



Pengembangan Permainan Berlandaskan Nilai Karakter Keindonesiaan pada Siswa Sekolah Dasar

Erwin Putera Permana^{1*}, Frans Aditya Wiguna², Novita Dewi Rosalia³

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

³Sekolah Dasar Negeri 2 Puyung

erwinp@unpkediri.ac.id^{1*}, frans@unpkediri.ac.id², novita.dewi2324@gmail.com³

Abstrak

Di era globalisasi sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat, demikian yang terjadi di Indonesia Kekhawatiran masyarakat Indonesia sebagai masyarakat pluralistik berpotensi besar untuk mengalami konflik sosial, saat ini terbukti. Konflik politik berlatar SARA pada kasus Pilkada DKI Jakarta 2017 ditambah lagi keadaan politik pra maupun pasca pemilu 2019 adalah salah satu buktinya. Maka daripada itu pendidikan perlu ada pembaruan. Pembaruan yang dapat dilakukan yaitu pengembangan permainan berlandaskan penanaman karakter keindonesiaan. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan kuisisioner. Simpulannya permainan nilai karakter keindonesiaan perlu diterapkan pada pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis bahwa penerapan permainan di jenjang sekolah dasar memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang cukup tinggi. Selain itu permainan nilai karakter keindonesiaan dapat memacu semangat dan antusiasme siswa dalam memahami dan mengaplikasikan karakter keindonesiaan di jenjang sekolah dasar serta mampu menjawab kekhawatiran orang tua kepada anak tentang rendahnya nilai moral karena isu sara dan budaya modern.

Kata Kunci : Permainan, Nilai Karakter, Keindonesiaan

Abstract

In the current era of globalization, science and technology are developing rapidly, so what happens in Indonesia. Concerns of Indonesian people as a pluralistic society have great potential to experience social conflict, currently proven. The SARA political conflict in the 2017 DKI Jakarta Regional Election case plus the political situation before and after the 2019 election is one of the proofs. Therefore education needs to be renewed. The renewal that can be done is the development of the game based on the Indonesian character development. In this research development researchers used two types of data analysis techniques, namely quantitative and qualitative data analysis techniques. Whereas the development research model chosen was the research and education development model developed by Borg and Gall with data collection techniques through observation, questionnaires and questionnaires. In conclusion, the game of Indonesian character values needs to be applied to

Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri.

learning. This is evidenced from the results of the analysis that the implementation of the game at the elementary school level has a high level of validity and practicality. In addition, the play of Indonesian character values can stimulate the enthusiasm and enthusiasm of students in understanding and applying Indonesian characters at the elementary school level and being able to answer the concerns of parents to children about the low moral values due to sara and modern cultural issues.

Keywords : Games, Character Values, Indonesianness

PENDAHULUAN

Kekhawatiran masyarakat Indonesia sebagai masyarakat pluralistik berpotensi besar untuk mengalami konflik sosial, saat ini terbukti. Konflik politik berlatar SARA pada kasus Pilkada DKI Jakarta 2017 ditambah lagi keadaan politik pra maupun pasca pemilu 2019 adalah salah satu buktinya. Sementara itu, selama tahun-tahun terakhir ini, khususnya sesudah Indonesia mengalami krisis ekonomi dan politik mulai pertengahan tahun 1997, konflik sosial begitu banyak terjadi, misalnya konflik antara rakyat dan pemerintah, konflik antar ras, antar suku, antar pemeluk agama, antar penduduk desa, antar pemuda, dan bahkan antar pelajar. Konflik-konflik yang bersifat vertikal dan juga horizontal ini sering diikuti oleh kerusuhan, anarki, dan kekerasan.

Demi mencegah dan mengatasi konflik sosial horisontal, pendidikan memiliki peran penting. Pendidikan formal dapat mengembangkan program pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendidik para siswa untuk hidup bersama secara damai dan untuk melatih mereka menyelesaikan konflik secara konstruktif. Syaratnya adalah sejak dini mereka memahami kondisi dan karakteristik masyarakat bangsanya. Pemahaman nilai-nilai keberagaman tersebut menjadi dasar

wawasan keindonesiaan.

