



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: Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Karakter To...
File name: Tradisional_dan_Kontribusinya_untuk_Karakter_Toleransi_An...
File size: 284.88K
Page count: 14
Word count: 5,493
Character count: 36,194
Submission date: 30-Jun-2022 02:30PM (UTC+0700)
Submission ID: 1864927474

Copyright © The Author(s) 2021
Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 4, No. 3, September – Desember 2021

Permainan Tradisional dan Kontribusinya Untuk Karakter Toleransi Anak

Megawati Simamora^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2} Universitas Sanata Dharma, Indonesia
^{*} megasmr99@gmail.com

Abstrak

Tujuan dilakukannya riset ini yaitu dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter toleransi anak usia 9-12 tahun. Riset ini memakai metode *Research and Development (R & D)* jenis ADDIE. Riset ini melibatkan tujuh guru yang sudah tersertifikasi untuk analisis kebutuhan, tujuh validator dari berbagai latar belakang, dan enam anak untuk implementasi buku pedoman permainan tradisional secara terbatas. Hasil menyatakan bahwa 1) buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter toleransi anak berusia 9-12 tahun dikembangkan bersumber pada tahap-tahap jenis ADDIE, ialah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional memperoleh skor 3,94 (rentang ukuran 1-4) dan dinyatakan "Sangat baik" serta "Tidak perlu revisi" sebagai sarannya; dan 3) Penggunaan buku pedoman permainan tradisional berefek pada karakter toleransi anak, ditunjukkan dengan hasil uji signifikansi memperoleh $t(5) = 27,400$; $p < 0,05$. Efek intervensi buku pedoman adalah $r = 0,997$ yang setara dengan 99,34% tergolong dalam kategori "Efek besar". Hal ini berarti buku pedoman permainan tradisional bisa menerangkan 99,34% peralihan yang terjadi pada karakter toleransi anak. Tingkat efektivitas diperoleh berdasarkan nilai *Ngain score* yaitu sebesar 87,885% yang tergolong ke dalam jenis efektivitas "Tinggi".

Kata kunci: Toleransi, Buku Pedoman, Permainan Tradisional

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengembangkan jiwa anak secara lahir dan batin hingga ke arah peradaban yang lebih baik (Mulyasa, 2016). Seling dengan perkembangan zaman, pendidikan karakter semakin lama semakin tergerus. Terlihat jelas ketika ada banyak sekolah yang lebih menekankan proses kognitifnya saja hingga mengesampingkan pendidikan karakter yang justru seharusnya dikembangkan.

Salah satu kebijakan yang dapat membangun karakter anak hingga dapat diimplementasikan dalam kehidupannya ialah toleransi. Karakter toleransi dapat diartikan sebagai perilaku yang memperhatikan individu tidak saling membedakan dan menghormati penampikan, keyakinan, budaya, suku, orientasi seksual, gender, maupun kemampuan satu dengan yang lainnya. Maka, anak yang berkarakter toleransi dapat menghormati siapapun walaupun memiliki perbedaan keyakinan atau opini (Borba, 2008: 232).

<https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1415>

635

Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Karakter Toleransi Anak

by Ari Nugrahanta Gregorius

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

Submission ID: 1864927474

File name: Tradisional_dan_Kontribusinya_untuk_Karakter_Toleransi_Anak.pdf (284.88K)

Word count: 5493

Character count: 36194

Permainan Tradisional dan Kontribusinya Untuk Karakter Toleransi Anak

Megawati Simamora^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2} Universitas Sanata Dharma, Indonesia

¹ megasmr99@gmail.com

Abstrak

Tujuan dilakukannya riset ini yaitu dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter toleransi anak usia 9-12 tahun. Riset ini memakai metode *Research and Development (R & D)* jenis ADDIE. Riset ini melibatkan tujuh guru yang sudah tersertifikasi untuk analisis kebutuhan, tujuh validator dari berbagai latar belakang, dan enam anak untuk implementasi buku pedoman permainan tradisional secara terbatas. Hasil menyatakan bahwa 1) buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter toleransi anak berusia 9-12 tahun dikembangkan bersumber pada tahap-tahap jenis ADDIE, ialah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional memperoleh skor 3,94 (rentang ukuran 1-4) dan dinyatakan “Sangat baik” serta “Tidak perlu revisi” sebagai sarannya; dan 3) Penggunaan buku pedoman permainan tradisional berefek pada karakter toleransi anak, ditunjukkan dengan hasil uji signifikansi memperoleh $t(5) = 27,490$; $p < 0,05$. Efek intervensi buku pedoman adalah $r = 0,997$ yang setara dengan 99,34% tergolong dalam kategori “Efek besar”. Hal ini berarti buku pedoman permainan tradisional bisa menerangkan 99,34% peralihan yang terjadi pada karakter toleransi anak. Tingkat efektivitas diperoleh berdasarkan nilai *N-gain score* yaitu sebesar 87,885% yang tergolong ke dalam jenis efektivitas “Tinggi”.

Kata kunci: *Toleransi, Buku Pedoman, Permainan Tradisional*

Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mengembangkan jiwa anak secara lahir dan batin hingga ke arah peradaban yang lebih baik (Mulyasa, 2016). Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan karakter semakin lama semakin tergerus. Terlihat jelas ketika ada banyak sekolah yang lebih menekankan proses kognitifnya saja hingga mengesampingkan pendidikan karakter yang justru seharusnya dikembangkan.

Salah satu kebajikan yang dapat membangun karakter anak hingga dapat diimplementasikan dalam kehidupannya ialah toleransi. Karakter toleransi dapat diartikan sebagai perilaku yang memperlihatkan individu tidak saling membedakan dan menghormati penampilan, keyakinan, budaya, suku, orientasi seksual, gender, maupun kemampuan satu dengan yang lainnya. Maka, anak yang berkarakter toleransi dapat menghormati siapapun walaupun memiliki perbedaan keyakinan atau opini (Borba, 2008: 232).

Pada kenyataannya, kasus intoleransi sudah merebak hingga anak-anak. Kasus tersebut diperparah karena terjadi juga pada siswa-siswi sekolah dasar. Kondisi Kebebasan Beragama/Berkeyakinan (KBB) di Indonesia yang merupakan laporan riset 14 memperlihatkan bahwa ada pelanggaran KBB di Indonesia. Terjadi sebanyak 180 kasus pelanggaran KBB yang disertai dengan 422 tindakan (Setara, 2021: 1). Selain itu, intoleransi juga tumbuh di lingkungan pendidikan. Dapat dilihat dari hasil riset dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menunjukkan bahwa pada bulan Juli hingga September 2016, sebanyak 160 narasumber yakni kepala sekolah, siswa, guru, dan akademisi memiliki pendapat bahwa yang layak menjadi pemimpin adalah orang yang seagama dengan mereka. Bahkan, sudah ada banyak kasus mengenai *bullying*, yakni 369 laporan dalam rentang Januari 2011-Agustus 2014. Kasus tersebut diperlihatkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Berdasarkan kasus-kasus tersebut, ada 1.480 kasus pada bidang pendidikan yang dihitung dari 25% total laporan kasus tersebut. Kementerian sosial menunjukkan adanya kasus *bullying* yang dialami oleh 84% anak berusia 9 hingga 12 tahun pada 2017 lalu. Selain itu, terdapat 976 laporan di KPAI. Dari jumlah laporan tersebut 17 di antaranya merupakan kasus *bullying* yang tercatat dari Januari-15 Juli 2017 (KPAI, 2020).

Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat berharga, salah satunya adalah permainan tradisional yang dapat menjadi titik pijak untuk pendidikan karakter karena selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, yakni *variety, stimulation, menyenangkan, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural*, dan toleransi. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran guna mengetahui kemampuan anak dalam berbagai sudut pandang yang ada. Kesepuluh prinsip-prinsip tersebut diambil dari beberapa teori. Teori pembelajaran berbasis otak membahas mengenai pengembangan upaya dalam menerapkan pembelajaran berbasis otak, yakni meningkatkan kemampuan berpikir anak melalui proses pembelajaran (variatif), 2) mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, 3) mewujudkan proses pembelajaran aktif sehingga dapat menstimulus anak agar dapat membangun pengetahuannya (Jensen, 2008).

Teori perkembangan oleh Piaget, anak yang berusia 9 hingga 12 tahun termasuk pada tahap *operational concrete*. Tahap tersebut bertujuan untuk mengetahui objek apa saja yang digunakan oleh anak dan kemampuannya dalam menyelesaikan suatu masalah (Jarvis, 2011: 149-150), sedangkan dalam teori konstruktivisme menurut Vygotsky, proses pembelajaran dapat dikatakan efektif jika difokuskan pada anak hingga mencapai tahap kedua, yakni tahap di mana pekerjaan yang kompleks bisa diatasi secara individu tetapi juga bisa diatasi bersama orang yang lebih ahli dalam mengerjakan tugas tersebut atau orang yang lebih dewasa (Taylor, 1993). Pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pendidikan dasar dan menengah memerlukan keterampilan abad ke-21. Maka, dirumuskanlah tiga kategori besar yakni literasi dasar, kompetensi dan kualitas karakter yang memuat 16 kemampuan. Dalam beberapa keterampilan tersebut, dapat diringkas bahwa keterampilan yang perlu dimiliki adalah berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreativitas, berkomunikasi, berkolaborasi, multikultur sebagai strategi untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial yang melibatkan etika dan budaya, dan karakter yang perlu dikembangkan (*World Economic Forum*, 2015: 25).

Buku pedoman permainan tradisional merupakan salah satu upaya untuk menjawab kebutuhan akan model pembelajaran guna meningkatkan karakter toleransi bagi anak umur 9-12 tahun. Buku pedoman ini memberikan gambaran dan contoh-contoh permainan tradisional sekaligus panduan untuk mengembangkan sendiri kegiatan dengan mengambil permainan tradisional yang dikenal. Buku pedoman ini juga memberikan gambaran untuk mengembangkan

permainan tradisional dengan berbagai perspektif teori perkembangan anak. Mulai dari anak bisa belajar secara efektif sesuai dengan konsep perkembangan anak oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran berbasis otak, proses pembelajaran yang disesuaikan oleh tuntutan pada abad 21, serta pendidikan karakter. Permainan tradisional dipilih oleh peneliti berdasarkan riset yang melakukan pengkajian tentang peningkatan karakter toleransi anak. Sikap toleransi siswa dikembangkan lewat program pendidikan karakter yang ada di sekolah (Taufan dan Sapriya, 2018). Di sekolah dasar, nilai toleransi dikembangkan lewat proses belajar dan mengajar model tematik (Risdiyanto, Suabuan, dan Isya, 2020). Nilai-nilai toleransi dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah (Usman dan Widyanto, 2019). Selain itu, permainan tradisional dipilih berdasarkan hasil riset relevan yang mengkaji tentang keberadaan permainan yang tradisional di berbagai daerah. Di sekolah, permainan tradisional digunakan sebagai media pembelajaran Penjas. (Anggita, Mukkaromah, dan Ali, 2018). Lewat permainan engklek, model pembelajaran bisa dikembangkan guna menstimulus perkembangan anak Munawaroh, 2017). Kemampuan dasar anak ditingkatkan melalui permainan tradisional (Saputra dan Ekawati, 2017). Berdasarkan hasil riset relevan, dipilih beberapa permainan tradisional oleh periset. Permainan itu berasal dari wilayah Indonesia yang beragam dan tentunya sudah jarang dimainkan dan permainan tersebut dapat membantu anak untuk meningkatkan sikap toleransinya.

Riset terdahulu lebih banyak berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan saja untuk mengembangkan produk. Kebaruan riset ini dibandingkan dengan riset-riset terdahulu dapat diuraikan dalam beberapa komponen, yakni 1) multidimensi. Riset ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan berdasarkan teori pembelajaran berbasis otak, teori perkembangan anak oleh Vygotsky dan Piaget, pendekatan berbasis ketentuan pembelajaran abad ke-21, dan pendekatan berbasis multikultur; 2) konsentris. Riset ini disebut menggunakan model konsentris karena mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan (*in finem omnia*, semua untuk satu tujuan) yang terbagi dalam tiga wilayah, yakni inti (pendidikan karakter toleransi dengan sepuluh indikator), pendukung (permainan tradisional), dan pengaya (pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator); 3) gradualitas. Instrumen pengambilan data dalam riset ini mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang dapat dilihat melalui pilihan jawaban yang tersedia dalam rentang ukuran 1-4, yakni mulai dari unsur non-karakter (skor 1), unsur kognitif (skor 2), unsur afektif (skor 3), dan unsur tindakan (skor 4).

Riset ini terbatas untuk pengembangan buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan sikap toleransi anak umur 9-12 tahun. Dalam riset ini, karakter toleransi didefinisikan sebagai kebajikan berharga yang bisa membuat anak tidak membedakan dan saling menghargai antar suku, gender, budaya, keyakinan, keterampilan, atau jenis kelamin yang berbeda (Borba, 2008: 232). Seseorang telah memiliki sikap toleransi jika memiliki sepuluh indikator karakter yakni menolak perbuatan intoleransi, bertoleransi terhadap orang lain, menghormati orang lain, terbuka terhadap orang lain, tidak suka ketika seseorang direndahkan, menghindari komentar yang merendahkan, tidak mengotak-ngotakkan atau membuat stereotip, mau menerima siapa saja dan ramah, bangga pada budaya dan tradisi sendiri, dan memusatkan pada hal positif orang lain (Borba, 2008: 233). Tujuan riset ini, yaitu 1) dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter toleransi anak berumur 9-12 tahun, 2) mengenali kualitas buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter toleransi, dan 3) mengenali pengaruh atau efek penggunaan buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter toleransi bagi anak umur 9-12 tahun.

