
PERAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER INTEGRITAS ANAK USIA 7-9 TAHUN

Leona Andarista Putri Lesmana^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

Korespondensi. E-mail: leonayohanaaaaa@gmail.com

Abstrak

Peneliti sudah melaksanakan penelitian dengan tujuan guna mengembangkan produk menggunakan permainan tradisional dalam bentuk buku pedoman. Produk membantu anak berusia 7-9 tahun dalam penumbuhan karakter integritas. Metode R&D tipe ADDIE digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Penelitian yang dilaksanakan dengan melibatkan 10 guru tersertifikasi dari beragam daerah di Indonesia, 10 validator dari berbagai bidang melalui "expert judgement," serta delapan anak yang berusia 7-9 tahun ikut terlibat dalam ujicoba buku pedoman secara terbatas. Hasil penelitian mampu memberikan bukti bahwa, 1) pengembangan produk penelitian berupa buku pedoman memakai sistematika ADDIE, 2) mutu produk dengan skor 3,80 "Sangat Baik" serta "Tidak perlu revisi", serta 3) produk mampu mempengaruhi karakter integritas anak berusia 7-9 tahun. *Mean pretest* ($M = 2.0750$, $SE = 0.19086$) lebih kecil dibandingkan dengan *mean posttest* ($M = 3.5250$, $SE = 0.26592$). $t(7) = 13,781$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). "Efek besar" diberikan oleh peneliti melalui produk dengan memberikan efek intervensi produk $r = 0,98$ dan sejajar 95,95%. Sedangkan *N-gain score* 75,52% kategori "Tinggi". Buku pedoman yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini mampu menghasilkan mutu produk sangat baik sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi produk, produk juga mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap karakter integritas anak yang berusia 7-9 tahun.

Kata Kunci: Buku pedoman; Integritas; Permainan tradisional

THE ROLE OF TRADITIONAL GAMES FOR GROWING THE INTEGRITY CHARACTER OF CHILDREN AGED 7-9

Abstract

Researchers have carried out research with the aim of developing products using traditional games in the form of manuals. Products help children aged 7-9 years in the growth of integrity characters. The ADDIE type R&D method was used by researchers in this study. The research was carried out involving 10 certified teachers from various regions in Indonesia, 10 validators from various fields through "expert judgment," as well as eight children aged 7-9 years who were involved in a limited trial of the manual. The results of the study were able to provide evidence that, 1) the development of research products in the form of guidebooks using the ADDIE systematics, 2) product quality with a score of 3.80 "Very Good" and "No need for revision", and 3) products can affect the integrity character of children aged 7-9 years. The pretest mean ($M = 2.0750$, $SE = 0.19086$) is smaller than the posttest mean ($M = 3.5250$, $SE = 0.26592$). $t(7) = 13.781$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The "big effect" was given by the researcher through the product by giving the product intervention effect $r = 0.98$ and equal to 95.95%. Meanwhile, the *N-gain score* was 75.52% in the "High" category. The guidebook developed by the researchers in this study was able to produce very good product quality so that researchers did not need to revise the product, the product was also able to have a big influence on the integrity character of children aged 7-9 years.

Keywords: Guide book; Integrity; Traditional game

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah gambaran mengenai upaya sebagai penuntun kepribadian yang baik dengan landasan pada pembiasaan dengan kaidah yang baik untuk diri pribadi (Yaumi, 2016: 10). Upaya sistematis yang berkesinambungan serta bertujuan guna membentuk pribadi seseorang agar memiliki pemikiran, perasaan, serta perilaku yang dilandaskan pada norma atau adat dalam masyarakat adalah pendidikan karakter (Darmayanti & Wibowo, 2014: 225). Meningkatkan pendidikan karakter yang bernuansa positif mampu memberikan akselerasi peningkatan karakter (Lanta & Riana, 2019).

Tiga pilar karakter moral—mengetahui, merasakan, dan bertindak—diajarkan dalam pendidikan karakter (Lickona, 2013). Bagian-bagian ini berfungsi sebagai peta untuk memperluas pikiran, hati, dan pikiran seseorang. Karakter integritas adalah salah satu kebajikan yang mampu membantu pengembangan karakter pada anak dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter integritas adalah karakter yang melekat dalam kehidupan seseorang dan bertujuan untuk menggapai seluruh kebahagiaan dan kebajikan dalam hidupnya. Karakter integritas secara objektif memiliki tujuan guna mencapai suatu masyarakat yang adil atau nilai-nilai dalam masyarakat dan terpeliharanya komitmen. Karakter integritas adalah prinsip dimana seseorang harus berpedoman pada kebenaran dengan membuktikan sikap jujur, dan patuh pada hukum serta regulasi (Rustendi, 2017).

Karakter integritas memiliki delapan indikator, yaitu lebih mempertahankan prinsip daripada menyenangkan-nyenangkan orang lain, lebih memilih untuk mengatakan yang sebenarnya, menolak untuk berbohong hanya demi mendapatkan sesuatu yang diinginkan, bertindak berdasarkan nilai-nilai yang benar karena merasa lebih bermakna, lebih memilih untuk berbicara dengan jujur, bertindak

berdasarkan tanggung jawab meski kadang harus berkorban, lebih memilih jujur terhadap diri sendiri, dan tidak suka berpura-pura (Peterson & Seligman, 2004). Penguatan pendidikan karakter di kehidupan sehari-hari akan mengendalikan krisis moral di Indonesia (Jamilah & Sukitman, 2021). Rendahnya karakter di lingkungan sekitar membuktikan adanya kegagalan pada satuan pendidikan dalam menumbuhkan karakter pada manusia Indonesia (Zubaedi, 2011). Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya karakter dikarenakan kesadaran akan pendidikan karakter yang masih kurang, terutama pada karakter integritas.

