

Membangun Karakter Berwawasan Luas Melalui Buku Pedoman Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional Pada Anak Usia 10-12 Tahun

Christina Dian Kustika Sari¹, Gregorius Ari Nugrahanta²
christinadian014@gmail.com¹, gregoriusari@gmail.com²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2}

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta^{1,2}

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan produk berupa buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE. Terdapat sepuluh guru tersertifikasi dari daerah Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulon Progo, Muntilan, Cilacap, Malang, Kalimantan Barat, dan Bali yang dilibatkan untuk analisis kebutuhan, sepuluh validator untuk menjadi *expert judgment*, dan delapan anak usia 10-12 tahun yang dilibatkan dalam uji coba produk secara terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional dikembangkan melalui langkah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*), 2) Buku pedoman memiliki skor 3,87 (rentang 1-4) dengan kualifikasi “Sangat baik”, serta saran “Tidak perlu revisi”, 3) Implementasi dari buku pedoman dapat mempengaruhi karakter berwawasan luas anak dengan diperoleh hasil uji signifikansi bahwa rerata penilaian diri akhir ($Mdn = 3,950$) lebih tinggi dari penilaian diri awal ($Mdn = 2,400$) dengan $z(7) = 2,53$, $P = 0,011$ ($P < 0,05$). Buku pedoman memiliki efek “sangat besar” dengan $r = 0,6325$ yang setara dengan 40,01%. Tingkat efektivitas didapatkan nilai *N-gain score* yaitu 86,307% yang masuk ke dalam kategori “tinggi”.

Kata kunci: permainan tradisional, berwawasan luas, buku pedoman, pendidikan karakter

Abstract

*This research aimed to develop a product in the form of perspective (wisdom) character education guidebook based on traditional game for children aged 10-12 years. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE type. There were ten certified teachers from Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulon Progo, Muntilan, Cilacap, Malang, West Kalimantan, and Bali who got involved for the requirement analysis, ten validators to become judgment experts, and eight children aged 10-12 years who were involved in limited product trials. The results of this study show that 1) The traditional game based character education manual was developed through the ADDIE steps (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate), 2) The manual has a score of 3,87 (range 1-4) with "Excellent" qualifications, as well as the suggestion "No revision needed", 3) The implementation of the guidebook is able to influence the broad-minded character of a child which was gained by the results of the significance test that the average of the final self-assessment ($Mdn = 3,950$) higher than the initial self-assessment ($Mdn = 2,400$) with $z(7) = 2,53$, $p = 0,011$ ($p < 0.05$). The manual has a "very large" effect with $r = 0.6325$ which is equivalent to 40.01%. From the effectiveness rate obtained, the *N-gain score* is 86.307%, which includes into "high" category.*

Keywords: traditional game, wisdom, guidebook, character education

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah bentuk kegiatan yang disusun dan dilaksanakan secara terstruktur guna memupuk nilai ketuhanan, sesama manusia, diri sendiri, lingkungan serta bangsa (Sukatin & Al-Faruq, 2021: 71). Karakter mempunyai tiga unsur yakni pengetahuan, perasaan, dan tindakan moral (Lickona, 1992: 84). Pendidikan karakter penting untuk ditanamkan karena dengan pendidikan karakter, anak diharapkan mandiri dalam menggunakan pengetahuannya dan dapat menerapkan nilai-nilai karakter melalui perilakunya sehari-hari (Rachmadyanti, 2017: 204). Penerapan pendidikan karakter di zaman modern seperti saat ini penting untuk melahirkan generasi selanjutnya yang bermoral baik (Putri, 2018: 47). Namun kenyataannya, pembelajaran yang ada hanya berfokus pada kemampuan kognitif, sehingga pembentukan karakter dan nilai budaya semakin terpinggirkan (Suyitno, 2012: 2).