Berdasarkan fakta temuan dari observasi lapangan, yakni beberapa SD yang ada di wilayah Kediri Raya, terdapat beberapa permasalahan yaitu: 1) Siswa sekolah dasar lebih cepat perkembangan verbal tanpa dibarengi dengan karakter yang baik; 2) Adanya tuntutan orang tua yang menginginkan anaknya pandai secara kognitif dengan mengabaikan karakter yang baik; 3) Kegiatan pembelajaran terfokus pada pencapaian kompetensi. Hal ini rupanya sejalan dengan pendapat Aulina dalam (Dwiyanti, Khan, & Kurniawati, 2018) yang memaparkan permasalahan dalam penelitiannya, bahwa saat ini banyak ditemui sekolah-sekolah dasar terutama SD unggulan yang menjadikan kemampuan calistung sebagai tes pada penyaringan siswa baru masuk sekolah dasar. Hal ini mendorong lembaga pendidikan penyelenggaraan PAUD maupun orang tua secara aktif untuk mengajarkan kemampuan calistung dengan cara-cara pembelajaran di SD yang tidak sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Bermain bagi anak selain mendatangkan kegembiraan juga merupakan proses belajar yang menyebabkan terjadinya perkembangan pada berbagai aspek. Pernyataan ini juga sesuai dengan tulisan dalam penelitian

(Badu, 2011), bahwa bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan teman lainnya, mengenalkan konsep sederhana dan mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, sehingga membuat pembelajaran yang dilakukan sebagai kegiatan belajar yang sangat menyenangkan.

Bermain permainan pendidikan (*educational games*) dimana peserta mengasumsikan peran khusus sebagai pengambil keputusan, bertindak seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi dan tujuan tertentu sesuai aturan khusus (Nadia Akma Ahmad Zaki, Hafizul Fahri Hanafi, & Mohd Helmy Abd Wahab, 2009). Simulasi adalah permainan yang situasinya terstruktur sehingga lebih mendekati situasi nyata atau kejadian sebenarnya. Jadi penggunaan metode simulasi esensinya menyajikan bahan kajian melalui objek atau kegiatan pembelajaran yang bukan sebenarnya. Pengalaman belajar yang diperoleh dari permainan simulasi ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu. (Permana, 2018) mengartikan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan

yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar dan dilakukan secara sukarela.

(Faizah, Prinanda, Rahma, & Dara, 2018) juga menyatakan bahwa kegiatan bermain sama halnya dengan kegiatan bekerja bagi anak. Selain bermain bebas, anak-anak juga senang mengikuti permainan yaitu bermain dengan aturan yang dapat memberi tantangan untuk anak. Sejalan dengan hal tersebut, Smith (2010) menyatakan bahwa *“games can be distinguished from play by the presence of external rules: that means, rules that are established by convention, to a greater or lesser extent codified, and that provide constraints on what the game players can do”*. Apabila seorang anak tidak terpenuhi kebutuhannya akan bermain, maka akan ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang dapat dilihat ketika ia remaja (Musfiroh, 2003)

Pendidikan karakter hadir sebagai solusi untuk mengatasi berbagai pelik permasalahan di atas. Pendidikan karakter memang bukan sesuatu yang baru dalam pendidikan Kita, namun pendidikan karakter menjadi suatu solusi yang tepat sasaran karena pada dasarnya identitas bangsa yang berkarakter Pancasila sudah tertanam kuat bahkan semenjak zaman-zaman kerajaan hindu-buddha ada di Indonesia.

