



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: Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontro...
File name: disional_Dalam_Meningkatkan_Kontrol_Diri_Anak_Usia_6-8_T...
File size: 928.2K
Page count: 16
Word count: 4,886
Character count: 31,514
Submission date: 30-Jun-2022 02:29PM (UTC+0700)
Submission ID: 1864927140



JGPD
Jurnal Genes Pendidikan Dasar

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol 1 No. 1 Juni 2016, Halaman 32-47
P-ISSN : 2614-7692, E-ISSN : 2621-9561
Terbit Online Pada Laman Web: <http://online-jurnal.uns.ac.id/index.php/gentala>
email : penyerta@jurnal.g-pgd@uns.ac.id

Artikel Penelitian

Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun

Nasitih Mardaningrum, Gregorius Ari Nugrahanta

Prodi PGSD, Universitas Samata Dharmas, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

<p>Article Information</p> <p>Reviewed : 25 Oktober 2021 Revised : 28 November Available Online : 30 December 2021</p> <p>Keywords Traditional game, self-regulation, manual</p> <p>Correspondence e-mail : nasitihmrdn@gmail.com</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>The purpose of this research was to develop a manual for traditional games in order to develop self-regulation character of children aged 6-8 years. The method used in this research was Research and Development (R&D). The results showed that a manual traditional games to develop self-regulation characters of children aged 6-8 years was developed based on ADDIE steps, the steps was Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The quality of the manual for traditional games showed the mean of "3,88" which was included in "Generally excellent" category with a recommendation "No Need for Revision". The implementation of manual for traditional games affected the self-regulation character of children aged 6-8 years. The significance test result showed $t(5) = 4,804$, $p = 0,005$ ($p < 0,05$). The magnitude of the effect was $r = 0,90$ which was categorized as a "Huge impact" or equal to 82,20%. It meant that manual for traditional games could explain 82,20% play a role in developing self-regulation character of children aged 6-8 years. The level of effectiveness was showed by an N-gain score of 64,806% which was included in "Medium" category.</p> <p style="text-align: center;">DOI : https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.14814</p>
---	--

PENDAHULUAN

Bentuk usaha membantu individu lainnya secara disengaja yang menyebabkan individu tersebut mampu melaksanakan nilai-nilai etika dapat disebut sebagai pendidikan karakter (Lickona, 1991). Terdapat tiga ranah dalam karakter, yaitu karsa, rasa, dan cipta (Lickona, 1992: 84). Penguatan pembelajaran karakter di masa saat ini jadi perhal berarti yang wajib dicoba, hal ini dilakukan untuk mengatasi banyak peristiwa kurangnya moral baik yang terjadi dikalangan anak-anak hingga orang tua (Wuryadani 2014: 286). Untuk mengatasi krisis moral baik setiap individu dapat mengontrol dirinya sendiri. Kontrol diri ialah keahlian individu untuk mengatur tingkah laku serta tidak melakukan sikap kurang baik yang timbul dari diri sendiri sehingga sanggup mengambil aksi yang diinginkan serta bisa menjauhi akibat kurang baik yang tidak diharapkan. Tak seluruh individu memiliki keahlian pengendalian diri yang baik. Ini teruji dari sebagian riset sebelumnya yang menemukan kasus kurangnya kontrol diri pada anak-anak. Tahun 2011 hingga 2014 tepat bulan Agustus ada 1.800 permasalahan bullying terjadi disekolah dari Komisi Perlindungan Anak (KPAI). Riset yang dilakukan National Center

Copyright (c) 2021 Nasitih Mardaningrum, Gregorius Ari Nugrahanta
nasitihmrdn@gmail.com, arinnugrahanta@uns.ac.id
32 | Page

Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun

by Ari Nugrahanta Gregorius

Submission date: 30-Jun-2022 02:29PM (UTC+0700)

Submission ID: 1864927140

File name: disional_Dalam_Meningkatkan_Kontrol_Diri_Anak_Usia_6-8_Tahun.pdf (928.2K)

Word count: 4886

Character count: 31514

Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun

Nastiti Murdaningrum, Gregorius Ari Nugrahanta

Prodi PGSD, Universitas Sanata Dharma, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Article Information

Reviewed : 25 Oktober 2021
Revised : 28 November
Available Online : 30
Desember 2021

Keywords

Traditional game, self-regulation, manual

Correspondence

e-mail :
nastitimrdngrm@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research was to develop a manual for traditional games in order to develop self-regulation character of children aged 6-8 years. The method used in this research was Research and Development (R&D). The results showed that a manual traditional games to develop self-regulation characters of children aged 6-8 years was developed based on ADDIE steps, the steps was Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The quality of the manual for traditional games showed the mean of "3,88" which was included in "Generally excellent" category with a recommendation "No Need for Revision". The implementation of manual for traditional games affected the self-regulation character of children aged 6-8 years. The significance test result showed $t(5) = 4,804$; $p = 0,005$ ($p < 0,05$). The magnitude of the effect was $r = 0,90$ which was categorized as a "Huge impact" or equal to 82,20%. It meant that manual for traditional games could explain 82,20% play a role in developing self-regulation character of children aged 6-8 years. The level of effectiveness was showed by an N-gain score of 64,806% which was included in "Medium" category.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.14813>