Saat ini masih banyak kasus atau fenomena yang memprihatinkan mengenai kurangnya berwawasan luas. Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri) juga menyampaikan bahwa jumlah konflik meningkat dengan signifikan yaitu pada tahun 2012 sebanyak 128 kasus atau meningkat sekitar 39,27%. Sebagian besar konflik yang ada berlatar belakang SARA (Suku, Ras, & Antar Golongan). Bahkan banyak kasus-kasus yang melibatkan anak sekolah. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menemukan adanya 37.381 kasus berkaitan dengan kekerasan anak dan 2.473 kasus *bullying* tahun 2011 hingga 2019 (KPAI, 2020). Tingginya kasus-kasus ini sangat dikhawatirkan akan

mempengaruhi pembentukan karakter berwawasan luas. Maka, karakter berwawasan luas menjadi salah satu karakter yang perlu untuk ditumbuhkan agar anak dapat lebih bijaksana ketika melihat suatu hal.

Karakter berwawasan luas menjadi karakter yang perlu untuk ditumbuhkan. Karakter berwawasan luas yakni kemampuan dalam memandang dunia secara luas dengan bijaksana sebagai hasil dari pengetahuan dan pengalaman (Peterson & Seligman, 2004). Berwawasan luas dapat ditunjukkan dengan sepuluh indikator yaitu mengerti kelebihan dan kelemahan diri sendiri, mampu mengambil keputusan berdasarkan perasaan dan rasionalitas, mampu melihat pola-pola relasi atau makna yang lebih besar, memiliki perspektif yang lebih luas, memiliki keinginan kuat untuk berkontribusi untuk orang lain, peka terhadap kebutuhan orang lain, mengerti keterbatasan diri sendiri, mampu menangkap inti permasalahan, sering dimintai saran dan pendapat, dan konsisten terhadap prinsip-prinsip yang diyakini benar (Peterson & Seligman, 2004). Lewat pendidikan karakter, anak mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter yang diinginkannya.

Contoh upaya dalam pengembangan karakter berwawasan luas anak adalah menggunakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan peserta didik guna mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, nilai, konsep, keterampilan dan hasil belajar yang diinginkan (Gilang, 2020: 12). Dalam mewujudkan pembelajaran efektif

diperlukan pendekatan-pendekatan yang sesuai. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Brain Based Learning* (BBL), teori konstruktivisme, dan kompetensi abad 21. *Brain Based Learning* mengacu pada pembelajaran sesuai dengan kerja otak dengan memenuhi tiga syarat kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2011: 162). Teori Piaget dan Vygotsky menyatakan bahwa anak-anak pada usia 10-12 tahun sedang memasuki tahap operasional konkret dan anak berkembang cepat melalui interaksi dengan lingkungan sosial (Trianingih, 2018: 8; Hapudin, 2021). Pembelajaran yang efektif harus mampu menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, literasi multikultural, dan pendidikan karakter (*World Economic Forum*, 2015: 25). Berdasarkan pendekatan tersebut, dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dirangkum menjadi 10 indikator, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan pendidikan karakter berwawasan luas.

Permainan tradisional adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada secara turun-temurun yang membawa nilai-nilai baik (Iswinarti, 2017: 6). Permainan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dengan beberapa langkah seperti memilih informasi, menyusun pertanyaan, melaksanakan permainan, memberikan skor, pengulangan informasi dan menarik

kesimpulan (Sugar & Sugar, 2002: 19). Lima permainan yang dikembangkan yakni *Tejek-tejekan* dari Jambi, *Nekeran* dari Jawa Tengah, *Mappolo Becceng* dari Sulawesi Selatan, *Toro-toro Hoi Bone* dari Sulawesi Tengah, dan *Gatheng* dari Daerah Istimewa Yogyakarta.

Karakter anak cukup banyak memperoleh perhatian dari para peneliti. Beberapa penelitian mengenai permainan telah banyak dilakukan dan berhasil dalam mengupayakan tumbuhnya karakter pada anak Sekolah Dasar, seperti karakter kebaikan hati, hati nurani, adil, toleran, empati, sikap hormat, dan kepemimpinan (Widodo & Lumintuarso, 2017; Susanto, 2017; Astuti & Nugrahanta, 2021; Wijayanti, Nugrahanta & Kurniastuti, 2021; Amania et al., 2021; Nugraheni et al., 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021; Hadi & Nugrahanta, 2021; Azka et al., 2020). Permainan tradisional juga memiliki dampak baik bagi perkembangan anak. Salah satunya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, kemampuan berhitung, perilaku sosial, dan keterampilan sosial (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019; Wote et al., 2020; Sari et al., 2019; Handayani, 2017). Permainan tradisional juga efektif untuk motivasi dan hasil belajar (Azizah, 2016).

