

Pengembangan Buku Pedoman Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 10-12 Tahun Berbasis Permainan Tradisional

Diterima:
22 November 2022
Disetujui:
28 Desember 2022
Diterbitkan:
02 Januari 2023

^{1*}Kezia Pianika Wulandari, ²Gregorius Ari Nugrahanta
^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP,
Universitas Sanata Dharma
^{1,2} Jl. Mrican Baru, Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman,
Yogyakarta, Indonesia
E-mail: ^{1*}keziapianikaa@gmail.com, ²gregoriusari@gmail.com.

*Corresponding Author

Abstrak— Minimnya inovasi pembelajaran di sekolah menyebabkan penanaman pendidikan karakter tidak maksimal sedangkan pendidikan karakter perlu ditanamkan pada setiap anak. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kebaikan hati berbasis permainan tradisional bagi anak yang berusia 10-12 tahun. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE dengan melibatkan sepuluh guru Sekolah Dasar tersertifikasi dari daerah Yogyakarta, Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulonprogo, Magelang, Purwokerto, Cilacap, Bogor, dan Jambi untuk melakukan analisis kebutuhan, sepuluh validator untuk *expert judgement*, serta delapan anak untuk uji coba terbatas. Hasil penelitian pertama menyatakan bahwa buku pedoman didasarkan pada lima tahap ADDIE. Kedua, skor kualitas buku pedoman 3,87 dengan kriteria “Sangat baik”. Ketiga, buku pedoman berpengaruh terhadap karakter kebaikan hati anak $t(7) 15,439, p = 0,000 (p < 0,05)$. Efek buku pedoman sebesar 0,98 dengan kategori “Efek Besar”. Efektivitas penerapan buku pedoman *N-gain score* 81,90% termasuk efektivitas “Tinggi”.

Kata Kunci: efektivitas; inovasi; analisis; kebutuhan

Abstract— *The lack of learning innovation in schools causes the inculcation of character education to be not optimal, while character education needs to be instilled in every child. The purpose of this study was to develop a traditional game-based benevolent character education guidebook for children aged 10-12 years. This study applied the Research and Development (R&D) method involving ten certified elementary school teachers from Yogyakarta, Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulonprogo, Magelang, Purwokerto, Cilacap, Bogor, and Jambi areas to conduct needs analysis, ten validators for expert judgment, as well as eight children for limited trials. The results of the first study stated that the manual was based on the five stages of ADDIE. Second, the guidebook quality score is 3.87 with the "Very good" criterion. Third, the guidebook influences the character of the child's kindness $t(7) 15.439, p = 0.000 (p < 0.05)$. Manual effect of 0.98 with the category "Large Effect" effectiveness of the implementation of the guidebook *N-gain score* of 81.90% includes the "High" effectiveness.*

Keywords: effectiveness; innovation; analysis; needs

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan sarana untuk mendukung seseorang dalam menanamkan karakter dalam dirinya. Pendidikan karakter sengaja dilakukan agar dapat menolong orang lain dalam melakukan nilai-nilai etika yang baik. Rendahnya pendidikan karakter memperlihatkan bahwa masih banyak orang memiliki karakter yang minim, yang disebabkan oleh pengaruh dari dalam dan dari luar lingkungannya [1]. Salah satu cara untuk meningkatkan karakter pada diri anak adalah dengan menumbuhkan karakter kebaikan hati. Karakter kebaikan hati adalah suatu sikap yang berkaitan erat dengan orientasi diri untuk melindungi orang lain. Kebaikan hati terhadap sesama manusia tidak membutuhkan penegasan dan pengakuan dari orang lain, sehingga setiap orang yang melakukan kebaikan hati senantiasa melakukannya atas dasar cinta kasih [2]. Karakter kebaikan hati ini ditunjukkan dalam sepuluh indikator yang meliputi orang lain itu penting, menganggap hak dan kewajiban orang, membahagiakan orang lain, memberi, berbuat baik, konsisten bersikap baik, tidak egois, memperhatikan penderitaan orang, memperhatikan orang yang membutuhkan, dan membantu orang lain [3].

Karakter kebaikan hati perlu dibekali pada anak sebagai pribadi yang baik sesuai falsafah budaya Indonesia [4]. Berdasarkan data terkait tingkat kekerasan pada anak tahun 2019 sebanyak 11.057 kasus yang kemudian meningkat menjadi 14.517 kasus pada 2021, menunjukkan bahwa kekerasan terhadap anak yang disebabkan oleh *bullying* di sekolah serta kekerasan fisik pada sesama terus meningkat [5]. Meningkatnya kasus terhadap permasalahan tersebut tentunya berdampak pada penanaman karakter kebaikan hati pada anak. Orang tua yang kurang peduli pada anak justru membiarkan anak bertumbuh tanpa pengawasan orang tua dan memberikannya kebebasan dalam bertindak [5]. Salah satu faktor yang menyebabkan anak kurang memiliki karakter yang baik adalah minimnya kesadaran orang terdekat tentang pendidikan karakter. Anak yang karakternya tidak dibimbing dengan baik justru berubah menjadi pribadi yang bebas dan tidak tahu aturan. Permasalahan tersebut perlu diatasi, sebab jika tidak diatasi maka generasi penerus bangsa ini akan minim karakter. Pemberikan pendidikan karakter yang baik pada anak melalui orang-orang di sekitarnya merupakan salah satu cara dalam mengatasi permasalahan ini.