PENDAHULUAN

Bentuk usaha membantu individu lainnya secara disengaja yang menyebabkan individu tersebut mampu melaksanakan nilai-nilai etika dapat disebut sebagai pendidikan karakter (Lickona, 1991). Terdapat tiga ranah dalam karakter, yaitu karsa, rasa, dan cipta (Lickona, 1992: 84). Penguatan pembelajaran karakter di masa saat ini jadi perihal berarti yang wajib dicoba, hal ini dilakukan untuk mengingat banyak peristiwa kurangnya moral baik yang terjadi dikalangan anak-anak hingga orang tua (Wuryadani 2014: 286). Untuk mengatasi krisis moral baik setiap individu dapat mengontrol dirinya sendiri. Kontrol diri ialah keahlian individu untuk mengatur tingkah laku serta tidak melakukan sikap kurang baik yang timbul dari diri sendiri sehingga sanggup mengambil aksi yang diinginkan serta bisa menjauhi akibat kurang baik yang tidak diharapkan. Tak seluruh individu memiliki keahlian pengendalian diri yang baik. Ini teruji dari sebagian riset sebelumnya yang menemukan kasus kurangnya kontrol diri pada anak-anak. Tahun 2011 hingga 2014 tepat bulan Agustus ada 1.800 permasalahan bullying terjalin disekolah dari Komisi Perlindungan Anak (KPAI). Riset yang dilakukan National Center

for Education Statistic di Amerika saat masa 2013 mendapati 27,8% anak melancarkan aksi bullying disekolah. Dari kasus tersebut karakter kontrol diri perlu ditanamkan sejak dini.

Salah satu cara untuk memperkuat pengendalian pada anak yang berusia 6-8 tahun dengan menggunakan dimensi pembelajaran efektif. Pembelajaran efektif yaitu suatu kegiatan interaksi antara pendidik dan pengajar yang tepat sesuai tujuan atau sasaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan dengan pendekatan multidimensi yang mencakup teori pendekatan pembelajaran berbasis otak, pendekatan konstruktivis, dan pendekatan pembelajaran abad 21. Dari pendekatan tersebut terdapat indikator untuk mencapai pembelajaran efektif, yaitu stimulasi, variasi yang kaya, operasional konkret, menyenangkan, kreativitas, critical thinking, kolaborasi, kontrol diri, komunikasi, dan multikultural. Model pembelajaran melalui permainan tradisional menjadi salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Permainan tradisional ialah permainan turun temurun yang ada sejak zaman dahulu serta memuat nilai-nilai yang elok, mahal, positif, berharga dan diharapkan (Iswinarti, 2017: 6). Permainan tradisional banyak mengandung manfaat bagi anak antara lain melatih kemampuan motorik kasar, melatih tanggung jawab, melatih kedisiplinan dan nilai-nilai sosial kehidupan. Permainan tradisional akan dikembangkan dengan tahap-tahap permainan dari tahap awal, tahap inti, sampai tahap penutup.

Riset tentang karakter sudah dilakukan oleh beberapa peneliti mengatakan bahwa mengintegrasikan pembentukan karakter dalam pembelajaran dapat mengembangkan kepribadian siswa (Dianti dan Puspa, 2014). Selain itu, mengintegrasikan pendidikan karakter dalam salah satu pembelajaran bidang studi sekolah dasar dapat mengembangkan karakter anak (Zuchdi, D, 2010). Selanjutnya, ditemukan adanya hubungan kontrol diri untuk mengatasi perilaku bullying siswa (Salmi, Hariko, dan Afdal, 2018). Penelitian tentang permainan tradisional juga sudah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menunjukkan hasil bahwa permainan tradisional Congklak dapat menjadi model pembelajaran yang efektif (Nataliya, 2015). Selanjutnya, bahwa penggunaan permainan tradisional menjadi alat pengenalan budaya yang efektif terhadap anak (Milak, Hidayat, dan Aldya, 2020) kemudian permainan tradisional Gobag Sodor efektif digunakan untuk pembelajaran anak sekolah dasar (Hakim, 2017).

Kebaruan riset ini dibandingkan dengan riset-riset terdahulu bisa diringkas dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori Brain Based Learning, pendekatan konstruktivisme, pendekatan berbasis tuntutan pembelajaran pada abad ke 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Kedua, riset ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan saja (in finem omnia, semua untuk mencapai satu tujuan). Ketiga, instrumen pengambilan data

mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4). Dalam riset ini terdapat variabel perngaruh dan terpengaruh. Variabel pengaruh diriset ini yaitu buku pedoman permainan tradisional dan variabel terikat adalah karakter kontrol diri. Riset ini dibatasi hanya pada pengembangan buku permainan tradisional dalam mengetahui perubahan kepribadian kontrol diri anak umur 6-8 tahun.