Pada masa sekarang, sering dijumpai kasus-kasus pada kehidupan sehari-hari seperti korupsi dan mencontek. Kejahatan korupsi sudah menjadi masalah besar yang mendarah daging di berbagai negara, terutama Indonesia. Data survei tren persepsi korupsi pada masa pandemi menurut Lembaga Survei Indonesia, data yang di dapat menunjukkan bahwa 39,6% masyarakat mengungkapkan level korupsi dalam dua tahun terakhir meningkat. Hasil survei LSI menunjukkan bahwa 13,8% masyarakat mengungkapkan level korupsi di Indonesia dalam dua tahun terakhir menurun. Sedangkan 31,9% masyarakat mengungkapkan tidak ada perubahan, dan 14,8% masyarakat tidak berpendapat (Lembaga Survei Indonesia, 2020).

Kasus lain yang sering dijumpai adalah tingkat kecurangan tinggi pada proses pembelajaran, seperti mencontek. Korupsi dan mencontek adalah beberapa akibat yang muncul karena rendahnya karakter integritas, beberapa faktor penyebab rendahnya integritas. Hal ini membuktikan bahwa karakter integritas sangat penting dan perlu untuk ditingkatkan. Hal yang bisa dilakukan sebagai upaya pencegahan masalah tersebut melalui penerapan pembelajaran efektif.

Pembelajaran efektif adalah aktivitas kegiatan yang melibatkan interaksi antara siswa dengan beragam komponen belajar yang

di dapat dari pengalaman belajar yang mampu memberi perubahan mutu ataupun kuantitas pada ranah pengetahuan, kecakapan dan sikap (Yusuf, 2018: 14). Pembelajaran efektif memiliki 10 indikator, seperti keanekaragaman (*variety*), stimulasi (*stimulation*), senang (*pleasant*), operasional konkret (*concrete operational*), berpikir secara kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), berkomunikasi atau berdialog (*communication*), berkolaborasi atau bekerja sama (*collaboration*), multikultural (*multicultural*), dan karakter integritas (*integrity character*). *BBL* atau *Brain Based Learning*, konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget juga Vygotsky, serta *problem* abad 21 termasuk tiga pendekatan pembelajaran efektif (*World Economic Forum*, 2015).

Brain Based Learning merupakan sebuah konsep atau upaya pemberdayaan otak secara alami (Lestari, 2014: 40). Selain pembelajaran berbasis otak, proses pembelajaran yang berlandaskan dengan karakter kebudayaan juga diperlukan sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Teori perkembangan kognitif dari Piaget menjelaskan mengenai rekonstruksi pengetahuan menggunakan pengalaman-pengalaman anak secara aktif. Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada rentang 7-9 tahun dalam tahap *concrete operational*.

Sejalan dengan teori Vygotsky mengenai perkembangan berpikir anak yang kompleks tergantung kepada interaksi sosialnya dengan lingkungan. Pada teori *Zone of Proximal Development (ZPD)* diungkapkan jika melalui bantuan dari orang lain, maka anak akan mampu menguasai tugas yang sulit dan dapat dipelajari oleh anak dengan baik (Dewi & Fauziati, 2021). Selain itu *problem* abad 21 sepatutnya terjawab melalui pembelajaran efektif dengan proses pembelajaran tingkat tinggi, seperti keterampilan mengembangkan kompetensi tingkat tinggi, keterampilan interpersonal, dan berpikir analitis (*World Economic Forum*, 2015: 25).

Indonesia kaya akan keragaman budaya, keragaman budaya permainan tradisional

dipakai dalam penelitian. Permainan tradisional mampu menjadi pedoman dalam pendidikan karakter. Hal tersebut dikarenakan permainan tradisional yang diturunkan dari nenek moyang yang memuat nilai serta manfaat yang baik (Iswinarti, 2017). Permainan tradisional memiliki manfaat, yaitu meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kecerdasan emosi antar anak, sebagai alat terapi emosi bagi anak, meningkatkan kecerdasan, logika, dan pengembangan kinestetik pada anak. Permainan tradisional yang digunakan mampu memberikan efek positif guna menumbuhkan karakter anak SD (Susanto, 2017).

Permainan *Lurahan* dari Jawa Tengah, *Maggaleceng* dari Sulawesi Barat, *Era Kasede* dari Sumatera Barat, *Yeye* dari Kalimantan Barat, dan *Megeri Engkeban* dari Bali merupakan lima permainan yang digunakan peneliti. Kelima permainan tradisional tersebut termuat dalam buku pedoman yang menarik dan diharapkan mampu mendukung upaya pengembangan karakter integritas pada anak. Pada buku pedoman termuat aktivitas yang terbagi dalam tiga, yaitu awal, inti, dan penutup.

Terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai upaya menumbuhkan karakter. Pembelajaran berbasis kesenian atau kebudayaan daerah setempat dinyatakan mampu menumbuhkan pendidikan karakter pada anak sekolah dasar (Prastyana, 2019). Penelitian terdahulu yang membahas tentang pengembangan buku pedoman pendidikan karakter, yaitu karakter kebaikan hati (Sanggita & Nugrahanta, 2021); (Astuti & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter empati (Widyana & Nugrahanta, 2021); (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Karakter toleransi mampu ditumbuhkan melalui permainan tradisional (Simamora & Nugrahanta, 2021); (Kirana & Nugrahanta, 2021). Selain itu, penelitian lain yang membuktikan permainan tradisional mampu menjadi upaya penumbuhan karakter kontrol diri (Murdaningrum & Nugrahanta, 2021);

(Sekarningrum, et al., 2021) selain itu ada karakter keadilan pada anak (Handoko & Nugrahanta, 2021); (Yustisia & Nugrahanta, 2021). Karakter hati nurani mampu ditanamkan memakai permainan tradisional (Putri & Nugrahanta, 2021); (Wijayanti, et al., 2021).