Metode

Riset ini memanfaatkan metode *Research and Development (R & D)* jenis ADDIE. Terdapat dua objek dalam riset ini, yakni buku pedoman permainan tradisional yang menjadi variabel bebas serta karakter toleransi menjadi variabel terbatas. Uji coba secara terbatas dilakukan di daerah Sleman, Yogyakarta. Subjek yang terlibat di uji coba terbatas adalah enam anak yang terdiri atas tiga laki-laki serta tiga perempuan yang memiliki rentang umu 9 hingga 12 tahun. Digunakan prosedur pengembangan dalam riset ini dan disesuaikan juga dengan tahapan ADDIE yang merupakan akronim dari langkah pertama *Analyze*, langkah kedua *Design*, langkah ketiga *Develop*, langkah keempat *Implement*, dan langkah kelima *Evaluate*. Tahap-tahap ADDIE ditunjukkan pada gambar yang ada di bawah.



Gambar 1. Desain Inklusif Riset

Tahap pertama adalah analyze. Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui adanya permasalahan antara ekspektasi tentang pendidikan untuk karakter toleransi yang diharapkan dengan praktik yang sebenarnya terjadi. Tahap ini melibatkan tujuh guru SD yang tersertifikasi dari berbagai wilayah kabupaten. Analisis kebutuhan dilakukan di daerah yang berbeda-beda agar memiliki gambaran yang lebih komprehensif pada praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Tahap kedua adalah design. Tahap ini merupakan tahap perancangan yang bertujuan untuk merumuskan solusi pembelajaran yang relevan, dalam hal ini adalah buku pedoman permainan tradisional. Buku pedoman tersebut dikembangkan sebagai tindak lanjut dari beberapa temuan yang diperoleh dalam analisis kebutuhan. Buku pedoman permainan tradisional disusun dengan sepuluh indikator, yakni variety, stimulation, menyenangkan, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, dan toleransi.

Tahap ketiga adalah develop. Tahap ini merupakan tahap yang bertujuan untuk mengembangkan sumber-sumber belajar, memvalidasi dan merevisi draf rancangan buku pedoman, dan melakukan validasi untuk mendapatkan balikan agar produk dapat diperbaiki sebelum diimplementasikan secara konkret. Validasi yang digunakan adalah validitas permukaan dan validitas isi. Validator yang dilibatkan dalam validasi kelayakan buku pedoman ini adalah tiga guru SD yang sudah tersertifikasi, dua dosen yang memiliki latar belakang kesenian, dan dua orang budayawan. Tahap keempat adalah implement. Tahap ini merupakan tahap untuk uji coba buku pedoman terhadap subjek riset. Subjek riset ini dibatasi hanya pada enam anak berumur 9 hingga 12 tahun yang tinggal di Sleman, Yogyakarta. Buku pedoman ini adalah solusi yang diyakini mampu mengatasi kesenjangan yang ada dalam pembelajaran.

Tahap kelima adalah evaluate. Tahap ini adalah tahap terakhir guna mengukur seberapa baik produk yang dikembangkan terhadap karakter toleransi anak melalui evaluasi formatif berupa tes 10 soal pilihan ganda dan evaluasi sumatif berupa 10 soal yang digunakan dalam pretest (dilakukan sebelum implementasi permainan) dan posttest (dilakukan setelah implementasi permainan). Sebelum dan sesudah mengimplementasikan lima permainan tradisional, anak diberikan pretest dan posttest guna melihat adanya peningkatan karakter toleransi.

Teknik tes dan nontes digunakan dalam riset ini sebagai cara untuk mengumpulkan data. Soal-soal mengenai karakter toleransi diberikan sebagai penilaian secara formatif dan penilaian secara sumatif (teknik tes). Sedangkan teknik nontes berupa kuesioner tertutup dan terbuka diberikan kepada guru sebagai analisis kebutuhannya. Teknik analisis data dalam tahap analyze dan tahap develop menggunakan skala Likert (1-4). Pada tahap evaluate, dipakai IBM SPSS Statistics 26 for Windows dalam interval keyakinan 95% untuk dua ekor sebagai cara untuk menganalisis data yang ada.

Hasil

Hasil riset ini menjelaskan tentang hasil implementasi melalui serangkaian pengembangan jenis ADDIE, yakni langkah awal *Analyze*, langkah kedua *Design*, langkah ketiga *Develop*, langkah keempat *Implement*, dan langkah akhir *Evaluate*. Penjelasan lebih rinci diuraikan pada serangkaian pengembangan jenis ADDIE.

Analyze

Pada langkah awal ini, instrumen berupa angket terbuka dan angket tertutup dipakai sebagai cara guna menganalisis kebutuhan. Kuesioner tersebut diisi tujuh guru Sekolah Dasar dengan ketentuan telah tersertifikasi pendidik profesional serta berada dalam lima wilayah kabupaten dan yang menjadi tambahannya ialah Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Cilacap.

Hasil analisis kebutuhan memperlihatkan rerata skor yang didapatkan oleh karakter toleransi ialah 1,77 (rentang ukuran 1-4) dan tergolong "Sangat kurang baik". Penyebabnya adalah karena belum banyak upaya yang dilakukan secara konkret dan media yang digunakan pendidik di sekolah guna meningkatkan sikap toleransi. Kendala yang dihadapi guru untuk mengembangkan karakter toleransi di sekolah yakni kemampuan guru yang terbatas, waktu yang terbatas untuk mengupayakan pengembangan karakter, siswa yang terlalu candu akan teknologi terutama game online, dan kurangnya ketersediaan buku pedoman untuk menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan karakter toleransi. Berdasarkan hal tersebut, periset merangkum bahwa peningkatan karakter toleransi masih kurang diimplementasikan dan kurang inovatif, sehingga terlihat adanya gap atau kesenjangan dalam pengembangan karakter toleransi yang diidealkan dengan yang senyatanya terjadi di sekolah. Untuk itu, buku pedoman permainan tradisional dirancang untuk mengatasi gap tersebut. Buku ini diyakini dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut.

