
PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER KEBAIKAN HATI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Nurma Dwi Astuti, Gregorius Ari Nugrahanta

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Indonesia
Korespondensi. E-mail: nurmadwi7@gmail.com

Abstrak

Tujuan dilakukannya riset ini yaitu dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional, guna meningkatkan karakter kebaikan hati anak yang berusia 9-12 tahun. Riset ini memakai metode *Research and Development (R&D)* jenis ADDIE. Riset ini menyertakan sembilan guru Sekolah Dasar yang tersertifikasi dari wilayah berbeda, guna melakukan analisis kebutuhan, sembilan validator bagi *expert judgement*, serta enam anak yang terlibat dalam uji coba buku pedoman permainan tradisional secara terbatas. Hasil riset menyatakan bahwa 1) Buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter kebaikan hati anak berusia 9-12 tahun dikembangkan bersumber pada tahap-tahap jenis ADDIE, ialah *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*, 2) Kualitas dari buku pedoman permainan tradisional memperoleh skor 3,87 (rentang ukuran 1-4) dan dinyatakan "Sangat baik" dengan saran "Tidak perlu revisi", dan 3) Penggunaan buku pedoman permainan tradisional mempengaruhi karakter kebaikan hati anak, ditunjukkan dengan hasil uji signifikansi memperoleh $t(5)=7,480, p=0,001 (p<0,05)$. Efek intervensi buku pedoman adalah $r = 0,95$ yang setara dengan 91,80% tergolong dalam kategori "Efek besar". Hal ini berarti, buku pedoman permainan tradisional bisa menerangkan 91,80% peralihan yang terjadi pada karakter kebaikan hati. Tingkatan efektivitas diperoleh berdasarkan nilai *N-gain score* yaitu sebesar 86,0071% yang tergolong ke dalam jenis efektivitas "Tinggi".

Kata Kunci: kebaikan hati, buku pedoman, permainan tradisional

DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MANUALS TO CULTIVATE KINDNESS CHARACTERS IN 9-12 YEAR OLDS

Abstract

The purpose of this research was to develop a traditional game manual to improve the heart character of children aged 9-12 years. This research used the ADDIE type of Research and Development (R&D) method. This research included nine elementary school teachers from various regions to conduct a needs analysis, nine validators through expert judgments, and six children for limited trials of traditional game manuals. The results of the research showed that 1) Traditional game manuals to cultivate character improved the hearts of children aged 9-12 years based on ADDIE type steps, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, 2) The quality of the traditional game manual was stated to be "Very good" with a score of 3.87 (scale 1-4) with the recommendation "No need for revision", and 3) The application of traditional game manuals had an effect on children's heart character. The results of the significance test showed $t(5) = 7,480; p = 0.001 (p<0.05)$. The magnitude of the influence of the guidebook was $r = 0.95$ or equivalent to 91.80% which was included in the "Big Effect" category. This means that traditional game guidelines had a 91.80% influence on changes that occurred in the character of the child's kindness. The effectiveness level was obtained based on the N-gain score, which is 86,0071% which was included in the "High" effectiveness category.

Keywords: *kindness, guidebook, traditional game*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan suatu wujud usaha yang disengaja, yang bersumber pada nilai inti yang baik bagi individu maupun sekelompok orang guna meningkatkan karakter yang baik (Lickona, dalam Yaumi, 2016). Pendidikan karakter berhubungan erat dengan teori belajar *Behavioristik* disebabkan memiliki tujuan yang sama yaitu menginginkan adanya perubahan sikap anak yang awal mulanya belum baik jadi lebih baik (Muttaqin & Hariyadi, 2020). Fakta-fakta terkait rendahnya karakter di area kita memperlihatkan jika ada kegagalan pada satuan pembelajaran dalam perihal meningkatkan manusia Indonesia yang berkarakter serta berakhlak mulia (Zubaedi, 2011). Sementara itu, meningkatkan porsi pendidikan yang bernuansa karakter positif di sekolah mampu mengakselerasi kenaikan karakter bangsa (Lanta & Riana, 2019). Menumbuhkan karakter kebaikan hati merupakan cara terbaik melindungi anak-anak dalam menghadapi tindak kekerasan yang dilakukan teman dan memungkinkan mereka hidup dalam dunia yang lebih baik dan bermoral.

Karakter kebaikan hati dapat diartikan sebagai perilaku yang memperlihatkan kepedulian atas kesejahteraan serta kepedulian terhadap perasaan individu lainnya (Borba, 2008). Kebaikan hati mampu memberi perubahan kepada manusia menjadi lebih beradab, berperikemanusiaan, dan berkarakter. Menunjukkan kebaikan hati dapat diterapkan dengan sepuluh indikator yaitu mengungkapkan komentar baik, kepedulian, berpihak pada korban, merawat makhluk hidup, memberi, tidak mengejek, memperhatikan kebutuhan orang, membantu, menghibur orang lain, dan mencontoh perilaku baik (Borba, 2008).

Karakter kebaikan hati perlu ditanamkan sejak dini supaya tidak terancam bahaya. Studi menemukan bahwa jumlah anak-anak yang suka mengejek dan bersikap kejam terhadap

anak lain semakin meningkat nyata sejak pertengahan tahun 1970-an (Borba, 2008). Bersumber pada catatan dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (2020), tahun 2011 hingga 2019, ada pengaduan sejumlah 37.381 kasus tentang kekerasan kepada anak. Tingginya permasalahan tersebut berpengaruh terhadap pembentukan karakter kebaikan hati anak.

Membutuhkan model pembelajaran yang efektif sebagai upaya pembentukan karakter kebaikan hati. Pembelajaran efektif bisa didefinisikan selaku pendidikan yang sediakan kesempatan belajar bagi siswa untuk belajar sendiri (Hamalik, dalam Rohmawati, 2015). Terkandung sepuluh indikator dalam pembelajaran yang efektif, yaitu *variety, stimulation, menyenangkan, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural*, dan kebaikan hati. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati dapat dilakukan dengan permainan tradisional.