Selain itu, perkembangan anak juga bisa dipengaruhi oleh permainan tradisional. Perkembangan keterampilan sosial anak bisa dikembangkan dengan permainan tradisional (Rut dkk., 2020). Selain itu, mampu memberi pengaruh pada perkembangan motorik kasar (Prasetya & Komaidi, 2017). Perkembangan gerak fundamental anak juga mampu dikembangkan dengan penerapan permainan tradisional (Ariyanto, Triansyah, & Gustian, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan mengenai upaya menumbuhkan karakter integritas melalui model pembelajaran *Blended Learning*, *Problem Based Learning*, model pembelajaran berbasis karakter, serta model *Beyond Center and Circle Time* (Sinurat, Simanjuntak & Simatupang, 2018; Harwati & Hariyanti, 2018; Ramadhanti & Safitri, 2020; Perdana & Adha, 2020). Hasil yang diperoleh dari penumbuhan karakter integritas melalui kedua model di atas membuktikan bahwa terdapat keberhasilan usaha menumbuhkan karakter integritas.

Penelitian lain yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan permainan tradisional mengenai karakter integritas. Penelitian ini membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara karakter integritas dengan rasa kepercayaan (Hanum, Arribathi, & Scooryna, 2019).

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka variabel yang akan diteliti lebih berfokus pada karakter integritas yang berfokus untuk usia 7-9 tahun. Dikarenakan para peneliti terdahulu masih sangat sedikit yang menggunakan variabel tersebut. Maka, produk ini lebih berfokus di pengembangan buku pedoman. Buku tersebut sebagai upaya

penumbuhan karakter integritas usia 7-9 tahun. Upaya tersebut dilaksanakan menggunakan permainan tradisional.

Kebaruan dalam penelitian dapat dilihat pada penerapan proses berpikir dialektik serta implementasi permainan tradisional. Proses berpikir berulang kali guna mendapatkan gagasan atau melalui mengkomunikasikan gagasan awal dengan gagasan lain yang saling berposisi hingga mampu menghasilkan gagasan baru dengan level tinggi merupakan proses berpikir dialektik (Reuten, 2017). Proses berpikir dialektik merupakan metode guna memperoleh konsep yang berlevel lebih tinggi melalui cara dialog antara dua gagasan dengan terjemahan proses spiral (Dybicz & Pyles, 2011). Pembelajaran Berbasis Otak, konstruktivisme, keterampilan abad 21, dan pembelajaran berbasis budaya nusantara adalah contoh-contoh metode teoretis yang mengungkap proses penalaran dialektis. Permainan tradisional dipilih untuk anak-anak berdasarkan beberapa faktor, antara lain usia perkembangan, termasuk tanda-tanda keberhasilan belajar dan karakter integritas.

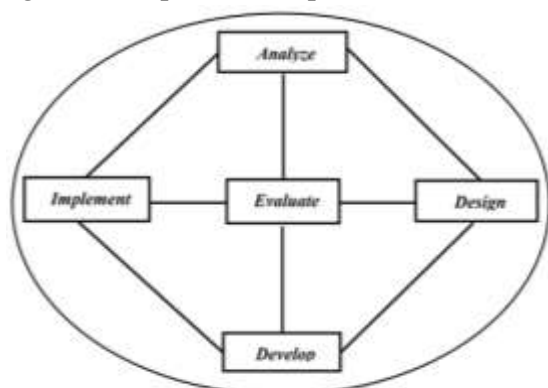
Pemikiran pertama tentang pemikiran dialektis ini merupakan tesis penelitian yang disajikan di sini. Dalam hal ini, antitesis berbentuk konsep kontras. Premis awal penelitian ini adalah permainan tradisional yang memuat indikator keefektifan pembelajaran. Peneliti memodifikasi kelima permainan melalui gagasan di atas yang merupakan sintesis baru. Modifikasi pada lima permainan tradisional berdasarkan 10 indikator karakter integritas. Produk berupa buku pedoman merupakan sintesis baru dalam penelitian ini. Buku tersebut berisi tentang lima permainan tradisional guna menumbuhkan karakter integritas.

Batas penelitian yaitu mengembangkan buku pedoman karakter integritas usia 7-9 tahun. Buku tersebut memuat upaya penumbuhan karakter integritas permainan tradisional. Prinsip dimana individu harus berpedoman pada kebenaran dengan membuktikan sikap jujur, dan patuh pada

hukum serta regulasi merupakan karakter integritas (Rustendi, 2017). Beberapa tujuan pada penelitian, yaitu 1) pengembangan produk berupa buku pedoman sebagai upaya penumbuhan karakter integritas menggunakan permainan tradisional terhadap anak berusia 7-9 tahun, 2) mengetahui mutu produk, dan 3) mengetahui efek implementasi buku pedoman.

METODE

Pendekatan penelitian *R&D* tipe *ADDIE* digunakan dalam pengembangan produk (Branch, 2009). Buku pedoman karakter integritas serta permainan tradisional merupakan variabel yang digunakan. Penyusunan tersebut dilakukan secara sistematis dan berdasarkan 10 indikator pembelajaran efektif. Peneliti menggunakan subjek ujicoba dengan delapan anak usia 7-9 tahun. Ujicoba terbatas dilaksanakan di RT 02, RW 47.01 Demangan Baru, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Berikut disajikan bagan desain penelitian tipe *ADDIE*.