Design

Tahap ini dilakukan setelah menemukan gap atau kesenjangan yang sudah diuraikan dalam tahap analyze. Pada tahap ini, produk dirancang berdasarkan kriteria buku pedoman yang berisi beberapa halaman, yakni 1) cover buku pedoman, 2) di bagian awal buku berisi halaman hak cipta, nomor *International Standard Book Number* (ISBN), halaman prakata, dan daftar isi, 3) di bagian isi buku terdapat teori-teori pembelajaran efektif, yakni teori pembelajaran yang berdasarkan pada kinerja otak (pikiran), teori konstruktivisme pada anak oleh Vygotsky maupun

Piaget, keterampilan yang menjadi kebutuhan di abad ke-21, serta karakter toleransi. Selain itu juga terdapat beberapa teori lainnya, yakni cara memilih permainan yang sesuai, cara mengembangkan permainan, cara mengembangkan karakter toleransi, cara Menyusun evaluasi sesuai perkembangan karakter, dan lima contoh permainan tradisional. Permainan yang dipilih adalah *Tarik-Tarikan Tali*, *Setegur Sayak*, *Pungut Puntung*, *Bincilan*, dan *Malekenting*, dan 4) bagian akhir buku berisi daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, dan biodata penulis. Buku ini juga dilengkapi dengan lagu-lagu daerah asal permainan yang sudah dimodifikasi serta soal-soal *pretest* dan *posttest* sebagai pengukur peningkatan karakter toleransi melalui permainan tradisional. Berikut ini adalah beberapa bagian dari dalam buku.



Sampul Depan

DAFTAR ISI	
BAGIAN PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Tujuan dan Sasaran	2
3. Manfaat	3
4. Ruang Lingkup	4
5. Sistematika	5
BAGIAN KERTAS	
1. Permainan Tradisional	1
2. Permainan Tradisional	2
3. Permainan Tradisional	3
4. Permainan Tradisional	4
5. Permainan Tradisional	5
6. Permainan Tradisional	6
7. Permainan Tradisional	7
8. Permainan Tradisional	8
9. Permainan Tradisional	9
10. Permainan Tradisional	10
11. Permainan Tradisional	11
12. Permainan Tradisional	12
13. Permainan Tradisional	13
14. Permainan Tradisional	14
15. Permainan Tradisional	15
16. Permainan Tradisional	16
17. Permainan Tradisional	17
18. Permainan Tradisional	18
19. Permainan Tradisional	19
20. Permainan Tradisional	20
21. Permainan Tradisional	21
22. Permainan Tradisional	22
23. Permainan Tradisional	23
24. Permainan Tradisional	24
25. Permainan Tradisional	25
26. Permainan Tradisional	26
27. Permainan Tradisional	27
28. Permainan Tradisional	28
29. Permainan Tradisional	29
30. Permainan Tradisional	30
31. Permainan Tradisional	31
32. Permainan Tradisional	32
33. Permainan Tradisional	33
34. Permainan Tradisional	34
35. Permainan Tradisional	35
36. Permainan Tradisional	36
37. Permainan Tradisional	37
38. Permainan Tradisional	38
39. Permainan Tradisional	39
40. Permainan Tradisional	40
41. Permainan Tradisional	41
42. Permainan Tradisional	42
43. Permainan Tradisional	43
44. Permainan Tradisional	44
45. Permainan Tradisional	45
46. Permainan Tradisional	46
47. Permainan Tradisional	47
48. Permainan Tradisional	48
49. Permainan Tradisional	49
50. Permainan Tradisional	50
51. Permainan Tradisional	51
52. Permainan Tradisional	52
53. Permainan Tradisional	53
54. Permainan Tradisional	54
55. Permainan Tradisional	55
56. Permainan Tradisional	56
57. Permainan Tradisional	57
58. Permainan Tradisional	58
59. Permainan Tradisional	59
60. Permainan Tradisional	60
61. Permainan Tradisional	61
62. Permainan Tradisional	62
63. Permainan Tradisional	63
64. Permainan Tradisional	64
65. Permainan Tradisional	65
66. Permainan Tradisional	66
67. Permainan Tradisional	67
68. Permainan Tradisional	68
69. Permainan Tradisional	69
70. Permainan Tradisional	70
71. Permainan Tradisional	71
72. Permainan Tradisional	72
73. Permainan Tradisional	73
74. Permainan Tradisional	74
75. Permainan Tradisional	75
76. Permainan Tradisional	76
77. Permainan Tradisional	77
78. Permainan Tradisional	78
79. Permainan Tradisional	79
80. Permainan Tradisional	80
81. Permainan Tradisional	81
82. Permainan Tradisional	82
83. Permainan Tradisional	83
84. Permainan Tradisional	84
85. Permainan Tradisional	85
86. Permainan Tradisional	86
87. Permainan Tradisional	87
88. Permainan Tradisional	88
89. Permainan Tradisional	89
90. Permainan Tradisional	90
91. Permainan Tradisional	91
92. Permainan Tradisional	92
93. Permainan Tradisional	93
94. Permainan Tradisional	94
95. Permainan Tradisional	95
96. Permainan Tradisional	96
97. Permainan Tradisional	97
98. Permainan Tradisional	98
99. Permainan Tradisional	99
100. Permainan Tradisional	100

Daftar Isi



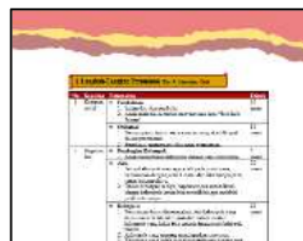
Sampul Belakang

Develop

Tahap ini adalah tahap di mana produk yang sudah dirancang dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan yang terjadi. Pengembangan produk dan validasi melalui *expert judgement* merupakan dua bagian yang diteliti dalam tahap ini. Buku pedoman dikembangkan dengan menguraikan beberapa hal di dalamnya, yakni pengantar yang berisi sejarah permainan, sasaran permainan, *prasyarat* yang perlu diperhatikan sebelum mengimplementasikan permainan, jumlah pemain, usia pemain, serta peralatan yang dibutuhkan dalam permainan. Buku ini juga dilengkapi dengan langkah-langkah permainan, soal-soal refleksi dan latihan soal yang dikembangkan berdasarkan sepuluh indikator karakter toleransi, serta keterangan tambahan berupa sistematika permainan, ilustrasi langkah-langkah permainan, gambar alat dan bahan, sistem penskoran, dan lagu daerah yang liriknya sudah diubah menjadi kalimat-kalimat mengenai karakter toleransi. Berikut ini adalah beberapa tampilan permainan yang dikembangkan.



