

PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SOSIAL ANAK USIA 7-9 TAHUN

Yohana Yesi Kusumaning Tyas, Gregorius Ari Nugrahanta
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

Diterima : 20 September 2023

Disetujui : 15 Oktober 2023

Dipublikasikan : Januari 2024

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu mengembangkan buku permainan tradisional, mengkaji kualitas buku permainan tradisional dan mengkaji bahwa pengaplikasian buku permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial anak berusia 7-9 tahun. Model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tipe ADDIE digunakan pada penelitian ini. Pada analisis kebutuhan, dilibatkan sepuluh guru dari berbagai daerah. *Expert judgement* juga dilakukan dengan melibatkan sebelas validator. Sepuluh anak turut terlibat sebagai partisipasi dalam uji coba. Berdasarkan penelitian ini dihasilkan, 1) Pengembangan buku permainan tradisional disesuaikan dengan tahapan pada ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*); 2) Kualitas yang diperoleh buku permainan tradisional “Sangat Baik” atau ekuivalen skor 3,78 (Skala 1-4) dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”; dan 3) Hasil uji signifikansi menunjukkan uji coba buku permainan tradisional mempengaruhi karakter tanggung jawab sosial pada anak berusia 7-9 tahun. Hasil *posttest* ($M = 3,6000$, $SE = 0,04472$) menunjukkan skor yang lebih tinggi daripada rerata data *pretest* ($M = 2,3200$, $SE = 0,10414$). Nilai $t(9) = 17,601$ dan $p = 0,000$ ($p > 0,05$) menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, *effect size* mendapatkan nilai $r = 0,985$ dikategorikan “Efek besar” dan persentase sebesar 97%. Hasil uji efektivitas juga mendapatkan kategori “Tinggi” dengan nilai *N-gain score* sebesar 76,19%.

Kata Kunci: Pendidikan karakter, Karakter Tanggung Jawab Sosial, Permainan Tradisional

Abstract

The goal of this study was to develop traditional game books, examine the quality, and impact of traditional game books on the development of social responsibility in children aged 7-9 years. ADDIE type R&D methodology was applied. In the need analysis, ten teachers from various regions were involved. Expert judgement was also conducted by involving eleven validators. Ten children were involved in the trial. Based on this research, 1) Traditional game book development adapted to the ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) phases; 2) Traditional game books get a “Very good” quality or a score of 3,78 (scale 1-4) and the advice “No need for revision”; and 3) Significance test result show that traditional game book testing has an impact on social responsibility character in children aged 7-9 years. The *posttest* results ($M=3.6000$, $SE = 0,04472$) showed a higher scores than the *pretest* ($M = 2,3200$, $SE = 0,10414$). The value of $t(9) = 17,601$ and $p = 0,000$ ($p > 0,05$) shows a significant difference. The effect size obtained a value of $r = 0,985$, categorized as “Large effect” and the percentage was 97%. The effectiveness test results received a “High” grade with an *N-Gain score* of 76.19%.

Keywords: character education, responsibility character, traditional games

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter disebut sebagai sebuah upaya yang dapat dilakukan guna mengubah karakter pada diri seseorang (Sudrajat, 2011). Pendidikan karakter memiliki makna untuk menanamkan dalam diri anak mengenai kebiasaan baik di dalam kehidupan kita, sehingga mereka menyadari akan kepedulian untuk berbuat hal yang baik di dalam kehidupan mereka (Harun, 2015). Banyak karakter yang tentunya perlu untuk ditumbuhkan dalam diri anak, salah satunya yaitu karakter tanggung jawab sosial. Pada saat ini, kita masih menemukan permasalahan yang berkaitan dengan kecurangan ketika pelaksanaan ujian. Para siswa cenderung memilih untuk melanggar peraturan dengan mencontek pekerjaan orang lain. Selain itu juga ditemukan kurangnya rasa peduli seperti saling membantu sama lain (Surahman & Mukminan, 2017) bahkan hingga melakukan tindakan negatif seperti *bullying* (Ardila dkk., 2017). Hal tersebut membuktikan bahwa karakter yang berkaitan dengan tanggung jawab seseorang terutama mengenai kepedulian sosial yang masih rendah.

Tanggung jawab sosial adalah gabungan karakter tanggung jawab dan karakter peduli sosial. Tanggung jawab diartikan sebagai perilaku individu untuk melakukan sesuatu sebagai sebuah tugas atau kewajiban (Anas, 2017). Sedangkan kata sosial berdasarkan KBBI berkaitan dengan masyarakat. Jika kedua karakter tersebut digabungkan memiliki arti kewajiban atau tugas seseorang bagi masyarakat di sekitarnya. Seseorang dikatakan memiliki karakter tanggung jawab sosial jika memenuhi indikator berikut 1) tanggung jawab, 2) berkontribusi positif, 3) berusaha memperbaiki, 4) membantu, dan 5) menjaga kebersihan (Peterson & Seligman 2004).

Menumbuhkan tanggung jawab akan kepedulian sosial pada anak bisa dilakukan jika pembelajaran yang dilakukan efektif. Beberapa teori yang berkaitan dengan pembelajaran efektif

digunakan pada penelitian ini, diantaranya teori pembelajaran yang berbasis pada otak, kemudian juga ada teori yang disampaikan oleh Piaget dan Vygotsky yaitu mengenai konstruktivisme. Teori keterampilan abad 21 juga turut dipergunakan pada penelitian ini. Berdasarkan teori tersebut, kemudian dirumuskan indikator pembelajaran efektif yang mampu menumbuhkan dalam diri anak karakter akan tanggung jawab sosialnya yang terdiri dari 10 indikator, meliputi 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional konkret, 5) berpikir kritis, 6) kreativitas, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultural, dan 10) karakter tanggung jawab sosial.

