usia anak 6-8 tahun yang sudah mampu menerima pembelajaran.

Salah satu warisan budaya yang menjadi cerminan sebuah bangsa adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat membantu pembentukan karakter pada anak sejak masih kecil (Andriani, 2012: 122). Melalui permainan tradisional, anak dapat memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungannya (Andriani, 2012: 127). Manfaat dari permainan tradisional diantaranya pemikiran anak akan berkembang secara kreatif, menghilangkan trauma pada anak, menumbuhkan kecerdasan intelektual pada anak, menumbuhkan interaksi sosial pada anak, menumbuhkan kinestetik pada anak, serta mengembangkan rasa percaya diri pada anak (Mulyani Novi, 2016: 48). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional dalam penelitian ini mencakup aktivitas pertama, aktivitas pokok, dan aktivitas akhir. Dalam penelitian ini digunakan 5 permainan tradisional yang berasal dari 5 wilayah yang berbeda.

Temuan dalam studi literatur mengenai peningkatan karakter kebaikan hati sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Menumbuhkan karakter pada anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional (Helvana & Hidayat, 2020: 253). Keteladanan mampu menguatkan karakter anak (Munawwaroh, 2019: 141). Salah satu sarana dalam pendidikan karakter siswa adalah keteladanan seorang guru (Sutisna dkk., 2019: 29). Permainan tradisional dapat meningkatkan karakter serta kemampuan dasar pada anak (Saputra & Ekawati, 2017: 47). Permainan tradisional *Bentengan* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa (Susilawati dkk., 2018: 129). Permainan tradisional dapat meningkatkan karakter dan sosio emosional pada anak (Sujadi dkk., 2019: 14). Penelitian-penelitian tersebut hanya membahas mengenai karakter serta permainan tradisional secara umum serta hanya memanfaatkan 1 pendekatan saja. Tidak banyak penelitian yang membahas pendidikan dan pembelajaran untuk karakter dengan berbagai pendekatan.

Kebaharuan dari beberapa penelitian sebelumnya dapat dipaparkan dalam tiga unsur, yaitu penelitian multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Sementara sebagian besar penelitian berfokus pada satu ukuran, teknik, atau strategi tertentu untuk pengembangan suatu produk, sedangkan penelitian ini mengambil strategi multidimensi, yaitu strategi berdasarkan teori pendidikan berbasis otak, pendekatan yang dipaparkan oleh Piaget dan Vygotsky, strategi berbasis anjuran pengajaran pada abad 21, dan pendekatan berbasis multikultural. Model konsentris digunakan dalam penelitian ini sebagai mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu karakter sebagai tujuan yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu inti (pendidikan karakter kebaikan hati dengan 10 indikator), pendukung (lima permainan tradisional), dan pengaya (pengembangan permainan tradisional dengan 10 indikator). Instrumen pengambilan data menyatukan karakter dalam proses gradual menggunakan skala 1-4, ditunjukkan dari pilihan jawaban yang tersedia.

Pembatasan dalam penelitian ini hanya sampai pada mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk mempromosikan kepada anak berusia 6-8 tahun mengenai karakter kebaikan hati. Dalam studi ini, karakter kebaikan hati didefinisikan sebagai sikap peduli terhadap orang lain dengan 10 kriteria, yaitu berkomentar baik, simpati, membela yang dikucilkan, menyayangi makhluk hidup, berbagi, menolong, membuat orang bahagia, menghormati orang lain, memikirkan kebutuhan orang lain, dan perilaku baik. Buku pedoman permainan tradisional didefinisikan sebagai bentuk sarana pembelajaran dengan 10 kriteria pengajaran yang efektif berupa kriteria bervariasi, menstimulus, membuat bahagia, berpikir kritis, operasional konkret, kreatif, kerja sama, komunikasi, multikulturalisme, dan pembentukan karakter. Tujuan penelitian ini adalah, 1) dilakukan pengembangan suatu produk baru untuk menimbulkan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun, 2) mengenal bobot produk baru untuk menimbulkan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun, serta 3) melihat efek pemakaian produk baru secara langsung untuk menimbulkan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun.

METODE PENELITIAN

Tipe ADDIE dalam *Research and Development* digunakan sebagai jenis riset sebagai acuan dalam penyusunan penelitian. Jenis *R & D* diketahui merupakan sebuah metode penelitian guna menciptakan sebuah inovasi baru berupa sebuah produk, serta mengimplementasikan sebuah produk secara langsung (Sugiyono, 2014: 26). Penelitian ini dikembangkan berdasarkan 10 kriteria pengajaran yang efektif berupa kriteria bervariasi, menstimulus, membuat bahagia, berpikir kritis, operasional konkret, kreatif, kerja sama, komunikasi, multikulturalisme, dan pembentukan karakter sebagai tolok ukur pengembangan dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan enam anak usia rendah 6-8 tahun yang masih duduk dibangku SD antara kelas 1, 2, dan 3 sebagai subjek uji terbatas. Lokasi pengambilan data dilakukan di Kampung Purwokinanti, Jln. Jayeng Prawiran, RT 18, RW 04, Kelurahan Purwokinanti, Kecamatan Pakualaman Kota Yogyakarta dan dilaksanakan pada tanggal 3-9 Agustus 2021. Penelitian ini menggunakan 5 permainan tradisional yang berasal dari 5 wilayah yang berbeda serta meneliti mengenai objek penelitian yaitu menimbulkan karakter kebaikan hati pada enam anak dengan rentang usia 6-8 tahun.