Karakter yang juga perlu dikembangkan dalam diri anak salah satunya adalah karakter berwawasan luas atau *wisdom*. Peneliti lain mengemukakan tiga faktor yang menjadi kekuatan karakter yang mampu membangun pengetahuan dan *wisdom* yaitu kreatif, rasa ingin tahu dan gemar membaca (Hidayat, Ahmad & Hamzah, 2018). Selain itu, *wisdom* memiliki peran terhadap *Subjective Well-*

Being (Intani & Indati, 2019). Peneliti lain membahas peran dari *wisdom* dan *knowledge* dalam kasus stres akademik (Yuliasih & Akmal, 2017).

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan permainan tradisional untuk mengembangkan berbagai karakter dan keterampilan anak telah dilakukan. Namun, peneliti terdahulu masih minim dalam membahas penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter berwawasan luas. Maka, penelitian ini berupaya mengembangkan permainan tradisional agar dapat digunakan untuk meningkatkan karakter berwawasan luas.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan proses berpikir yang digunakan untuk menghasilkan produk baru, yakni proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik dituangkan dalam empat Langkah yakni mengambil lima permainan tradisional, menetapkan sepuluh indikator belajar efektif, permainan dimodifikasi sesuai sepuluh indikator karakter berwawasan luas, dan menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, 2) mengetahui kualitas buku pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, 3) mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional terhadap karakter berwawasan luas untuk anak usia 10-12 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*R&D*) tipe ADDIE dengan lima tahapan yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Alasan memilih model ADDIE yaitu penerapannya berpusat pada siswa, inovatif, otentik, inspiratif, dan dapat digunakan untuk situasi yang kompleks (Branch, 2009: 2).

Penelitian diawali dengan tahap pertama yaitu *analyze* dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menemukan gap. Analisis ini dilakukan menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka pada sepuluh guru tersertifikasi dari daerah Sleman, Bantul, Kulon Progo, Gunung Kidul, Muntilan, Cilacap, Malang, Kalimantan, dan Bali.

Tahap *design* dilakukan secara konkret dengan membuat draf buku. Buku pedoman yang disusun dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif. Pada tahap *develop*, dilakukan pengembangan *prototype* produk sebagai solusi dari permasalahan yang ada dengan menambahkan beberapa hal seperti sejarah, pengertian, manfaat, langkah-langkah permainan untuk memudahkan fasilitator dan anak. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh sepuluh *expert judgement*. Hal ini bermaksud untuk mengetahui kualitas buku pedoman. Tahap *implement* dilakukan dengan mengujicobakan permainan tradisional kepada delapan anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Jonggrangan, Sendangmulyo, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Tahap *evaluate* dilakukan guna mengukur pengaruh buku

pedoman yang dikembangkan melalui penilaian diri awal dan penilaian diri akhir.

Penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Tes dilakukan pada tahap *evaluate* yakni pada penilaian diri awal dan penilaian diri akhir menggunakan 10 soal tes pilihan ganda mengenai pengetahuan atau keterampilan tentang karakter berwawasan luas. Nontes dilakukan pada analisis kebutuhan dalam bentuk kuesioner yang dibagikan kepada sepuluh guru tersertifikasi dari daerah Sleman, Bantul, Kulon Progo, Gunung Kidul, Muntilan, Cilacap, Malang, Kalimantan, dan Bali. Teknik nontes juga dilakukan pada tahap *develop* untuk validasi. Penelitian ini menggunakan skala Likert (1-4) untuk teknik analisis data pada tahap *analyze* dan *develop*. Program yang digunakan untuk menganalisis data yaitu *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

HASIL

Data Produk berupa buku pedoman dikembangkan berdasar tahap-tahap dari ADDIE. Tahap *analyze* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka yang melibatkan sepuluh guru bersertifikasi di daerah Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulon Progo, Muntilan, Cilacap, Malang, Kalimantan Barat, dan Bali.