Pembelajaran berbasis budaya seperti penggunaan permainan tradisional, dapat membantu mendukung efektivitas pembelajaran. Permainan tradisional memiliki nilai budaya yang harus dijaga dan dilestirikan karena merupakan warisan turun temurun dari para leluhur (Novi, 2016). Pada penelitian ini dikembangkan lima permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial diantaranya, yaitu permainan *Merboni-boni Saputangan* dari Sumatera Utara, permainan *Koba Tiup* dari Jakarta, permainan *Bosukan* dari Kalimantan Barat, permainan *Lunglungse* dari Nusa Tenggara Barat, dan permainan *Pong Alau-alau* dari Riau.

Beberapa peneliti telah meneliti metode permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter. Hasil penelitian yang terdahulu mengungkapkan permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter empati, sikap hormat, kontrol diri, hati nurani, dan kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2021; Fajarwati & Nugrahanta, 2022; Murdaningrum & Nugrahanta, 2021; Putri & Nugrahanta, 2021; Hadi & Nugrahanta, 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021). Penelitian terdahulu turut mengungkapkan pengaruh permainan tradisional bagi perkembangan anak dalam hal kemampuan fisik motorik, sosial emosional, dan kognitif (Hasanah, 2016;

Lubis & Khadijah, 2018; Mukhlis & Mbello, 2019; Nurwahidah dkk., 2021; Pertiwi dkk., 2018; Sulistyningtyas & Fauziah, 2019; Sutini, 2018). Pengembangan karakter tanggung jawab sosial juga dipengaruhi oleh beberapa faktor dan model pembelajaran yang digunakan, seperti pola asuh, peran guru, pembelajaran IPS, dan model siklus belajar tri hita karena (Adnyani dkk., 2019; Muslim, 2020; Surahman & Mukminan, 2017; Suswandari dkk., 2022).

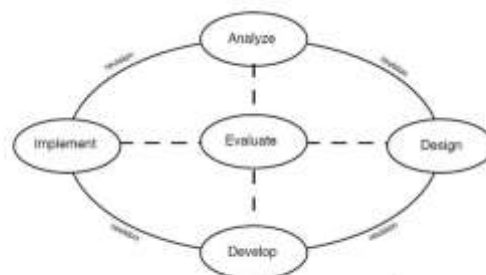
Penelitian terdahulu belum banyak yang meneliti mengenai pengaruh yang diberikan dari penerapan permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial. Penelitian terdahulu masih terbatas pada faktor yang mempengaruhi perkembangan karkater tanggung jawab sosial dan model yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan produk untuk menanamkan karakter tanggung jawab akan kepedulian sosial melalui permainan tradisional yang ditunjukkan bagi anak yang berusia 7-9 tahun dalam bentuk buku pedoman akan menjadi fokus penelitian yang dilakukan ini. Letak kebaruan penelitian terletak pada penggunaan proses berpikir dialektik pada pengembangannya. Proses berpikir dialektik berarti suatu prosedur berpikir dengan melibatkan gagasan yang satu dengan lainnya untuk menemukan gagasan yang baru (Soeharto, 2010). Dalam

penelitian ini, proses berpikir dialektik dilakukan dengan mengambil lima permainan tradisional, kemudian unsur yang merupakan dasar dari permainan diselaraskan dengan indikator dari pembelajaran efektif yang telah dirumuskan dan dihasilkan sintesis berupa permainan modifikasi. Selanjutnya, dilakukan penyelarasan permainan modifikasi dengan indikator karakter tanggung jawab sosial. Lalu, dihasilkan disintesis baru yaitu buku permainan tradisional.

Tujuan penelitian ini berdasarkan penjelasan di atas yaitu 1) melakukan pengembangan produk yaitu buku permainan tradisional guna menumbuhkan karakter bertanggung jawab sosial anak usia 7-9 tahun, 2) mengkaji kualitas buku permainan tradisional yang dikembangkan, dan 3) melihat pengaruh yang diberikan dari pengaplikasian buku pedoman untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial melalui permainan tradisional.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan metode R & D yaitu tipe ADDIE mencakup tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Uji coba terbatas dilakukan pada penelitian ini dengan melibatkan sepuluh anak berusia 7-9 tahun dan dilakukan di daerah Pekalongan, Jawa Tengah. Berikut metode R & D tipe ADDIE yang merupakan desain penelitian ini.