Penelitian ini diawali dengan tahap *analyze* yang bertujuan untuk menganalisis ketidakseimbangan antara model pembelajaran yang perlu dilaksanakan dengan gaya pembelajaran yang benar-benar dibutuhkan. Fase ini dilakukan secara khusus melalui analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilaksanakan oleh tujuh guru bersertifikat di berbagai daerah yang berbeda. Tujuan diberikannya analisis kebutuhan di berbagai daerah yang berbeda agar peneliti memiliki lebih banyak gambaran terhadap praktik pembelajaran yang sudah diterapkan oleh guru di sekolah yang mereka ampu.

Tahap kedua merupakan tahap *design*. Dirumuskan jalan keluar untuk pembelajaran dengan merancang sebuah produk baru berupa buku pedoman permainan tradisional sebagai jalan keluar dalam temuan kesenjangan atau masalah. Buku pedoman permainan tradisional ini dikembangkan berdasarkan 10 kriteria pengajaran yang efektif yaitu indikator bervariasi, menstimulus, membuat bahagia, berpikir kritis, operasional konkret, kreatif, kerja sama, komunikasi, multikulturalisme, dan pembentukan karakter.

Tahap ketiga yaitu tahap *develop*, adalah tahap untuk menguraikan buku pedoman permainan tradisional. Tahap ini ditempuh secara konkret melalui penyusunan buku pedoman untuk meningkatkan karakter kebaikan hati anak dengan 5 permainan tradisional dari 5 daerah yang berbeda. Kemudian tahap selanjutnya akan dilaksanakan validasi produk. Validasi permukaan dan validasi konten merupakan jenis validasi yang digunakan, terbagi menjadi validasi permukaan 1 dan validasi permukaan 2 serta validasi isi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas buku pedoman serta mendapatkan umpan balik perbaikan sebelum buku pedoman di implementasikan.

Tahap keempat adalah tahap *implement*. Tahap ini akan dilakukan berdasarkan langkah-langkah dalam tiap-tiap permainan tradisional yang mencakup aktivitas pembukaan, aktivitas inti, aktivitas penutup serta dilakukan uji coba buku pedoman secara langsung kepada subjek terbatas yaitu enam orang anak. Buku pedoman permainan tradisional diyakini dapat menjadi solusi dari kesenjangan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir atau tahap kelima adalah tahap *evaluate*. Tujuan dilakukannya evaluasi dalam tahap ini yaitu untuk mengukur tingkat baik atau tidaknya buku pedoman permainan tradisional untuk membantu anak dalam mencapai sasaran. Tahap ini ditempuh secara konkret melalui penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif diberikan kepada enam anak setelah dilaksanakannya implementasi pada setiap permainan, sedangkan penilaian sumatif diberikan kepada enam anak dalam bentuk soal *pretest* sebelum dilaksanakannya implementasi permainan tradisional serta dalam bentuk soal *posttest* setelah dilaksanakannya seluruh rangkaian implementasi permainan tradisional.

Metode tes dan metode non tes digunakan sebagai metode pengambilan data dalam penelitian ini. Metode tes dilakukan dengan memanfaatkan metode pengecekan pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan sepuluh indikator karakter kebaikan hati, yaitu berkomentar baik, simpati, membela yang dikucilkan, menyayangi makhluk hidup, berbagi, menolong, membuat orang bahagia, menghormati orang

lain, memikirkan kebutuhan orang lain, dan perilaku baik. Metode pengecekan diberikan kepada anak sebagai pengecekan penilaian formatif dan pengecekan penilaian sumatif pada tahap *evaluate*. Kemudian, metode non tes diberikan kepada tujuh guru bersertifikat sebagai instrumen analisis kebutuhan, berupa pertanyaan tertutup dan terbuka. Daftar pertanyaan tertutup digunakan sebagai sistematika pada analisis kebutuhan di tahap *analyze* dan sistematika validasi buku pedoman di tahap *develop*. Daftar pertanyaan terbuka diberikan untuk melihat adanya pergantian sampai perubahan pada anak yang dibagikan kepada orang tua anak dan anak itu sendiri dalam bentuk sistematika analisis kebutuhan isian singkat. Metode analisis data uji coba data statistik menggunakan *IMB SPSS Statistics 22 for Windows* dengan uji *2-tailed* dan dapat dipercaya dengan besar 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Studi ini disusun berdasarkan sistematika pemaparan temuan penelitian sebagai hasil dengan mengikuti tahapan tipe ADDIE. Tahap pertama *analyze* yaitu melakukan analisis kebutuhan terhadap responden yang dituju. Analisis kebutuhan diberikan kepada tujuh guru bersertifikat dari beberapa daerah yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup yang sudah diterima, menyatakan bahwa implementasi untuk menimbulkan karakter kebaikan hati pada anak usia 6-8 tahun masih belum maksimal. Berikut akan dipaparkan tabel hasil analisis kebutuhan.

Tabel 1
Ringkasan Hasil Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Rerata
1	Bervariasi	1.71
2	Menstimulus	2.00
3	Membuat Bahagia	1.57
4	Berpikir Kritis	1.71
5	Operasional Konkret	2.00
6	Kreatif	1.92
7	Kerja sama	1.57
8	Komunikasi	1.85
9	Multikulturalisme	1.66
10	Pembentukan Karakter	1.51
Rerata Total		1,75

Untuk mengevaluasi hasil akhir analisis kebutuhan, digunakan skala transformasi data yang dipaparkan dalam Tabel 2 oleh (Widoyoko, 2018: 144) di bawah ini.