Pengantar



Langkah-Langkah Permainan



Lembar Refleksi

Validitas permukaan dan validitas isi digunakan untuk memvalidasi buku pedoman. Validator tersebut adalah dua dosen dengan latar belakang kesenian, satu dosen dengan latar belakang psikologi, satu praktisi budayawan, dan tiga guru SD yang tersertifikasi. Instrumen validasi menggunakan skala Likert 1-4, di antaranya ialah tidak setuju jika menempati skor 3, kurang setuju jika menempati skor 2, setuju jika menempati skor 3, dan dapat dikatakan sangat setuju jika menempati skor 4. Terdapat dua jenis validitas dalam validasi permukaan, yaitu

validitas kriteria buku pedoman dan validitas karakteristik buku pedoman. Tujuan validasi kriteria dan karakteristik buku pedoman adalah untuk mengetahui seberapa besar kualitas buku pedoman sudah memenuhi indikator-indikator dalam kriteria dan karakteristik buku pedoman. Berikut adalah data hasil validasi kriteria buku pedoman.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Permukaan 1

No	Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)							Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	
1		Cover buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
2	Kriteria Buku Pedoman	Bagian awal buku	3,67	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67	3,91
3	Permainan Tradisional	Bagian isi buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
4		Bagian akhir buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Rerata			3,92	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,92	3,98

Berdasarkan tabel hasil validitas permukaan 1, dapat diringkas bahwa indikator *cover*, indikator bagian isi, serta indikator bagian akhir pada buku tersebut memperoleh skor tertinggi yakni 4,00. Sedangkan skor terendahnya ada dalam indikator bagian awal buku yang memperoleh skor 3,91. Rerata total dari hasil analisis validitas permukaan 1 memperoleh skor sebesar 3,98 yang tergolong "Sangat baik" (lihat tabel 2).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif dan Rekomendasi

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

Berikutnya, dilakukan uji validitas permukaan 2 guna mengetahui kualitas buku telah memenuhi indikator-indikator karakteristik buku pedoman. Di bawah ini merupakan penjelasan hasil uji validitas permukaan 2.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Permukaan 2

No	Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)							Rerata	Catatan
			1	2	3	4	5	6	7		
1	Karakteristik Buku Pedoman Permainan Tradisional	Self-instructional	4,00	4,00	3,83	4,00	4,00	4,00	3,67	3,93	Akan lebih baik jika mencantumkan link url lagu yang digunakan untuk bermain
		Self-contained	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	-
		Stand-alone	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3	3,71	-
		Adaptif	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	-
		User friendly	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	-
Rerata			4,00	4,00	3,97	4,00	3,8	4,00	3,73	3,93	-

Berdasarkan tabel hasil uji validitas permukaan 2, dapat diringkas baik indikator *self-contained*, indikator adaptif, maupun indikator *user friendly* mendapatkan skor paling besar yakni 4,00. Sedangkan skor terendah ada dalam indikator *stand alone* dengan skor 3,71. Rerata total yang didapatkan adalah 3,93 yang tergolong "Sangat baik" serta mendapatkan dukungan "Tidak perlu revisi" (lihat tabel 2).

Selanjutnya, guna mengetahui kualitas isi dalam buku pedoman telah disesuaikan dengan sepuluh prinsip pembelajaran yang efektif dilakukan identifikasi validitas isi. Di bawah ini merupakan penjelasan hasil uji validitas isi buku pedoman

Tabel 4. Hasil Uji Validitas isi

No	Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)							Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Pembelajaran yang Efektif	Variety	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,86
2		Stimulation	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,86
3		Menyenangkan	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
4		Concrete operational	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
5		Critical thinking	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
6		Creativity	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
7		Communication	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
8		Collaboration	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
9		Multicultural	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	3,95
10		Karakter toleransi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Rerata			4,00	4,00		3,97	4,00	4,00	3,97	

Berdasarkan tabel uji validitas isi, dapat diringkas bahwa indikator menyenangkan, *concrete operational*, *critical thinking*, *creativity*, *communication*, *collaboration*, dan karakter toleransi yang memperoleh skor tertinggi yakni 4,00. Sedangkan skor terendah ada dalam indikator *variety* dan *stimulation*, dengan skor sebesar 3,86. Rerata total dari output identifikasi validitas isi ini mendapatkan skor sebesar 3,97 yang tergolong “Sangat baik” dan mendapatkan dukungan “Tidak perlu revisi” (lihat tabel 2). Skor dalam hasil uji validitas isi dan validitas permukaan diuraikan pada tabel di bawah.

Tabel 5. Resume Hasil Validasi Melalui Expert Judgement

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,98	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,93	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,97	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata total		3,96	Sangat baik	Tidak perlu revisi

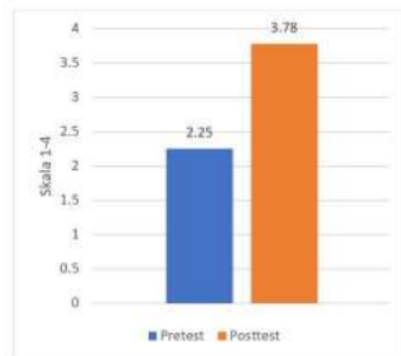
Tabel di atas memperlihatkan hasil validasi melalui *expert judgement* memperoleh rerata skor total 3,96 yang tergolong “Sangat baik” serta mendapatkan dukungan “Tidak perlu revisi”. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi yang dibuat oleh peneliti sudah memenuhi indikator-indikator kriteria buku pedoman, karakteristik buku pedoman, dan pembelajaran yang efektif yang sesuai dengan teori pendidikan.

Implement

Tahap ini adalah tahap di mana buku pedoman diujicobakan secara terbatas dengan mengikutsertakan enam anak yang di antaranya adalah laki-laki sebanyak tiga orang serta perempuan sebanyak tiga orang. Umur mereka beragam, yaitu 9 hingga 12 tahun. Lokasi yang digunakan untuk uji coba buku pedoman ini adalah daerah Sleman, Yogyakarta. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap *implement* adalah menyusun langkah-langkah permainan, jadwal berlangsungnya permainan, mempersiapkan anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan, menginstruksi anak-anak mengenai langkah-langkah permainan, dan memberitahu anak-anak agar siap mengikuti permainan yang dilakukan. Uji coba buku pedoman permainan tradisional ini dilakukan sebanyak satu kali di setiap permainannya.

Evaluate

Tahap terakhir yakni *evaluate* bertujuan guna melihat seberapa besar penerapan buku pedoman permainan tradisional dapat berefek karakter toleransi anak berumur 9-12 tahun. Soal-soal formatif dikerjakan oleh anak pada setiap akhir implementasi permainan tradisional. Mereka diarahkan untuk mengisi 10 soal pilihan ganda yang disusun menurut sepuluh indikator karakter toleransi. Berdasarkan hasil evaluasi formatif diketahui bahwa rerata skor evaluasi formatif memperoleh skor 3,69. Terlihat bahwa pada soal formatif ada peningkatan skor pada setiap permainannya. Berikutnya, peningkatan hasil evaluasi sumatif dapat ditunjukkan dalam grafik berikut.