Gambar 1. Desain Penelitian R & D tipe ADDIE

Pada tahap *analyze*, dilakukan identifikasi mengenai *gap* pembelajaran ideal dengan pembelajaran aktual yang terjadi di lapangan atau disebut sebagai tahap analisis kebutuhan. Kemudian

dilakukan perancangan produk berupa buku permainan tradisional. Tahap ini disebut sebagai tahap *design*. Perancangan buku permainan tradisional tersebut didasarkan pada sepuluh indikator dari pembelajaran

efektif. Selain itu, buku permainan tradisional ini juga akan disertai permainan tradisional berjumlah lima yang dimodifikasi dan dari daerah yang berbeda-beda di Indonesia. Selanjutnya, pada tahap *develop*, produk yang telah dirancang dilakukan pengembangan dengan melakukan validasi melalui *expert judgement*. Setelah pengembangan produk, dilanjutkan dengan tahap *implement* yaitu penerapan produk yang telah dikembangkan dengan uji coba secara terbatas. Pada tahap terakhir yaitu tahap *evaluate* dilakukan penilaian berdasarkan tahap sebelumnya yaitu penerapan produk yang telah dikembangkan.

Pada penelitian ini, digunakan teknik non tes pada tahapan *analyze* dengan instrumen berupa kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner tersebut diisi oleh sepuluh guru sekolah dasar bersertifikasi dari berbagai daerah di Indonesia. Pada tahap *develop* digunakan instrumen berupa lembar validasi permukaan dan lembar validasi isi produk dalam bentuk kuesioner tertutup. Kuesioner tersebut diisi oleh sepuluh validator dengan latar belakang berbagai bidang seperti dua dosen psikologi, satu dosen seni, tiga praktisi budaya, dan guru sekolah dasar bersertifikat yang berjumlah lima orang. Pada tahap *evaluate* digunakan teknik tes berupa pemberian soal evaluasi formatif dan juga sumatif. Soal evaluasi tersebut adalah soal dengan jenis pilihan ganda yang

diambil dari indikator karakter tanggung jawab sosial dengan skala 1-4, dimana skor 1 jika unsur karakter belum terlihat, skor 2 jika unsur pemikiran yang terlihat, skor 3 jika unsur yang terlihat adalah unsur yang melibatkan perasaan, dan skor 4 jika unsur berupa tindakan yang terlihat.

Data yang didapatkan melalui kuesioner terbuka serta kuesioner tertutup selanjutnya diubah menjadi data kualitatif. Kemudian data hasil evaluasi formatif dan evaluasi sumatif yang didapatkan pada tahap *evaluate* dianalisis statistik dengan memanfaatkan program *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* tingkat kepercayaan yaitu 95%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, dipaparkan hasil penelitian dengan mengikuti tahapan pada ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement, dan tahap Evaluate*. Pada tahapan *analyze*, data dikumpulkan dengan menyebarkannya pada sepuluh guru tersertifikasi yang asalnya dari Jawa Tengah, Bantul, Sleman, dan Kota Yogyakarta melalui kuesioner tertutup serta melalui kuesioner terbuka. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang senyatanya terjadi di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan pendidikan karakter tanggung jawab sosial, maka dilakukan analisis kebutuhan. Berikut adalah resume dari analisis kebutuhan pada tahap *analyze*.

Tabel 1. Resume Analisis Kebutuhan

| No | Indikator | Rerata |
|----|--------------------------------|--------|
| 1 | Kaya variasi | 2,40 |
| 2 | Kaya stimulasi | 2,00 |
| 3 | Menyenangkan | 2,40 |
| 4 | Operasional konkret | 2,10 |
| 5 | Berpikir kritis | 1,70 |
| 6 | Kreativitas | 2,20 |
| 7 | Komunikasi | 2,30 |
| 8 | Kolaborasi | 2,70 |
| 9 | Multikultural | 2,20 |
| 10 | Karakter tanggung jawab sosial | 2,40 |
| 11 | Tanggung jawab | 2,30 |
| 12 | Berkontribusi positif | 2,50 |

| | | |
|---------------|----------------------|-------------|
| 13 | Berusaha memperbaiki | 2,10 |
| 14 | Membantu | 2,50 |
| 15 | Menjaga kebersihan | 2,90 |
| Rerata | | 2,31 |

Data analisis kebutuhan di atas diubah menjadi data kualitatif dengan transformasi data dari kuantitatif ke data kualitatif. Di

bawah adalah tabel transformasi data kuantitatif ke kualitatif (Widoyoko, 2016).

Tabel 2. Transformasi Data Kuantitatif ke 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 |

Berdasarkan tabel 2 memperlihatkan bahwa dari kuesioner yang telah disebar, didapatkan data analisis kebutuhan dengan rerata skor yaitu 2,31 yang termasuk kategori “Kurang Baik”. Hal tersebut menunjukkan pelaksanaan pembelajaran di lapangan dengan pembelajaran ideal terdapat kesenjangan diantaranya. Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan karakter yang berkaitan dengan tanggung jawab akan kepedulian sosial belum dilakukan berdasarkan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, kemudian dijadikan dasar bagi peneliti untuk memberikan solusi berupa pengembangan buku permainan tradisional.

Pada tahap *design* yaitu tahapan membuat rancangan produk berupa buku

permainan tradisional. Pembuatan *blueprint* dilakukan pada tahap ini dan *blueprint* dibagi dalam tiga bagian. *Cover*, kata pengantar, serta daftar isi merupakan bagian pertama. Teori yang mendukung pembelajaran efektif dibahas pada bagian kedua, meliputi teori konstruktivisme, teori pembelajaran berbasis otak, keterampilan abad 21, pengertian dari karakter tanggung jawab sosial, dan penjelasan dari permainan tradisional yang dikembangkan. Bagian ketiga atau bagian terakhir dari buku permainan tradisional berisi referensi, lampiran, glosarium, indeks, informasi yang berkaitan dengan penulis, dan ringkasan dari keseluruhan isi buku. Di bawah ini adalah beberapa gambar bagian buku permainan tradisional.