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 yang didapatkan dari analisis kebutuhan menunjukkan angka 1,75 yang tergolong kategori “Sangat Kurang Baik” (lihat Tabel 2). Penyebab dari hasil yang didapatkan adalah sekolah tempat guru mengajar masih belum menerapkan pembelajaran dengan metode tertentu untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati pada anak serta belum adanya buku pedoman yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menerapkan karakter kebaikan hati pada anak. Dengan demikian, terdapat gap antara pembelajaran untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati yang ideal dengan model pembelajaran yang senyatanya diberikan kepada anak. Oleh karena itu, hal tersebut menjadi alasan yang dinamis untuk mengusulkan pemecahan di dalam observasi ini yang berupa produk buku pedoman permainan tradisional yang sudah dikembangkan oleh

peneliti. Permainan tradisional diyakini dapat menjadi solusi untuk membantu menumbuhkan karakter dalam diri.

Tahap *design* adalah tahap lanjutan dari ketidakseimbangan yang sudah dipaparkan dalam tahap *analyze*. Buku pedoman dirancang dengan ketentuan terdapat bagian pertama yang meliputi *cover* depan, kata pengantar, kemudian daftar isi. Bagian sentral buku pedoman terdapat teori pendukung, yaitu pengajaran yang efektif, *Brain Based Learning* atau pendidikan berbasis otak, teori perkembangan anak milik Piaget, pembelajaran sosial milik Vygotsky, kemampuan abad 21, serta beberapa teori pendukung untuk karakter. Teori-teori tersebut menjadi dasar dalam pembentukan 10 kriteria pengajaran yang efektif, serta 5 permainan yang digunakan terdapat dalam bagian pokok produk, diantaranya permainan *Hae Bikase* dari daerah Nusa Tenggara Timur, permainan *Jodi Bui* dari daerah Kalimantan Barat, permainan *Kudo-Kudo* dari daerah Sumatra Barat, permainan *Massalo* dari daerah Sulawesi dan permainan *Koko-Koko* dari daerah Jawa tepatnya dari daerah Yogyakarta. Terdapat pula soal *pretest* dan soal *posttest* dalam buku pedoman. Buku pedoman juga dilengkapi dengan glosarium, daftar referensi, biodata penulis, dan indeks yang diletakkan pada bagian penutup produk.



Gambar 1. Buku Pedoman Permainan Tradisional

Buku pedoman yang sudah disusun kemudian diuraikan pada tahap *develop* yang dikembangkan dari 10 indikator karakter kebaikan hati dengan menuliskan tujuan keseluruhan permainan tradisional yang digunakan, kemudian menuliskan sejarah singkat pada setiap permainan yang dibuat dalam bentuk pengantar pada buku pedoman, yang selanjutnya menuliskan sasaran pada setiap permainan, syarat khusus pada setiap permainan yang berupa *setting* tempat dan *setting* orang yang terlibat dalam permainan, usia anak yang bermain dalam setiap permainan, jumlah pemain di semua permainan, durasi yang dibutuhkan untuk implementasi di semua permainan, perlengkapan dan bahan yang digunakan di semua permainan, langkah-langkah jalannya permainan di semua permainan, catatan guru dan fasilitator, soal refleksi, dan latihan soal untuk setiap permainan berupa soal formatif. Pada bagian terakhir terdapat lampiran susunan permainan berupa gambar jalannya permainan serta modifikasi lirik lagu daerah.

Buku pedoman permainan tradisional kemudian divalidasi dengan melibatkan tiga guru kelas bawah sekolah dasar yang sudah bersertifikat, tiga dosen yang berperan sebagai pakar media, pakar psikologi, dan pakar bahasa serta satu praktisi yang berperan sebagai pakar budaya. Validasi terdiri dari instrumen validasi permukaan 1, instrumen validasi permukaan 2, serta validasi isi. Validasi permukaan 1 ialah validasi uji kriteria yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kriteria buku pedoman sudah terpenuhi. Berikut tabel hasil perolehan dari validasi permukaan 1 melewati *expert judgement*. Buku pedoman divalidasi dengan memakai skala pada rentang nilai 1-4 dengan penjelasan nilai 4 berkategori sangat sepakat, nilai 3 berkategori sepakat, nilai 2 berkategori kurang sepakat, dan nilai 1 berkategori tidak sepakat.

Tabel 3
Hasil Uji Validasi Permukaan 1 Buku Pedoman

No	Indikator	Validator (skala 1 – 4)							Rerata	Catatan
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Cover buku	3,75	3,75	3,75	4,00	4,00	3,50	3,75	3,78	Ilustrasi sesuaikan
2	Bagian awal buku	3,66	3,66	4,00	4,00	3,66	4,00	3,33	3,75	
3	Bagian isi buku	4,00	4,00	3,66	4,00	4,00	3,33	4,00	3,85	Tanda diganti
4	Bagian akhir buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,50	4,00	3,92	
Rerata		3,85	3,85	3,85	4,00	3,91	3,58	3,77	3,82	

Tabel di atas memaparkan bahwa bagian akhir pada buku pedoman mendapatkan penilaian tinggi dengan skor 3,92. Bagian isi buku memperoleh skor tertinggi kedua dengan skor 3,85. Bagian cover buku mendapatkan skor 3,78. Bagian awal buku mendapatkan skor 3,75. Terdapat beberapa cacatan yang disampaikan oleh validator. Dari cacatan tersebut, peneliti sudah memperbaiki serta mengubah beberapa gambar dan tanda yang ada dalam buku pedoman sehingga buku pedoman menjadi jauh lebih baik. Data skor ini diperoleh dari skor tabel alih bentuk data yang dipaparkan oleh (Widoyoko, 2018: 144).