Pembelajaran efektif merupakan proses pemberian pemahaman yang berkaitan dengan kecerdasan, mutu, dan pengajaran sikap dalam kehidupan sehari-hari [6]. Pembelajaran efektif dijelaskan dalam sepuluh indikator [7]. Pembelajaran efektif dapat dilakukan melalui penerapan permainan tradisional. Menumbuhkembangkan karakter pada diri manusia merupakan hal yang penting untuk dilakukan terlebih melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah kultur masyarakat yang telah ada sejak lama hingga sekarang [8]. Permainan tradisional dikembangkan dalam beberapa langkah yaitu kegiatan awal, pokok, dan penutup [8]. Permainan

tradisional yang dikembangkan meliputi *Begasingan, Dentuman lamban, Buah kira-kira, Kubuk, dan Mappasajang* [9]. Pengembangan permainan tradisional dapat berupa mencari informasi, menulis soal, mengerjakan soal, refleksi, dan evaluasi [10].

Penelitian yang berkaitan dengan karakter sudah pernah diteliti sebelumnya oleh beberapa ahli, salah satunya terkait pendidikan karakter anak. Penggunaan metode permainan tradisional [11] berdampak terhadap pembentukan karakter hati nurani, kontrol diri, adil, toleransi, tanggungjawab, kejujuran, empati [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19], [20], [2]. Karakter kebaikan hati menerapkan pendekatan kegiatan ekstrakurikuler dan meditasi cinta kasih [21]. Permainan tradisional banyak diteliti oleh berbagai penelitian dan memiliki dampak pada keterampilan sosial anak, kemampuan dasar, kemampuan gerak dasar, dan motorik [12], [22], [23]. Beberapa penelitian tersebut belum terlihat menggunakan berbagai pendekatan maupun keragaman jenis permainan tradisional, tidak menekankan karakter kebaikan hati dengan kompleks dan tidak menghasilkan produk berupa buku pedoman. Penelitian terdahulu tidak menekankan inovasi untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati, sehingga hanya fokus pada pemaparan dan penjelasan umum saja. Hal tersebut mendorong penelitian ini untuk fokus pada 1) permainan tradisional, karena pada umumnya anak-anak suka bermain, 2) pendidikan karakter, karena penanaman karakter sejak dini itu penting, 3) buku pedoman, sebagai upaya konkret bagi guru dan fasilitator dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini fokus pada pengembangan buku pedoman pendidikan karakter kebaikan hati untuk anak usia 10-12 tahun melalui media permainan tradisional.

Kebaharuan penelitian ini terdapat pada model yang digunakan yaitu model dialektik. Model dialektik adalah proses berpikir dalam berbagai dialog [24]. Dialog-dialog tersebut disampaikan untuk menemukan satu gagasan baru [25]. Gagasan awal disebut sebagai tesis. Gagasan yang terlihat bertentangan disebut sebagai antitesis. Gagasan baru yang merupakan benturan dari dua gagasan tersebut disebut sebagai sintesis. Sintesis ini akan berubah menjadi sintesis baru apabila dilakukan proses yang terus-menerus dan berulang. Pada akhirnya sintesis baru itu akan mengarah menuju *idea* sebagai pengetahuan tertinggi, hingga akhirnya disebut sebagai proses berpikir dialektik [25]. Tesis pada tahap ini adalah karakter kebaikan hati, antitesisnya berupa permainan tradisional, dan sintesis awal berupa modifikasi model permainan. Proses ini akan terus berlanjut hingga didapatkan sintesis berupa buku pedoman yang telah teruji. Model dialektik ini mengacu pada peran guru atau fasilitator sebagai orang yang mampu melahirkan gagasan-gagasan baru yang teruji.

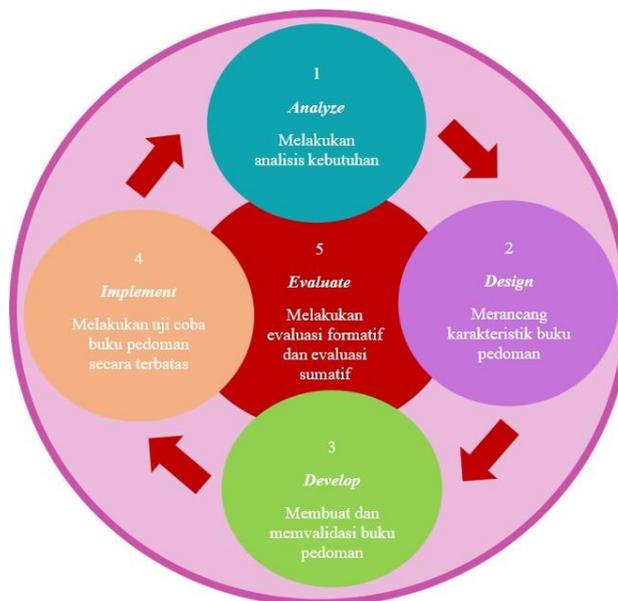
Berlandaskan uraian diatas, tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan buku pedoman karakter kebaikan hati berdasarkan model ADDIE, mengetahui kualitas buku pedoman karakter