Gambar 1. Desain Penelitian

Pada tahapan metode *R&D* tipe *ADDIE* dimulai dengan tahap pertama, yaitu *analyze* yang memiliki tujuan guna melakukan analisis *gap* untuk model pembelajaran melalui kegiatan menganalisis kebutuhan 10 guru yang sudah tersertifikasi pendidik profesional menggunakan kuesioner. Pada tahap *design*, dilaksanakan perancangan produk berdasarkan hasil dari tindakan menganalisis permasalahan penggabungan dari teori pembelajaran efektif dengan permainan tradisional. Lalu peneliti melaksanakan validasi produk melalui 10 *expert*

judgement dengan tujuan guna memperoleh saran perbaikan sebelum masuk ke tahap implementasi pada tahap *develop*. Tahap *implement*, pelaksanaannya secara terbatas dengan uji coba pada subjek delapan anak usia 7-9 tahun. Lalu terakhir, pemberian soal evaluasi sumatif dan formatif pada tahap *evaluate* yang bertujuan guna mengetahui adanya pengaruh dari produk.

Teknik pengumpul data yang dipakai yakni teknik tes serta nontes. Teknik tes berjumlah 10 soal evaluasi formatif serta sumatif dengan bentuk soal pilihan ganda. Teknik tes membantu peneliti dalam mengumpulkan data kuantitatif yang diperoleh dari evaluasi sumatif dan formatif. Sedangkan pada tahap *evaluate*, evaluasi sumatif sebanyak dua kali. Teknik nontes terdiri dari kuesioner tertutup dan terbuka. Kuesioner tertutup dianalisis secara kuantitatif dan kuesioner terbuka secara kualitatif. Teknik nontes dilaksanakan pada tahap *analyze* dengan tujuan guna membantu penyusunan instrumen analisis kebutuhan serta berguna dalam penyusunan instrumen validasi yang akan dibagikan pada tahap *develop*. Pada tahap *evaluate*, evaluasi nontes digunakan untuk mengetahui perubahan sikap anak setelah melaksanakan kegiatan implementasi permainan tradisional dengan menggunakan kuesioner dan catatan anekdot yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Peneliti mengolah data kuantitatif dari hasil penelitian memakai “IBM” *Statistic 26* untuk *Windows* dengan interval keyakinan 95% guna menganalisis serta melakukan perhitungan data yang diperoleh peneliti. Tujuan dari analisis data yang dilaksanakan peneliti, yaitu 1) membuktikan bahwa penyusunan buku pedoman menggunakan sistematika *ADDIE*, 2) mengukur mutu produk “Sangat Baik” dan “Tidak perlu revisi” serta mampu memberikan pengaruh yang besar dengan kategori “Tinggi”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti menguraikan *output* penelitian melalui tahapan *ADDIE*. Tahap *analyze*, 10 guru dengan status tersertifikasi membantu dalam mengkaji kebutuhan. 10 guru tersebut berasal dari berbagai daerah, di antaranya Provinsi Kalimantan Barat, Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung Kidul, Kabupaten Kulon Progo, dan Kabupaten Sleman. Pengumpulan data dilaksanakan dari beragam daerah di Indonesia dengan tujuan untuk pemerataan data yang diperoleh terkait pembelajaran SD di beragam daerah. Berikut adalah tabel hasil analisis kebutuhan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Indikator	Rerata
Kaya Variasi	1,80
Kaya Stimulasi	1,78
Menyenangkan	1,80
Operasional Konkret	1,90
Berpikir Kritis	2,20
Kreativitas	2,10
Komunikasi	2,30
Kolaborasi	2,00
Multikultural	2,10
Karakter Integritas	2,03
Rerata	2,00

Berdasarkan hasil keterlibatan 10 guru dalam analisis kebutuhan diperoleh skor *mean* sebesar 2,00. Berikut adalah tabel hasil menganalisis kebutuhan yang mengkonversi data kuantitatif menjadi kualitatif.

Tabel 2. Data Kuantitatif – Kualitatif

Rentang Skor	Kategori
3,26-4,00	Sangat Baik
2,51-3,25	Baik
1,76-2,50	Kurang Baik
1,00-1,75	Sangat Kurang Baik

Sumber: Widoyoko, 2012

Tabel 2 menunjukkan bahwa skor 2,00 termasuk kategori “Kurang Baik”. Mampu diketahui bahwa upaya penumbuhan karakter integritas anak melalui pembelajaran di sekolah belum dilaksanakan secara maksimal. Permasalahan tersebut dikarenakan sekolah belum mengimplementasikan upaya menumbuhkan *integrity character* pada model pembelajaran secara khusus. Maka, diperlukan 10 indikator pembelajaran efektif dalam model pembelajaran yang digunakan. Buku pedoman dirancang guna menjadi solusi yang mampu membantu memecahkan permasalahan yang sudah ditemukan melalui kegiatan menganalisis kebutuhan.

Tahap *design* adalah tahap menyusun produk yang berupa buku pedoman sesuai rancangan. Produk terbagi ke dalam bagian awal, yaitu *cover* depan, kata pengantar, serta daftar isi. Inti dari produk ini meliputi isi, yakni menguraikan secara lengkap mengenai pembelajaran efektif serta lima permainan tradisional yang dikembangkan, yaitu *Maggaleceng*, *Era Kasede*, *Yeye*, *Megeri Engkeban*, dan *Lurahan*. Sedangkan *bibliography*, lampiran, glosarium, indeks, halaman tentang penulis, serta *cover* belakang terdapat di bagian akhir.