Tabel 4
Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

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

Berdasarkan perubahan data di atas, rerata akhir uji validasi permukaan 1 memperlihatkan nilai total 3,82 yang dikategorikan “Sangat baik” dan tergolong dalam dukungan “Tidak perlu revisi”. Tahap yang kedua yaitu dilakukan uji validasi permukaan 2 mengenai karakteristik buku pedoman. Tujuan dari dilaksanakannya uji karakteristik buku pedoman yaitu untuk mengetahui sejauh mana karakteristik buku pedoman yang sudah terpenuhi. Berikut akan dipaparkan data hasil uji validasi permukaan 2 buku pedoman melalui *expert judgement* dibawah ini.

Tabel 5
Hasil Uji Validasi Permukaan 2 Buku Pedoman

Variabel	Indikator	Validator (skala 1 – 4)							Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	
Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	4	4	4	3,5	4	3,83	4	3,90
	<i>Self-contained</i>	4	4	4	4	4	3	4	3,85
	<i>Stand-alone</i>	4	4	4	3	4	3	4	3,71
	Adaptif	4	4	4	3	4	3	4	3,71
	<i>User friendly</i>	4	4	4	3	4	3	4	3,71
Rerata		4,00	4,00	4,00	3,30	4,00	3,16	4,00	3,77

Tabel di atas menunjukkan bahwa indikator *self-instructional* merupakan indikator yang memperoleh skor tertinggi dengan skor 3,90. Indikator *Self-contained* mendapatkan skor 3,85. Kemudian untuk skor terendah diperoleh pada indikator *user friendly*, *stand-alone*, dan adaptif pada perolehan skor 3,71. Rerata skor keseluruhan dari validasi uji karakteristik buku pedoman ini diperoleh skor 3,77. Menurut table alih bentuk data, rerata skor 3,77 yang didapatkan dari validasi uji karakteristik buku pedoman tergolong dalam bagian “Sangat baik” dan tergolong dalam anjuran “Tidak perlu revisi”.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi isi. Tujuan dalam melaksanakan uji validasi isi adalah untuk menentukan jangkauan buku pedoman sudah memenuhi beberapa teori pendidikan yang digunakan

dalam penelitian ini memenuhi indikator pembelajaran efektif. Berikut akan dipaparkan data hasil uji validasi isi buku pedoman melalui *expert judgement* dibawah ini.

Tabel 6
Hasil Uji Validasi Isi

Variabel	Indikator	Validator (skala 1 – 4)							Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	4	4	4	2	4	3	4	3,57
	Kaya stimulasi	4	4	4	4	4	3	4	3,85
	Menyenangkan	4	4	4	2	4	3	4	3,57
	Operasional konkret	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Berpikir kritis	4	3	4	2	4	3	4	3,42
	Kreativitas	4	4	4	3	4	3	4	3,71
	Komunikasi	4	4	4	4	4	3	4	3,85
	Kolaborasi	4	4	4	3	4	4	4	3,85
	Multikultur	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Karakter kebaikan hati	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Rerata		4,00	3,90	4,00	3,20	4,00	3,40	4,00

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor tertinggi diperoleh pada indikator operasional konkret, multikultural, dan karakter kebaikan hati dengan besar skor 4,00. Indikator kaya stimulasi, komunikasi, dan kolaborasi mendapatkan skor 3,85. Indikator kreativitas mendapatkan skor 3,71. Indikator kaya variasi dan menyenangkan mendapatkan skor 3,57. Kemudian untuk skor terendah diperoleh dari indikator berpikir kritis yang mendapatkan skor 3,42. Rerata keseluruhan dari uji validasi isi produk diperoleh skor 3,78. Dari tabel konversi (lihat Tabel 4) rerata skor 3,78 tergolong dalam kategori “Sangat baik” dan tergolong dalam anjuran “Tidak perlu revisi”.

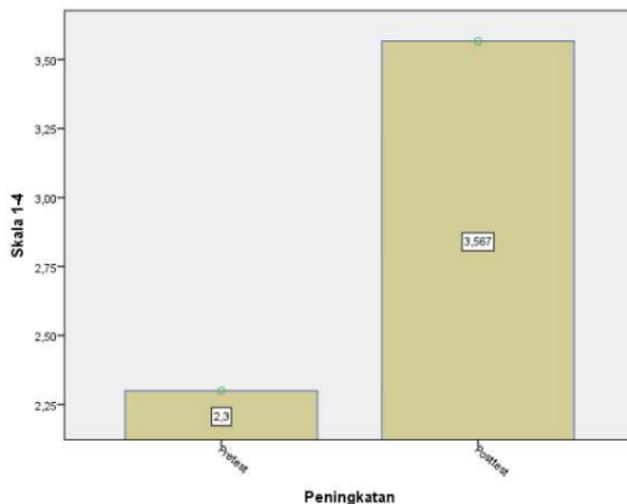
Berikut akan dipaparkan mengenai hasil rangkuman validasi yang mencakup hasil validasi permukaan 1, hasil validasi permukaan 2, serta hasil validasi isi dari buku pedoman permainan tradisional.

Tabel 7
Resume Hasil Validasi Melalui Expert Judgement

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria dan kelengkapan	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,77	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validasi isi	3,78	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,79	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan rangkuman hasil verifikasi pada tabel di atas, kualitas produk untuk pengembangan karakter kebaikan hati dapat diverifikasi melalui tahap verifikasi permukaan berupa standar penasehat. Tes yang diselesaikan (verifikasi Permukaan 1) dan tes fungsional buku panduan (Verifikasi Permukaan 2) adalah kualifikasi yang sangat baik dengan rekomendasi yang tidak memerlukan revisi, dan kualitas isi buku pedoman melalui validasi isi yang sangat baik dan tidak perlu revisi serta mencakup sebagian penanda dalam pendidikan yang efisien yang cocok dengan teori pendukung berbentuk teori pembelajaran dalam studi ini. Hal ini terlihat dari rerata total uji validasi keseluruhan menunjukkan skor 3,79 sehingga produk buku pedoman untuk meningkatkan kepribadian kebaikan hati anak usia 6-8 tahun melalui permainan tradisional telah memiliki prasyarat sangat baik dengan anjuran tidak membutuhkan revisi.