kebaikan hati melalui validasi oleh ahli, dan mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter kebaikan hati dengan hasil *N-gain score*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada 12-15, 18-21 Mei 2022. Jenis penelitian yang digunakan menerapkan metode R&D dengan tipe ADDIE (analyze, design, develop, implement, dan evaluate) yang bertujuan menciptakan produk, mengkaji keefektifan produk [26] serta mengembangkan dan menyempurnakan penelitian yang telah ada [27]. Model ADDIE akan mengarahkan penelitian ini untuk menyusun produk berupa buku pedoman [26]. Buku pedoman pendidikan karakter dikembangkan sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan terkait minimnya pendidikan karakter pada anak. Kebaharuan penelitian ini disampaikan pada pengembangan pendidikan karakter melalui lima permainan tradisional dan juga proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik akan menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter yang juga didukung dengan langkah-langkah ADDIE.

Sebelum implementasi, dilakukan validasi buku pedoman dengan melibatkan ahli psikologi, dosen media pembelajaran, dosen bahasa, praktisi seni yang meliputi praktisi permainan dan seni musik, serta lima guru Sekolah Dasar yang tersertifikasi. Penelitian ini dilakukan di SD Bopkri Minggir, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Subjek penelitian ini terdiri dari empat siswa laki-laki dan empat siswa perempuan. Penelitian ini didasarkan pada lima tahap ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. TAHAPAN ADDIE

Tahap *analyze* untuk mengetahui dan menganalisis gap atau kesenjangan karakter kebaikan hati berdasarkan lingkungan di sekitarnya. Proses menemukan kesenjangan ini mengikutsertakan sepuluh guru tersertifikasi dari berbagai daerah. Tahap *design* bertujuan mengidentifikasi kesenjangan atau gap yang telah ditemukan di tahap sebelumnya melalui penyusunan buku pedoman. Penyusunan buku pedoman di tahap ini merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada. Buku pedoman disusun berdasarkan sepuluh indikator pembelajaran efektif [3]. Tahap *develop* merupakan langkah akhir dari pengembangan produk buku pedoman. Pada tahap ini akan dilakukan validasi permukaan dan validasi isi. Validasi ini berfungsi mengetahui kualitas buku pedoman, catatan, dan hal-hal yang perlu diperbaiki.

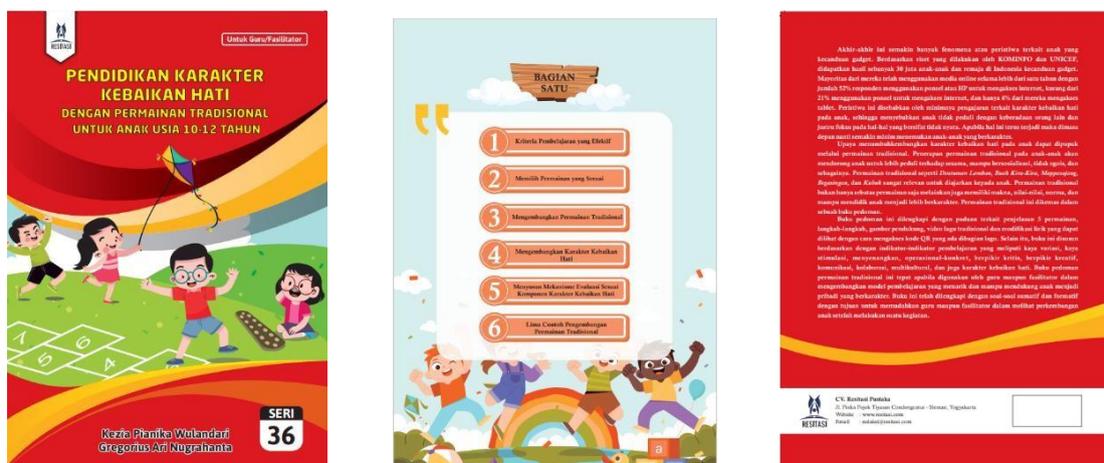
Tahap *implement* merupakan proses pengaplikasian produk pada delapan anak berdasarkan kegiatan pembuka, inti, serta penutup. Harapannya buku ini mampu menjadi solusi dari adanya kesenjangan pada kegiatan pembelajaran. Tahap *evaluate* bertujuan mengetahui tingkat keefektifan buku pedoman melalui penilaian sumatif dan formatif. Penilaian sumatif diberikan di awal sebelum implementasi melalui penilaian di awal kegiatan, kemudian di akhir implementasi dilakukan penilaian akhir kegiatan. Penilaian formatif disampaikan ketika anak telah selesai melakukan permainan tradisional. Penilaian sumatif dan formatif ini disampaikan melalui 10 soal pilihan ganda.