Mengembangkan karakter merupakan salah satu manfaat yang diberikan dalam permainan tradisional sebagai salah satu wujud dari aktivitas bermain. Permainan tradisional adalah jenis permainan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya dan mengandung nilai-nilai budaya (Ismail, dalam Hayati, 2018). Mengembangkan langkah-langkah permainan tradisional dilakukan di setiap permainan melalui kegiatan awalan, kegiatan induk, dan kegiatan penutup.

Riset terhadap meningkatnya karakter sejalan dengan riset yang sudah pernah dilakukan oleh beberapa periset, bahwa penggunaan metode bermain peran pada siswa SD dapat menaikkan hasil belajar IPS serta menumbuhkan karakter (Wahyudi & Suardiman, 2013). Tidak hanya itu, nilai-nilai karakter siswa bisa ditingkatkan dengan pemakaian media cerita rakyat yang mampu merubah suasana dan kegiatan pembelajaran (Sapulette & Wardana, 2016). Sementara itu,

permainan tradisional yang dikembangkan mampu memberikan dampak yang efektif untuk membangun karakter kepada anak SD (Susanto, 2017).

Riset terhadap permainan tradisional juga telah dilakukan oleh beberapa periset, bahwa menumbuhkan karakter anak bisa dilakukan melalui permainan karena disesuaikan oleh dunia anak yaitu dunia bermain (Helvana & Hidayat, 2020). Mempraktikkan tata cara pendidikan yang digabungkan dengan permainan tradisional juga memotivasi keberhasilan pendidikan gerak dasar lari untuk siswa SD (Sutrisna, 2017). Selain itu, pendidikan yang mengembangkan permainan *Gobag Sodor* dibuktikan pantas diterapkan ketika pembelajaran (Rosmawati & Akrom, 2019). Dalam riset-riset tersebut digunakan satu pendekatan, belum menggunakan berbagai pendekatan. Belum banyak riset yang meneliti pendidikan karakter yang memakai bermacam pendekatan.

Kebaruan riset ini dibandingkan dengan riset-riset yang telah dilakukan dapat diringkas dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, kebanyakan penelitian terdahulu lebih berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan untuk mengembangkan suatu produk. Penelitian ini menggunakan beberapa pendekatan sekaligus, yaitu pendekatan *Brain Based Learning*, konstruktivisme, tuntutan pembelajaran abad 21, dan multikultur. Kedua, penelitian ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk untuk mencapai satu tujuan. Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia.

Berdasarkan uraian tersebut, riset ini memiliki tujuan yaitu 1) dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter kebaikan hati anak berumur 9-12 tahun, 2) mengenali kualitas atau mutu buku pedoman permainan

tradisional terhadap karakter kebaikan hati, dan 3) mengenali pengaruh atau efek penggunaan buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter kebaikan hati bagi anak umur 9-12 tahun.

METODE

Dalam riset ini memanfaatkan metode *Research and Development (R&D)* jenis ADDIE. Terdapat dua objek dalam riset ini, yakni buku pedoman permainan tradisional yang menjadi variabel bebas serta karakter kebaikan hati menjadi variabel terbatas. Uji coba secara terbatas dilakukan di RT 05, Dusun Paker, Desa Mulyodadi, Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Subjek yang terlibat di uji coba terbatas adalah tiga anak laki-laki serta tiga anak perempuan yang berusia 9-12 tahun. Digunakan dalam riset ini prosedur pengembangan yang disesuaikan dengan tahapan ADDIE yang merupakan akronim dari langkah pertama *Analyze*, langkah kedua *Design*, langkah ketiga *Develop*, langkah keempat *Implement*, dan langkah kelima *Evaluate*. Setiap tahapan ADDIE bersifat sederhana sangat efektif untuk merancang pembelajaran yang berbasis performansi. Tahap-tahap ADDIE disajikan lewat desain berikut ini.



Gambar 1. Desain Inklusif Riset

Berdasarkan desain inklusif riset, terdapat lima tahap ADDIE. Tahap pertama yaitu *analyze*, tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya permasalahan antara ekspektasi tentang pendidikan untuk karakter kebaikan hati yang diharapkan dengan praktik yang sebenarnya terjadi. Gap atau kesenjangan yang ditemukan dapat menjadi titik pijak merumuskan perlunya solusi untuk menjawab kebutuhan. Tahap ini melibatkan sembilan guru SD yang telah tersertifikasi dari berbagai daerah. Tujuan dilakukannya analisis kebutuhan di daerah yang berbeda-beda yaitu supaya memiliki gambaran yang lebih komprehensif terhadap praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Tahap kedua yaitu tahap *design*, tahap ini bertujuan untuk mengembangkan garis besar produk berupa buku pedoman permainan tradisional sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang ditemukan dalam analisis kebutuhan. Disusunlah buku pedoman permainan tradisional dengan sepuluh indikator di dalamnya yaitu *variety, stimulation, menyenangkan, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural*, dan kebaikan hati.

Tahap ketiga yaitu *develop*, merupakan pengembangan produk sebagai solusi terhadap permasalahan yang diyakini efektif menumbuhkan karakter kebaikan hati. Tahap ini dilakukan melalui penyusunan buku pedoman permainan tradisional untuk karakter kebaikan hati. Buku disusun dengan lima permainan tradisional. Tentu saja, pemilihan permainan bersumber dari berbagai wilayah di Indonesia. Selanjutnya buku pedoman divalidasi dengan dua jenis validitas yaitu validitas permukaan serta validitas isi. Gunanya untuk mengetahui kualitas buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati dan mendapatkan respon untuk memperbaiki produk sebelum diimplementasikan.

Tahap keempat yaitu tahap *implement*, merupakan tahap diujicobakan buku pedoman permainan tradisional dalam pembelajaran.

Buku pedoman permainan tradisional adalah solusi yang diyakini mampu mengatasi kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran. Pelibatan enam anak yang berumur 9-12 tahun dalam tahap ini ditempuh sampai tahap uji coba terbatas.