Tabel 1. Rerata Hasil Analisis Kebutuhan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2,30
2	Kaya stimulasi	1,90
3	Menyenangkan	2,30
4	Operasional konkret	2,10
5	Berpikir kritis	1,80
6	Kreativitas	1,70

7	Komunikasi	1,70
8	Kolaborasi	1,70
9	Multikultural	1,80
10	Berwawasan luas	1,60
	Mengerti kelebihan dan kelemahan diri	1,70
	Peka kebutuhan orang	1,90
	Dimintai saran dan pendapat	2,20
	Perspektif yang luas	2,10
	Konsisten sesuai prinsip benar	1,90
	Rerata	1,91

Tabel 1 menunjukkan hasil kuesioner yang didapatkan dari analisis kebutuhan memperlihatkan skor rata-rata 1,91, nilai tersebut berada di bawah 2,51 dan terkategori “kurang baik” jika dilihat dari panduan transformasi data kuantitatif-kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014). Ini disebabkan karena usaha dalam menumbuhkan karakter berwawasan luas pada anak belum dilaksanakan dengan maksimal.

Permasalahan yang ditemukan ditindaklanjuti dengan merancang buku pedoman pada tahap *design*. Perancangan buku pedoman terdiri atas tiga bagian. Bagian pertama buku berisi *cover*, halaman pengantar dan daftar isi. Bagian tengah memuat paparan teori pembelajaran efektif serta lima contoh permainan tradisional. Di dalamnya juga dilengkapi lagu daerah. Pada akhir, buku terdiri dari daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, dan biodata penulis. Berikut merupakan bagian dari buku pedoman.



Gambar 1. Desain Buku Pedoman

Selanjutnya dilakukan pengembangan buku pada tahap *develop*. Pada tahap ini dilakukan pengembangan buku dengan harapan akan memudahkan pembaca dalam mengimplementasikannya. Beberapa subbab yang ditambahkan seperti pengantar, sasaran, syarat, lokasi, waktu dan kriteria pemain. Buku juga dilengkapi dengan langkah permainan, aturan bermain, catatan untuk fasilitator, pertanyaan refleksi, serta soal yang disusun berdasar sepuluh indikator karakter berwawasan luas. Bagian akhir buku dilengkapi dengan glosarium, daftar referensi, dan biodata penulis. Setelah dilakukan pengembangan produk, buku pedoman kemudian divalidasi melalui *expert judgement* supaya buku pedoman layak untuk diimplementasikan. Buku divalidasi oleh empat dosen dengan latar belakang ahli media, psikologi anak, ahli bahasa, dan ahli seni. Buku juga divalidasi oleh satu praktisi budaya dan lima guru bersertifikasi. Uji validasi yang digunakan yakni uji validitas permukaan berupa uji kriteria buku pedoman dan uji karakteristik buku pedoman. Hasil akhir kemudian dinilai menggunakan skala konversi data kuantitatif-kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 2. Tabel Resume Data

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi

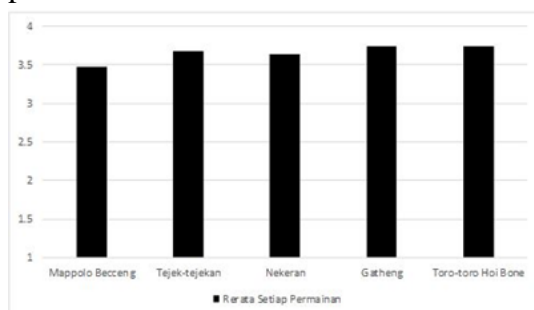
Tabel 2 menunjukkan hasil uji kriteria, karakteristik, isi buku. Rerata dari seluruh untuk uji kriteria buku pedoman yakni 3,90 sehingga termasuk kategori “sangat baik dan “tidak perlu direvisi”. Langkah selanjutnya diperlukan menguji karakteristik buku yang bertujuan mengukur kualitas dari karakteristik buku. Hasil akhir dari uji karakteristik diperoleh skor 3,82 yang termasuk “sangat baik” dan “tidak perlu revisi”. Langkah selanjutnya melakukan uji validitas isi yang bertujuan untuk menilai kualitas isi buku.