Gambar 2. Peningkatan Pretest ke Posttest

Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwa skor *pretest* memperoleh skor 2,25 dan *posttest* memperoleh skor 3,78 (rentang ukuran 1-4). Dari kedua skor tersebut terjadi kenaikan skor sebesar 68%. Hasil rerata pretest maupun posttest digunakan sebagai data awal untuk identifikasi normalitas distribusi data, identifikasi signifikansi, identifikasi effect size, dan identifikasi efektivitas.

Guna memeriksa data yang ada dapat terdistribusi secara normal, digunakanlah identifikasi normalitas distribusi data. Data yang ada diteliti menggunakan Shapiro Wilk test. Distribusi data yang ada dapat dikatakan normal bila $p > 0,05$. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai hasil identifikasi normalitas distribusi data.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	P	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,863	0,201	Normal
	Posttest	0,921	0,514	Normal

Berdasarkan gambar tersebut, diperlihatkan rerata dari *pretest* yaitu $M(6) = 0,863$ serta $p = 0,201$ ($p > 0,05$), lalu rerata dari *posttest* yaitu $M(6) = 0,921$ serta $p = 0,514$ ($p > 0,05$). Melalui data di atas dapat diringkas berarti kedua data terdistribusi secara normal. Selanjutnya dilakukan *parametric statistics* yaitu dengan menggunakan *paired samples t test*.

Model riset *pre-experimental* yang memiliki tipe *the one group pretest-posttest design* dipakai guna identifikasi signifikansi pada data *pretest* maupun data *posttest* karena hanya mengikutsertakan satu kelompok saja (Cohen, Manion, dan Morrison, 2007: 282). Rerata skor antara *pretest* maupun skor *posttest* terlihat tidak adanya disimilaritas secara signifikan pada hipotesis statistik H_{null} yang digunakan. Tolak ukur yang dipakai guna menolak H_0 ialah bila $p < 0,05$. Penjelasan lebih spesifik ada pada hasil identifikasi statistik.

Tabel 7. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan Pretest dan Posttest

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	27,490	0,000	Signifikan

Dari gambar di atas, dapat diringkas bahwa output kajian *paired samples t test* memperlihatkan skor rerata hasil *posttest* ($M = 3,783$, $SE = 0,0543$) yang lebih besar daripada skor rerata hasil *pretest* ($M = 2,250$, $SE = 0,0671$). Skor tersebut berbeda secara signifikan karena $t(5) = 27,490$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Output di atas menunjukkan penolakan H_{null} . Maka dari itu, implementasi buku pedoman tradisional memiliki efek pada karakter toleransi. Meskipun demikian, signifikansi efek buku pedoman permainan tradisional belum memberikan gambaran seberapa besar efek tersebut. Artinya, diperlukan identifikasi besar efek perlakuan.

Berikutnya, identifikasi besar efek perlakuan (*effect size*) bertujuan guna memeriksa signifikansi efek dari suatu perlakuan dengan statistik dan pentingnya efek tersebut (Field, 2009: 56). Output koefisien korelasi Pearson r dalam riset ini adalah 0,997 atau sama dengan 99,34% dan tergolong "Efek besar". Artinya, penerapan buku pedoman permainan tradisional dapat menjelaskan 99,34% perubahan pada toleransi anak. Meskipun demikian, hal tersebut belum memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai implementasi buku pedoman permainan tradisional secara efektif untuk menumbuhkan karakter toleransi. Artinya, perlu adanya analisis *N-gain score* guna melihat pengaruh dari implementasi buku pedoman.

Berikutnya, dilakukan uji efektivitas peningkatan skor dengan cara analisis *N-gain score*. Hal tersebut dilakukan guna melihat gambaran implementasi buku pedoman. Analisis *N-gain score* ini mempunyai interval keyakinan 95%. Berikut penjelasan mengenai output uji *N-gain score*.

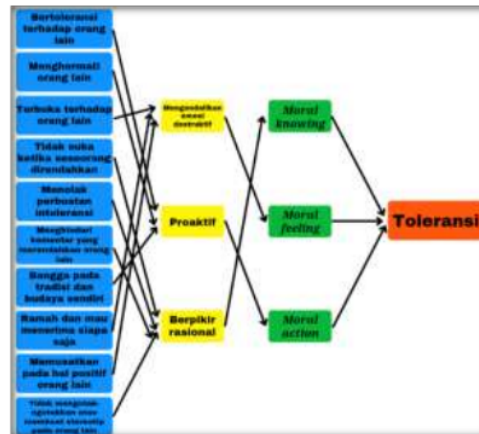
Tabel 8. Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Pretest	2,250	1-4	7,10476	87,885	Tinggi
Posttest	3,783				

Tabel tersebut menunjukkan *N-gain score* adalah 87,885% yang tergolong memiliki efek "Tinggi". Berdasarkan hasil refleksi kegiatan uji coba terbatas, anak-anak merasa senang saat mengikuti permainan tradisional. Mereka mau menerima siapa saja ketika kelompok dipilih secara acak, saling menghargai walaupun berbeda umur dan jenis kelamin, tidak mendiskriminasi kelompok yang kalah jika kelompoknya menang, dan semakin cinta dengan budaya Indonesia melalui permainan tradisional yang sudah dimainkan. Selain itu, kuesioner terbuka yang diberikan kepada orang tua memperoleh hasil bahwa harapan mereka terhadap kegiatan pengembangan karakter toleransi melalui permainan tradisional adalah mereka ingin anak-anak tidak saling membedakan teman, menghargai teman, dan lebih mengenai kebudayaan Indonesia yaitu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Ada beberapa perubahan sikap toleransi yang ditunjukkan oleh anak, yakni anak yang dulu hanya mau bermain bersama teman yang dekat dengannya saja justru saat ini lebih terbuka dan mau bermain dengan siapa saja, anak menjadi lebih cinta dengan budayanya sendiri yang salah satunya adalah permainan tradisional, dan penggunaan *gadget* pada anak-anak juga semakin berkurang karena mereka sudah mengenal permainan tradisional yang lebih menyenangkan. Orang tua berpendapat bahwa kegiatan pengembangan karakter toleransi melalui permainan tradisional ini juga perlu diintegrasikan dalam kegiatan di sekolah agar anak-anak bisa lebih banyak melakukan kegiatan yang aktif, dapat meminimalisir terjadinya diskriminasi antar teman, menjadikan anak cinta dengan budayanya sendiri, dan tentunya dapat mengasah karakter toleransi anak.