Penjelasan pemaparan diatas, tujuan riset ini adalah 1) mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter pengendalian diri anak yang hanya berusia 6 sampai 8 tahun, 2) memahami mutu buku pedoman permainan tradisional yang digunakan dalam mengembangkan karakter pengendalian diri anak umur 6-8 tahun, 3) mendapati efek pemakaian buku pedoman permainan tradisional pada perkembangan pengendalian diri pada anak umur 6 sampai 8 tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis riset memakai riset pengembangan Research and Development menggunakan jenis ADDIE. Riset R & D diartikan sebagai metode penelitian dan pengembangan. Kemudian, ADDIE adalah kerangka kerja yang menggunakan desain sistem instruksional (Tung, 2017:4). Jadi, riset pengembangan R & D tipe ADDIE adalah metode penelitian dan pengembangan yang menggunakan sistem instruksional.

Waktu dan Tempat Penelitian

Desa Babadan 04/09, Sendangagung, Minggir, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi lokasi berlangsungnya riset. Penelitian ini tidak dapat dilaksanakan di sekolah dasar dikarenakan Indonesia sedang dilanda pandemic Covid-19. Waktu dimulainya pelaksanaan riset ini pada bulan Juli sampai Agustus 2021.

Sasaran/Subjek Penelitian

Subjek riset ini melibatkan enam anak minimal berusia 6 tahun dan maksimal 8 tahun sebagai subjek percobaan terbatas produk buku pedoman. Peneliti memilih usia 6-8 tahun berjumlah enam anak di Desa Babadan ini sudah dikategorikan berdasarkan kemampuan akademis tinggi, sedang, dan rendah. Peneliti juga melibatkan orang tua dari enam anak yang menjadi subjek riset, perihal ini bermaksud untuk mengetahui apakah ada atau tidak pertumbuhan karakter anak setelah mengikuti uji coba buku pedoman

permainan tradisional. Research targets / subjects (for qualitative research) or population-samples (for quantitative research) need to be clearly outlined in this section.

Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan penelitian ini akan menjelaskan tahapan awal hingga akhir penelitian yang akan dilaksanakan. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti terbagi menjadi 5 tahap yaitu analyze, develop, design, implement, dan terakhir adalah evaluate. Tahap ADDIE digambarkan melalui desain di bawah ini.



Gambar 1. Desain Tahap-Tahap ADDIE

Pada gambar desain tahap ADDIE di atas, tahap awal yang dilaksanakan peneliti adalah tahap analyze. Tahap pertama ini peneliti menggunakan instrumen analisis kebutuhan daftar pertanyaan tertutup serta terbuka. Daftar pertanyaan tertutup dalam tahap ini menggunakan skala Likert dari kriteria sangat sering sampai jarang. Pada tahap kedua yaitu tahap design dilaksanakan analisis pada output data analisis kebutuhan yang sudah dilaksanakan. Tahap ini dilaksanakan memiliki maksud merancang produk tentang permainan tradisional kemudian dijadikan solusi dari identifikasi masalah pada analisis kebutuhan yang sudah dilakukan. Tidak ada instrumen khusus yang digunakan pada tahap ini. Tahap ke tiga yaitu tahap develop. Tahap ini peneliti akan melakukan validasi produk memakai tiga guru sekolah dasar bersertifikasi, tiga dosen, dan satu praktisi kebudayaan sebagai expert judgment. Instrumen validasi produk dianalisis menggunakan rumus rerata dengan skala 1-4. Tahap keempat yaitu tahap implement, dalam tahap ini akan dilaksanakan pengujian produk. Peneliti melaksanakan pengujian produk terbatas dalam pembelajaran bersama 6 orang anak. Tahap uji coba produk ini dilaksanakan dalam langkah persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap kelima yaitu tahap evaluate, dalam tahap ini peneliti akan mengevaluasi implementasi produk buku pedoman permainan tradisional dan mengetahui seberapa besar pengaruh produk buku pedoman permainan tradisional ini terhadap karakter kontrol diri. Tahap evaluate ini akan dilaksanakan dengan melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik nontes serta tes dipakai dalam riset sebagai pemaduan data. Dalam riset peneliti menerapkan daftar pertanyaan terbuka dan tertutup. Analisis kebutuhan yang dibagikan ke enam tenaga pendidik sekolah dasar yang sudah bersertifikasi di daerah Yogyakarta dan validasi produk buku pedoman permainan tradisional yang diberikan ke tiga dosen, satu praktisi kebudayaan, dan empat guru sekolah dasar yang sudah bersertifikasi menggunakan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka dipakai pada tahap evaluate yang bertujuan sebagai memahami apakah terjadi amendemen karakter kontrol diri pada anak, kuesioner ini diberikan kepada anak dan orang tua.