Gambar 2. Tampilan Buku Pedoman

Tahap *develop*, mengembangkan produk yang memuat sejarah, peraturan, serta modifikasi permainan. Pada bagian langkah permainan termuat kegiatan awal dimulai dari pembuka serta orientasi. Kegiatan inti dimulai dengan pembagian kelompok, aksi, rekognisi, dan *debriefing*. Bagian akhir dimulai dari kesimpulan dan penutup. Pada tiap akhir permainan, dibagikan soal refleksi dan formatif yang memiliki tujuan guna mengetahui

perkembangan karakter integritas. Buku pedoman memuat ilustrasi, modifikasi lagu daerah asal permainan tradisional sesuai dengan karakter integritas. Implementasi buku pedoman menggunakan *expert judgement* yang melibatkan 10 validator. Skor yang diperoleh sebesar 3,80 menunjukkan mutu buku pedoman “Sangat baik” dan “Tidak perlu revisi”. Resume hasil validasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Resume Hasil Validasi

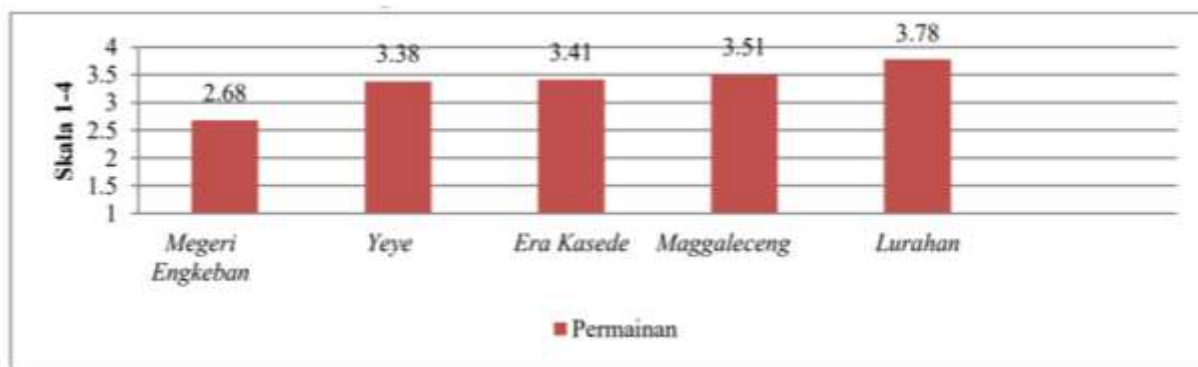
No	Validasi	Skor	Kategori	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Permukaan 1	3,65	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Permukaan 2	3,89	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,88	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,80	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Selanjutnya adalah *implement*. Peneliti melaksanakan ujicoba terbatas di tahap ini dengan melibatkan delapan anak usia 7-9 tahun. Urutan implementasi dimulai dari permainan *Maggaleceng*, *Era Kasede*, *Yeye*, *Megeri Engkeban*, dan *Lurahan*. Pada akhir pelaksanaan setiap permainan, anak akan diminta untuk mengisi refleksi dan soal formatif. Peneliti mencatat kejadian penting seperti ekspresi anak saat bermain, perilaku berkarakter integritas yang ditunjukkan oleh anak, dan peristiwa-peristiwa penting selama implementasi menggunakan *logbook*.

Tahap *evaluate* memiliki tujuan, yaitu guna mengetahui apakah buku pedoman memberikan pengaruh dalam mengembangkan karakter integritas. Hasil evaluasi formatif dan sumatif menggunakan *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan delapan indikator karakter integritas, yaitu lebih mempertahankan prinsip daripada menyenangkan-nyenangkan orang lain, lebih memilih untuk mengatakan yang sebenarnya, menolak untuk berbohong hanya demi mendapatkan sesuatu

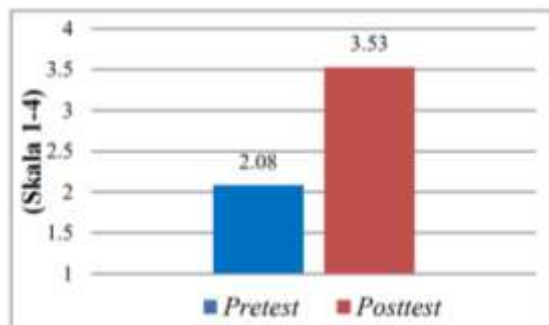
yang diinginkan, bertindak berdasarkan nilai-nilai yang benar karena merasa lebih bermakna, lebih memilih untuk berbicara dengan jujur, bertindak berdasarkan tanggung jawab meski kadang harus berkorban, lebih memilih jujur terhadap diri sendiri, dan tidak suka berpura-pura (Peterson & Seligman, 2004).

Soal evaluasi menggunakan sistem penilaian dengan skor 1-4. Jawaban yang merujuk pada perilaku yang menunjukkan *integrity character* mendapatkan skor 4, perasaan yang menunjukkan *integrity character* mendapatkan skor 3, pikiran yang menunjukkan *integrity character* mendapatkan skor 2, dan tidak mampu mengekspresikan perilaku, perasaan, dan pikiran yang menunjukkan *integrity character* mendapatkan skor 1. *Mean* evaluasi formatif disajikan dalam grafik gambar 3.



Gambar 3. Rerata Evaluasi Formatif

Mean evaluasi formatif kelima permainan tradisional ditunjukkan dengan grafik di atas. Permainan kelima, yaitu Lurahan dengan skor mean 3,78 dari Jawa Tengah menjadi permainan dengan hasil mean tertinggi. Sedangkan permainan pertama, yaitu Megeri Engkeban yang berasal dari Bali dengan skor mean 2,68 menjadi permainan dengan hasil mean terendah. Selanjutnya peneliti melaksanakan analisis evaluasi sumatif dengan membagikan soal pretest pada awal dan posttest pada akhir implementasi yang dikerjakan oleh anak-anak.