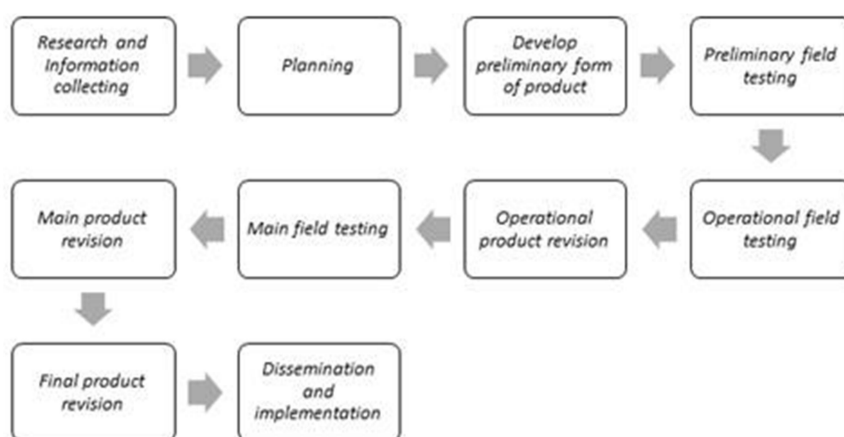
Kegiatan penerapan nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Berdasarkan beberapa penelitian dan latar belakang permasalahan perlu dikembangkan sebuah permainan

yang mampu menanamkan nilai karakter keindonesiaan. Diharapkan melalui permainan ini, anak akan memiliki dan menerapkan nilai-nilai karakter keindonesiaan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh akan

dijabarkan dalam bentuk deskriptif dan data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari data yang berupa kritik, saran dan angket yang diperoleh dari validator yaitu ahli bidang media, ahli bidang materi, guru dan siswa. Sedangkan model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983: 772) secara skematik di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian R & D menurut Borg dan Gall

Penelitian ini akan mengambil sampel Sekolah Dasar (SD), dengan memperhatikan karakteristik wilayah dan siswa. Pelaksanaan studi pendahuluan akan dilakukan di dua SD. Uji coba terbatas dilakukan di satu SD Negeri 2 Puyung, Sedangkan untuk pelaksanaan validasi menggunakan angket siswa, angket guru dan angket validator ahli.

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket dan kuesioner. Data kevalidan diperoleh dari empat ahli yaitu (ahli permainan, ahli bahasa, ahli media dan ahli pembelajaran). Skor penilaian yang diperoleh dari pengisian angket dianalisa menggunakan pengukuran skala likert yang nantinya akan dideskripsikan

secara kualitatif. Pengujian instrumen penelitian sangat berpengaruh terhadap mutu data penelitian yang akhirnya akan menentukan kualitas suatu penelitian. Oleh karena itu instrumen penelitian harus memiliki kemampuan yang ditentukan oleh tingkat validitasnya (Arifin, 2012). Rerata total validitas berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut (Setiawan, Sa'dijah, & Akbar, 2017), dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Kategori	Persentase (%)	Peringkat	Tindak lanjut
5	>81	Sangat valid	Implementasi
4	71< - ≤80	valid	Implementasi
3	41< - ≤60	Cukup valid	Revisi Minor
2	21< - ≤40	Kurang valid	Revisi Mayor
1	≤20	Tidak valid	Ganti

Adaptasi (Sugiyono, 2016)

Kepraktisan digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan pada pengembangan permainan yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa. Skor penilaian yang diperoleh dari pengisian angket dianalisis menggunakan pengukuran skala likert yang nantinya akan dideskripsikan secara kualitatif. Responden diminta memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang

diberikan. Presentasi hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut (Setiawan et al., 2017), dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Responden (V-ah)} = \frac{\text{TSe}}{\text{TSh}} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan:

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Kategori	Persentase (%)	Peringkat	Tindak lanjut
4	>88	Sangat Praktis	Implementasi
3	78< - ≤88	Praktis	Implementasi
2	68< - ≤78	Cukup Praktis	Revisi
1	≤68	Kurang Praktis	Ganti

Adaptasi (Sugiyono, 2016)