Pengukuran semantik diterapkan pada penelitian ini. Pengukuran semantik adalah sebuah pengukuran yang digunakan untuk menilai sikap seseorang [25]. Semantik menerapkan tiga aspek yaitu *moral action*, *moral knowing*, dan *moral feeling*. Tiga aspek tersebut akan disampaikan dan dijelaskan melalui sepuluh indikator kebaikan hati [3]. Pengukuran ini nantinya akan menekankan peranan karakter kebaikan hati. Penelitian ini menerapkan teknik tes dan nontes. Teknik tes diberikan pada tahap *evaluate* yang disampaikan melalui soal pilihan ganda berdasarkan sepuluh indikator kebaikan hati yaitu orang lain itu penting, menganggap hak dan kewajiban orang, membahagiakan orang lain, memberi, berbuat baik, konsisten bersikap baik, tidak egois, memperhatikan penderitaan orang, memperhatikan orang yang membutuhkan, dan membantu orang lain [3]. Teknik nontes digunakan pada tahap *analyze* dan *develop* dengan memberikan kuesioner terbuka maupun tertutup serta validasi untuk menilai kualitas buku pedoman. Data skor penilaian diri awal dan penilaian diri akhir dianalisis sesuai dengan tahap ADDIE melalui *IBM SPSS Statistics for Windows 27* tingkat kepercayaan 95%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

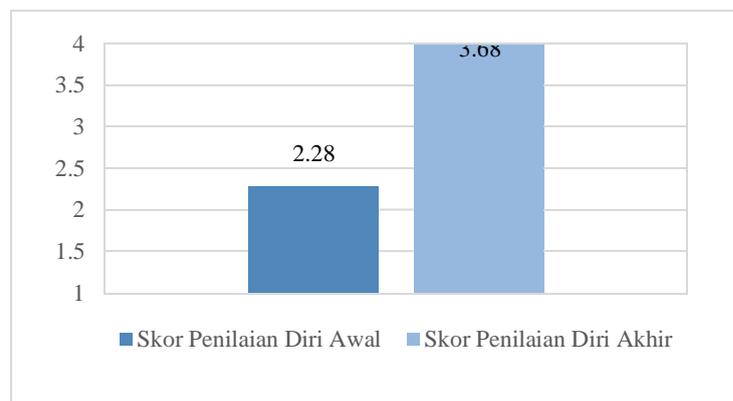
Penelitian menerapkan tahapan ADDIE. Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan terhadap sepuluh guru bersertifikasi dari daerah Yogyakarta, Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulonprogo, Magelang, Purwokerto, Cilacap, Bogor, dan Jambi dengan hasil rata-rata sebesar 1,63. Hasil akhir tahap ini digunakan sebagai paduan dalam mengubah skor kuantitatif menjadi kualitatif [28]. Skor total analisis kebutuhan sebesar 1,63 dengan rekomendasi "Sangat kurang baik". Hal ini disebabkan karena guru belum menerapkan karakter kebaikan hati secara sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Media penunjang pembelajaran serta inovasi pembelajaran juga masih kurang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut didapatkan kesenjangan kegiatan pembelajaran. Hal ini yang menjadi dasar buku pedoman permainan tradisional ini disusun, yaitu untuk mengatasi permasalahan terkait minimnya karakter kebaikan hati yang dikembangkan, kurangnya inovasi dan media pembelajaran yang digunakan. Permainan tradisional ini dipilih dengan tujuan supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mampu menanamkan karakter kebaikan hati dalam diri anak.

Tahap *design* merumuskan penyelesaian permasalahan melalui perancangan buku pedoman. Sampul, pengantar, dan daftar isi dibahas di bagian pertama. Bagian inti menjelaskan berbagai macam teori pembelajaran efektif, lima permainan tradisional, dan karakter kebaikan hati. Bagian akhir mencakup daftar referensi, glosarium, indeks, dan tentang penulis. Berikut ini merupakan gambaran buku yang disusun.



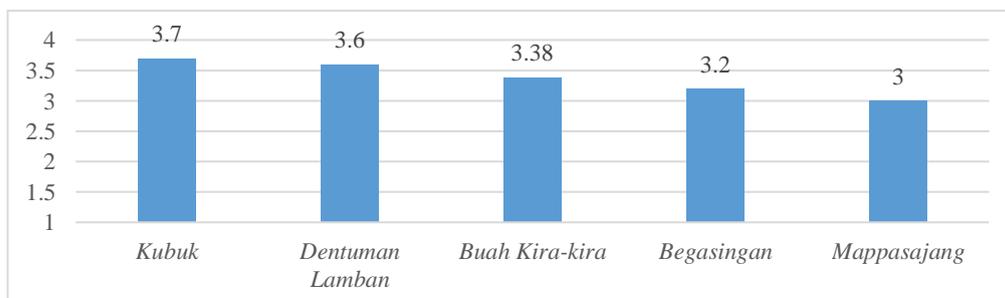
Gambar 2. BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER KEBAJIKAN HATI