Gambar 4. Grafik Evaluasi Sumatif

Melalui grafik mean evaluasi sumatif tersebut dapat dilihat terdapat peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan menganalisis statistik oleh peneliti menggunakan "IBM" Statistic versi 22 untuk Windows menggunakan interval keyakinan 95% dengan menggunakan 2-tailed.

Evaluasi sumatif ditemukan mengalami peningkatan rata-rata dari skor pretest 2,08 menjadi skor post-test 3,53. Tingkat pertumbuhan yang dicapai adalah 6,97%. Signifikansi kenaikan dapat diuji secara

statistik dengan menggunakan Shapiro-Wilk. Tabel 4 menampilkan Output uji normalitas.

Tabel 4. Output Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,858	0,115	Normal
	Posttest	0,886	0,217	Normal

Pretest dengan mean $W(8) = 0,858$ dan $p = 0,115$ ($p > 0,05$) serta posttest dengan mean $W(8) = 0,886$ dan $p = 0,127$ ($p < 0,05$) ditunjukkan melalui output Shapiro-Wilk test. Maka data pretest dan posttest berdistribusi data normal. Lalu, peneliti melaksanakan tindakan menganalisis data melalui statistik parametrik. Peneliti menggunakan paired samples t-test dengan tujuan guna mengetahui adanya pengaruh yang signifikan setelah implementasi. Output uji signifikansi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Output Uji Signifikansi

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	13,781	0,000	Signifikan

Paired samples t-test dalam uji signifikansi memberikan hasil pretest dengan mean ($M = 2.0750$, $SE = 0.19086$) lebih rendah dibandingkan posttest dengan mean ($M = 3.5250$, $SE = 0.26592$). Selisih skor signifikan $t(7) = 13,781$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Terindikasi implementasi yang dilaksanakan mampu memberikan pengaruh dalam menumbuhkan karakter integritas atau adanya rejection pada H_{null} . Lalu peneliti melaksanakan uji besar

pengaruh terhadap penerapan buku pedoman, hal tersebut guna mengetahui besar pengaruhnya. Berikut disajikan tabel kriteria besar pengaruh.

Tabel 6. Kriteria Besar Pengaruh

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

Sumber: Field, 2009

Hasil yang diperoleh oleh peneliti, yaitu $r = 0,98$ kategori “Efek besar” sejajar efek 95,95%. Maka penerapan buku pedoman

mampu memberikan pengaruh terhadap *integrity character* sebesar 95,95%. Tujuan dari kegiatan menganalisis *N-Gain score* digunakan dalam pembuktian efektivitas penerapan buku pedoman. Berikut adalah tabel kriteria efektivitas serta *output N-Gain score*.

Tabel 7. Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

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

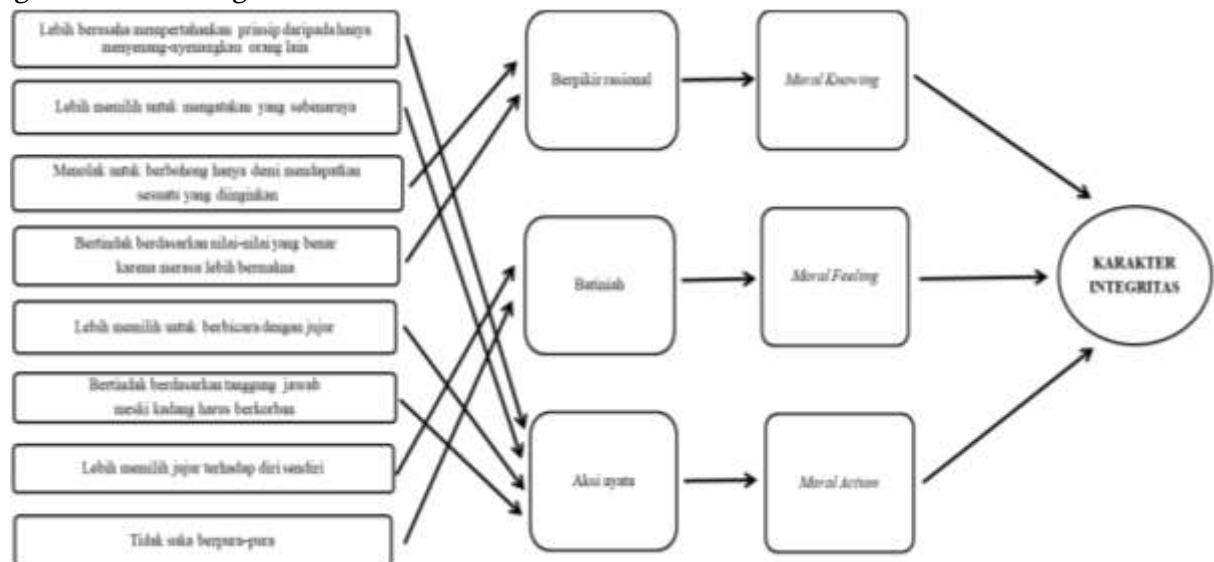
Tabel 8. Output Hasil N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-gain Score (%)	Kategori
Pretest	2,09	1-4	10,14394	75,52	Tinggi
Posttest	3,53				

Nilai *N-gain score* yang ditunjukkan melalui tabel 8 sebesar 75,52% termasuk kategori “Tinggi” Hake (1999).