Tahap kelima yaitu *evaluate*, merupakan tahap pengukuran seberapa baik pengembangan buku pedoman permainan tradisional dapat membantu anak dalam mencapai sasaran pembelajaran. Tahap ini ditempuh melalui penilaian formatif serta penilaian sumatif. Penilaian formatif ditempuh di tiap permainan kala telah berakhir, sedangkan penilaian sumatif ditempuh saat tes awalan sebelum menjalankan permainan serta tes akhir ditempuh ketika semua proses pembelajaran berakhir. Dibagikan tes awal serta tes akhir memiliki sasaran yaitu guna mengenali adanya kenaikan karakter kebaikan hati sebelum dan sesudah diberikan lima permainan tradisional. Evaluasi formatif dan sumatif dilakukan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda mengenai karakter kebaikan hati.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara tes dan non tes di dalam riset ini. Teknik tes diberikan kepada anak-anak usia 9-12 tahun sebagai subjek penelitian berupa soal-soal mengenai karakter kebaikan hati pada tahap *evaluate* melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Teknik non tes diberikan kepada guru untuk instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner terbuka dan tertutup. Sedangkan, teknik analisis yang digunakan disesuaikan dengan langkah-langkah tipe ADDIE. Data hasil analisis kebutuhan berupa kuesioner tertutup dianalisis menggunakan rumus lalu dikonversikan menjadi data kualitatif. Analisis statistik memakai *IBM SPSS Statistics for Windows* dalam interval keyakinan 95% untuk dua ekor digunakan untuk menganalisis hasil yang didapatkan dari data tes awal hingga data tes akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Riset

Hasil riset akan menjelaskan mengenai hasil implementasi dari setiap langkah-langkah prosedur pengembangan memakai jenis ADDIE yang mencakup *Analyze, Design, Develop, Implement*, serta *Evaluate*. Dilibatkan sembilan pendidik SD yang tersertifikasi dari lima wilayah yang beragam dalam tahap ini. Bersumber pada hasil analisis kebutuhan yang diperoleh menggambarkan jika praktik pembelajaran dalam upaya menumbuhkan karakter kebaikan hati memperoleh skor rerata 1,65 (skala 1-4). Hasil akhir tahap ini akan dinilai memakai patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 1. Patokan Pengubah Hasil Skor Kuantitatif Menjadi Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori
1	3,26 – 4,00	Sangat baik
2	2,51 – 3,25	Baik
3	1,76 – 2,50	Kurang baik
4	1,00 – 1,75	Sangat kurang baik

Ditunjukkan skor 1,65 pada analisis kebutuhan. Skor 1,65 termasuk dalam kategori “Sangat kurang baik”. Perihal ini terjalin sebab guru belum mempraktikkan metode pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati. Media konkret yang digunakan juga sangat terbatas. Belum ada buku pedoman khusus untuk mengembangkan karakter kebaikan hati. Dengan adanya analisis, pendidikan penumbuhan karakter kebaikan hati yang diidealkan serta praktik pendidikan yang sebenarnya terjadi memperlihatkan adanya permasalahan yang mendasar. Maka dari itu, ada dasar yang kokoh guna memberi pemecahan masalah dalam riset ini berbentuk buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati. Permainan tradisional dipilih karena menjadi kekayaan budaya yang ada di Indonesia yang diyakini mampu membantu perkembangan

anak, dalam hal ini mengembangkan karakter pada diri anak.

Tahap *design*, dirumuskan sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam pembelajaran sebagai tindakan lanjut dari penemuan permasalahan yang telah dikenali lewat tahap *analyze*. Rancangan buku pedoman yang disusun di bagian awal terdapat sampul buku, kata pengantar, serta daftar isi buku, sedangkan bagian tengah buku pedoman berisikan berbagai teori mengenai pembelajaran efektif yang memuat pembelajaran berbasis otak (*Brain Based Learning*), teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, kompetensi abad 21, dan teori yang menyangkut karakter kebaikan hati. Beberapa teori tersebut yang menjadi akar dari sepuluh indikator pembelajaran yang efektif. Bagian tengah buku pedoman berisikan lima permainan tradisional yaitu *Honyah-Honyah* dari Irian Jaya, *Kolo* dari Nusa Tenggara Barat, *Beras Ketan* dari Kalimantan Timur, *Aco* dari Bengkulu, dan *Ambah-Ambah Lemah* dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Buku pedoman dilengkapi dengan lagu-lagu daerah asal permainan yang sudah dimodifikasi. Buku pedoman disusun terkait tahap-tahap pelaksanaan permainan yang melingkupi aktivitas awalan, aktivitas induk, dan aktivitas penutup. Buku pedoman juga dilengkapi dengan tes awal dan tes akhir sebagai pengukur peningkatan karakter kebaikan hati melalui permainan tradisional. Bagian akhir buku pedoman dituliskan daftar referensi, glosarium, indeks, dan biodata penulis. Berikut ini adalah beberapa bagian dari dalam buku.



Gambar 2. Sampul depan



Gambar 3. Daftar isi



Gambar 4. Sampul belakang

Mengembangkan buku pedoman dilakukan oleh periset dalam tahap *develop*. Buku pedoman yang dikembangkan mencakup menuliskan pengantar yang berisi asal-usul permainan, pencapaian tiap permainan, persyaratan tertentu yang menerangkan tempat dan waktu permainan serta partisipan yang diperlukan, usia anak yang dapat memainkan, jumlah peserta yang dibutuhkan, waktu yang diperlukan dalam setiap permainan, dan peralatan. Selanjutnya memberikan rincian

tentang langkah-langkah permainan. Buku pedoman dilengkapi dengan soal-soal refleksi dan latihan soal yang dikembangkan berdasarkan 10 indikator karakter kebaikan hati. Dipaparkan pula keterangan tambahan yang meliputi sistematika permainan, ilustrasi langkah-langkah permainan, gambar alat dan bahan, sistem penskoran, dan nyanyian daerah yang dimodifikasi sesuai dengan karakter kebaikan hati. Berikut ini adalah beberapa tampilan permainan yang dikembangkan.