Pembahasan

Pada riset ini digunakan analisis semantik guna mengidentifikasi kata kunci berdasarkan beberapa makna. Analisis semantik merupakan analisis untuk memperlihatkan makna yang tampak dalam kesatuan bahasa dan guna menganalisis hubungan makna yang satu dengan yang lainnya (Scott, 2009). Untuk itu, setiap indikator karakter toleransi dihubungkan ke dalam rumpun makna (Lickona, 1991). Berikut adalah hasil dari diagram analisis semantik.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik

Berdasarkan diagram di atas dapat diringkas bahwa indikator-indikator toleransi menurut kajian Borba (2008) dikelompokkan menjadi tiga subvariabel, yakni berpikir rasional, mengendalikan emosi destruktif, dan proaktif. Subvariabel itu dikategorikan lagi hingga tiga unsur, yakni dimensi rasa, dimensi cipta, dan dimensi karsa. Indikator menolak perbuatan intoleransi, tidak suka ketika seseorang direndahkan, tidak mengotak-ngotakkan atau membuat stereotip pada orang lain, dan menghindari komentar yang menjatuhkan orang lain masuk dalam subvariabel berpikir rasional dan komponen *moral knowing*. Indikator memusatkan pada hal positif orang lain, terbuka terhadap orang lain, serta ramah dan mau menerima siapa saja masuk dalam subvariabel mengendalikan emosi destruktif dan komponen *moral feeling*. Indikator bertoleransi terhadap orang lain, menghormati orang lain, dan bangga pada tradisi dan budaya sendiri masuk dalam subvariabel proaktif dan komponen *moral action*. Secara keseluruhan, pengelompokan indikator tersebut mengarah pada karakter toleransi secara utuh.

Cara induktif digunakan dalam kajian dan pembahasan hasil riset melalui beberapa tahap, yakni 1) memetakan kata utama berdasarkan setiap kalimat pernyataan, 2) mengkategorikan kelompok tema-tema yang lebih universal, 3) mengkategorikan kelompok pada unsur karakter cipta (pengetahuan), rasa (perasaan), dan karsa (tindakan), dan 4) pendekatan intervensi pada satu karakter toleransi.

Riset ini dilaksanakan berdasarkan prinsip pembelajaran yang efektif dan menghasilkan temuan yakni buku pedoman yang dibuat berdasarkan sepuluh prinsip pembelajaran yang efektif, yakni *variety*, *stimulation*, menyenangkan, *concrete operational*, *critical thinking*, *creativity*, *communication*, *collaboration*, *multicultural*, dan toleransi. Prinsip pembelajaran yang efektif ini didapatkan dari teori pembelajaran berbasis otak, teori perkembangan anak dari Vygotsky dan Piaget, keterampilan abad ke-21, dan karakter toleransi.

Indikator variety yang ditunjukkan dalam buku pedoman permainan tradisional adalah pada contoh permainan yang digunakan dari wilayah di Indonesia yang berbeda-beda. Keberagaman lain dapat diperlihatkan berdasarkan lagu daerah berbeda yang dinyanyikan bersama, pengerjaan soal-soal tentang karakter toleransi, pengisian lembar refleksi, mendengarkan instruksi, dan bermain. Indikator stimulation dapat diketahui ketika melibatkan panca indera anak dalam melihat, mendengarkan, berbicara, mendengarkan, dan melakukan suatu permainan. Hal tersebut bisa dilihat dari reaksi anak dalam mengikuti kegiatan permainan.

Indikator concrete operational dapat diketahui dari peralatan yang dipakai saat implementasi permainan dan lingkungan yang tercipta adalah lingkungan yang diciptakan dari anak-anak tersebut. Indikator berpikir kritis dapat diketahui dari pengerjaan soal pilihan ganda pada instrumen formatif, pretest, dan posttest yang dikerjakan oleh anak yang ikut serta pada implementasi permainan. Indikator creativity dapat diketahui dari strategi yang digunakan oleh setiap anak dalam melakukan permainan dan pengisian lembar refleksi melalui gambar, cerita, pantun, atau karya lainnya yang dapat dibuat.

Indikator communication dapat diketahui dari kegiatan bernyanyi, penyampaian pesan dan makna permainan, serta mendengarkan instruksi atau penjelasan permainan. Indikator collaboration dapat diketahui dari kegiatan permainan yang dilakukan dengan berkelompok. Indikator multiculture dapat diketahui dari contoh permainan tradisional dari lima daerah di Indonesia, yakni Tarik-tarikan Tali dari Bengkulu, Setegur Sayak dari Jambi, Pungut Puntung dari Sumatera Selatan, Bincilan dari Jawa Tengah, dan Malekenting dari Bali yang dilengkapi oleh lagu dari daerah setiap permainan.

Indikator terakhir adalah karakter toleransi yang dapat diketahui mulai dari kegiatan mengisi *pretest* dan *posttest*, mengisi lembar refleksi dan bermain. Perubahan karakter toleransi pada anak dapat dilihat melalui kegiatan-kegiatan tersebut, sehingga dapat diketahui apakah kegiatan pengembangan karakter melalui buku pedoman permainan tradisional ini dapat mengembangkan karakter toleransi dalam diri anak. Adapun indikator-indikator toleransi yang dapat dikembangkan di antaranya 1) menghormati orang lain, 2) bertoleransi terhadap orang lain, 3) memusatkan pada hal positif orang lain, 4) terbuka terhadap orang lain, 5) tidak mengotak-ngotakkan atau membuat stereotip pada orang lain, 6) bangga pada tradisi dan budaya sendiri, 7) tidak suka ketika seseorang direndahkan, 8) menolak perbuatan intoleransi, 9) menghindari komentar yang merendahkan orang lain, dan 10) ramah dan mau menerima siapa saja.

Ada beberapa riset terdahulu yang sejalan dengan riset ini. Riset tersebut meneliti tentang peningkatan karakter toleransi anak. Sikap toleransi murid dikembangkan lewat pendidikan karakter (Taufan dan Sapriya, 2018). Nilai toleransi dikembangkan lewat proses belajar mengajar tematik (Risdianto, Suabuana, dan Isya, 2020). Nilai-nilai toleransi dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah (Usman dan Widyanto, 2019). Selain itu, permainan tradisional dipilih berdasarkan hasil riset relevan yang meneliti tentang keberadaan permainan tradisional dari daerah yang beragam. Media pembelajaran Penjas di sekolah ditingkatkan dengan memakai permainan tradisional (Anggita, Mukkaromah, dan Ali, 2018). Model pembelajaran ditingkatkan lewat permainan engklek guna menstimulus perkembangan murid (Munawaroh, 2017). Kemampuan dasar anak ditingkatkan melalui permainan tradisional (Saputra dan Ekawati, 2017).