Pengembangan pada tahap develop meliputi pengantar permainan, latar belakang permainan, persyaratan tertentu, waktu, jumlah pemain, usia pemain, peralatan, dan saran bagi guru atau fasilitator. Keterangan tambahan pada buku ini meliputi penataan permainan, ilustrasi gambar, dan modifikasi lirik lagu daerah berdasarkan karakter kebaikan hati. Validasi permukaan (uji kriteria dan uji karakteristik) dan validasi isi (uji model belajar yang efektif dan uji soal evaluasi sumatif melalui penilaian diri) melibatkan tiga dosen (media pembelajaran, bahasa, psikologi anak), dua praktisi (permainan dan seni) dan 5 guru SD tersertifikasi. Instrumen validasi menerapkan skala Likert 1-4. Skor hasil validasi produk oleh ahli sebesar 3,87 termasuk "Sangat baik", rekomendasi "Tidak perlu revisi". Hal tersebut menandakan buku ini layak digunakan. Buku permainan tradisional diujicobakan pada delapan anak usia 10-12 tahun. Berikut ini grafik batang uji coba peningkatan skor penilaian awal dan penilaian akhir.



Gambar 3. GRAFIK PENILAIAN DIRI AWAL DAN PENILAIAN DIRI AKHIR

Grafik batang menunjukkan skor penilaian diri awal adalah 2,28 dan skor penilaian akhir 3,7. Hal tersebut menandakan terjadi peningkatan sebesar 62,28%. Peningkatan ini menggambarkan keefektifan buku pedoman karakter kebaikan hati. Berikut ini grafik skor hasil permainan.



Gambar 4. GRAFIK PERMAINAN

Grafik permainan berdasarkan soal formatif menunjukkan skor tertinggi pada permainan *Kubuk* dengan skor 3,70. Skor permainan terendah berdasarkan soal formatif ada pada permainan *Mappasajang* dengan skor 3,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik lebih dominan dibandingkan dengan yang tidak mengkombinasikan aktivitas fisik. Anak-anak lebih tertarik pada permainan yang bersifat menyenangkan dan membangun karakter. Melalui permainan tersebut karakter pada diri anak terlebih terkait kebaikan hati semakin bertambah dan meningkat. Saat implementasi permainan karakter kebaikan hati anak-anak terlihat dari setiap kata yang sering diucapkan, “ayo semangat”, “sedikit lagi”, “mau bermain lagi”, “jangan menyerah ya!”, dan sebagainya. Hal tersebut menggambarkan semakin bertambahnya kepedulian terhadap sesama melalui karakter kebaikan hati. Berikut ini hasil analisis yang telah dilakukan.

Tabel 1. OUTPUT STATISTIK UJI NORMALITAS PENYEBARAN DATA

Teknik Analisis	Test	W	P	Keterangan
Shapiro-Wilk Test	Penilaian diri awal	0,984	0,979	Normal
	Penilaian diri akhir	0,930	0,512	Normal

Tabel 2. OUTPUT STATISTIK UNTUK PEMERIKSAAN SIGNIFIKANSI

Teknik Analisis	t	P	Keterangan
Paired samples t-test	15,439	0,000	Signifikan

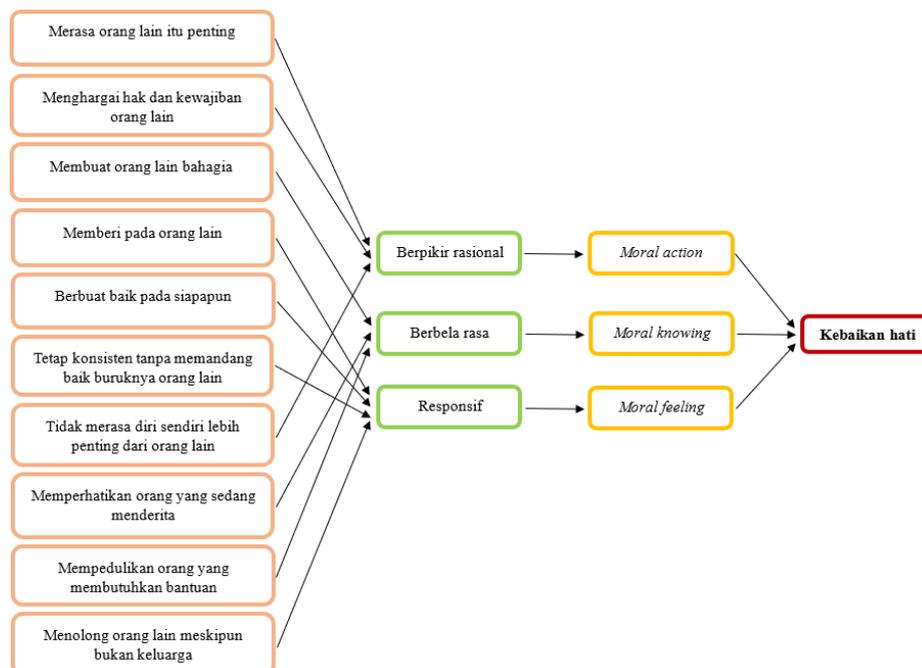
Tabel 3. HASIL ANALISIS N-GAIN SCORE

Tes	Rerata	Rentang Skor	N-gain Score (%)	Kategori
Penilaian diri awal	2,28	1-4	81,88%	Tinggi