Gambar 5. Pengantar



Gambar 6. Langkah-langkah permainan



Gambar 7. Lembar refleksi

Dalam tahap ini pula buku pedoman divalidasi menggunakan uji validitas permukaan dan validitas isi melalui beberapa ahli. Validasi melibatkan lima dosen, masing-masing dosen memiliki latar belakang yang berbeda yaitu dosen sebagai ahli psikologi anak, dosen sebagai ahli media, dosen ahli bahasa, dan dosen sejarah. Selain itu, validasi juga diberikan kepada tiga guru SD yang sudah tersertifikasi. Validasi juga diberikan kepada satu praktisi yang memiliki latar belakang

sebagai ahli budaya. Instrumen validasi menggunakan skala Likert 1-4 dengan nilai 4 untuk kategori sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk kurang setuju, dan 1 untuk tidak setuju. Validasi permukaan berupa validitas kriteria buku pedoman yang dan validitas karakteristik buku pedoman. Validasi kriteria bertujuan untuk menilai perkembangan kriteria buku pedoman apakah telah tersampaikan. Berikut adalah hasil validasi uji kriteria buku pedoman lewat penilaian ahli.

Tabel 2. Output Perhitungan Kriteria Buku Pedoman

No	Indikator	Validator (skala 1-4)									Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Cover buku	4,00	4,00	3,75	3,75	4,00	3,50	4,00	4,00	4,00	3,89
2	Bagian awal buku	3,67	3,67	4,00	4,00	2,33	4,00	3,67	4,00	3,33	3,63
3	Bagian isi buku	4,00	3,67	3,33	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
4	Bagian akhir buku	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,94
	Rerata	3,91	3,83	3,64	3,93	3,93	3,87	3,91	4,00	3,83	3,83

Tabel uji kriteria menunjukkan bahwa indikator bagian akhir buku memperoleh skor tertinggi yaitu 3,94. Indikator *cover* buku dan bagian isi buku memiliki skor yang sama yaitu 3,89. Sementara itu, indikator bagian awal buku memperoleh skor terendah yaitu 3,63.

Rerata keseluruhan hasil validasi kriteria buku pedoman memperoleh skor 3,83. Hasil akhir uji kriteria buku pedoman menggunakan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 3. Patokan Pengubah Hasil Skor Kuantitatif Menjadi Kualitatif

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

Berdasarkan tabel patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif, hasil akhir uji kriteria buku pedoman menunjukkan skor rerata 3,83. Dengan demikian, skor 3,83 tercantum dalam jenis “Sangat baik” serta saran “Tidak perlu revisi”. Setelah itu,

melakukan uji karakteristik buku pedoman yang bertujuan untuk menilai karakteristik buku pedoman apakah telah terlaksana. Berikut ini adalah output perhitungan karakteristik buku pedoman melalui penilaian ahli.

Tabel 4. Output Perhitungan Karakteristik Buku Pedoman

Variabel	Indikator	Validator (skala 1 – 4)									Rerata	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	4,00	4,00	3,5	4,00	3,75	4,00	4,00	4,00	4,00	3,83	3,89
	<i>Self-contained</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	<i>Stand-alone</i>	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
	Adaptif	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
	<i>User friendly</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Rerata	4,00	4,00	3,50	4,00	3,95	4,00	4,00	4,00	4,00	3,96	3,93

Tabel output perhitungan karakteristik buku pedoman menyatakan bahwasanya indikator *user friendly* dan *self-contained* mendapati skor amat tinggi yaitu 4,00. Sementara itu, indikator *stand-alone*, adaptif, dan *self-instructional* diperoleh skor yang sama yaitu 3,93. Berdasarkan tabel patokan

pengubah hasil skor (ditunjukkan pada tabel 3), diperoleh nilai sejumlah 3,93 yang tergolong kategori “Sangat baik” serta saran “Tidak perlu perbaikan”. Selanjutnya melakukan validitas isi yang bertujuan guna memberi penilaian terhadap buku pedoman apakah berbagai indikator pembelajaran efektif

sinkron pada berbagai teori pendidikan yang dipakai dalam riset ini telah terpenuhi. Di

bawah ini merupakan data hasil perolehan validasi isi buku pedoman.

Tabel 5. Output Perhitungan Uji Validitas Isi

Variabel	Indikator	Validator (skala 1 – 4)									Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,78
	Kaya stimulasi	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
	Menyenangkan	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
	Operasional konkret	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
	Berpikir kritis	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,89
	Kreativitas	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,56
	Komunikasi	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,67
	Kolaborasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Multikultur	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	3,92
	Karakter kebaikan hati	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Rerata		4,00	3,90	3,60	3,76	3,60	3,76	4,00	4,00	4,00

Tabel 5 mengenai output uji validitas isi menunjukkan bahwa indikator kolaborasi atau *collaboration* dan karakter kebaikan hati memperoleh skor tertinggi yaitu 4,00. Sementara itu, indikator kaya stimulasi atau *stimulation*, menyenangkan, operasional-konkret atau *concrete operational* dan berpikir kritis atau *critical thinking* memperoleh skor rerata yang sama yaitu 3,89. Indikator kreativitas atau *creativity* memperoleh skor terendah yaitu 3,56. Rerata keseluruhan hasil

validasi isi buku pedoman memperoleh skor 3,84. Berdasarkan tabel patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (ditunjukkan pada tabel 3), validitas isi dengan skor 3,84 tergolong jenis “Sangat Baik” serta saran “Tidak perlu perbaikan”.

Berikut ini disajikan hasil validasi permukaan yang meliputi uji validasi kriteria dan karakteristik buku pedoman, serta hasil validasi isi buku pedoman yang telah diringkas lewat tabel berikut ini.