Validitas isi dilakukan untuk menilai kualitas dari isi buku pedoman. Validitas isi dibagikan kepada sepuluh validator. Hasil akhir diperoleh skor rerata 3,90 yang dikonversikan termasuk kualifikasi “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”.

Berdasarkan data yang diperoleh, buku pedoman dari segi kriteria buku, karakteristik buku dan isi buku sudah memiliki kualitas “sangat baik” sehingga “tidak perlu revisi” dengan keseluruhan hasil 3,87.

Buku diujicobakan di tahap *implement* secara terbatas pada delapan anak usia 10-12 tahun. Tahap ini diawali dengan penilaian diri awal menggunakan soal sumatif dan diakhiri dengan penilaian diri akhir menggunakan soal sumatif. Implementasi dilakukan di SD Negeri Jonggrangan sesuai dengan Langkah-langkah ADDIE. Implementasi diawali

dengan permainan *Mappolo Becceng*, *Tejek-tejekan*, *Nekeran*, *Gatheng*, dan *Toro-toro Hoi Bone*. Pada saat memainkan permainan tradisional, antusiasme dari anak-anak sangat terlihat. Setelah permainan selesai dimainkan, kemudian dilakukan evaluasi berupa kegiatan refleksi dan mengerjakan soal formatif untuk melihat perkembangan karakter berwawasan luas anak. Berikut diagram, hasil rerata evaluasi formatif tiap permainan.



Gambar 2. Rerata Evaluasi Formatif

Gambar 2 menunjukkan hasil dari soal formatif bahwa permainan *Gatheng* dan *Toro-toro Hoi Bone* memiliki rerata tertinggi. Karakter berwawasan luas juga ditunjukkan anak saat bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan yang menyenangkan dapat menarik anak untuk memahami suatu hal. Karakter berwawasan luas dapat terlihat ketika anak memiliki inisiatif untuk membantu menyiapkan perlengkapan permainan, berusaha berlatih ketika tidak bisa bermain, anak juga saling menyemangati temannya yang terlihat kesulitan, menegur ketika ada yang bermain dengan curang, mau menerima ketika kalah, mau mengari temannya, dan membantu mengkoordinir teman-temannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakter berwawasan luas anak sudah mulai tumbuh.



Gambar 3. Dokumentasi Implementasi

Tahap *evaluate*, kualitas buku pedoman diukur untuk melihat pengaruh dari buku pedoman. Selain itu, buku pedoman juga dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas buku. Setelah tahapan ADDIE dilakukan, selanjutnya diperlukan analisis untuk melihat besar pengaruh dari buku pedoman. Hasil uji coba permainan memperoleh peningkatan yang dapat dilihat dari rerata penilaian diri awal dan penilaian diri akhir menggunakan soal sumatif.



Gambar 4. Rerata Penilaian Diri Awal dan Akhir

Gambar 4 tersebut memperlihatkan bahwa rerata skor penilaian awal mencapai 2,38 serta skor penilaian akhir mencapai 3,78. Berdasar data di atas, rerata penilaian awal dan akhir mengalami peningkatan sebesar 58,8%. Untuk membuktikan bahwa peningkatan tersebut signifikan, maka akan dilakukan uji coba eksperimental terbatas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis Data	Test	W	P	Keterangan
Shapiro-Wilk Test	Penilaian diri awal	0,941	0,626	Normal
	Penilaian diri akhir	0,726	0,004	Tidak Normal

Tabel 3 menunjukkan hasil analisis *Shapiro-Wilk test* bahwa rerata penilaian diri awal $W(7) = 0,941$ dengan $p = 0,626$ ($p > 0,05$) dan rerata penilaian diri akhir $W(7) = 0,726$ dengan $p = 0,004$ ($p < 0,05$). Maka sebab itu, data penilaian diri awal memiliki distribusi yang normal dan data penilaian diri akhir memiliki distribusi yang tidak normal. Oleh karena itu, langkah berikutnya dilakukan analisis dengan statistik nonparametrik, *Wilcoxon test*.