Buku pedoman permainan tradisional ini juga sudah diimplementasikan langsung terhadap enam anak usia 6-8 tahun. Berikut akan dipaparkan akibat dari implementasi peningkatan antara soal *pretest* dan soal *posttest* di bawah ini.



Gambar 2. Peningkatan Rerata Soal Pretest dan Posttest

Data di atas menyatakan bahwa adanya peningkatan rerata dalam soal *pretest* yang menunjukkan skor 2,30 sebelum dilaksanakan implementasi dan soal *posttest* menunjukkan skor 3,56 setelah dilaksanakannya implementasi. Dari rerata *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatannya sebesar 54,78%. Dari hasil peningkatan yang sudah didapatkan ternyata masih belum menunjukkan pengaruh buku pedoman berhubungan dengan karakter kebaikan hati pada anak usia 6-8 tahun sehingga, peneliti melakukan tes eksperimental terbatas secara statistik. Uji eksperimental terbatas dilakukan dengan tujuan untuk menentukan dampak pemberian stimulus kepada pembentukan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun. Tahap awal ditunjukkan melalui uji normalitas informasi dengan tujuan memeriksa apakah data yang didapatkan diklasifikasikan sebagai data terdistribusi normal atau data distribusi anomali (tidak normal). Data dianalisis menggunakan *Shapiro Wilk Test* berikut dipaparkan hasil uji statistik parametris melalui *paired sample t-test*. Distribusi informasi dinyatakan normal apabila nilai $p > 0,05$.

Tabel 8
Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro Wilk test	Pretest	0,833	0,113	Normal
	Posttest	0,875	0,248	Normal

Hasil tes *Shapiro-Wilk* menunjukkan mean *pretest* $W(6) = 0,833$ yang menyatakan bahwa p adalah 0,113 sehingga p dinyatakan lebih besar dari 0,05 dan mean *posttest* $W(6) = 0,875$ yang menyatakan bahwa p adalah 0,248 sehingga p lebih kecil dari 0,05. Tidak ada nilai yang signifikan. Oleh karena itu, data tersebut dinyatakan termasuk dalam data distribusi normal. Persyaratan normalitas data terpenuhi. Tahap kedua dilakukan tes statistik lanjutan menggunakan statistik *paired sample t-test*.

Tabel 9
Hasil Uji Signifikansi Peningkatan Pretest ke Posttest

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	15,021	0,000	Signifikan

Tabel di atas menampilkan hasil pengecekan soal *pretest* serta soal *posttest* yang dinyatakan signifikan dengan produk dan mendapat hasil nilai $t(5)$ mendapatkan hasil 15,021, $p = 0,000$ sehingga p lebih kecil dari 0,05. Hasil menyatakan bahwa H_0 dilawan. Maka, penerapan buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan kepada karakter kebaikan hati untuk anak usia 6-8 tahun. Adapun dilakukan uji

besar pengaruh perlakuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh produk kepada karakter kebaikan hati. Data tergolong ke dalam distribusi normal sehingga percobaan besar pengaruh dilakukan dengan rumus koefisien korelasi *Pearson (r)* (Field, 2009: 57). Hasil besar pengaruh menunjukkan $r = 0,9891$ dan setara dengan pengaruh 97,83%. Tolok ukur yang digunakan untuk melihat efek dari produk yaitu (Field, 2009: 57).

Tabel 10
Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

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

Kriteria besar pengaruh memaparkan mendapatkan hasil sebesar 0,9891 yang tergolong “Efek Besar” dan sejajar dengan 97,83%. Maka, implementasi buku pedoman memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan karakter kebaikan hati anak usia 6-8 tahun. Hal ini belum memberikan gambaran lebih konkret dalam implementasi buku pedoman permainan tradisional yang dinyatakan efisien untuk menimbulkan karakter yang baik bagi anak. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih konkret, dilakukan uji statistik efektivitas penerapan buku pedoman permainan tradisional menggunakan *N-gain score* dengan tingkat kepercayaan 95%. *N-gain score* bermaksud untuk meyakinkan daya guna suatu perlakuan atau suatu stimulus. Berikut akan dipaparkan hasil uji statistik efektivitas penerapan buku pedoman dengan *N-gain score*.

Tabel 11
Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Pretest	2,30	1 – 4	0,20656	75,5202	Tinggi
Posttest	3,56				

Tabel di atas menunjukkan hasil dari *N-gain score* yaitu 75,52% . Tolok ukur untuk memastikan efek kenaikan skor bisa memperhatikan tabel dibawah ini.