Tabel 6. Resume Hasil Validasi Melalui Penilaian Ahli

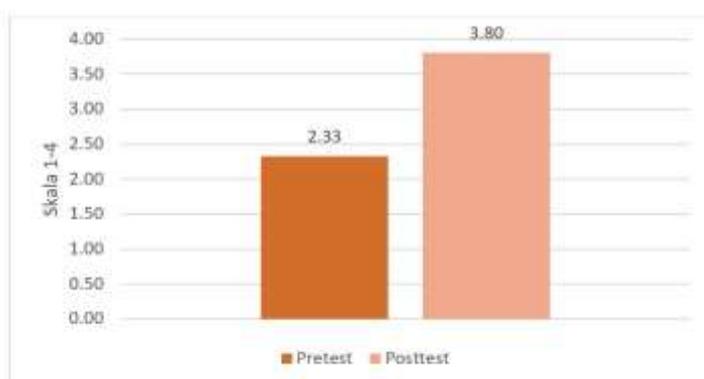
No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria	3,83	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,93	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan resume hasil validasi pada tabel 6, terlihat bahwa kualitas produk berupa buku pedoman permainan tradisional melalui validasi permukaan yang meliputi uji kriteria buku pedoman dan karakteristik buku pedoman sudah memiliki kualifikasi sangat baik dengan rekomendasinya yaitu tidak perlu revisi. Selain itu, kualitas isi buku pedoman permainan tradisional telah melengkapi

berbagai indikator pembelajaran efektif yang sinkron dengan berbagai teori pendidikan yang dilibatkan di riset ini. Terlihat bahwa rerata keseluruhan dari uji validasi memperoleh skor 3,87 sehingga produk berupa buku pedoman permainan tradisional sudah memiliki kapasitas sangat baik serta saran yaitu tidak perlu perbaikan.

Lalu, buku pedoman diujicobakan melalui terlibatnya anak-anak berusia 9-12 tahun sejumlah enam orang. Hasil uji coba

secara terbatas nampak terdapatnya lonjakan skor rerata tes awal serta akhir, hal itu ditunjukkan melalui grafik batang berikut ini.



Gambar 8. Peta hasil awal dan akhir

Grafik batang mengindikasikan bahwasanya rata-rata skor tes awal adalah 2,33 (skala 1-4) dan skor tes akhir adalah 3,80 (skala 1-4). Berdasarkan data yang didapat, rata-rata hasil setelah dilaksanakannya tes awal ke tes akhir meningkat sebesar 63,09%. Mengetahui meningkatnya skor tes awal ke tes akhir belum mendapati adanya efek penggunaan permainan tradisional terhadap karakter kebaikan hati. Selanjutnya, melakukan uji coba eksperimental terbatas.

Untuk mengetahui efek penggunaan permainan tradisional pada karakter kebaikan hati anak maka dilakukanlah uji coba eksperimental yang dilaksanakan terbatas. Uji normalitas distribusi data dilakukan sebagai langkah awal. Langkah tersebut mempunyai tujuan mengecek data yang diteliti mempunyai penyebaran yang normal atau tidak. Digunakan *Shapiro Wilk test* untuk melakukan analisis. Kriteria normalitas dispersi yaitu $p > 0,05$. Output kajian dispersi data dari standar yang normal ditunjukkan di tabel 7.

Tabel 7. Output Statistik untuk Uji Normalitas Penyebaran Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk Test	Pretest	0,862	0,195	Normal
	Posttest	0,982	0,960	Normal

Output kajian *Shapiro-Wilk test*, menerangkan nilai awal $W(6) = 0,862$ dengan besaran $p = 0,195$ ($p > 0,05$) dan nilai akhir $W(6) = 0,982$ dengan besaran $p = 0,960$ ($p > 0,05$). Karena itu, dispersi data mempunyai sebaran yang normal. Selanjutnya melakukan analisis statistik. Digunakanlah analisis statistik parametrik, yakni *paired samples t test*.

Menggunakan penelitian pra-eksperimetal dengan satu kelompok sampel untuk uji signifikansi pengaruh atau efek penerapan buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter kebaikan hati. Berikut tampilan hasil uji signifikansi peningkatan tes awal ke tes akhir.

Tabel 8. Output Statistik untuk Pemeriksaan Signifikansi

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	7,480	0,001	Signifikan

Hasil uji signifikansi *paired samples t test* memperlihatkan nilai $t(5)$ 7,480, $p= 0,001$ ($p<0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Hal ini meyakini bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional mempengaruhi karakter kebaikan hati anak.

Signifikansi pengaruh terhadap buku pedoman belum menampilkan cerminan besarnya efek intervensi. Karena itu, membutuhkan uji besarnya efek. Model koefisien korelasi *Pearson* dapat digunakan untuk menghitung besarnya efek (*effect size*) (Rosenthal, 1991; Rosnow & Rosenthal, 2005, dalam Field, 2009). Riset ini memiliki hasil koefisien korelasi r sebesar 0,95 setara dengan 91,80%. Besarnya efek dapat ditentukan melalui kriteria berikut (Cohen, dalam Field, 2009).

Tabel 9. Kriteria Efek Intervensi

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

Berdasarkan kriteria efek intervensi, koefisien korelasi r memiliki hasil dalam riset ini sebesar 0,95 termasuk dalam jenis “Efek besar”. Ini berarti, implementasi buku pedoman permainan tradisional memiliki berpengaruh besar atas perubahan yang berlangsung pada karakter kebaikan hati anak. Peningkatan yang signifikan dan efeknya yang besar, tergolong dalam jenis efek besar. Hal itu belum menyajikan cerminan yang kian nyata mengenai efektivitas implementasi buku pedoman. Diperlukan analisis *N-gain score* untuk memberi cerminan yang kian nyata serta meyakinkan efektivitas implementasi buku pedoman. Tujuan dilakukannya *Normalized gain* untuk mengetahui efektivitas suatu metode. Analisis *N-gain score* terhadap penerapan buku pedoman permainan tradisional ditunjukkan hasilnya berikut ini.

Tabel 10. Hasil Analisis *N-gain Score*

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	2,33	1-4	11,92063	86,0071	Tinggi

Bersumber pada tabel 10, mengindikasikan nilai *N-gain score* sejumlah 86,0071%. Berikut ini standar penentuan efektivitas treatment.