Soal tipe multiple choice digunakan dalam teknik tes diriset ini. Soal-soal ini digunakan sebagai evaluasi formatif dan sumatif. Soal-soal multiple choice ini disusun sesuai indikator karakter kontrol diri. Evaluasi sumatif dibagi menjadi dua, yaitu pretest diadakan sebelum terlaksana lima permainan tradisional yang terdapat dalam buku pedoman. Posttest diberikan setelah terlaksana pelaksanaan kelima permainan tradisional.

Teknik Analisis Data

Teknik penganalisan dalam riset disamakan pada langkah-langkah ADDIE. Peneliti memakai perangkat lunak IBM.SPSS.Statistics version 26 for Windows dalam interval keyakinan 95% untuk dua ekor digunakan menganalisis output yang diperoleh atas data tes awal sampai data tes akhir sebagai teknik menganalisis data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

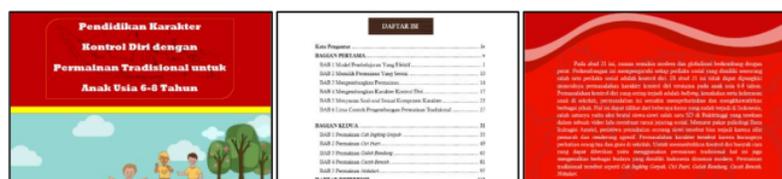
Output pandangan riset menjelaskan pelaksanaan pada pengembangan produk sesuai ADDIE. Tahap pertama adalah analyze, ditahap ini peneliti melakukan penganalisan kebutuhan. Penganalisan ini dilakukan keenam guru yang sudah tersertifikasi dari berbagai daerah di Yogyakarta dengan menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran untuk menumbuhkan karakter pada anak mendapat rerata skor sebesar 2,12 (skala 1-4). Skor ini diinterpretasikan dengan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif sebagai berikut (bdk. Widyoko, 2014: 144).

Tabel 1. Patokan Pengubah Hasil Skor Kuantitatif Menjadi 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

Berdasarkan tabel di atas, skor 2,12 tergolong “kurang baik”. Penyebabnya karena belum maksimalnya tindakan dalam mengembangkan karakter kontrol diri dan belum ada model pembelajaran yang secara khusus untuk menumbuhkan karakter kontrol diri. Penelitian ini menjadi dasar yang kuat untuk memberikan solusi untuk mengurangi gap atau kesenjangan tersebut berupa buku pedoman permainan tradisional.

Tahap selanjutnya adalah tahap design. Tahap ini dilakukan penciptaan buku pedoman dengan membuat sampul depan buku pedoman, kata-kata pengantar, serta daftar halaman. Sedangkan dalam bagian tengah buku pedoman akan berisi teori mengenai pembelajaran yang efektif, teori perkembangan yang dikemukakan Vygotsky, Ki Hadjar Dewantara, dan Piaget. keterampilan abad 21, dan teori tentang karakter pengendalian diri. Bagian tengah buku pedoman juga membahas lima permainan tradisional Indonesia yaitu Cak Ingking Gerpak berasal dari Sumatera Selatan, Cici Putri berasal dari DKI Jakarta, Galah Bandung berasal dari Jawa Barat, Cacah Bencah berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Nokaluri berasal dari Sulawesi Tengah. Kemudian, kelima permainan tradisional tersebut dalam buku pedoman juga dituliskan lagu-lagu daerah yang berasal dari masing-masing permainan tradisional tersebut. Kelima permainan tradisional yang dipilih peneliti akan diimplementasikan melalui tiga tahap yaitu aktivitas awal, aktivitas inti, dan aktivitas penutup. Bagian terakhir pada buku pedoman ini memuat daftar referensi, glosarium, indeks, dan biodata penulis. Berikut ini adalah gambar bagian pada produk.



Gambar 2. Sampul Depan, Daftar Isi, Sampul Belakang

Buku pedoman yang telah selesai disusun akan dikembangkan pada tahap develop. Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan produk dan validasi produk. Di pengembangan produk ini peneliti akan menuliskan sejarah permainan, kekhasan permainan, tujuan permainan yang akan dicapai, dan bagian berikutnya peneliti akan menuliskan syarat khusus yang harus dilaksanakan dalam permainan yaitu

pengaturan lokasi, pengaturan waktu bermain, dan jumlah peserta yang diperlukan. Peneliti juga mencantumkan rentang usia anak yang dapat mengikuti permainan, kemudian menuliskan waktu yang dibutuhkan selama permainan, dan kemudian akan ditunjukkan peralatan serta bahan yang digunakan dipermmainan ini. Kemudian, periset akan menuliskan tahap-tahap permainan. Berikut ini adalah bagian perkembangan permainan.