Gambar 2. Bagian Buku Pedoman Permainan Tradisional

Tahap selanjutnya, tahap *develop* yaitu tahap dilakukannya pengembangan produk berupa buku permainan tradisional. Pada tahap ini, produk yang dikembangkan divalidasi melalui *expert judgement* agar mendapatkan masukan untuk perbaikan produk. Para validator yang terlibat dalam validasi produk terdiri dari dua dosen psikologi, satu dosen seni, tiga praktisi budaya, dan guru sekolah dasar berjumlah

4 dan juga telah menerima sertifikasi. Validasi dilakukan dengan uji validasi permukaan meliputi uji keterbacaan dan uji kelengkapan, dan juga uji karakteristik. Validasi isi turut dilakukan sebagai sarana untuk melihat kualitas isi buku permainan tradisional. Hasil uji validasi secara keseluruhan dan telah dikonversikan menjadi data kualitatif dipaparkan di bawah ini.

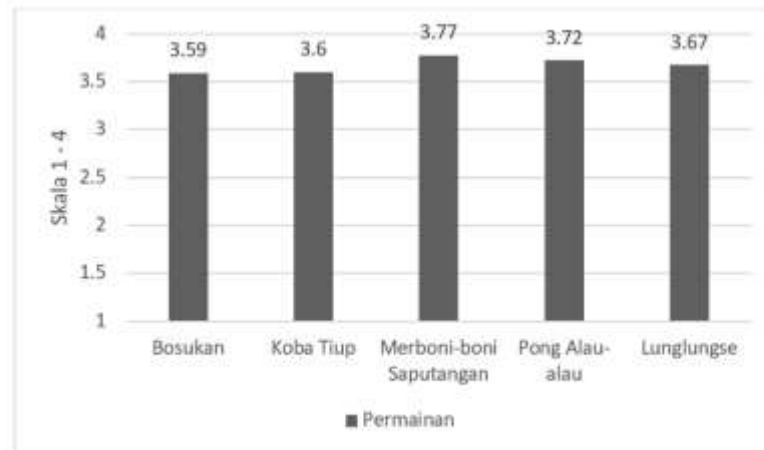
Tabel 3. Hasil Uji Validasi Produk

| No. | Validasi | Skor | Kualifikasi | Rekomendasi |
|-----|-----------------------------|-------------|--------------------|---------------------------|
| 1 | Validitas Permukaan | | | |
| | Keterbacaan dan Kelengkapan | 3,81 | Sangat Baik | Tidak perlu revisi |
| | Karakteristik Buku Pedoman | 3,78 | Sangat Baik | Tidak perlu revisi |
| 2 | Validitas Isi | | | |
| | Pembelajaran yang Efektif | 3,90 | Sangat Baik | Tidak perlu revisi |
| | Evaluasi Sumatif | 3,63 | Sangat Baik | Tidak perlu revisi |
| | Rerata | 3,78 | Sangat Baik | Tidak perlu revisi |

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa rerata skor yang didapatkan dari validasi keseluruhan dikategorikan “Sangat baik” dengan rerata skor 3,78 dan juga rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Tahap selanjutnya setelah produk dikembangkan, masuk ke tahap *implement*, dimana produk yang dikembangkan diuji coba terbatas. Anak usia 7-9 tahun berjumlah sepuluh anak dengan rincian dua laki-laki dan delapan perempuan dilibatkan. Pekalongan, Jawa Tengah merupakan tempat dilakukannya uji coba produk. Uji coba diawali dengan *pretest* guna mengetahui kondisi awal anak. Selanjutnya diimplementasikan kelima permainan tradisional dan setiap permainan diakhiri dengan evaluasi formatif dan refleksi. Pada akhir rangkaian seluruh permainan dilakukan *posttest* untuk mengetahui

peningkatkan karakter yang berkaitan dengan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial anak. Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses implementasi dan refleksi dari anak menunjukkan bahwa anak antusias pada saat mengikuti permainan dari awal hingga akhir yang ditandai dengan ekspresi riang gembira.

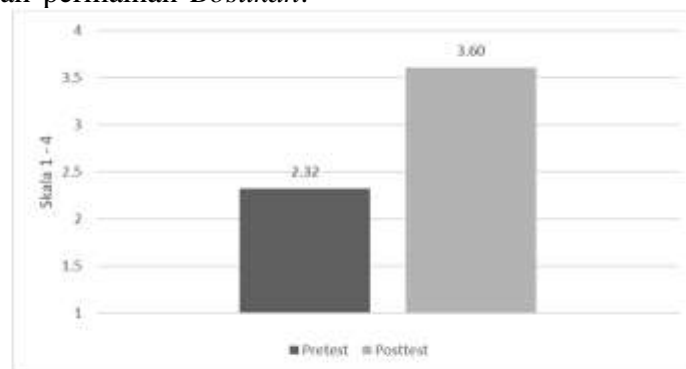
Tahap terakhir adalah tahap *evaluate* yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan oleh produk dikembangkan. Pemberian soal evaluasi formatif dan evaluasi sumatif kepada anak saat proses implementasi merupakan bagian dari tahap ini. Berikut adalah diagram peningkatan dari penerapan 5 permainan tradisional dalam buku pedoman yang didapatkan melalui evaluasi formatif.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Evaluasi Formatif

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat permainan *Merboni-boni Saputangan* mendapatkan rerata skor sebesar 3,77 yang merupakan rerata skor paling tinggi apabila dibandingkan dengan rerata skor permainan yang lainnya. Permainan yang mendapatkan rerata skor paling rendah adalah permainan *Bosukan*.