Pengembangan *integrity character* melalui tahapan implementasi buku pedoman berdasarkan delapan indikator menurut Seligman & Peterson (2004). Peneliti menginterpretasikan indikator tersebut dalam tiga variabel. Ketiga variabel tersebut adalah

rasional, olah rasa, dan proaktif. Selain itu, Lickona (2013) menyaring ketiga faktor tersebut menjadi pengetahuan, emosi, dan perilaku tentang moral. Maka, peneliti menggunakan diagram analisis semantik guna memberi gambaran yang lebih jelas. Berikut adalah diagram analisis semantik yang digunakan oleh peneliti.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik

Peneliti berpedoman pada 10 indikator pembelajaran efektif, yakni keanekaragaman (*variety*), stimulasi (*stimulation*), senang (*pleasant*), operasional konkret (*concrete*

operational), berpikir secara kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), berkomunikasi atau berdialog (*communication*), berkolaborasi atau bekerja sama (*collaboration*), multikultural

(*multicultural*), dan karakter integritas (*integrity character*). Pembelajaran efektif memiliki prinsip yang berlandaskan pada teori *Brain Based Learning* menurut Jensen (2011), teori perkembangan menurut Piaget serta Vygotsky (2011), *problem* abad 21, serta *integrity character* menurut Seligman & Peterson (2004).

Indikator *variety* dapat ditemui pada kelima permainan tradisional dari beragam daerah yang digunakan dalam produk. Sedangkan indikator *variety* termuat dalam rangkaian kegiatan di dalam buku yang kaya akan variasi, yaitu menyimak penjelasan, bernyanyi lagu daerah asal tiap permainan, bermain permainan tradisional, serta mengerjakan soal. Pada indikator *stimulation* dapat ditemukan pada seluruh kegiatan melibatkan indera anak, yaitu indera penglihatan, pendengaran, dan peraba. Anak-anak bermain secara aktif dan berinteraksi bersama teman. Pada saat melaksanakan permainan dengan senang dan gembira sehingga mampu menunjukkan indikator *pleasant*.

Indikator *concrete operational* ditunjukkan dalam alat dan bahan yang digunakan pada pelaksanaan permainan. Alat dan bahan merupakan benda nyata atau konkret dan aman bagi anak. Buku pedoman dilengkapi dengan soal formatif guna mendukung indikator *critical thinking* anak, selain itu anak juga mengatur strategi pada permainan. Indikator kreativitas mampu ditunjukkan melalui kegiatan refleksi yang dilakukan pada akhir setiap pelaksanaan permainan dimana anak diminta untuk menuliskan perasaannya dan menunjukkannya melalui puisi atau gambar sederhana. Indikator *communication* mampu ditunjukkan melalui kegiatan berdiskusi mengenai hasil pengerjaan soal, menyampaikan kesimpulan, dan saat melakukan tanya jawab dengan fasilitator, serta saat menyanyikan lagu daerah asal permainan tradisional.

Indikator *collaboration* ditunjukkan pada saat pelaksanaan lima permainan tradisional, yaitu saat anak bermain atau bekerja sama.

Sedangkan indikator *multicultural* terdapat pada lima permainan tradisional dan lagu daerah asal kelima permainan, yaitu *Megeri Engkeban* dari Bali, *Yeye* dari Kalimantan Barat, *Era Kasede* dari Sumatera Barat, *Maggaleceng* dari Sulawesi Barat, dan *Lurahan* dari Jawa Tengah. Pelaksanaan permainan tradisional mampu menunjukkan adanya indikator karakter integritas. Modifikasi lagu daerah asal kelima permainan tradisional disesuaikan pada indikator karakter integritas.

Penelitian relevan yang sebelumnya sudah dilakukan oleh peneliti lain. Dapat disimpulkan jika permainan tradisional mampu menjadi upaya penumbuhan karakter kebaikan hati (Sanggita & Nugrahanta, 2021); (Astuti & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter empati (Widyana & Nugrahanta, 2021); (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Karakter toleransi mampu ditumbuhkan melalui permainan tradisional (Simamora & Nugrahanta, 2021); (Kirana & Nugrahanta, 2021). Selain itu, penelitian lain yang membuktikan permainan tradisional mampu menjadi upaya penumbuhan karakter kontrol diri (Murdaningrum & Nugrahanta, 2021); (Sekarningrum, et al., 2021) selain itu ada karakter keadilan pada anak (Handoko & Nugrahanta, 2021); (Yustisia & Nugrahanta, 2021). Karakter hati nurani anak mampu ditanamkan dengan permainan tradisional (Putri & Nugrahanta, 2021); (Wijayanti, et al., 2021).

Penelitian relevan oleh peneliti terdahulu juga menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberi pengaruh pada perkembangan anak (Rut dkk., 2020). Permainan tradisional berpengaruh pada perkembangan motorik kasar anak (Prasetia & Komaidi, 2017). Penelitian relevan mengenai gerak fundamental anak dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional (Ariyanto, Triansyah, & Gustian, 2020). Penumbuhan *integrity character* melalui model pembelajaran *Blended Learning* Sinurat, Simanjuntak & Simatupang (2018), *Problem Based Learning (PBL)* Harwati & Hariyanti (2018), model

pembelajaran berbasis karakter Ramadhanti & Safitri, (2020), dan model *Beyond Center and Circle Time* Perdana & Adha (2020). Penelitian lain yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan permainan tradisional mengenai karakter integritas dengan rasa kepercayaan Hanum, Arribathi, & Scooryna (2019).

Penelitian relevan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam menumbuhkan karakter integritas, namun penelitian tersebut menggunakan aktivitas yang berpusat pada penerapan metode dan model pembelajaran sehingga penelitian kurang menarik saat diterapkan. Sedangkan penelitian ini lebih berpusat pada mengembangkan buku pedoman menggunakan proses berpikir dialektik.