Gambar 3. Pengantar, Langkah-Langkah Permainan, Refleksi

Dibagian akhir disetiap permainan akan diberikan soal-soal refleksi dan latihan soal tentang karakter kontrol diri yang sudah dikembangkan berdasarkan 10 indikator karakter kontrol diri, selain itu dalam pengembangan permainan tradisional ini juga diberikan ilustrasi sistematika dan ilustrasi fase-fase permainan. Dibagian buku ini dilampirkan lagu daerah dan lagu yang sudah digubah berdasarkan karakter kontrol diri. Selanjutnya produk buku pedoman divalidasi oleh empat guru yang tersertifikasi, tiga dosen, dan satu praktisi kebudayaan sebagai expert judgement. Validasi permukaan ini terdiri dari validasi permukaan 1, validasi permukaan 2, dan validasi isi. Berikut ini adalah tabel hasil uji validasi permukaan 1.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Permukaan 1

Variabel	Indikator	Validator							Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	
Kriteria buku pedoman	Cover buku	4	4	4	4	3,5	4	4	3,92
	Bagian awal buku	3,67	3,3	4	4	4	4	4	3,85
	Bagian isi buku	4	3,67	3,67	3,67	3,3	4	4	3,75
	Bagian akhir buku	4	4	4	4	4	4	4	4
Rerata		3,91	3,74	3,91	3,91	3,7	4	4	3,88

Pada tabel 2 menunjukkan jika keempat indikator menunjukkan rerata paling tinggi pada indikator bagian akhir buku, dengan skor rerata 4,00. Skor rerata paling bawah ditunjukkan indikator bagian isi buku, yaitu 3,75. Rerata keseluruhan hasil uji validitas permukaan 1 yaitu, 3,88. Skor rerata ini akan diinterpretasikan dengan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif sebagai berikut (bdk. Widjoko, 2014: 144).

Tabel 3. Patokan Pengubah Hasil Skor Kuantitatif Menjadi Kualitatif

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

Dari tabel patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif, maka skor rerata 3,88 tergolong “Sangat baik” dan direkomendasi untuk “Tidak perlu revisi”. Berikutnya akan dilaksanakan uji validitas permukaan 2 melalui expert judgement. Tujuan uji validitas permukaan 2 ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana karakteristik buku pedoman sudah terpenuhi. Dibawah ini adalah tabel hasil uji validitas permukaan 2.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Permukaan 2

Variabel	Indikator	Validator							Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	
Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	4	3,5	3,83	4	3,33	4	3,5	3,73
	<i>Self-contained</i>	4	4	4	4	4	4	3	3,85
	<i>Stand-alone</i>	4	4	3	4	3	4	4	3,71
	<i>Adaptif</i>	4	4	4	3	4	4	3	3,71
	<i>User friendly</i>	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Rerata	4,00	3,90	3,76	3,80	3,66	4,00	3,50	3,80

Hitungan output tertinggi rerata tabel 4 menunjukkan bahwa indikator user friendly dengan hasil skor 4,00. Hasil skor rerata paling rendah, merupakan stand-alone dan adaptif dengan perolehan angka sebesar 3,71. Perolehan angka keseluruhan hasil validasi uji permukaan 2 buku pedoman diperoleh hasil skor rerata 3,80. Dari tabel patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (lihat tabel 3) perolehan angka sebesar 3,80 tergolong “Sangat baik” dan direkomendasi untuk “Tidak perlu revisi”.

Selanjutnya ialah validasi isi dan bertujuan untuk melihat penilaian buku pedoman yang disusun sudah mencapai indikator-indikator pembelajaran yang efektif. Berikut ini adalah tabel hasil validasi isi.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Isi

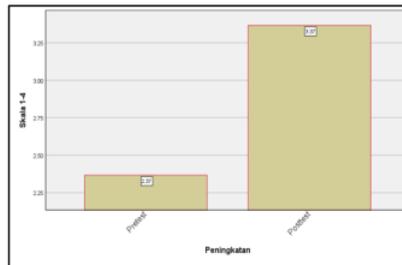
Variabel	Indikator	Validator							Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	4	4	4	4	3	4	4	3,85
	Kaya stimulasi	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Menyenangkan	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Operasional konkret	4	4	4	4	4	4	4	4,00
	Berpikir kritis	4	4	4	3	3	4	4	3,71
	Kreativitas	4	3,5	4	3,5	3	4	4	3,71
	Komunikasi	4	4	4	4	3	4	3	3,71
	Kolaborasi	4	4	4	4	3	4	4	3,85
	Multikultural	4	4	4	4	3,33	4	4	3,90
	Kontrol diri	4	4	4	4	3	4	4	3,85
Rerata		4,00	3,95	4,00	3,85	3,33	4,00	3,90	3,85