Tabel 4. Hasil Uji Signifikansi Pengaruh

Teknik Analisis Data	Z	P	Keterangan
<i>Wilcoxon Test</i>	2,53	0.011	Signifikan

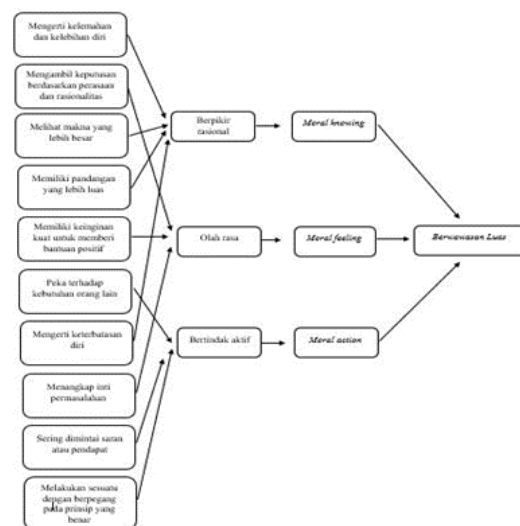
Tabel 4 menunjukkan hasil dari uji signifikansi menggunakan *Wilcoxon Test* bahwa rerata penilaian akhir ($Mdn = 3,950$) lebih tinggi dari penilaian awal ($Mdn = 2,400$) dengan $z = 2,53$ dan perbedaan signifikan, $p = 0,011$ ($p < 0,05$). Oleh karena itu, penerapan dari buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional memberi pengaruh terhadap karakter berwawasan luas anak usia 10-12 tahun.

Setelah mengetahui signifikansi pengaruh buku, maka selanjutnya dilakukan pengujian pengaruh perlakuan dengan menggunakan koefisien korelasi *Pearson* (Field, 2009: 550). Hasil koefisien korelasi r mencapai 0,6325 atau setara dengan 40,01% dengan kategori “Efek besar”. Maka dapat diartikan bahwa penerapan dari buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh besar untuk perubahan yang terjadi pada karakter berwawasan luas anak usia 10-12 tahun. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa penerapan buku

pendidikan karakter berbasis permainan tradisional efektif dalam menumbuhkan karakter berwawasan luas. Hal tersebut dapat dilihat lebih jelas dengan melakukan pengukuran tingkat efektivitas penerapan buku pedoman. Hasil analisis menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 86,307%. Dilihat dari tabel 7, nilai *N-gain score* sebesar 86,307% menunjukkan efektivitas yang “Tinggi”

PEMBAHASAN

Karakter berwawasan luas yang dikembangkan melalui implementasi buku pedoman disusun berdasarkan sepuluh indikator. Interpretasi kata kunci indikator dari karakter berwawasan dikelompokkan berdasarkan tiga variabel yakni berpikir rasional, olah rasa, dan bertindak aktif. Selanjutnya ketiga variabel tersebut dikerucutkan menjadi aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan moral sehingga menjadi keutuhan karakter berwawasan luas.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik

Gambar 5 menunjukkan bahwa indikator mengerti kelemahan dan

kelebihan diri, melihat makna yang lebih besar, memiliki pandangan yang lebih luas, dan mengerti keterbatasan diri mengacu pada kategori berpikir rasional. Indikator mengambil keputusan berdasarkan perasaan dan rasionalitas, memiliki keinginan untuk memberi bantuan positif, dan menangkap inti permasalahan mengacu pada kategori olah rasa. Indikator peka terhadap kebutuhan orang lain, sering dimintai saran atau pendapat, dan melakukan sesuatu dengan berpegang pada prinsip yang benar mengacu pada kategori bertindak aktif.