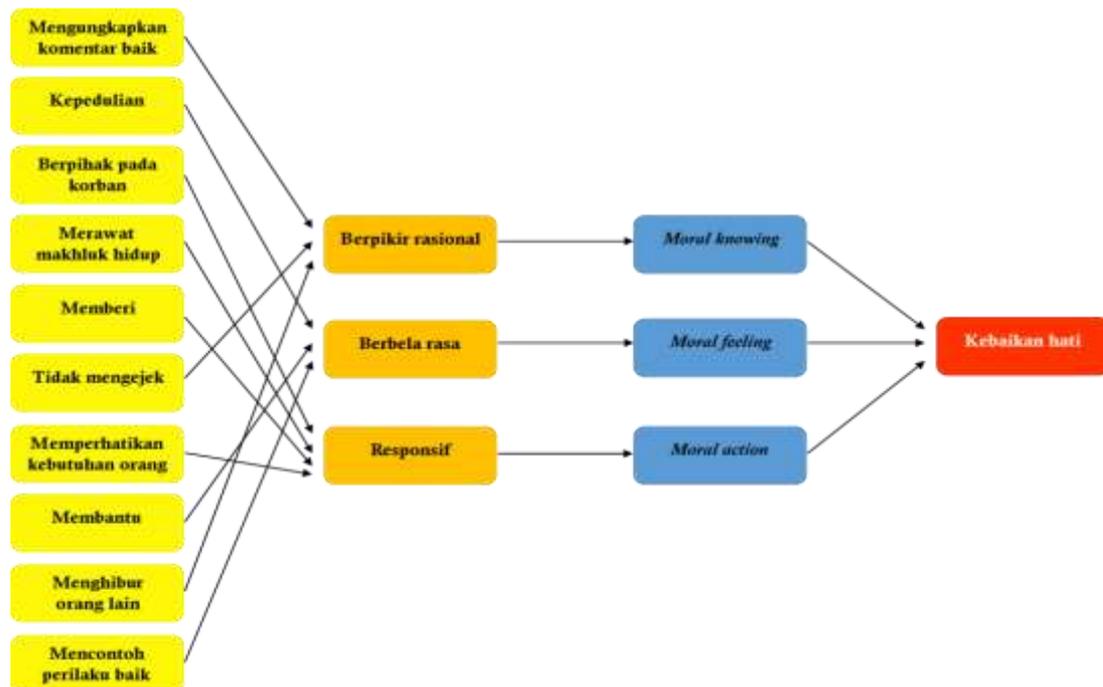
Tabel 11. Standar Penentuan Efektivitas Treatment

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

Berdasarkan tabel 11, skor 86,0071% masuk ke dalam kategori efektivitas “Tinggi”.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan analisis semantik. Analisis semantik adalah analisis untuk menemukan makna yang tampak dalam kesatuan bahasa, selain itu juga digunakan untuk menganalisis hubungan makna yang satu dengan yang lain (Amilia & Anggraeni, 2017). Penggunaan analisis semantik berdasarkan makna tertentu dilakukan dengan menafsirkan dan mengelompokkan kata kunci. Penggunaan kata kunci sesuai indikator karakter kebaikan hati disesuaikan pandangan Borba (2008) diinterpretasi bersumber pada pandangan karakter dari Lickona (2013). Berikut ini adalah diagram analisis semantik.



Gambar 9. Diagram Analisis Semantik Karakter Kebaikan Hati

Menurut gambar 3, berbagai indikator karakter kebaikan hati dari kajian Borba (2008) dikelompokkan menjadi tiga subvariabel yaitu berpikir rasional, berbela rasa, dan responsif. Ketiga subvariabel tersebut dikelompokkan dalam tiga komponen berdasarkan kajian dari Lickona (2013) yaitu dimensi cipta, dimensi rasa, dan dimensi karsa, hingga mengerucut dalam kebaikan hati. Indikator mengungkapkan komentar baik, tidak mengejek, dan menghibur orang lain termasuk dalam subvariabel berpikir rasional. Indikator kepedulian, membantu, dan mencontoh perilaku baik termasuk dalam subvariabel berbela rasa. Indikator berpihak pada korban, merawat makhluk hidup, memberi, dan memperhatikan kebutuhan orang termasuk dalam subvariabel responsif. Pengelompokan indikator tersebut mengarah pada karakter kebaikan hati secara utuh.

Riset yang telah dilakukan sesuai dengan indikator-indikator pembelajaran yang efektif. Indikator *variety* diindikasikan dengan penggunaan lima permainan dari wilayah yang berlainan dengan lima nyanyian dari wilayah yang berlainan pula. Tahap-tahap di setiap

permainan juga kaya akan variasi, seperti bernyanyi, melakukan refleksi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bermain. Indikator *stimulation* diperlihatkan dengan adanya berbagai indera, seperti penglihatan, pendengaran, berbicara, dan indikator menyenangkan ditampakkan dengan adanya ekspresi-ekspresi dan berbagai reaksi anak-anak ketika melakukan seluruh kegiatan. Anak semakin termotivasi apabila model pembelajaran yang diterapkan membuat anak merasa senang (Jensen, dalam Pratiwi Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021).

Indikator *concrete operational* diperlihatkan dengan adanya benda-benda berupa peralatan dalam permainan. Peralatan yang digunakan dalam permainan sederhana dan tidak berbahaya. Kegiatan permainan dilengkapi dengan mengerjakan soal-soal evaluasi formatif dan sumatif, serta mengisi refleksi. Piaget memaparkan bahwa sebelum dilakukannya pembelajaran, anak sudah memiliki skema awal (Amania, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021). Dalam hal ini, anak-anak dituntut untuk berpikir kritis dalam menganalisis soal-soal yang diberikan.

Pertanyaan yang terdapat pada lembar refleksi mendorong kemampuan anak untuk kreatif, seperti meminta anak membuat poster, puisi, dan cerita bergambar tentang pesan yang terkandung dalam permainan tradisional. Hal tersebut termasuk dalam indikator kreativitas atau *creativity*. Terwujudnya kreativitas pada anak dapat dibentuk dengan mengembangkan konsep diri yang optimal (Hasanah & Suyadi, 2020).