Tabel.5.mengenai output validasi isi menunjukkan indikator dengan skor paling tinggi adalah indikator kaya stimulasi, operasional konkret, dan menyenangkan dengan skor maksimal 4,00. Hasil skor paling rendah terdapat dalam indikator berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi dengan skor sebesar 3,71. Skor rerata seluruhnya isi buku pedoman didapati skor 3,85. Ditabel patokan pengubah hasil kuantitatif menjadi kualitatif, skor 3,85 tergolong “Sangat baik” dan direkomendasi untuk “Tidak perlu revisi” (lihat tabel 3). Dibawah ini sampaikan hasil uji validasi permukaan 1, uji validasi permukaan 2, dan uji validasi isi, dapat diringkas pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Resume Hasil Validasi Melalui *Expert Judgement*

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan 1	3,88	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Permukaan 2	3,80	Sangat baik	Tidak perlu revisi
3	Validitas Isi	3,85	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata		3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Output resume validasi diatas dalam tabel 6, menyatakan hasil bahwa kualitas produk buku pedoman permainan tradisional dalam validasi permukaan 1 dan 2 tergolong sangat baik dan direkomendasikan untuk tidak perlu revisi. Selain itu untuk validasi isi menunjukkan sangat baik dan direkomendasikan untuk tidak perlu revisi. Dari tabel 6 menunjukkan hasil rerata keseluruhan sebesar 3,84 sehingga produk buku pedoman permainan tradisional sudah sangat baik dan direkomendasikan untuk tidak perlu revisi. Kemudian melakukan percobaan buku pedoman permainan tradisional dengan melibatkan enam orang anak yang berusia 6-8 tahun. Hasil uji coba buku pedoman ini terdapat peningkatan nilai awal dan nilai akhir yang ada dalam garfik batang dibawah ini.



Gambar 3. Peta Kenaikan Nilai Awal ke Nilai Akhir

Grafik batang kenaikan nilai awal ke nilai akhir di atas, skor perolehan pretest adalah 2,37 dan skor perolehan posttest adalah 3,37 (skala 1-4). Dari data tersebut peneliti mendapat persentase kenaikan sebesar 42,20%. Tetapi kenaikan persentase ini belum cukup untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional pada kontrol diri anak umur 6-8 tahun, untuk mencari tahu pengaruh tersebut peneliti melakukan pengujian percobaan terbatas. Di bawah ini hasil pengujian percobaan terbatas yang dilakukan peneliti.

Uji Hubungan Pengaruh

Melakukan tes hubungan pengaruh peneliti menggunakan uji statistik parametris yaitu, paired sample t test. Berikut ini hasil uji hubungan pengaruh.

Tabel 7. Uji Hubungan Pengaruh

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	4,804	0,005	Signifikan

Dari tabel tersebut terdapat perbedaan skor yang signifikan antara skor awal dan akhir yang menunjukkan nilai $t(5) = 4,804$; lalu $p = 0,005$ ($p < 0,05$). It yang tertera menunjukkan penolakan terhadap H_{null} . Artinya, penggunaan buku pedoman permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap karakter pengendalian diri anak-anak yang berusia 6-8 tahun.

Besar Efek (Effect Size)

Mengetahui bahwa pengaruh itu signifikan tidak serta merta menunjukkan seberapa besar pengaruhnya. Selanjutnya harus dilakukan penghitungan besarnya efek (effect size) tersebut. Data yang diperoleh berdistribusi normal berikutnya metode pengujian yang dipakai yaitu rumus koefisien hubungan Pearson (r). Hasil koefisien hubungan r adalah 0,90 termasuk dalam klasifikasi pengaruh besar atau sesuai dengan pengaruh sebesar 82,20%. Artinya, penerapan buku pedoman permainan tradisional dapat

mengungkapkan 82,20% perubahan yang terjadi pada karakter kontrol diri anak-anak berusia 6 sampai 8 tahun.

Efektivitas Penerapan Buku Pedoman Permainan Tradisional

Peneliti menguji efektivitas peningkatan skor dengan analisis N-Gain Score yang memiliki interval keyakinan 95% yang menghasilkan analisis di bawah ini.

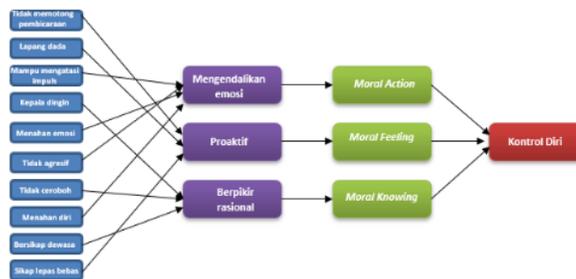
Tabel 8. Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score %	Kategori
Pretest	2,37	1-4	27,2430	64,806%	Sedang
Posttest	3,37				

Perolehan skor penganalisisan nilai N-Gain Score sebanyak 64,806% yang masuk dikategori dalam tingkat “Sedang” atau menengah selaras dengan kriteria Hake (1999).