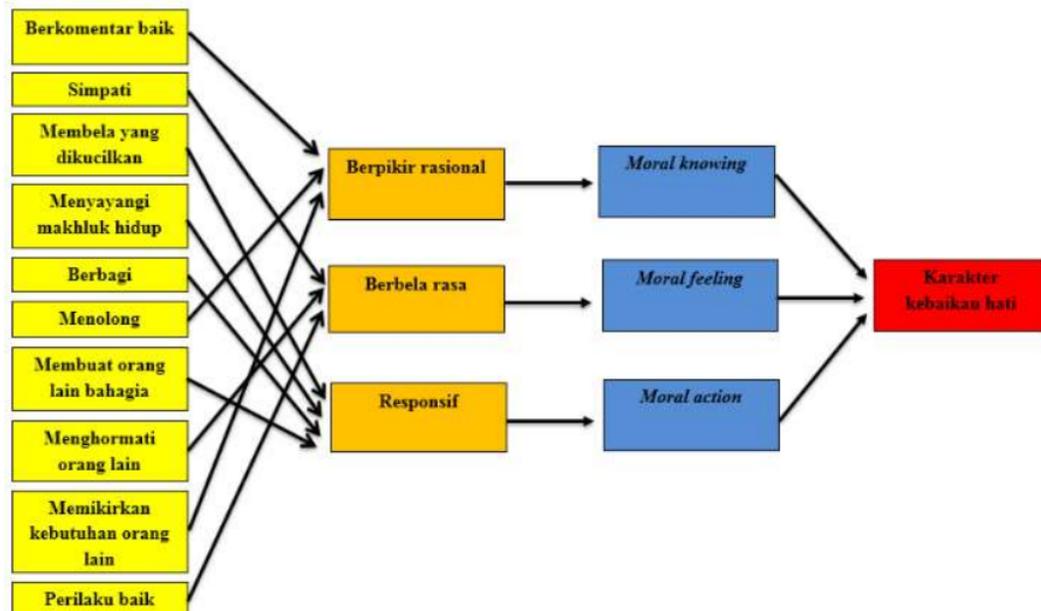
Tabel 12
Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

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

Bersumber dari tabel kriteria efek di atas, skor 75,52% tergolong kedalam kategori kualifikasi yang mumpuni dengan perolehan hasil tinggi.

Pembahasan Penelitian

Pengukuran semantik digunakan dalam penelitian ini sebagai alur sampai menuju kepada karakter yang ingin dituju. Semantik adalah cabang sistematis bahasa yang mengeksplorasi makna atau arti (Fatmawati dkk., 2018: 91). Tujuan dari pengukuran semantik yaitu untuk mengartikan dan menggabungkan kata kunci berlandaskan pengertian tertentu. Kata kunci yang dimaksud adalah indikator karakter kebaikan hati dan didefinisikan berdasarkan kajian mengenai karakter yang dituju.



Gambar 3. Diagram Analisis Semantik

Kriteria berkomentar baik, menolong, dan memikirkan kebutuhan orang lain tergolong dalam subvariabel berpikir rasional. Kriteria simpati, menghormati orang lain, dan perilaku baik tergolong dalam subvariabel berbela rasa, dan kriteria membela yang dikucilkan, menyayangi makhluk hidup, berbagi, dan membuat orang bahagia tergolong dalam subvariabel responsif. Penggolongan 10 kriteria tersebut tertuju pada karakter kebaikan hati yang menyeluruh. Diagram di atas menyatakan bahwa 10 kriteria karakter kebaikan hati digolongkan dalam 3 subvariabel diantaranya subvariabel berpikir rasional, subvariabel bela rasa, dan subvariabel responsif. Subvariabel tersebut diklasifikasikan menjadi 3 komponen yaitu komponen tindakan moral, komponen pengetahuan moral, dan komponen perasaan moral sampai merujuk pada tujuan yaitu karakter kebaikan hati.

Buku pedoman permainan tradisional disusun dan dikembangkan sesuai dengan 10 kriteria dalam pengajaran yang efektif. Kriteria bervariasi ditunjukkan dengan 5 permainan tradisional dari 5 kawasan yang berbeda dan 5 lagu daerah yang sudah dimodifikasi serta diadaptasi berdasarkan karakter kebaikan hati, ditambahkannya refleksi, dan latihan soal. Kriteria menstimulus ditunjukkan dengan indera pendengaran, indera penglihatan, dan indera komunikasi atau berbicara. Kriteria membuat bahagia ditunjukkan dengan berbagai ekspresi wajah anak selama permainan berlangsung. Kriteria operasional konkret diperlihatkan dengan penggunaan media berupa alat dan bahan dalam permainan yang tidak berbahaya dan cukup mudah ditemukan di mana pun. Kegiatan dilanjutkan dengan mengerjakan soal formatif dan soal sumatif, serta mengerjakan refleksi yang tergolong dalam kriteria berpikir kritis. Kriteria kreatif ditunjukkan dengan berbagai gambar dan tata letak dalam buku pedoman. Kriteria kerja sama ditunjukkan dengan berbagai permainan yang dilakukan bersama kelompok. Kriteria komunikasi ditunjukkan dengan melihat dan mendengar anak-anak menyampaikan perasaannya mereka setelah selesai jalannya permainan, anak-anak juga diajak untuk saling berkomunikasi antar teman dan kelompok. Kriteria multikulturalisme dibuktikan dengan pemilihan 5 permainan tradisional yang diambil dari 5 wilayah yang berbeda di Indonesia, tentu saja permainan tradisional diambil berdasarkan karakter kebaikan hati, serta kriteria pembentukan karakter ditunjukkan dengan anak-anak melakukan permainan tradisional. Anak-anak saling menolong satu dengan

yang lainnya, tidak saling mengejek, bahkan anak-anak dituntut untuk saling memuji antar teman. Dalam hal ini, permainan tradisional mendorong anak untuk berpihak pada orang lain.