Pada penelitian ini, sepuluh indikator pembelajaran yang efektif dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan buku ini. Sepuluh indikator tersebut disusun berdasarkan teori pendekatan *Brain Based Learning* (BBL), teori konstruktivisme, tantangan abad 21, dan karakter berwawasan luas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan dari buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional efektif untuk karakter berwawasan luas untuk anak usia 10-12 tahun. Dalam penelitian ini, anak-anak bermain menggunakan benda-benda konkret. Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget bahwa pada usia 6-12 tahun, anak-anak berada pada masa operasional konkret sehingga membutuhkan media konkret dan situasi belajar yang nyata (Trianingih, 2016). Lima permainan tradisional yang dikembangkan sangat bervariasi yang terlihat nyata yakni dalam setiap permainan terdapat berbagai kegiatan seperti bernyanyi, bermain, dan mengerjakan lembar refleksi, hal ini selaras dengan pemikiran Jensen tentang

brain based learning (Jensen, 2011). Permainan juga dibuat untuk menstimulasi anak, hal ini nampak pada saat anak menggunakan alat inderanya ketika memainkan permainan. Permainan ini membuat rasa senang pada anak yang nampak ketika anak-anak sangat bersemangat dan tidak mau berhenti ketika bermain.

Kreativitas anak juga terlihat ketika anak mengerjakan lembar refleksi, contohnya ketika anak menggambarkan perasaannya dalam bentuk gambar atau puisi. Dalam memainkan permainan, komunikasi dan aspek kolaborasi sangat diperlukan, contohnya ketika anak saling berdiskusi dalam menyusun strategi permainan atau ketika anak menceritakan perasaannya setelah bermain secara lisan, anak juga berkerja sama dengan teman sekelompok tanpa membedakan-bedakan. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky, di mana anak dapat belajar dan berkembang cepat melalui interaksi dengan lingkungan sosial (Hapudin, 2021: 138). Aspek multikultural juga ditunjukkan dengan pengenalan terhadap lima permainan tradisional dari beberapa daerah.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Hakim (2017) yang menerangkan jika permainan tradisional merupakan sarana pembelajaran efektif. Permainan tradisional juga menjadi sarana yang tepat untuk membangun pendidikan karakter seperti penelitian yang telah dilakukan Winarsih (2014). Tidak hanya itu, penelitian lain juga menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan kerja sama dan sikap empati anak (Ramadhani, 2020).

Permainan tradisional *Congklak* yang diterapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak (Susilawati et al., 2021). Keempat penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya memiliki pengaruh terhadap karakter, namun juga pada keterampilan sosial dan kognitif anak.

Pengembangan buku pedoman untuk pendidikan karakter empati, hati nurani, keadilan, kebaikan hati, adil, dan toleran sudah pernah dilakukan sebelumnya (Fajarwati & Nugrahanta, 2021; Sukmawati & Nugrahanta, 2022; Handoko & Nugrahanta, 2022; Amania & Nugrahanta & Kurniastuti, 2021; Astuti & Nugrahanta, 2021; Nugraheni et al., 2021). Keenam penelitian tersebut dilakukan menggunakan *R&D* tipe *ADDIE*. Hasil dari penelitian tersebut tidak jauh berbeda dengan hasil dari penelitian ini. Penerapan dari buku pedoman memperlihatkan hasil baik untuk pendidikan karakter. Walaupun permainan yang dikembangkan berbeda, namun pengaruh dari permainan tersebut efektif untuk menumbuhkan karakter pada anak.

Berdasar penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini mempunyai kebaharuan, di mana penelitian ini menggunakan model proses berpikir dialektik untuk mengembangkan buku pedoman. Proses berpikir dialektik menggunakan proses spiral dari gagasan satu menuju gagasan yang lebih tinggi yang terus dikembangkan sampai menemukan sintesis baru. Proses berpikir dialektik ini dituangkan dalam beberapa langkah konkret berikut. Pertama, diambil lima permainan tradisional yang sesuai dengan usia anak yang diteliti dan bebas

dari parsialitas (bebas dari masalah gender, kekerasan, dan SARA). Kedua, unsur-unsur dasar dari permainan tersebut ditetapkan pada 10 indikator belajar efektif sehingga menghasilkan model permainan yang sudah dimodifikasi sebagai sintesis. Ketiga, model yang sudah dimodifikasi ini ditetapkan pada 10 indikator karakter berwawasan luas yang diteliti. Keempat, langkah tersebut menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional. Buku pedoman yang masih merupakan *prototype* produk ini kemudian dievaluasi oleh para validator dan diujicobakan pada langkah-langkah penelitian selanjutnya.