Selain peningkatan penerapan 5 permainan tradisional, pada tahap *evaluate* ini juga melihat peningkatan yang didapatkan dari evaluasi sumatif berupa peningkatan dari skor *pretest* ke *posttest*. Berikut adalah diagram peningkatan dari skor *pretest* ke *posttest* yang berdasarkan evaluasi sumatif.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Skor *Pretest* ke *Posttest*

Berdasarkan diagram di atas ditunjukkan bahwa rerata skor secara keseluruhan yang didapatkan dari *pretest* sebesar 2,32, sedangkan rerata skor secara keseluruhan yang didapatkan dari *posttest* sebesar 3,60. Diagram tersebut menunjukkan adanya peningkatan karakter tanggung jawab sosial, terlihat dari persentase peningkatannya sebesar 55,17%. Untuk mengetahui signifikansi peningkatan yang

terjadi, maka uji statistik dilakukan dengan program *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dan tingkat kepercayaan 95% serta uji dua ekor (*2-tailed*). Perlu juga dilakukan uji normalitas pada distribusi data lebih dulu sebelum dilakukan analisis statistik guna melakukan pemeriksaan terhadap asumsi data yang telah didapatkan. Berikut merupakan hasil uji normalitas distribusi data.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

| Teknik Analisis | Tes | W | p | Keterangan |
|--------------------------|-----------------|-------|-------|------------|
| <i>Shapiro-Wilk test</i> | <i>Pretest</i> | 0,937 | 0,521 | Normal |
| | <i>Posttest</i> | 0,924 | 0,391 | Normal |

Berdasarkan uji normalitas data melalui *Shapiro-Wilk test* didapatkan rerata data *pretest* $W(9) = 0,937$, $p = 0,521$ ($p > 0,05$), sedangkan rerata data *posttest* $W(9) = 0,924$, $p = 0,391$ ($p > 0,05$). Rerata tersebut menunjukkan nilai $p > 0,05$, jadi disimpulkan data *pretest* ataupun *posttest* terdistribusi normal. Setelah itu, pengaruh

yang diberikan dari aplikasi buku permainan tradisional akan peningkatan karakter tanggung jawab akan kepedulian sosial pada anak yang berusia 7-9 tahun diteliti melalui analisis statistik parametrik berupa penggunaan *paired samples t-test*. Hasil uji signifikansi yang telah dilakukan dipaparkan di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan *Pretest-Posttest*

| Teknik Analisis | t | p | Keterangan |
|------------------------------|--------|-------|------------|
| <i>Paired samples t-test</i> | 17,601 | 0,000 | Signifikan |

Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui uji signifikansi dapat dilihat rerata data *posttest* ($M = 3,6000$, $SE = 0,04472$) lebih tinggi dibandingkan rerata data *pretest* ($M = 2,3200$, $SE = 0,10414$). Nilai $t(9) = 17,601$ dan $p = 0,000$ ($p > 0,05$) memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut diartikan pengaplikasian buku permainan

tradisional memberi dampak bagi karakter bertanggung jawab pada anak yang berusia 7-9 tahun akan kepedulian sosialnya. Selanjutnya, uji besar pengaruh dilakukan agar *effect size* atau besar pengaruh dari penerapan buku permainan tradisional dapat diketahui. Dalam menentukan besar pengaruh digunakan kriteria di bawah ini (Field, 2009).

Tabel 6. Kriteria Besar Pengaruh

| <i>r (effect size)</i> | Kategori | Persentase (%) |
|------------------------|---------------|----------------|
| 0,10 | Efek kecil | 1 |
| 0,30 | Efek Menengah | 9 |
| 0,50 | Efek Besar | 25 |

Perolehan hasil hitungannya adalah $r = 0,985$ dan berdasarkan kriteria di atas dikategorikan dalam "Efek besar" dengan persentase 97%. Hasil itu merepresentasikan bahwa penerapan buku permainan tradisional bagi karakter tanggung jawab akan kepedulian sosial pada anak yang berusia 7-9 tahun terdapat

perubahan. Efektivitas dari penerapan atau pengaplikasian buku permainan tradisional akan diketahui dengan analisis *N-gain score* pada tahap selanjutnya. Dalam menentukan efektivitas peningkatan skor digunakan kriteria di bawah ini (Hake, 1999).