Berdasarkan paparan di atas, (Hariyanti, 2015) menerangkan bahwa dalam menganalisis data harus melalui tiga tahap, yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi ahli dan praktisi (*desk evaluation*), oleh ahli media pembelajaran, ahli permainan, ahli bahasa dan ahli pembelajaran yaitu Dosen. Ahli Media Pembelajaran adalah Dosen PGSD dengan latar belakang pendidikan Teknologi Pembelajaran yang mengampu

mata kuliah Media Pembelajaran. Ahli Permainan yaitu Dosen PGSD dengan latar belakang pendidikan Magister Seni yang mengampu seni dan inovasi pembelajaran. Ahli Bahasa adalah Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia dengan latar belakang pendidikan Magister Pendidikan Bahasa Indonesia. Ahli Pembelajaran yaitu Dosen PGSD dengan latar belakang Pendidikan Dasar dengan mengampu matakuliah Pembelajaran di Sekolah Dasar.

Analisis data hasil validasi Materi dan kebahasaan oleh ahli materi dan kebahasaan disajikan pada table 3 sebagai

berikut.

Tabel 3. Hasil validasi materi dan kebahasaan oleh ahli materi dan kebahasaan

No	Variabel	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase
1.	Materi	a. Ketepatan dan keakuratan materi	3	
		b. Kedalaman dan keluasan materi	4	
		c. Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	
		d. Kesesuaian visual dengan materi	4,5	
		e. Kecukupan (<i>sufficiency</i>) materi	4,5	
		f. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh	4	
		g. Kemutakhiran	5	
		29	82%	

Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan pada Tabel 1 dan analisis data hasil validasi permainan pada table 3 dan komentar oleh ahli materi dan kebahasaan diperoleh kesimpulan bahwa permainan nilai karakter keindonesiaan berada pada

kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 82%.

Analisis data hasil validasi permainan nilai karakter keindonesiaan oleh ahli desain pembelajaran disajikan pada table 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil validasi desain pembelajaran oleh ahli pembelajaran

No	Variabel	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase
2.	Desain pembelajaran	a. Kesesuaian pendekatan (pemberitahuan tujuan/kompetensi, apresepsi, ketepatan segmentasi, dan	4,5	
		b. Urutan penyajian (sequence)	4	
		c. Efektivitas & efisiensi pencapaian kompetensi	4	
		d. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran (audience)	4	
		e. Kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kompetensi	4	
		20,5	82%	

Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan pada Tabel 1 dan analisis data hasil validasi permainan pada table 4 dan komentar oleh ahli pembelajaran diperoleh kesimpulan bahwa permainan nilai karakter keindonesiaan berada pada

kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 82%.

Analisis data hasil validasi permainan nilai karakter keindonesiaan oleh ahli media pembelajaran disajikan pada table 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media

No	Variabel	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase
3.	Aspek media	a. Kemenarikan	5	
		b. Kebermanfaatan	4,5	
		c. Keterampilan	4,5	
		d. Kesesuaian nilai karakter	5	

e. Evaluasi mendukung penguatan	4
f. Kejelasan urutan	4
	27
	90%

Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan pada Tabel 1 dan analisis data hasil validasi permainan pada table 5 dan komentar oleh ahli media pembelajaran diperoleh kesimpulan bahwa permainan nilai karakter keindonesiaan berada pada kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 90%.

Analisis data hasil validasi permainan nilai karakter keindonesiaan oleh ahli permainan pembelajaran disajikan pada table 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil validasi permainan pembelajaran oleh ahli permainan

No	Variabel	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase
4.	Aspek teknis	a. Penyutradaraan/Directing (angle object, object direction, komposisi)	4	
		b. Artistik (setting, props)	4,5	
		c. Ketepatan penyuntingan objek dengan penyajian materi (kontinuiti, transisi dari segi visual)	4,5	
			13	87%

Berdasarkan kriteria tingkat kevalidan pada Tabel 1 dan analisis data hasil validasi permainan pada table 6 dan komentar oleh ahli permainan pembelajaran diperoleh kesimpulan bahwa permainan nilai karakter keindonesiaan berada pada kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 87%.