Tabel di atas menunjukkan penggunaan buku pedoman ini perlu ditindaklanjuti dengan uji coba eksperimen terbatas. Langkah utama yaitu normalisasi distribusi data dengan tujuan memantau penyebaran data apakah normal atau tidak. Skor penilaian diri akhir ($M = 3,6875$, $SE = 0,04795$) lebih tinggi dari skor awal ($M = 2,2750$, $SE = 0,09590$). Selanjutnya, dilakukan uji analisis nilai awal $W(7)=0,984$ dengan $p = 0,979$ ($p > 0,05$), nilai akhir $W(7)=0,930$ dengan $p = 0,512$ ($p > 0,05$), data ini dikatakan normal. Hasil uji analisis statistik parametrik paired samples t-test nilai $t(7) 15,439$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), dengan H_{null} ditolak. Diperlukan uji signifikansi efek untuk mengetahui besarnya efek yang ada pada buku pedoman tersebut melalui model koefisien korelasi Pearson. Koefisien korelasi Pearson $r = 0,98$ kategori "Efek Besar". Hal ini menandakan buku pedoman pendidikan karakter berpengaruh besar 97,15%. N-gain score sebesar 81,88% kategori "Tinggi".

Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme oleh Vygotsky. Teori ini mengarahkan anak untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ia temui [29]. Hal tersebut mendukung siswa untuk memperoleh pemahaman yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Melalui kegiatan bermain, anak secara mandiri akan menemukan teknik bermain yang tepat bahkan solusi untuk menyelesaikan sebuah permainan. Melalui proses inilah jiwa sosial dan karakter kebaikan hati pada anak akan berkembang. Hal tersebut juga diperkuat dengan teori kognitif oleh Piaget, yang mana suatu perkembangan yang ada pada diri anak akan disimulasikan dengan baik melalui rangsangan yang ada di sekitarnya [30]. Penelitian ini menekankan usia 10-12 tahun pada anak, yang jika dikelompokkan berdasarkan tahap perkembangan Piaget masuk dalam tahap operasional konkret dan operasional formal. Kedua tahap ini mendukung anak untuk memecahkan suatu permasalahan secara mandiri, salah satu caranya adalah dengan menempatkan anak dalam suatu permainan, dengan begitu rangsangan dan kepekaan anak akan tumbuh secara sendirinya.

Penelitian ini juga menerapkan pengukuran semantik. Semantik adalah pengukuran yang diterapkan untuk menilai sikap seseorang [25]. Penerapan pengukuran semantik ini didasarkan pada model dan keterkaitan setiap tema dari sepuluh karakter kebaikan hati. Penilaian ini didasarkan pada beberapa aspek penting yang saling berkaitan. Berikut ini diagram analisis semantik.



Gambar 5. DIAGRAM ANALISIS SEMATIK KARAKTER KEBAIKAN HATI

Indikator kebaikan hati dikelompokkan dalam tiga variabel. Ketiga hal tersebut dikaji lagi hingga tercipta pemahaman, rasa, dan tindakan yang mengarah pada karakter kebaikan hati. Sepuluh indikator kebaikan hati juga dikelompokkan sesuai variabel yang terkait. Indikator *variety* mencakup sepuluh indikator karakter kebaikan hati disampaikan melalui lima permainan dengan asal yang berbeda. Indikator *stimulation* disampaikan dengan mengkombinasikan berbagai indera dalam pelaksanaan permainan. Indikator *concrete operational* berkaitan dengan permainan yang meliputi tingkat keamanan alat dan bahan bagi anak-anak [13].

Indikator *creativity* disampaikan melalui lembar refleksi dan juga pelaksanaan kegiatan permainan. Indikator *creativity* pada anak-anak diuji melalui permainan. Nantinya anak-anak akan mengasah ide-ide kreatifnya dalam mengisi lembar refleksi dan juga saat berkegiatan melalui permainan. Indikator *communication* disampaikan pada saat anak bermain dan setelah permainan telah usai. Anak akan belajar untuk saling berkomunikasi dengan temannya saat bermain bersama terlebih jika bekerja sama dalam suatu kelompok. Selanjutnya di akhir permainan anak-anak akan saling mengutarakan pendapat setelah bermain, tentunya hal ini melatih kemampuan komunikasi anak. Indikator *collaboration* terlihat pada kegiatan berkelompok. Anak-anak akan bekerja sama untuk memenangkan permainan. Indikator *multicultural* terlihat pada setiap unsur yang ada pada permainan seperti nilai yang disampaikan, sikap yang diajarkan, aturan yang harus ditaati, bekerja sama dengan teman sebaya, memperhatikan lingkungan sekitar [16].