Tabel 7. Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

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

Berikut adalah hasil dari uji *N-gain score* yang telah dilakukan

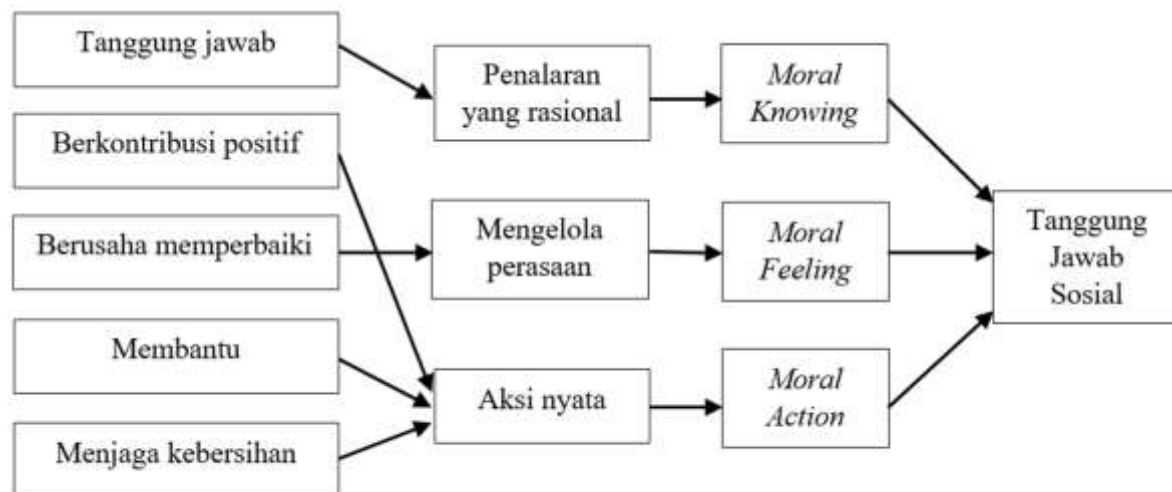
Tabel 8. Hasil Uji *N-gain score*

| Tes | Rerata | Rentang Skor | <i>N-gain score</i> (%) | Kategori |
|-----------------|--------|--------------|-------------------------|----------|
| <i>Pretest</i> | 2,3200 | 1-4 | 76,19 | Tinggi |
| <i>Posttest</i> | 3,6000 | | | |

Berdasarkan uji *N-gain score* didapatkan hasil sebesar 76,19% yang setara dengan kualitas “Tinggi”.

Dalam penelitian ini, digunakan kajian yang mengarah pada konsep karakter baik menurut Lickona meliputi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* (Lickona, 2013). Penggunaan analisis semantik untuk menganalisis bagaimana kesatuan bahasa dan hubungan satu sama

lain terlihat berhubungan dilakukan pada penelitian ini (Amilia & Anggraeni, 2017). Temuan dari penelitian menunjukkan permainan tradisional memberi dampak yang signifikan terhadap perkembangan karakter tanggung jawab sosial anak secara holistik dimana pengembangan tiga dimensi tercakup di dalamnya. Berikut adalah diagram analisis semantik pada penelitian ini.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik

Diagram semantik menunjukkan bahwa masing-masing indikator karakter tanggung jawab sosial mengarah pada tiga variabel, yaitu penalaran yang rasional, mengelola perasaan, dan aksi nyata. Variabel yang

paling banyak mengarah kepada variabel aksi nyata yang terdiri dari indikator berkontribusi positif, membantu, dan menjaga kebersihan. Indikator tanggung jawab mengarah pada variabel penalaran

yang rasional. Sedangkan indikator berusaha memperbaiki mengarah kepada variabel mengelola perasaan. Berdasarkan ketiga variabel tersebut mengarah kepada karakter baik menurut Lickona yang juga mengarah secara utuh kepada karakter tanggung jawab sosial.

Pembelajaran efektif sejalan dengan penelitian ini, dilihat dari pandangan teori pembelajaran berbasis otak. Pada teori ini dikatakan jika pembelajaran kaya akan variasi, kaya stimulasi, dan juga pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, maka pembelajaranpun akan berlangsung efektif (Jensen, 2011). Unsur kaya variasi diperlihatkan pada buku permainan tradisional ini yaitu berisikan permainan tradisional yang diambil dari lima provinsi di Indonesia dengan dilengkapi lagu asal masing-masing permainan. Setiap permainan tradisional dilengkapi dengan berbagai macam kegiatan seperti, kegiatan menyanyi, bermain, mendengarkan penjelasan, mengerjakan soal, menggambar, menulis refleksi, dan lain sebagainya. Kaya stimulasi diperlihatkan dengan adanya keterlibatan rangsangan panca indera yang bermacam-macam seperti, melihat, mendengarkan, dan pada saat bermain. Unsur menyenangkan dapat dilihat dari reaksi dan antusiasme anak ketika bermain.

Penelitian ini selaras dengan pendapat Jean Piaget berkaitan dengan tahapan perkembangan dalam hal kognitif pada anak. Piaget berpandangan, anak-anak usia setara Sekolah Dasar digolongkan pada tahapan operasional konkret. Operasional konkret merupakan tahap dimana anak masih membutuhkan sarana yang konkret agar proses pembelajaran lebih efektif (Nabila, 2021). Pada aktivitas permainan tradisional, operasional konkret ditunjukkan dengan penggunaan benda konkret sebagai alat dan bahan dalam permainan. Selain tahap perkembangan kognitif, Jean Piaget juga mengemukakan teori konstruktivisme yang juga selaras dengan penelitian ini. Jean Piaget mengungkapkan bahwa pengetahuan awal

sudah dimiliki oleh anak sebelum berlangsungnya pembelajaran, hal tersebut dibenarkan pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa pada *pretest* anak-anak tidak memperoleh nilai nol, tetapi mendapatkan skor sebesar 2,32. Hal tersebut kontras dengan teori yang diungkapkan John Locke yaitu kemampuan kognitif pada siswa seperti kertas putih, *tabula rasa* dengan anggapan seorang anak tidak memiliki ide pada saat lahir (Locke, 2007).