Hasil analisis data angket respon siswa digunakan untuk menguji kepraktisan permainan nilai karakter keindonesiaan. Berikut disajikan analisis data angket respon siswa pada table 7.

Tabel 7. Angket Respon Siswa terhadap Permainan Nilai Karakter Keindonesiaan

No	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Persentase
1.	Saya tertarik bermain permainan yang baru	3,71	93%
2.	Mengikuti Permainan ke Indonesiaan merupakan pengalaman baru	3,57	89%
3.	Mengikuti Permainan ke Indonesiaan membuat saya senang	3,76	94%
4.	Mengikuti Permainan ke Indonesiaan membuat saya giat belajar	3,78	94%
5.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Religius	3,71	93%
6.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Toleransi	3,64	91%
7.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Semangat Kebangsaan	3,71	93%
8.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Kerja Keras	3,35	84%
9.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Peduli Lingkungan	3,85	96%
10.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Cinta Damai	3,64	91%
11.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Disiplin	3,5	87%
12.	Saya memahami contoh dan bisa menerapkan sikap Jujur	3,92	98%

Rata-rata	3,67	92%
-----------	------	-----

Berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan pada Tabel 2 dan analisis kepraktisan permainan nilai karakter keindonesiaan melalui angket respon siswa pada Tabel 7 dan dan saran/perbaikan, diperoleh kesimpulan bahwa tingkat kepraktisan Permainan berada pada kriteria “Sangat Praktis” dengan persentase 92%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa permainan nilai karakter sangat perlu diterapkan di dalam pembelajaran. Oleh karena itu nilai-nilai karakter keindonesiaan adalah prioritas dalam pendidikan pada anak usia Sekolah Dasar. Sebagai seorang pendidik maupun guru tentunya memiliki metode maupun strategi yang efektif dalam mendidik. Tetapi selain daripada hal itu, permainan ini adalah salah satu pilihan yang bisa digunakan oleh pendidik dengan menyesuaikan berdasarkan tujuan yang akan dicapai. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa petunjuk permainan dan permainan nilai karakter keindonesiaan dapat diterapkan di jenjang sekolah dasar berdasar tingkat kevalidan dan kepraktisan. Selain itu permainan nilai keindonesiaan dapat memacu semangat dan antusiasme siswa dalam memahami dan mengaplikasikan karakter keindonesiaan di jenjang sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti bersama tim mengucapkan banyak terima kasih kepada Ristekdikti kerana telah memberikan kepercayaan dan pendanaan pada penelitian ini. Penelitian ini didanai oleh Kementerian Riset dan

Pendidikan Tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Badu, R. W. (2011). PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN PERMAINAN TRADISIONAL EDUKATIF BERBASIS POTENSI LOKAL DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN ORANG TUA ANAK USIA DINI. *JIV*.
<https://doi.org/10.21009/jiv.0602.8>
- Dwiyanti, L., Khan, R. I., & Kurniawati, E. (2018). Development of Smart Adventure Games to Improve the Readiness of the Initial Ability of Reading, and Writing on Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 149.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.91>
- Faizah, F., Prinanda, J. N., Rahma, U., & Dara, Y. P. (2018). School Well-Being pada Siswa Berprestasi Sekolah Dasar yang Melaksanakan Program Penguatan Pendidikan Karakter. *Psychopathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*.
<https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3313>
- Hariyanti, M. (2015). Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman. *Kompasiana*.
- Musfiroh, T. (2003). Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan. *Disajikan Di Hadapan Guru-Guru Play Group Dan TK Kreatif Primagam, Di PPPG Matematika*.
- Nadia Akma Ahmad Zaki, Hafizul Fahri Hanafi, & Mohd Helmy Abd Wahab. (2009). M-LEARNING : ISU DAN CABARAN PENGGUNAAN DI UPSI. *FKEE 2009*.
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan

- Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>
- Setiawan, H., Sa'dijah, C., & Akbar, S. (2017). Pengembangan instrumen asesmen autentik kompetensi pada ranah keterampilan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 874–882.
- Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV Alfabeta*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>