Pembahasan

Di riset digunakan analisis semantik. Analisis semantik yaitu menciptakan arti bacaan dengan menafsirkan totalitas bacaan, tiap-tiap kalimat, tiap paragraf, struktur gramatika, ikatan antara perkata dalam konteks tertentu, dll (Scott, 2009). Analisis ini dipakai untuk mengelompokkan perkata kunci sesuai makna tertentu. Berbagai kata kunci yang dipakai sesuai dengan indikator karakter kontrol diri yang cocok dengan pemaparan Borba (2008; 106) serta dihubungkan sesuai pengertian karakter yang sesuai kajian Lickona (1992; 84). Berikut ini adalah diagram gambar analisis semantik.



Gambar 4. Diagram Analisis Sematik Karakter Kontrol Diri

Menurut bagan di atas, indikator karakter kontrol diri, tidak memotong pembicaraan, lapang dada, dan sikap lepas bebas mengarah ke proaktif dan termasuk komponen moral feeling. Indikator mampu mengatasi impuls, menahan emosi, tidak agresif, dan menahan diri mengarah ke mengendalikan emosi

termasuk kekomponen moral action. Indikator kepala dingin, tidak ceroboh, serta bersikap dewasa termasuk ke berpikir rasional dan termasuk komponen moral knowing.

Hasil penelitian ini, buku pedoman permainan tradisional dikembangkan sesuai dengan pembelajaran yang efektif yang mencakup indikator yang ada dalam pembelajaran efektif yaitu kaya stimulasi, variety, opsional konkret, critical thinking, menyenangkan, creativity, communication, colaboration, multikultural, dan karakter kontrol diri. Indikator variety dapat terlihat pada digunakannya kelima permainan tradisional yang ada di Indonesia, kegiatan yang dilakukan dalam setiap permainan juga bervariasi ada menyanyikan lagu daerah, menyelesaikan pertanyaan, mengerjakan refleksi diri, dan bermain. Kaya stimulasi diperlihatkan ketika anak bermain seluruh anggota tubuh sampai otot bergerak. Menyenangkan dapat terlihat ketika permainan sedang berlangsung dimana anak-anak sangat gembira dan antusias dalam bermain.

Operasional konkret diperlihatkan saat anak-anak bermain menggunakan benda-benda nyata yang ada disekitar anak-anak. berpikir kritis dapat terlihat ketika mengajak anak untuk menggunakan kemampuan otaknya dalam menyusun strategi. Buku pedoman permainan tradisional ini juga melibatkan kegiatan berkelompok yang termasuk kedalam indikator kolaborasi. Kreativitas dalam buku pedoman ini ketika menjawab soal refleksi yang mengajak anak untuk menyusun karya cerita, pantun, atau gambar. Kemampuan komunikasi dapat terlihat ketika sedang bernyanyi, menyampaikan perasaannya setelah bermain. Pada indikator multikultur diperlihatkan dengan melibatkan kelima permainan tradisional dari lima daerah yang berbeda di Indonesia.

Studi ini sesuai dengan riset yang diterapkan Nataliya (2015), yang mengatakan kalau permainan tradisional dapat menjadi model pembelajaran yang efektif. Penelitian lain yang sesuai dilakukan oleh Milak, Hidayat, dan Aldya (2020), mengatakan bahwa penggunaan permainan tradisional menjadi media pengenalan budaya yang efektif terhadap anak. Dari riset-riset yang telah dilakukan banyak periset, riset ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan riset-riset terdahulu bisa diringkas dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, jika kebanyakan penelitian lebih berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan untuk mengembangkan produk, riset ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori pembelajaran berbasis otak, pendekatan konstruktivis tokoh Piaget dan Vygotsky, pendekatan berbasis tuntutan abad 21, serta pembelajaran berbasis multikultur. Kedua, bentuk konsentris dipakai dalam riset ini yang dimaksud dalam mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan saja yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu inti, pendukung, dan pengaya. Berikut ini adalah bagan model konsentris.



Gambar 5. Model Konsentris

Melalui gambar 4, yang termasuk dalam wilayah pengaya adalah pengembangan permainan tradisional dengan 10 indikator yang ada didalamnya, yaitu pengendalian diri, kolaborasi, multikultural, operasional konkret, critical thinking, kaya stimulasi, communication, kreativitas, menyenangkan, dan penuh variasi. Sedangkan dalam wilayah pendukung meliputi permainan tradisional dari lima daerah di Indonesia yang memuat nilai karakter kontrol diri. Permainan tradisional yang dipilih yaitu Cak Ingking Gepak dari Sumatera Barat, Cici Putri dari DKI Jakarta, Galah Bandung dari Jawa Barat, Cacah Bencah dari Daerah Istimewa Yogyakarta, Nokaluri dari Sulawesi Tengah. Selanjutnya wilayah inti mencakup pendidikan karakter dengan sepuluh indikator yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, yaitu tidak memotong pembicaraan, lapang dada, mampu mengatasi impuls, kepala dingin, menahan emosi, tidak agresif, tidak ceroboh, menahan diri, bersikap dewasa, dan sikap lepas bebas.

Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Kesimpulan dari output riset pengembangan buku pedoman permainan tradisional dalam meningkatkan pengendalian diri pada anak usia 6 sampai 8 tahun, yaitu:

1. Buku pedoman permainan tradisional guna menanamkan pengendalian diri pada anak-anak berusia 6-8 tahun sudah dilaksanakan sesuai dengan fase ADDIE, yaitu fase awal analyze, fase kedua design, fase ketiga develop, fase keempat implement, dan fase terakhir evaluate.

2. Mutu produk buku pedoman permainan tradisional dalam pengendalian diri anak khususnya umur 6-8 tahun dinyatakan kategori.sangat.baik. Rata-rata keseluruhan menampilkan skor sebesar 3,84 (skala 1,00-4,00) tercantum dalam mutu yang sangat baik serta saran tidak ada perbaikan.
3. Pelaksanaan buku pedoman permainan tradisional menunjukkan pengaruh dalam karakter kontrol diri anak umur 6-8 tahun. Hal ini ditunjukkan pada output kajian paired sample t test yang menampilkan nilai akhir ($M = 3,367$, $SE = 0,1978$) lebih besar dari nilai awal ($M = 2,367$, $SE = 0,2525$) serta output tersebut menunjukkan skor yang memiliki efek pada nilai $t(5) = 4,804$, $p = 0,005$ ($p < 0,05$). Oleh karena itu output tersebut menunjukkan penolakan terhadap H_{null} . Artinya, penerapan buku pedoman permainan tradisional menunjukkan pengaruh terhadap kepribadian kontrol diri anak umur 6-8 tahun. Besar efek sebesar $r = 0,90$ tergolong “Efek besar” atau sama dengan daya 82,20%. Maksudnya, pelaksanaan buku pedoman permainan tradisional bisa menerangkan 82,20% peningkatan terjadi dalam kontrol diri anak umur 6-8 tahun. Efektivitas penerapan buku pedoman dilihat melalui output N-gain score mendapatkan skor 64,806% yang memiliki keefektifan “Sedang”.

Implikasi

Berdasarkan hasil riset, periset akan menyampaikan implikasi dalam riset ini yaitu:

1. Bagi Fasilitator/Guru
Fasilitator/Guru diharapkan dapat melaksanakan bentuk pembelajaran untuk meningkatkan karakter kontrol diri pada anak 6-8 tahun dengan melakukan permainan tradisional yang dapat dilaksanakan secara fleksibel atau luasa.
2. Bagi Anak
Anak diharapkan dapat melakukan pembiasaan melakukan kegiatan permainan tradisional guna meningkatkan karakter pengendalian diri dalam anak.
3. Bagi Peneliti
Riset yang dilakukan menjadi referensi relevan agar dapat dikembangkan secara luas setelah pandemi covid ini berakhir. Agar dapat dilakukan uji eksperimental dengan skala yang lebih besar serta bisa mengujicobakan efektivitas untuk spesimen yang lebih banyak menggunakan kelompok percobaan dan kelompok pengendali.

REFERENSI

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hariandi, A., & Irawan, Y. (2016). Peran Guru dalam Penanaman Nilai Karakter Religius di Lingkungan Sekolah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 176-189. Diunduh pada 23 September 2021
- Iswinarti, 2017. *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Lickona, T. 1991. *Education of character: How our school can teach respect and responsibility*. New York: Publishing History.
- Maryono, M., Budiono, H., & Okha, R. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 20-38. Diunduh pada 23 September 2021
- Muna, R. F., & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja akhir. *Jurnal Empati*, 3(4), 481-491. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/7610> diunduh 9 september 2021.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Scott, M. L. 2009. *Programming language pragmatics*. California: Morgan Kaufmann Publishers.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316> diunduh 9 September 2021.

- Sufriani, S., & Sari, E. P. (2017). Faktor yang mempengaruhi bullying pada anak usia sekolah di sekolah dasar Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. *Idea Nursing Journal*, 8(3).
<http://202.4.186.66/INJ/article/view/9678>, diunduh 9 September 2021
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. Geneva: World Economic Forum.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2).

Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Imam Suwardi Wibowo. "Penilaian Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2017
Publication 4%
- 2** journal.um-surabaya.ac.id
Internet Source 4%
- 3** scm.mit.edu
Internet Source 2%
- 4** journal.upy.ac.id
Internet Source 2%
- 5** bitcoinschool.gr
Internet Source 1%
- 6** Benedicta Rani Nugraheni, Gregorius Ari Nugrahanta, Irine Kurniastuti. "PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERAN ANAK USIA 6-8 TAHUN", 1%

Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2021

Publication

7	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
8	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	<1 %
9	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %
10	osaka-shoin.repo.nii.ac.jp Internet Source	<1 %
11	journal.uny.ac.id Internet Source	<1 %
12	karyailmiah.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On