Seluruh aktivitas dan kelakuan anak terbentuk dari proses belajar, membaca, serta pengalaman terdahulu yang membentuk karakter mereka. Permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter yang baik (kebaikan hati) pada anak, menjadikan anak memiliki pengetahuan, wawasan, serta pengalaman nyata dalam diri mereka. Permainan tradisional menjadi bukti untuk dapat diterapkan sebagai proses pendidikan karakter bagi anak. Hal tersebut dapat diberikan dalam pendidikan karakter melalui permainan tradisional melalui pembiasaan kepada anak dengan mengenalkan pendidikan karakter, rasa pada karakter dan upaya secara nyata yang mencerminkan karakter, serta kemampuan anak untuk membentuk karakter yang baik (Munawwaroh, 2019: 143).

Penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya, namun dengan beberapa perbedaan. Menumbuhkan karakter pada anak dapat dilakukan melalui permainan tradisional (Helvana & Hidayat, 2020: 253). Keteladanan mampu menguatkan karakter anak (Munawwaroh, 2019: 141). Salah satu sarana dalam pendidikan karakter siswa adalah keteladanan seorang guru (Sutisna dkk., 2019: 29). Permainan tradisional dapat meningkatkan karakter serta kemampuan dasar pada anak (Saputra & Ekawati, 2017: 47). Permainan tradisional *Bentengan* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa (Susilawati dkk., 2018: 129). Permainan tradisional dapat meningkatkan karakter dan sosio emosional pada anak (Sujadi dkk., 2019: 14). Penelitian-penelitian tersebut hanya membahas mengenai karakter serta permainan tradisional secara umum serta hanya memanfaatkan 1 pendekatan saja. Tidak banyak penelitian yang membahas pendidikan dan pembelajaran untuk karakter dengan berbagai pendekatan. Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah dipaparkan di atas, penelitian tersebut hanya meneliti mengenai karakter anak dan permainan tradisional secara umum serta hanya menggunakan salah satu pendekatan, belum banyak yang meneliti mengenai karakter kebaikan hati anak usia awal dengan rentang 6-8 tahun menggunakan permainan tradisional.

Studi ini berbeda dari beberapa studi terdahulu. Peneliti ini mengandung tiga unsur pokok di dalamnya antara lain multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori. Kedua, konsentris digunakan sebagai model dalam penelitian ini yang mengungkap berbagai aktivitas yang berbeda untuk mencapai satu tujuan ialah esensi kebaikan. Model konsentris, adalah pola analisis yang saling bergantung analisis satu dengan analisis yang lainnya (Wahyudi, 2019: 284). Pendekatan dengan model konsentris dibagi dalam tiga wilayah, yaitu inti (pendidikan karakter kebaikan hati dengan 10 kriteria), pendukung (lima permainan tradisional), dan pengaya (pengembangan permainan tradisional dengan 10 kriteria). Berikut akan dipaparkan gambar bagan pendekatan konsentris.



Gambar 4. Bagan Analisis Model Konsentris

Bagan di atas menjelaskan bahwa permainan tradisional secara asli masih memiliki langkah-langkah yang sangat sederhana, kemudian pada wilayah pengaya mencakup pengembangan permainan tradisional dengan menggunakan 10 kriteria di dalamnya antara lain, kriteria bervariasi, menstimulus, membuat bahagia, berpikir kritis, operasional konkret, kreatif, kerja sama, komunikasi, multikulturalisme, dan pembentukan karakter. Kemudian wilayah selanjutnya yaitu wilayah pendukung mencakup lima permainan tradisional dari lima daerah berbeda yang disesuaikan dengan karakter kebaikan hati. Lima permainan tradisional tersebut antara lain permainan *Hae Bikase* dari daerah Nusa Tenggara Timur, permainan *Jodi Bui* dari daerah Kalimantan Barat, permainan *Kudo-Kudo* dari daerah Sumatra Barat, permainan *Massalo* dari daerah Sulawesi, dan permainan *Koko-Koko* dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Wilayah inti merupakan wilayah yang akan membahas mengenai pendidikan karakter kebaikan hati sebagai tujuan dari penelitian ini yang dikembangkan berdasarkan sepuluh indikator di dalamnya antara lain berkomentar baik, simpati, membela yang dikucilkan, menyayangi makhluk hidup, berbagi, menolong, membuat orang bahagia, menghormati orang lain, memikirkan kebutuhan orang lain, dan perilaku baik.

Ketiga, buku pedoman permainan tradisional sebagai sarana yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran serta mendapatkan informasi mengenai berbagai permainan tradisional dari beragam daerah yang ada di Indonesia yang dikembangkan secara sistematis dan mudah diterapkan serta menarik dalam pembelajaran dengan 10 kriteria di dalamnya yaitu kriteria bervariasi, menstimulus, membuat bahagia, berpikir kritis, operasional konkret, kreatif, kerja sama, komunikasi, multikulturalisme, serta pembentukan karakter. Alat pengumpulan data memungkinkan untuk mengklasifikasikan karakter secara gradual seperti yang terlihat pada pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen pilihan jawaban nilai 1 elemen tidak peduli, nilai dua elemen pengetahuan, nilai 3 elemen perasaan, dan nilai 4 elemen tindakan. Selain itu, buku pedoman juga mencakup karakter kebaikan hati yang bermakna sebagai sikap yang mementingkan orang lain dengan 10 kriteria di dalamnya, yaitu berkomentar baik, simpati, membela yang dikucilkan, menyayangi makhluk hidup, berbagi, menolong, membuat orang bahagia, menghormati orang lain, memikirkan kebutuhan orang lain, dan perilaku baik.