Riset ini juga mengandung tiga unsur yang membedakan dari riset terdahulu, yakni pertama adalah multidimensi. Riset ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan berdasarkan teori pembelajaran berdasarkan kinerja otak (pikiran), teori perkembangan pada anak dari Vygotsky maupun Piaget, pendekatan berdasarkan kebutuhan pengajaran pada abad ke-21,

serta multikultur. Unsur kedua dalam riset ini adalah konsentris. Riset ini disebut menggunakan model konsentris karena mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan (*in finem omnia*, semua untuk satu tujuan) yang terbagi dalam tiga wilayah, yakni 1) bagian pengaya. Dalam bagian ini terdapat sepuluh indikator pengembangan permainan tradisional, yakni *variety*, *stimulation*, menyenangkan, *concrete operational*, *critical thinking*, *creativity*, *communication*, *collaboration*, *multicultural*, dan toleransi. 2) bagian pendukung. Dalam bagian ini terdapat beberapa permainan tradisional yang dikembangkan dari berbagai daerah serta memiliki nilai-nilai karakter toleransi. Permainan yang dipilih adalah *Tarik-tarikan Tali* dari Bengkulu, *Setegur Sayak* dari Jambi, *Pungut Puntung* dari Sumatera Selatan, *Bincilan* dari Jawa Tengah, dan *Malekenting* dari Bali. 3) bagian inti. Dalam bagian ini terdapat sepuluh indikator yang dikembangkan dan menjadi tujuan dalam riset ini, yakni 1) menghormati orang lain, 2) bertoleransi terhadap orang lain, 3) memusatkan pada hal positif orang lain, 4) terbuka terhadap orang lain, 5) tidak mengotak-ngotakkan atau membuat stereotip pada orang lain, 6) bangga pada tradisi dan budaya sendiri, 7) tidak suka ketika seseorang direndahkan, 8) menolak perbuatan intoleransi, 9) menghindari komentar yang merendahkan orang lain, dan 10) ramah dan mau menerima siapa saja.

Unsur ketiga pada riset ini adalah gradualitas. Instrumen pengambilan data pada riset ini mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang dapat dilihat melalui pilihan jawaban yang tersedia dalam rentang ukuran 1-4, yakni mulai dari unsur non-karakter (skor 1), unsur kognitif (skor 2), unsur afektif (skor 3), dan unsur Tindakan (skor 4).

Kesimpulan

Dari hasil riset, ditunjukkan kesimpulan seperti pada uraian berikut ini.

- a. Buku pedoman yang menyertakan lima permainan tradisional bertujuan guna meningkatkan karakter toleransi anak umur 9-12 tahun menggunakan tahap-tahap jenis ADDIE, yakni langkah awal *Analyze*, langkah kedua *Design*, langkah ketiga *Develop*, langkah keempat *Implement*, dan langkah terakhir *Evaluate*. Buku pedoman yang menyertakan lima permainan tradisional bertujuan guna meningkatkan karakter toleransi anak umur 9-12 tahun tergolong "Sangat baik". Keseluruhan rerata output validasi dengan *expert judgement* yang mengikutsertakan tujuh validator menunjukkan skor sebesar 3,96 dan tergolong "Sangat baik" dengan dukungan "Tidak perlu revisi".
- b. Implementasi treatment buku pedoman memiliki efek terhadap karakter toleransi. Output kajian *paired samples t test* memperlihatkan rerata dari *posttest* yakni $M = 3,783$, $SE = 0,0543$ terlihat lebih besar daripada skor dari *pretest* ($M = 2,250$, $SE = 0,0671$) dengan memperlihatkan secara kontras disimilaritas yang signifikan yakni nilai $t(5) = 27,490$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan adanya penolakan terhadap H_{null} . Dapat diartikan bahwa implementasi buku pedoman berefek pada toleransi anak. Besar efek itu ialah $\mu = 0,997$ yang tergolong "Efek besar" atau sama dengan 99,34%. Artinya, implementasi buku pedoman bisa menguraikan 99,34% perubahan bentuk karakter toleransi.
- c. Keefektifan buku pedoman menunjukkan nilai ² *N-gain score* yakni 87,885% dengan kategori efektivitas "Tinggi" sesuai dengan kriteria Hake.

Daftar Pustaka

- Abiyuna, T., & Sapriya, S. (2018). Pelembagaan karakter toleransi siswa melalui program pendidikan berkarakter Purwakarta. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 17-29. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/1845>
- Anggita, G. M., Mukkaromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *Journal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3(2), 55-59. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/index>
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research methods in education (6th ed.)*. New York: Roudledge.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSSi (3th ed.)*. London: Sage.
- Institute, S. (2021). Pandemi lahan subur diskriminasi dan intoleransi. <https://setara-institute.org/pandemi-lahan-subur-diskriminasi-dan-intoleransi/>
- Jarvis, M. (2011). *Teori-teori psikologi, Cet X*. Bandung: Nusa Media.
- Jensen, E. (2008). *Brain-Based: Cara baru dalam pengajaran pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: Mendidik untuk membentuk karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2016). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19>
- Nurhikmah, & Hasanah, E. (2021). Manajemen pembelajaran berbasis lingkungan di Sekolah Dasar 07 Pekat NTB. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2), 272-281. <https://e-journal.my.id/jsdp/article/view/570>
- Risdianto, M. R., Suabuana, C., & Isya W. (2020). Penanaman nilai toleransi dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 54-64. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26329>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48-55. <https://online-journal.unja.ac.id/jpj/article/view/4796>
- Susilowati, Y. H., Sudrajat, A., & Padillah, E. (2021) Pengaruh kompetensi dan supervisi akademik terhadap kinerja guru SD N di Kecamatan Pamulang. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(2), 256-262. <https://e-journal.my.id/jsdp/article/view/510>
- Taylor. (1993). Vygotskian influences in mathematics education, with particular reference to attituded development. *Journal Focus on Learning Problems in Mathematics*, 15(2), 3-17. <https://link.springer.com/article/10.1007%2FBF03217243>
- Usman, M., & Widyanto, A. (2019). Internalisasi nilai-nilai toleransi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 1 Lhokseumawe, Aceh, Indonesia. *Jurnal of Islamic Education*, 2(1), 36-52. <https://jurnal.ar-rainry.ac.id/index.php/JIE/article/view/2939>
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education*. World Economic Forum.

Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Karakter Toleransi Anak

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	1%
2	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 Publication	1%
3	journal.upy.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Portland State University Student Paper	<1%
5	jurnal.stkipbjm.ac.id Internet Source	<1%
6	journal.um-surabaya.ac.id Internet Source	<1%

7

www.e-journal.my.id

Internet Source

<1 %

8

Melisa Melisa, Junaidi Junaidi. "KAPASITAS DUKUNG AKSIAL PONDASI BORED PILE MENURUT O'NEIL & REESE DAN COYLE & CASTELLO", Jurnal TeKLA, 2020

Publication

<1 %

9

ejournal.undiksha.ac.id

Internet Source

<1 %

10

matematika.fmipa.um.ac.id

Internet Source

<1 %

11

www.kaskus.co.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On