Penelitian ini juga searah dengan pendapat dari Vygotsky yang mengandaikan bahwa keterlibatan interaksi sosial akan menciptakan pembelajaran yang efektif, jadi yang terjadi bukanlah pembelajaran individual, melainkan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran akan efektif ketika anak dapat mencapai pada tahap *Zone of Proximal Development* (ZPD), tahap dimana anak memerlukan bimbingan orang lain seperti orang dewasa atau bahkan teman sebayanya yang memiliki kompetensi lebih tinggi (Rahmawati & Purwaningrum, 2022). ZPD hanya akan tercapai ketika konteks sosial dilibatkan di dalamnya yang berupa *scaffolding* yaitu pemberian bantuan yang sifatnya sementara pada anak melalui teman sebayanya atau orang dewasa (Safari, 2020). Teori yang dikemukakan oleh Vygotsky tersebut mengarahkan kepada adanya kolaborasi dalam proses pembelajaran. Pada buku pedoman permainan tradisional menunjukkan bahwa penilaian terhadap indikator kolaborasi mendapatkan nilai yang tinggi dengan skor 4,00. Pada permainan tradisional yang dikembangkan, kolaborasi ditunjukkan pada aktivitas permainan yang melibatkan anak untuk berkerja sama secara berkelompok.

Tuntutan pembelajaran berbasis kompetensi pada abad 21 yang dikemukakan oleh *World Economic Forum* menyatakan bahwa siswa memerlukan pemikiran yang kritis, kemampuan untuk memecahkan masalah, kreatif, kolaborasi, multikultur, dan karakter (*World Economic*

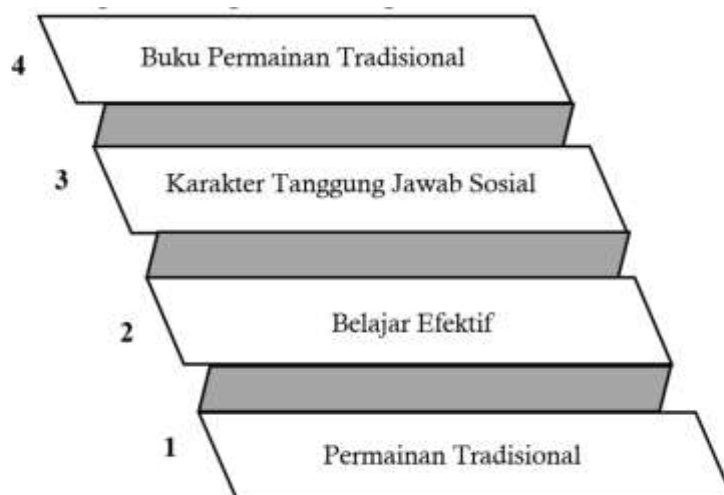
Forum, 2015). Hasil validasi yang diperoleh dari validasi sebesar 3,91 yang menunjukkan bahwa buku permainan tradisional meningkatkan karakter tanggung jawab sosial dengan efektif. Berpikir kritis dan pemecahan masalah ditunjukkan dengan aktivitas saat menjawab soal-soal dengan memilah tindakan yang benar dan salah berdasarkan karakter tanggung jawab sosial. Daya kreativitas pada anak ditunjukkan ketika menulis refleksi, anak bisa menuangkan kreativitas dengan menggambar. Aktivitas yang melibatkan kerja sama, diskusi, menyampaikan kesimpulan adalah bentuk dari komunikasi dan kolaborasi yang terdapat dalam permainan tradisional pada produk yang dikembangkan. Multikultur pada buku permainan tradisional berupa pengembangan permainan tradisional yang diambil dari lima provinsi di Indonesia.

Indikator karakter tanggung jawab sosial pada penelitian ini sejalan dengan komponen karakter baik menurut pandangan Lickona. Karakter tanggung jawab sosial seseorang ditunjukkan dengan pribadi yang tanggung jawab, berkontribusi positif, berusaha memperbaiki, membantu, dan menjaga kebersihan (Peterson & Seligman, 2004). Aktivitas bermain dan juga mengerjakan soal secara tidak langsung membantu peningkatan karakter tanggung jawab sosial anak. Hal tersebut ditunjukkan ketika mereka melihat teman-temannya yang berbuat curang dalam mengerjakan soal, mereka akan menegur temannya tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka sudah mampu untuk memperbaiki hal yang kurang baik di sekitarnya. Hal lain juga ditunjukkan ketika anak-anak selesai bermain mereka selalu menunjukkan inisiatifnya untuk mengembalikan alat-alat permainan kepada

pemandu permainan dan itu menunjukkan bahwa mereka mau terlibat dalam menjaga kebersihan.

Penelitian ini sepadan dengan penelitian sebelumnya berkaitan dengan permainan tradisional sebagai sarana untuk mengembangkan karakter anak. Beberapa penelitian memperlihatkan efektivitas permainan tradisional menumbuhkan karakter diri anak-anak. seperti karakter hati nurani, empati, kontrol diri, sikap hormat, dan kebaikan hati pada anak (Astuti & Nugrahanta, 2021; Fajarwati & Nugrahanta, 2022; Murdaningrum & Nugrahanta, 2021; Putri & Nugrahanta, 2021; Hadi & Nugrahanta, 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021). Selain menumbuhkan karakter pada anak, permainan tradisional turut memengaruhi perkembangan anak. Permainan tradisional memberi pengaruh bagi perkembangan fisik motorik, sosial emosional, dan kemampuan kognitif anak (Hasanah, 2016; Lubis & Khadijah, 2018; Mukhlis & Mbelo, 2019; Nurwahidah dkk., 2021; Pertiwi dkk., 2018; Sulistyanyingtyas & Fauziah, 2019; Sutini, 2018). Pengembangan karakter tanggung jawab sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dan model pembelajaran yang digunakan, seperti pola asuh, peran guru, pembelajaran IPS, dan model siklus belajar tri hita karena (Adnyani dkk., 2019; Muslim, 2020; Surahman & Mukminan, 2017; Suswandari dkk., 2022)

Kebaruan penelitian ini yaitu melibatkan proses berpikir dialektik pada pengembangannya yang diartikan sebagai prosedur berpikir yang melibatkan gagasan yang satu dengan yang lainnya untuk menemukan gagasan yang baru (Soeharto, 2010). Berikut gambaran proses berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 5. Proses Berpikir Dialektik

Proses berpikir dialektik dilakukan dengan mengambil permainan tradisional yang terbebas parsialitas (masalah gender, kekerasan, dan isu SARA) dan permainan tradisional diambil dari lima daerah di Indonesia. Selanjutnya, dilakukan penyelarasan antara elemen dasar dari permainan dengan indikator pembelajaran efektif dan dari proses tersebut dihasilkan modifikasi permainan. Kemudian, model permainan diselaraskan dengan 5 indikator karakter tanggung jawab sosial. Berdasarkan langkah sebelumnya, akan dihasilkan buku permainan tradisional dalam rangka menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial.

KESIMPULAN

Didapatkan kesimpulan dari penelitian ini, 1) Pengembangan buku permainan tradisional disesuaikan dengan tahapan pada ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*), 2) Kualitas yang diperoleh buku permainan tradisional “Sangat Baik” atau ekuivalen skor 3,78 (Skala 1-4) dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”, 3) Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa uji coba buku permainan tradisional mempengaruhi karakter tanggung jawab sosial pada anak berusia 7-9 tahun. Hasil *posttest* ($M = 3,6000$, $SE = 0,04472$) menunjukkan skor yang lebih tinggi daripada rerata data

pretest ($M = 2,3200$, $SE = 0,10414$). Nilai $t(9) = 17,601$ dan $p = 0,000$ ($p > 0,05$) menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, *effect size* mendapatkan nilai $r = 0,985$ dikategorikan “Efek besar” dan persentase 97%. Hasil uji efektivitas juga mendapatkan kategori “Tinggi” dengan nilai *N-gain score* sebesar 76,19%.

Saran dari penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel anak dalam jumlah yang lebih banyak. Uji efektivitas juga dapat dilakukan dengan skala yang lebih besar dan menggunakan metode *true experimental group design* dimana dua kelompok dilibatkan yaitu sebagai kelompok eksperimen dan sebagai kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K. S., Mandriani, N. N., & Putus Asrini, N. K. (2019). Internalisasi pendidikan karakter dalam pengembangan sikap tanggung jawab sosial siswa. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.23887/jmppkn.v1i1.18>
- Amilia, F. & Anggraeni, A. W. (2017). *Semantik: Konsep dan contoh analisis*. Madani.
- Anas, S. (2017). *Pendidikan karakter*

- berbasis nilai-nilai agama dan budaya*. Pustaka Media.
- Ardila, R. M., Nurhasanah, & Salimi, M. (2017). Pendidikan karakter tanggung jawab dan pembelajarannya di sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 79–85.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2). <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6016>
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2022). Buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS statistics*. SAGE Publications (Vol. 66).
- Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak. *Jurnal Education and Development*, 9(4). <https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3108>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[online] URL: http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf*, 16(7).
- Harun, C. Z. (2015). Manajemen pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(3). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.2752>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Jensen. (2011). *Brain based learning*. Pustaka Belajar
- Lickona, T. (2013). *Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. Bandung: Nusamedia: Vol. Lickona, T.
- Locke, J. (2007). An essay concerning human understanding, 1690. *Readings in the history of psychology*. <https://doi.org/10.1037/11304-008>
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan tradisional sebagai pengembangan kecerdasan emosi anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peranan permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.14813>
- Muslim, M. (2020). Peran pendidikan IPS dalam pembentukan perilaku sosial dan tanggung jawab sosial era abad 21. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 1(2), 83. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v1i2.2745>
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran Matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v6i1.3574>
- Novi, M. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan

- tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues a handbook and classification*. Oxford University Press.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i2.4883>
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi permainan tradisional untuk hati nurani anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Rahmawati, F. A., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penerapan teori Vygotsky dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v4i1.349>
- Safari, M. (2020). *Psikologi pendidikan anak usia dini*. Muftadi'in Journal.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Soeharto, K. (2010). Perdebatan ideologi pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.334>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>
- Surahman, E., & Mukminan, M. (2017). Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam meningkatkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>
- Suswandari, M., Suryani, L., & Budiwan, J. (2022). Pola asuh orang tua dalam mendidik karakter tanggung jawab sosial anak di masa pandemi. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.32585/cessj.v4i1.2537>
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Vol. 15, Nomor April).
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.15854>
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education: Unlocking the potential of technology*. World Economic Forum