Pembatasan dalam penelitian ini hanya sampai pada mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk mempromosikan kepada anak berusia 6-8 tahun mengenai karakter kebaikan hati. Pengembangan produk buku pedoman ini memiliki makna guna memberikan solusi kepada pihak sekolah dan

masyarakat bahwa adanya media yang dapat digunakan oleh sekolah dan masyarakat untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter kebaikan hati pada anak khususnya anak-anak yang masih berusia 6-8 tahu atau usia awal karena lebih baik jika mengenalkan kebaikan kepada anak sejak dini guna sangat mempengaruhi perkembangan sikap dan karakter anak di masa yang akan datang. Sudah dibuktikan pula bahwa buku pedoman dengan menggunakan permainan tradisional ini berpengaruh terhadap karakter kebaikan hati pada anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi dan pengkajian yang sudah diimplementasikan dan dijabarkan, telah dikembangkan buku pedoman permainan tradisional disusun dan dikembangkan berdasarkan metode *R & D*, dengan tahapan sesuai tipe ADDIE yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Bobot dari buku pedoman menggunakan permainan tradisional guna menciptakan karakter yang baik (kebaikan hati) pada anak berusia 6-8 tahun dilakukan dengan uji validasi oleh tiga guru, tiga dosen, dan satu praktisi mendapatkan hasil kualifikasi “Sangat Baik” yang dianjurkan “Tidak Perlu Revisi”. Buku pedoman menggunakan permainan tradisional memiliki pengaruh pada karakter yang baik (kebaikan hati) untuk anak berusia 6-8 tahun. Hasil tes kesesuaian dengan statistik *paired sample t-test* menunjukkan perbedaan skor dari *pretest* ke *posttest* dianggap signifikan. Besar pengaruh buku pedoman permainan tradisional dengan perhitungan rumus koefisien korelasi *Pearson (r)*, menunjukkan $r = 0,9891$ berkategori “Efek Besar” dan sama dengan 97,83%. Efektivitas implementasi buku pedoman dengan menggunakan statistik *N-gain score* menunjukkan hasil skor 75,52% yang termasuk dalam kategori efektivitas “Tinggi”.

16

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterima kasih kepada seluruh bagian yang sudah mendukung dalam penelitian ini, yaitu dosen pembimbing, segenap validator diantaranya tiga guru sekolah dasar bersertifikat dari daerah yang berbeda, tiga dosen ahli sebagai validator, enam anak yang sudah membantu jalannya implementasi di Kampung Purwokinanti, serta fasilitator jalannya implementasi dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>
- Beckley Pat. (2018). *Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1).
<https://doi.org/10.17509/JPIS.V23I1.2062>
- Fadillah, M. rijal, & Ninawati, M. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas Vi Sdn Anyelir 1 Depok the Development of Pop Up Book Media Based on Contextual for Animal Breeding Subject of. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(November), 1–10. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3532>.Diajukan
- Fatmawati, M., Izzan, A., Darmawan, D., Fatmawati, M., Darmawan, D., Izzan, A., Semantik, A., & Syuku, K. (2018). *Analisis semantik kata syukur dalam alquran*.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS ISM (London, England) Introducing Statistical Methods Series*. London: Publikasi SAGE.

- 93 *Peran Permainan Tradisional guna Menguatkan Karakter Kebajikan Hati pada Anak – Dista Titania Sanggita, Gregorius Ari Nugrahanta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Giwangsa, S. F. (2021). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar*. 8, 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). *Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak*. 7(2), 253–260.
- Jansen, E. (2011). *Pembelajaran berbasis-otak*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Mulyani Novi. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munawwaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 141. <https://doi.org/10.36667/JPPi.V7I2.363>
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47–53. <https://doi.org/10.22437/JPJ.V2I2.4796>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, E., Alwis, Syamsarina, Meditamar, M. O., & Wahab, M. (2019). Penerapan Play Therapy Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*. 03(01), 14–24.
- Supranoto, H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran Sma. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 36–49. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.141>
- Susilawati, E., Meiesyah, N. S. L., & Soerawidjaja, R. A. (2018). Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas 3 di sekolah dasar negeri kunciran 9 tangerang tahun 2017. *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*. II, 129–136.
- Sutisna, D., Indraswati, D., & Sobri, M. (2019). Keteladanan Guru sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Siswa. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(2), 29–33. <https://doi.org/10.26737/JPDI.V4I2.1236>
- Wahyudi, W. E. (2019). Relasi Kurikulum dan Pembelajaran serta Kontekstualisasinya dengan Nilai-Nilai Multikultural. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 03(02), 280-291.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking The Potential of Technology*. Geneva: Word Economic Forum

Peran Permainan Tradisional Guna Memperkuat Karakter Kebaikan Hati Pada Anak

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	3%
2	online-journal.unja.ac.id Internet Source	2%
3	journal.unismuh.ac.id Internet Source	2%
4	www.jbasic.org Internet Source	2%
5	journal.ipts.ac.id Internet Source	2%
6	e-journal.my.id Internet Source	1%
7	Benedicta Rani Nugraheni, Gregorius Ari Nugrahanta, Irine Kurniastuti. "PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERAN ANAK USIA 6-8 TAHUN", Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2021	1%

8	Samudra Wiryantama, Albrian Fiky Prakoso. "The Effectiveness of the Implementaton of Blended Learning in Economics", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	1 %
9	journal.upy.ac.id Internet Source	1 %
10	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
12	jurnal.untirta.ac.id Internet Source	<1 %
13	jovee.id Internet Source	<1 %
14	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
16	ejournal2.litbang.kemkes.go.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %

18

Vivin Muthoharoh, Norida Canda Sakti.
"Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS
Siswa Sekolah Menengah Atas", EDUKATIF :
JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021
Publication

<1 %

19

www.scribd.com
Internet Source

<1 %

20

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id
Internet Source

<1 %

21

id.scribd.com
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On