Penelitian ini menggunakan proses pemikiran dialektik sebagai kebaruan penelitian. Proses berpikir berulang kali guna memperoleh gagasan atau kesimpulan yang baru melalui perundingan gagasan awal dengan gagasan lain yang saling beroposisi dan menghasilkan gagasan baru yang berlevel tinggi merupakan proses berpikir dialektik (Reuten, 2017). Empat langkah konkret dalam proses berpikir dialektik, yaitu pemilihan dan penyesuaian usia anak pada permainan tradisional yang akan digunakan, menentukan 10 indikator pembelajaran efektif dalam kelima permainan tradisional yang dipilih, memuat model yang sudah dimodifikasi menurut 10 karakter integritas, dan memperoleh hasil analisis baru berbentuk buku pedoman pendidikan *integrity character* menggunakan permainan tradisional. Berikut merupakan diagram proses berpikir dialektik.



Gambar 6. Model Berpikir Dialektik

Berdasarkan gambar di atas termuat empat langkah konkret model berpikir dialektik. Pada langkah pertama permainan tradisional dari beragam daerah yang bebas dari SARA, kekerasan, dan gender serta sesuai dengan usia anak. Langkah kedua, menentukan 10 indikator pembelajaran efektif yang termuat lima permainan tradisional tersebut. Langkah ketiga, memodifikasi model dengan berdasarkan 10 indikator karakter integritas. Sedangkan langkah keempat memperoleh hasil, yaitu analisis baru berupa buku pedoman. Maka kebaruan dalam penelitian adalah pengembangan produk guna menumbuhkan *integrity character* menggunakan permainan tradisional dengan proses berpikir dialektik.

SIMPULAN

Penelitian yang sudah dilaksanakan memberikan beberapa kesimpulan. Tahapan *ADDIE* digunakan untuk menyusun buku pedoman. Produk mempunyai kualitas “Sangat Baik” skor 3,80 dan “Tidak perlu revisi”. Implementasi produk mampu memberikan pengaruh signifikan. Dibuktikan melalui *paired samples t-test* yang memberi hasil *mean pretest* ($M = 2.0750$, $SE = 0.19086$) lebih rendah daripada *mean posttest* ($M = 3.5250$, $SE = 0.26592$). $t(7) = 13,781$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dari uji signifikansi. Dari hasil uji signifikansi—dilihat berdasarkan pada besaran efek—produk buku pedoman pendidikan dapat dikategorikan sebagai produk yang berpengaruh “Efek besar” dengan $r = 0,98$ dan sejajar pengaruh 95,95%. Sedangkan *N-gain score* 75,52% kategori “Tinggi”.

Saran bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian berikutnya adalah menambahkan subjek yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan agar kelompok eksperimen dan kontrol mampu dilaksanakan dalam uji efektifitas buku pedoman dengan penelitian *true experimental group design*. Lalu pada tahap validasi terhadap buku pedoman perlu melibatkan lebih banyak ahli dengan latar belakang yang beragam sesuai dengan

bidang yang disasar sehingga penilaian dan masukan yang diterima peneliti lebih banyak untuk penyempurnaan buku pedoman yang diberikan secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 141–155.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*.
- Darmayanti, S. E. & Wibowo, U. B. (2014). Evaluasi program pendidikan karakter di sekolah dasar Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 223-234.
- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). The dialectical method: A critical and postmodern alternative to scientific method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301-317.
- 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), 437-446.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS* (3th ed.). London: Sage.
- Hake, R. (1999). *Analizing change/Gain scores*. Indiana University, Departement of Physics.
- Handoko, D. A. D. D., & Nuhgrahanta, G. A. (2022). Memupuk karakter keadilan pada anak melalui permainan tradisional. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 1-15.
- Jensen, E. (2021). *Brain based learning: Bagaimana otak belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kirana, K. D. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. *Journal of Elementary School*, 4(2), 136-151.
- Lestari, K. E. (2014). Implementasi brain-based learning untuk meningkatkan kemampuan koneksi dan kemampuan *critical thinking* serta motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 2(1), 36-46.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peranan permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Gentala Pendidikan*, 1(1), 32-47.
- Nugrahanta, G. A., Pamardi, E. H., Suparmo, PP. M., Relita, H., Sekarningrum, V., Swandewi, N. K., & Tyas, F. (2022). Pengaruh program literasi berbasis pendekatan Montessori terhadap karakter integritas siswa kelas 1 sekolah dasar. 8(2), 169-180.
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi blended learning terhadap penguatan karakter integritas peserta didik kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 1–17.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). Character strengths and virtues: a handbook and classification. In *American Journal of Psychiatry*. Oxford University Press, Inc.
- Praselia, S. A., & Komaidi, A. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada siswa putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cut Mutia Kerinci. *Stamina*, 2(6), 65-77.
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi permainan tradisional untuk hati nurani anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531.
- Putri, R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Membentuk karakter integritas anak usia 7-9 tahun melalui permainan tradisional. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 7(1), 79-89.
- Rut, N., G, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelas iv SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79-93.
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk karakter kontrol diri anak usia 6-8

- tahun. Elementary School: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran KeSD-An*, 8(2), 207–218.
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 635-648.
- Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78-91.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak usia 6–8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445-5455.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 5(2), 90-103.
- World Economic Forum. (2015). New vision for education: Unlocking the potential of technology. *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*, 1-32.
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Yustisia, J. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter keadilan anak usia 6-8 tahun. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 1-16.
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13-20.