Empat bagian dalam diagram tersebut yakni permainan tradisional, belajar efektif, karakter berwawasan luas, dan buku pedoman. Lima permainan yakni permainan *Toro-toro Hoi Bone*, *Tejek-tejekan*, *Mappolo Beceng*, *Nekeran*, dan *Gatheng*. Belajar efektif berisi sepuluh indikator untuk meningkatkan pendidikan karakter anak. Pendidikan karakter yang dikembangkan yakni karakter berwawasan luas yang memiliki sepuluh indikator. Ketiga bagian tersebut termuat dalam bentuk buku pedoman pendidikan karakter yang dikembangkan untuk anak usia 10-12 tahun.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini ialah, 1) penyusunan buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun menggunakan tahapan ADDIE. 2) Kualitas buku pedoman tergolong “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” melalui validasi oleh *expert judgement* dengan hasil 3,87. 3) Hasil dari penerapan buku pedoman pendidikan karakter memberi pengaruh peningkatan sebesar 58.8% dalam menumbuhkan karakter berwawasan luas anak usia 10-12 tahun.

Penerapan buku pedoman dapat mempengaruhi karakter berwawasan luas anak dengan diperoleh hasil uji signifikansi bahwa rerata penilaian diri akhir ($Mdn = 3,950$) lebih tinggi dari penilaian diri awal ($Mdn = 2,400$) dengan $z(7) = 2,35$, $p = 0,011$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh buku pedoman mencapai 40,01% tergolong “efek besar”. Hasil uji efektivitas buku memperlihatkan nilai *N-gain score* sebesar 86,307% atau sepadan dengan tingkat efektivitas “tinggi”.

DAFTAR RUJUKAN

- Amania, M., & Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School*, 8(2), 237–251.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04((2)), 141–155.
- Azizah, M. I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16((2)). <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.2.279-308>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. New York : Springer.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4((3)). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSSi (3th ed.)*. London: Sage.
- Gilang, R. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-1*. Jawa Tengah: Lutfi Gilang.
- Hakim, A. R. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(No 1).
- Hamzuri, & Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Handayani, P. (2017). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere*

- Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(01), 39. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1245>
- Handoko, D. A. D. D., & Nugrahanta, G. A. (2022). Memupuk Karakter Keadilan pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 2654–6426.
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Kencana.
- Hidayat, W., Ahmad, J. Bin, & Hamzah, M. I. Bin. (2018). Nilai keutamaan pengetahuan dan kebijaksanaan dalam konteks pendidikan karakter bangsa. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 82–91. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i1.18103>
- Intani, Z. F., & Indati, A. (2019). Peranan Wisdom terhadap Subjective Well-Being pada Dewasa Awal. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 141. <https://doi.org/10.22146/gamajop.44105>
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran berbasis otak* (P. Indeks (ed.)).
- Lickona, T. (1991). *Eduation of character: How our school can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Nugraheni, Nugrahanta, A., & Kurniastuti. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak. *Jurnal Taman Cendekia*, 05(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37–50. <https://doi.org/http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3((2)), 201–214. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>
- Ramadhani, Y. P. (2020). Model Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(No 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.451>
- Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416–424. <https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>
- Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary Games Experiential Learning Activities for Teaching Childern K-8*. Jossey-Bass.
- Sukatin, & Al-Faruq. (2021). *Pendidikan Karakter*. Deepublish Publisher.
- Sukmawati, A. B., & Nugrahanta, G. A.

- (2022). Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(No 2). <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2251>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 50–58.
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jmk.v2i2.2248>
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(No 1).
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(No 2). <https://doi.org/DOI:10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Trianingsih, R. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Winarsih, E. (2014). Inventarisasi Permainan Tradisional Jawa Sebagai Sarana Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widyabasrta*, 02(No 2). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/widyabastra.v2i2.2114>
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. World Economic Forum.
- Wote, A. Y. V., Sasangan, M., & Kasiang, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 107. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24384>
- Yuliasih, & Akmal, S. Z. (2017). Peran Wisdom Dan Knowledge Terhadap Resiliensi Pada Mahasiswa Yang Mengalami Stres Akademik. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*, 9(2), 1–15. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v9i2.11599>