Karakter kebaikan hati tampak ketika bermain anak saling membantu, bekerja sama, tidak egois, menganggap sesama teman penting sama seperti dirinya sendiri, dan tidak melakukan tindak kekerasan kepada teman. Sepuluh indikator kebaikan hati diimplementasikan dengan baik melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Indikator orang lain itu penting, menganggap hak dan kewajiban orang, terlihat ketika anak saling menghargai ketika mengerjakan soal maupun ketika bermain. Indikator membahagiakan orang lain terlihat ketika teman lain berusaha menghibur anak yang menangis. Indikator memberi, berbuat baik dan konsisten bersikap baik, terlihat ketika anak saling berbagi ketika tidak membawa alat tulis dan juga berbagi makanan. Indikator tidak egois terlihat ketika anak mau mengalah dan mau mendengarkan saran temannya saat sedang menyusun strategi untuk bermain. Indikator memperhatikan penderitaan orang, memperhatikan orang yang membutuhkan, dan membantu orang lain, terlihat ketika anak-anak mau menolong orang lain, membantu fasilitator dalam membawa alat, dan membantu teman sekelompoknya ketika bermain. Upaya pengembangan pendidikan melalui kegiatan permainan tradisional merupakan cara yang tepat untuk menumbuhkan dimensi kemanusiaan pada anak [31]. Berikut gambar yang menunjukkan kebaikan hati.



Gambar 6. IMPLEMENTASI PERMAINAN

Penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya seperti pengembangan karakter bertanggung jawab melalui permainan tradisional [32], karakter kejujuran dan lapang dada [18]. Pendekatan yang tepat perlu disampaikan pada anak salah satunya dengan kegiatan ekstrakurikuler dan meditasi [21], sehingga mampu mengembangkan kepedulian sosial [2]. Penelitian mengenai metode permainan tradisional [11] berdampak terhadap perkembangan anak dan pembentukan karakter hati nurani, kontrol diri, adil, toleransi, tanggung jawab, kejujuran, empati juga sejalan dengan penelitian ini karena berkaitan dengan pendidikan karakter [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18].

Penelitian mengenai kemampuan dasar anak [12], gerak dasar lompat lempar [22], perseptual motorik anak [23], dan kemahiran sosial sejalan dengan penelitian ini namun konteks yang dibahas belum menyinggung pendidikan karakter kebaikan hati dan permainan tradisional secara jelas. Beberapa penelitian masih kurang menjelaskan mengenai pendidikan karakter kebaikan hati melalui permainan tradisional dengan lebih detail, untuk itu diperlukan suatu kebaruan penelitian yang menjelaskan tentang hal tersebut. Kebaruan penelitian yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi kolaborasi antara karakter kebaikan hati dengan permainan tradisional dan juga proses berpikir dialektik yang dituangkan dalam bentuk buku pedoman. Penelitian sebelumnya belum mengkolaborasikan antara pendidikan karakter dengan permainan tradisional secara detail, sedangkan penelitian ini sudah mencantumkan langkah-langkah menumbuhkan karakter kebaikan hati, langkah-langkah bermain permainan tradisional dengan tetap menekankan karakter kebaikan hati, pengembangan permainan berdasarkan situasi masa kini tanpa mengurangi nilai budaya yang ada, dan dilengkapi dengan berbagai ilustrasi yang mampu membuat anak-anak senang.

Kebaruan penelitian ini juga menerapkan unsur utama berupa proses berpikir dialektik. Model dialektik merupakan penyampaian gagasan-gagasan baru berupa dialog [25]. Ada beberapa istilah gagasan yang digunakan dalam proses berpikir dialektik ini, yaitu gagasan awal

disebut sebagai tesis, gagasan yang terlihat bertentangan disebut sebagai antitesis, dan gagasan baru yang merupakan benturan dari dua gagasan tersebut disebut sebagai sintesis. Sintesis ini terus diproses dan diolah hingga menjadi sintesis baru. Pada akhirnya sintesis baru itu akan mengarah menuju *idea* sebagai pengetahuan tertinggi, yang kemudian disebut sebagai proses berpikir dialektik [25]. Sepuluh indikator kebaikan hati juga dimodifikasi sebagai sintesis hingga akhirnya menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter [24]. Berikut ini gambar spiral proses berpikir dialektik.



Gambar 7. GAMBAR SPIRAL PROSES BERPIKIR DIALEKTIK

Model dialektik ini menjabarkan beberapa langkah yaitu pemilihan permainan tradisional berdasarkan usia anak, menetapkan unsur sepuluh indikator belajar efektif sehingga didapatkan hasil model permainan yang disebut sebagai sintesis, menetapkan sepuluh indikator belajar efektif dengan indikator karakter kebaikan hati, dan mendapatkan hasil sintesis baru berupa buku pedoman dari berbagai langkah yang telah dilalui. Sintesis baru dalam bentuk buku pedoman inilah yang digunakan sebagai tujuan utama dari dilakukannya penelitian ini.