Indikator *communication* dapat dilihat ketika anak-anak menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan permainan. Anak-anak juga dituntut untuk saling komunikasi dengan anggota kelompoknya ketika bermain. Dalam permainan anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, dalam hal ini menunjukkan indikator *collaboration*. Permainan tradisional dipilih dari wilayah berlainan yang terdapat di Indonesia. Permainan tradisional diyakini mampu mengajarkan berbagai nilai, seperti tanggung jawab, menaati aturan, dan membimbing anak melaksanakan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Sekarningrum, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021). Perihal ini mencerminkan jika permainan tradisional yang dikembangkan memiliki indikator *multicultural*. Teori berbasis budaya menyatakan bahwa pembelajaran yang diajarkan kepada anak harus bersikap terbuka pada budaya baru dan tidak meninggalkan budaya lama (Nugraheni, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021). Permainan tradisional yang dipilih tentu saja mengandung nilai-nilai karakter kebaikan hati.

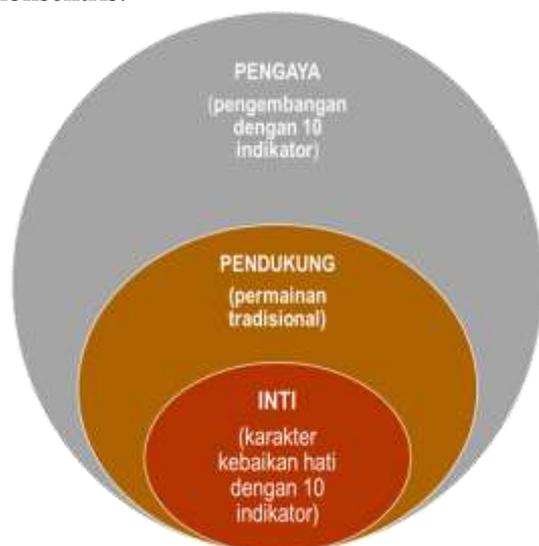
Karakter kebaikan hati ditunjukkan anak ketika melakukan permainan. Anak-anak saling peduli terhadap sesama, mereka membantu ketika ada teman yang terjatuh, dan tidak mengejek ketika ada teman yang kalah dalam permainan. Anak-anak didorong untuk berperilaku baik sesuai dengan contoh perilaku baik. Dalam hal ini, permainan tradisional membuat anak berpihak pada korban dan mendorong anak untuk melepaskan perbedaan SARA. Secara tidak langsung, permainan tradisional mampu mengembangkan dimensi humanitas atau kemanusiaan pada diri anak.

Dunia yang tidak terbatas selalu dimiliki oleh anak karena anak tidak terikat pada lingkungannya, melainkan terbuka pada dunia (Sastrapratedja, 2015). Dimensi kemanusiaan yang ada pada diri anak akan membawa anak menghargai perbedaan SARA yang ada pada dirinya dan orang lain. Dengan permainan tradisional yang mampu menumbuhkan karakter kebaikan hati pada anak, membuat anak memiliki pengalaman baru. Proses belajar, pilihan, dan kebiasaan adalah hasil dari tatakelakuan anak. Dengan kata lain, manusia harus membangun dunianya, budayanya, pengalamannya, perilakunya, dan tataperilakunya sendiri. Ia harus menentukan sendiri kemanusiannya. Ini semua mempunyai implikasi luas bagi pendidikan. Dalam artinya yang luas, pendidikan adalah penyesuaian diri anak bagi pembangunan dunia dan kebudayaannya melalui proses belajar (Sastrapratedja, 2015). Permainan tradisional menunjukkan peran yang sangat efektif bukan hanya untuk pendidikan anak, tetapi terutama untuk mengembangkan proses humanisasi pada anak.

Riset ini juga sejalan tapi ada perbedaannya dengan riset yang dilakukan oleh beberapa periset. Permainan tradisional yang dikembangkan mampu memberikan dampak yang efektif bagi pembentukan karakter untuk siswa SD (Susanto, 2017). Penggunaan metode bermain peran pada siswa SD dapat menaikkan hasil belajar IPS serta menumbuhkan karakter (Wahyudi & Suardiman, 2013). Nilai-nilai karakter siswa bisa ditingkatkan dengan pemakaian media cerita rakyat yang mampu merubah suasana dan kegiatan pembelajaran (Sapulette & Wardana, 2016). Menumbuhkan karakter anak bisa dilakukan melalui permainan karena disesuaikan oleh dunia anak yaitu dunia bermain (Helvana & Hidayat, 2020). Peningkatan motivasi pembelajaran gerak dasar lari pada siswa dapat diterapkan dengan metode pembelajaran yang digabungkan dengan permainan tradisional (Sutrisna, 2017). Selain itu, pendidikan yang mengembangkan

permainan *Gobag Sodor* dibuktikan pantas diterapkan ketika pembelajaran (Rosmawati & Akrom, 2019). Riset-riset tersebut meningkatkan karakter dan menerapkan permainan tradisional dengan menggunakan satu pendekatan saja. Selain itu, riset ini lebih terstruktur dan menyeluruh.

Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan perbedaan riset ini dengan penelitian-penelitian yang terdahulu. Perbedaan riset ini dengan riset-riset terdahulu yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, penelitian ini menggunakan pendekatan multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan beberapa teori, yakni pendekatan pembelajaran berbasis otak, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget serta Vygotsky, kompetensi di abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Kedua, riset yang dilakukan menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan saja, yaitu karakter kebaikan hati (*in finem omnia*, semua untuk mencapai satu tujuan). Pendekatan konsentris terbagi dalam tiga wilayah, yaitu inti (pendidikan karakter kebaikan hati dengan sepuluh indikator), pendukung (permainan tradisional), dan pengaya (pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator). Berikut ini disajikan model konsentris.