Buku pedoman permainan tradisional disampaikan sebagai sarana dalam mengembangkan kegiatan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Penerapan buku pedoman permainan tradisional ini juga sejalan dengan penanaman nilai karakter kebaikan hati yang meliputi orang lain itu penting, menganggap hak dan kewajiban orang, membahagiakan orang lain, memberi, berbuat baik, konsisten bersikap baik, tidak egois, memperhatikan penderitaan orang, memperhatikan orang yang membutuhkan, dan membantu orang lain.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan. Pertama, mengembangkan buku pedoman karakter kebaikan hati berbasis permainan tradisional

dikembangkan berdasarkan langkah ADDIE. Kedua, kualitas buku pedoman dari hasil validasi mendapatkan skor sebesar 3,87 masuk dalam kualifikasi "Sangat baik" dan saran "Tidak perlu revisi". Ketiga, buku pedoman berpengaruh terhadap karakter kebaikan hati, skor penilaian diri akhir ($M = 3,6875$, $SE = 0,04795$) dan skor penilaian diri awal ($M = 2,2750$, $SE = 0,09590$), r sebesar 0,98 kategori "Efek besar", N-gain score 81,90% dengan efektivitas "Tinggi". Saran untuk penelitian selanjutnya supaya memperluas sampel uji coba, agar didapatkan hasil penelitian yang lebih tepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Musbikin, *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Bandung: Nusa Media, 2019.
- [2] T. Andriani, "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *J. Sos. Budaya*, vol. 9, no. 1, p. 1, 2012, doi: <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>.
- [3] C. Peterson and M. E. P. Seligman, *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. New York: Oxford University Press, Inc, 2004.
- [4] N. Rolina, "Indigenisasi Sebagai Jembatan Pendidikan Karakter dalam PAUD Melalui Learning By Culture," *J. Pendidik. Anak*, vol. 1, no. 1, pp. 31–40, 2012, doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2904>.
- [5] D. W. Sari, "Peran UKM Pusat Informasi dan Konseling (PIK) sahabat Dalam Preventif Kekerasan Seksual di UIN Raden Intan Lampung," *J. Mhs. Bimbing. Konseling*, vol. 8, no. 3, pp. 112–120, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v8i3.8638>.
- [6] S. E. W. Djwandono, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2002.
- [7] World Economic Forum, *New Vision For Education Unlocking The Potential Of Technology*. Geneva: World Economic Forum, 2015, 2015.
- [8] N. Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- [9] Hamzuri and T. R. Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Permuseuman, 1998.
- [10] S. Sugar and K. Sugar, *Primary games: Experiential learning activities for teaching children K-8*. San Fransisco: Josey Bass, 2002.
- [11] C. R. Sari, "Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 416–423, 2019, doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>.
- [12] N. E. Saputra and Y. N. Ekawati, "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities," *J. Psikol. Jambi*, vol. 2, no. 2, pp. 48–53, 2017.
- [13] A. R. W. Pratiwi, G. A. Nugrahanta, and I. Kurniastuti, "Development of Traditional Game Module to Strengthen the Conscience of Children 6-8 Years Old," *J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 9–20, 2021.
- [14] A. C. M. Putri and G. A. Nugrahanta, "Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 6, pp. 4518–4531, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>.
- [15] A. Wijayanti, G. A. Nugrahanta, and I. Kurniastuti, "Pengembangan Modul dengan Lima Permainan Tradisional Guna Mempertajam Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun," *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 2, pp. 90–103, 2021, doi: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>.
- [16] H. R. V. Sekarningrum, G. A. Nugrahanta, and I. Kurniastuti, "Pengembangan Modul

- Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun,” *Elem. Sch. J. Pendidik. Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, vol. 8, no. 2, pp. 207–218, 2021, doi: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>.
- [17] B. R. Nugraheni, G. A. Nugrahanta, and I. Kurniastuti, “Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun,” *Taman Cendekia*, vol. 5, no. 1, pp. 593–607, 2021.
- [18] D. Lusiana and W. Lestari, “Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran PKN SMK,” *J. Educ. Res. Eval.*, vol. 2, no. 1, p. 5, 2013.
- [19] A. Sudrajat, “Mengapa Pendidikan Karakter,” *J. Pendidik. Karakter*, vol. 1, no. 1, pp. 47–58, 2011, doi: <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>.
- [20] M. Khaironi, “Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini,” *J. Golden Age*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2017, doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>.
- [21] J. Pranata and H. Wijoyo, “Meditasi Cinta Kasih untuk Mengembangkan Kepedulian dan Percaya Diri,” *J. Maitreyawira*, vol. 1, no. 2, pp. 9–20, 2020.
- [22] O. Kusumawati, “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah dasar Kelas Bawah,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 124–140, 2017, doi: <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>.
- [23] A. M. Kusmiati and G. Sumarno, “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota,” *TEGAR J. Teach. Phys. Educ. Elem. Sch.*, vol. 1, no. 2, p. 17, 2018, doi: <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>.
- [24] A. S. Wibowo, *Paideia: Filsafat pendidikan-politik Platon*. Yogyakarta: Kanisius, 2017.
- [25] J. M. Cooper and D. S. Hutchinson, *Plato: Complete works*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1997.
- [26] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- [27] F. N. Hidayah, *Hubungan Antara Dukungan Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta*. 2012. doi: Naskah Publikasi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [28] S. E. P. Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- [29] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.
- [30] S. J. Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: PT Kanisius, 1997.
- [31] D. Suryana, “Pengetahuan Tentang Strategi Pembelajaran, Sikap, dan Motivasi Guru,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 16, no. 2, pp. 196–200, 2013.
- [32] Y. Ervanda and A. Fuadah, “Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab pada Peserta Didik SD/MI di Indonesia,” *J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 135–144, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v3i2.9758>.