Gambar 10. Model Konsentris

Copyright ©2021, JRPD, ISSN 2615 – 1723 (Print), ISSN 2615 – 1766 (Online)

Berdasarkan model konsentris, wilayah pengaya meliputi permainan yang diluaskan melalui sepuluh indikator di dalamnya, yakni *variety, stimulation, menyenangkan, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural*, dan kebaikan hati. Sedangkan yang termasuk dalam wilayah pendukung yaitu permainan dari berbagai daerah yang mengandung makna kebaikan hati. Permainan yang dipilih yaitu *Honyah-Honyah* dari Irian Jaya, *Kolo* dari Nusa Tenggara Barat, *Beras Ketan* dari Kalimantan Timur, *Aco* dari Bengkulu, dan *Ambah-Ambah Lemah* dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Wilayah inti meliputi pendidikan karakter dengan sepuluh indikator yang menjadi tujuan dalam penelitian ini, yaitu mengungkapkan komentar baik, kepedulian, berpihak pada korban, merawat makhluk hidup, memberi, tidak mengejek, memperhatikan kebutuhan orang, membantu, menghibur orang lain, dan mencontoh perilaku baik.

Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba dengan memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia. Pilihan jawaban yang terdapat pada soal evaluasi formatif maupun soal evaluasi sumatif disusun dalam skala 1-4, yaitu dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

Dalam riset ini, buku pedoman permainan tradisional yang dikembangkan merupakan suatu bentuk sarana belajar yang berisi informasi mengenai beragam permainan tradisional dari berbagai daerah yang disusun secara sistematis dan menarik juga mudah digunakan dalam pembelajaran dengan sepuluh indikator di dalamnya, yaitu *variety, stimulation, menyenangkan, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural*, dan kebaikan hati. Sementara itu, karakter kebaikan hati didefinisikan sebagai perilaku yang memperlihatkan kepedulian atas kesejahteraan serta kepedulian terhadap perasaan individu lainnya yang dapat dilakukan dengan sepuluh

indikator, yaitu mengungkapkan komentar baik, kepedulian, berpihak pada korban, merawat makhluk hidup, memberi, tidak mengejek, memperhatikan kebutuhan orang, membantu, menghibur orang lain, dan mencontoh perilaku baik.

SIMPULAN

Bersumber pada hasil riset yang telah dicoba serta ulasan yang sudah diuraikan, diperoleh simpulan bahwa pengembangan buku didasarkan atas teori pembelajaran efektif. Kualitas buku pedoman dinyatakan "Sangat baik". Rata-rata total berdasarkan hasil validasi yang dilakukan buku pedoman permainan tradisional melalui penilaian ahli melalui sembilan validator mencapai 3,87 (rentang ukuran 1-4) yang terqualifikasi "Sangat baik" serta saran "Tidak perlu perbaikan". Implementasi treatment dengan buku pedoman memiliki efek terhadap karakter kebaikan hati. Output kajian *paired samples t test* mengindikasikan nilai akhir ($M = 3,8000$, $SE = 0,5774$) pada posisi lebih tinggi dibanding nilai awal ($M = 2,3333$, $SE = 0,15202$). Output tersebut menunjukkan disimilaritas yang signifikan di mana $t(5) 7,480$, $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Output tersebut menunjukkan penolakan terhadap H_{null} . Hal ini berarti, terlihat secara jelas skor dari tes awal ke tes akhir tersebut signifikan. Besarnya efek buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter kebaikan hati anak sebesar $r = 0,958$ dan sejajar dengan 91,80% tergolong dalam kategori "Efek besar". Efektivitas penerapan buku pedoman memperlihatkan nilai *N-gain score* sejumlah 86,0071% sejajar dengan tingkatan efektivitas "Tinggi".

Berdasarkan hal itu, saran dari periset untuk pengembangan riset selanjutnya adalah perlu dilakukan uji eksperimental dengan skala yang lebih besar untuk memastikan tingkat efektivitas buku pedoman permainan tradisional dan penelitian dapat dilakukan setelah pandemi covid-19 berakhir sehingga

dapat lebih leluasa untuk mengimplementasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Amilia, F. & Anggraeni, A. W. (2017). *Semantik: Konsep dan analisis*. Jawa Timur: Madani.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama agar anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSSi (3th ed.)*. London: Sage.
- Hasanah, N. & Suyadi. (2020). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 162-169.
- Hayati, S. (2018). *Tangkas fisik motorik dengan permainan tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Helvana, N. & Hidayat, S. (2020). Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253-260.
- Lunta, J. & Riana, L. (2019). Implementasi penguatan pendidikan karakter di Sekolah Dasar Qur'ani Al-Ikhlash Rappang Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(2), 81-88.
- Lickona, T. (2013). *Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat mengajarkan sikap hormat dan tanggung jawab*. (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). Jakarta: Bumi Aksara.
- Muttaqin, M. F. & Hariyadi, S. (2020). Implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis lingkungan masyarakat pada Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-7.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter toleran anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Taman Cendekia*, 5(1), 593-607.

- Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk memperkuat hati nurani anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32.
- Rosmawati, A. & Akrom. (2019). Pengembangan gobag sodor dalam pembelajaran penjas. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(02), 155-166.
- Sapulette, M. S. & Wardana, A. (2016). Peningkatan karakter siswa kelas II SD Negeri 16 Ambon melalui pembelajaran PPKn dengan media cerita rakyat. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 150-165.
- Sastrapratedja, M. (2015). *Pendidikan sebagai humanisasi*. Jakarta: Pusat Kajian Filsafat dan Pancasila.
- 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*, 8(2), 207-218.
- Suardiman & Wahyudi. (2013). Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113-123.
- Susanto, B. (2017). Pengembangan permainan tradisional untuk membentuk karakter pada sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130.
- Sutrisna, J. (2017). Permainan tradisional anak-anak meningkatkan hasil belajar kompetensi gerak dasar lari siswa kelas I SD Negeri Bonangrejo Sleman semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 1-3.
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi*. Jakarta: Kencana.
- Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana.