

# Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional untuk Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 10-12 Tahun

**Diterima:**

18 Oktober 2023

**Disetujui:**

30 Desember 2023

**Diterbitkan:**

04 Januari 2024

**<sup>1</sup>Andreas Linggar Mahendra, <sup>2</sup>Gregorius Ari Nugrahanta**<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Tenaga Pendidikan Sekolah Dasar

FKIP, Universitas Sanata Dharma

<sup>1,2</sup>Jl. Mrican Baru, Mrican, Caturtunggal, Depok,

Sleman, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[andreaslinggarm@gmail.com](mailto:andreaslinggarm@gmail.com), <sup>2</sup>[gregoriusari@gmail.com](mailto:gregoriusari@gmail.com)

\*Corresponding Author

**Abstrak**— Penelitian ini difokuskan pada fenomena perilaku anak yang kurang tanggung jawab dan memiliki sifat sosialisasi rendah, mencerminkan rendahnya pendidikan karakter yang seharusnya diperkenalkan secara lebih mendalam pada anak-anak. Dengan fokus tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan permainan tradisional sebagai sarana menumbuhkan karakter tanggung jawab dan kecakapan sosial tinggi pada anak berusia 10-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE. Sepuluh guru sekolah dasar yang sudah bersertifikasi dari berbagai daerah yaitu Yogyakarta, Sleman, Bantul, Klaten, Batang, dan Bali, terlibat dalam analisis kebutuhan. Penilai ahli adalah sepuluh validator dan delapan anak sebagai peserta dalam uji terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku panduan dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Buku panduan pendidikan karakter mencapai kualitas "Sangat Baik" dengan skor 3,82. Selain itu, buku panduan menumbuhkan karakter anak dalam peningkatan tanggung jawab dan kecakapan sosial tinggi dengan nilai sebesar  $t(7) = 24,949$ ,  $p = 0,000$ ,  $p < 0,05$ . Pengaruh besar dari penerapan permainan tradisional Nusantara tergambar dengan  $r = 0,994$  atau setara dengan 98%, termasuk dalam kategori "Efek Besar." Keefektifan buku panduan juga terkonfirmasi melalui *N-Gain Score* sebesar 86,47%, menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi.

**Kata Kunci:** Keefektifan, Kategori, Kebutuhan

**Abstract**— This research focuses on the phenomenon of children's behavior who lack responsibility and have low socialization, reflecting the lack of character education which should be introduced in more depth to children. With this focus, this research aims to develop a guidebook for traditional games as a means of cultivating the character of responsibility and high social skills in children aged 10-12 years. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE type. Ten certified elementary school teachers from various regions, namely Yogyakarta, Sleman, Bantul, Klaten, Batang, and Bali, were involved in the needs analysis. The expert assessors were ten validators and eight children as participants in the limited test. The research results showed that the development of the guidebook was carried out through five stages of ADDIE. The character education guidebook achieved "Very Good" quality with a score of 3.82. Apart from that, the guidebook fosters children's character in terms of increased responsibility and high social skills with a value of  $t(7) = 24.949$ ,  $p = 0.000$ ,  $p < 0.05$ . The big influence of implementing traditional Indonesian games is illustrated by  $r = 0.994$  or equivalent to 98%, included in the "Large Effect" category. The effectiveness of the guidebook was also confirmed through an *N-Gain score* of 86.47%, indicating a high level of effectiveness.

**Keywords:** Effectiveness, Category, Need

## I. PENDAHULUAN

Komponen terpenting dalam memajukan kehidupan nusa dan bangsa salah satunya melalui penguatan karakter yang bermartabat dengan bimbingan tenaga pendidikan sehingga anak memiliki kebiasaan untuk bertindak positif semenjak anak usia dini, [1]. Pada kenyataan pendidikan masih belum menjalankan belum melakukan kemampuan anak dalam berpikir secara kritis akan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan dan masih pada tahap segi kognitif atau pengetahuan faktual saja [2]. Pendidikan karakter merupakan cara yang dapat digunakan dalam melakukan pengembangan karakter yang luhur agar anak memiliki kultur yang baik [3]. Pendidikan karakter bukanlah hanya sebatas membahas sesuatu yang benar maupun salah, namun mengarahkan pada kebiasaan positif sehingga mengarahkan pada kabiasaan yang baik secara sadar dan meningkatkan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari agar cakupan nilai pendidikan karakter lebih luas daripada pendidikan moral baik [3]. Salah satunya dalam karakter tanggung jawab sosial yang perlu ditingkat sehingga anak memiliki perilaku yang dapat bertanggung jawab dan kebiasaan sosialisasi dengan baik. Karena setiap individu memiliki rasa tanggung jawab yang ada pada diri masing – masing serta membutuhkan sosialisasi dengan sesama.

Situasi tersebut bertentangan dengan kejadian yang sebenarnya yang berkaitan dengan tanggung jawab sosial. Dikutip dari Kompas.TV pada tanggal 24 Januari 2023, terdapat beberapa anak merusak fasilitas sekolah karena aksi mogok belajar dengan melakukan pengrusakan sekolah di Karawang. Komisi perlindungan anak indonesia juga mencatat 24 kasus kekerasan yang dilakukan anak pada awal Februari 2019. Fenomena ini jika kita abaikan, dapat menyebabkan dampak karakter anak dalam lingkungan tanggung jawab serta kepedulian sosial yang dapat menurunkan sikap komitmen seseorang untuk mewujudkan jiwa tanggung jawab dan kepedulian yang tinggi bagi orang lain sekitar maupun dirinya sendiri [9]. Oleh sebab itu, permasalahan ini dapat diselesaikan dengan penerapan yang kondusif melalui pengembangan buku panduan pendidikan karakter bertanggung jawab dan bersosialisasi yang berisikan pembelajaran dengan terarah sesuai dengan tujuan yang dicapai sebagai jawaban untuk petunjuk mendapatkan solusi untuk penyelesaian terbaik.

Penelitian ini juga mengusung pembelajaran efektif sebagai *character education* yang membangun sifat bertanggung jawab dan bersosial tinggi. Terdapat empat teori yang akan diajarkan sebagai kegiatan belajar yang efektif yaitu teori pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*), perkembangan konstruktivisme menurut Jean Piaget dan Vygotsky, serta *character responsibility* tantangan abad 21. Pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang terdiri dari 10 indikator yang diantaranya, kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional

konkret, komunikasi, kolaborasi, kemampuan pikiran kritis, kreativitas, multikultural, serta karakter tanggung jawab sosial.

Menurut Jean Piaget sebagai tokoh perkembangan anak kognitif, anak memiliki fase perkembangan kognitif dalam hidupnya. Fase pertama yakni sensori motor merupakan fase yang berlangsung sejak bayi hingga usia dua tahun. Fase ini anak mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui alat indera [4]. Fase kedua yakni pra operasional, merupakan fase dengan memiliki ciri – ciri penggunaan simbol seperti kata -kata, gambar, ataupun gerakan sederhana dalam perkembangannya [4]. Fase ini dilakukan anak berumur dua hingga tujuh tahun. Fase ketiga yakni operasional konkret, merupakan fase yang berlangsung pada anak usia tujuh hingga sebelas tahun. Fase ini memiliki tingkat berpikir secara logis kepada fakta dan logika. Dan fase keempat yakni operasional konkret, merupakan fase yang yang mampu berpikir secara abstrak dengan melingkupi visualisasi dalam menarik kesimpulan. Fase ini dilakukan anak pada usia 11 tahun hingga dewasa.

Terdapat juga perkembangan konstruktivisme menurut Vygotsky. Beliau membangun perkembangan anak melalui aspek sosial. Dengan melakukan interaksi individu antara yang satu dengan yang lain akan menumbuhkan pemahaman untuk anak sebagai perkembangan yang baik [5]. Perkembangan ini sangat bermakna bagi anak dalam proses mental, kemampuan berpikir, dan berbahasa. Vygotsky membagi perkembangan ini dalam ketiga fase, fase pertama yakni *Zone of Actual Development* yaitu pencapaian anak ketika sudah menguasai kompetensi secara mandiri. Fase kedua yakni *Zone of Proximal Development* merupakan kompetensi yang sulit ditempuh pada saat individu. Namun akan bisa memerlukan bantuan kepada teman-temannya. Fase ketiga yaitu *Zone of Potential Development*, fase ini anak mendapatkan kesulitan yang paling kompleks, tidak mampu menyelesaikan masalah walaupun sudah dibantu oleh teman-teman karena tahap ini sudah melebihi perkembangan kognitifnya. Penelitian ini fokus pada fase kedua dengan menggunakan teknik *scaffolding* sebagai pembelajaran untuk memecahkan masalah. Teknik *scaffolding* ini merupakan bantuan sementara dengan teman – temannya atau orang dewasa. Namun seiring waktu bantuan tersebut dikurangi secara bertahap agar pembelajaran tersebut efektif.

Saat ini banyak sekali anak-anak dan para remaja yang bermalas-malasan sehingga kurangnya tindakan yang bertanggung jawab. Misalnya saat ada gotong royong di lingkungan sekitar terdapat salah satu anak yang malas untuk berkegiatan kerja sama. Ada juga seseorang tidak ingin membantu kepada orang yang memerlukan bantuan sehingga tidak memiliki rasa iba dan kemanusiaannya. Salah satunya petunjuk agar dapat menumbuhkan karakter pada diri anak secara menonjol dengan menumbuhkan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi. Dengan adanya tanggung jawab sosial maka setiap individu melakukan perilaku

untuk menjalankan tugas sebagai kewajibannya untuk dirinya, di lingkungan masyarakat, negara, serta kepada kepada Tuhan yang Maha Esa [6]. Dengan adanya karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi ini makan akan-anak akan dibimbing menjadi orang-orang yang berani menanggung atas segala perbuatan yang dilakukannya mulai dari hal-hal yang kecil [7]. Contohnya seperti bertanggung jawab, bekerja sama, menolong orang, dan tidak membuang sampah sembarang tempat. Oleh karena itu, menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial sangat penting ini sejak dini sebagai pembentukan karakter. Karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi ini mempunyai 5 indikator yang terdiri dari 1) *take responsibility for making the world around you better*, 2) *take the time to contribute positively to the surrounding community*, 3) *trying to fix what is not good in society*, 4) *to help others who are having difficulty*, and 5) *involved in keeping the environment clean* [8].

Dalam mengembangkan karakter tanggung jawab sosial maka dibutuhkan pembelajaran efektif. Proses belajar dengan efektif merupakan pembelajaran yang diberikan kepada pelajar guna melaksanakan kegiatan yang memiliki pengaruh yang positif dan membawa hasil yang baik [9]. Sehingga dalam pembelajaran yang efektif yang diperlukan pembelajaran berkaitan dengan kinerja otak. Pembelajaran berbasis kinerja otak ini dapat mempertimbangkan dalam berbagai otak cara bekerja secara maksimal [11]. Seperti mengadakan peranan yang berlandaskan dari suatu pemahaman untuk strategi pengetahuannya mengenai dengan cara kerja otak [12]. Pembelajaran efektif ini dapat dilakukan dengan penerapan permainan tradisional sehingga model pembelajaran untuk kegiatan belajar yang cakup agar dapat mewujudkan karakter yang baik dan kebiasaan anak [13].

Kultur masyarakat yang berkembang meliputi salah satunya permainan tradisioanal yang memiliki nilai kebudayaan didalamnya. Permainan tradisioanal yang dikembangkan terdiri dari *bentengan*, *balugu*, *kucing dan tikus*, *gatrik*, dan *tapuk anak*. Lima permaian tersebut sebagai gagasan untuk pengembangan dengan pembelajaran yang efektif berupa pengembangan permainan yang tersusun sesuai dengan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi sebagai sintesis buku pendidikan karakter. Pengembangan permainan tradisional dapat berupa kegiatan pembukaan, inti, serta penutup. Serta mencari informasi, mengerjakan soal, refleksi, dan evaluasi.

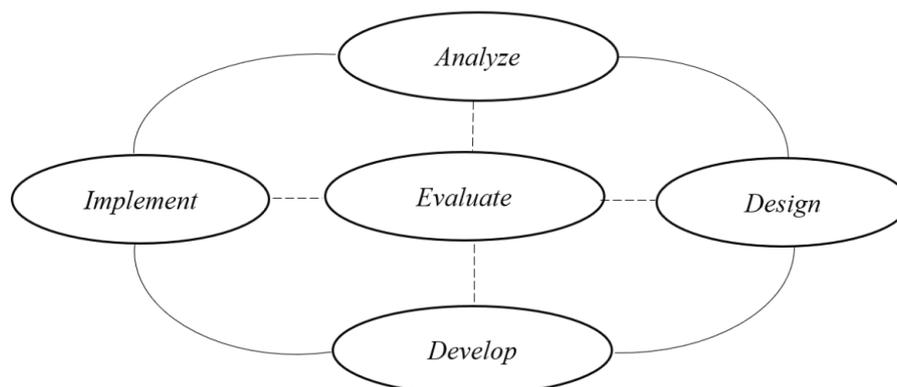
Beberapa penelitian pendahulu melakukan pemakaian metode permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu, intergritas, hati nurani, dan kepemimpinan dengan cara pembiasaan belajar yang dapat membentuk suatu karakter anak. Permainan tradisional juga mempresentasikan impresi yang begitu signifikan pada karakter empati, kontrol diri, dan senang belajar. Fokus penelitian tersebut lebih fokus dengan pendidikan karakter permainan tradisioanal

untuk anak belum banyak membahas mengenai permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial. [15], [16], [17], [18], [19] [20],[21],[22].

Kebaruan penelitian adalah proses dialekt melalui perbincangan yang dapat dapat menghasilkan sebuah ide yang baik untuk digunakan. Diskusi tersebut diutarakan menjadi suatu pemikiran atas usul dan anjuran yang baru [24]. Ide awal disebut tesis sedangkan buah pikiran yang bertentangan disebut antitesis. Sehingga ide awal yang bergabung dengan buah pikiran yang lain tersebut menjadikan dampak gagasan tersebut yang membentuk sintesis. Proses ini akan tranformasi selaku sintesis baru jika dilaksanakan proses dengan begitu berturut-turut. Sehingga sintesis ini akan membentuk *idea* sebagai pengetahuan tertinggi untuk proses berpikir dialektik [24]. Maka dalam penelitian ini tahap tesis merupakan karakter tanggung jawab sosial, antitesisnya yakni permainan tradisional, dengan sintesis terdahulu yang terdiri modifikasi model permainan tradisional. Prosedur ini akan berlanjut sampai ditemukan sintesis terbaru hingga berwujud buku panduan yang sudah terbukti. Model dialektik ini merujuk kepada kapasitas tenaga pendidikan untuk membuat ide dan buah pikiran baru yang teruji.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan guna mengembangkan produk, dan menguji kestabilan ciptaan produk dengan cara mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini melalui berbentuk metode R&D melalui versi ADDIE dengan melalui berbagai urutan seperti *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.



**Gambar 1.** Tahapan ADDIE.

Terdapat sasaran penelitian sebagai uji coba terbatas dengan melakukan permainan tradisional dengan pemain laki-laki dan perempuan terdiri dari komposisi pemain masing-masing 4 anak yang berlokasi di SD Kanisius Kintelan Kota Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Instrumen penelitian saat tahap *analyze* menerapkan kuisisioner tertutup dan terbuka untuk memperoleh analisis kebutuhan sebagai data. Tahap *develop* melakukan dua tipe istrumen

validasi yaitu validasi melalui standar buku dan karakteristik buku serta validitas isi dengan model pembelajaran dan evaluasi sumatif dan formatif.

Teknik akumulasi data dalam penelitian ini memakai teknik tes dan nontes. Tahap *analyze* peneliti menerapkan pengumpulan data yang berjenis nontes berisikan kuisioner tertutup dan kuesioner terbuka untuk diisi oleh 10 tenaga pendidikan sekolah dasar yang telah berlisensi. Tahap *develop* juga menggunakan jenis nontes melalui kuesioner tertutup sebagai validasi produk yakni buku panduan pendidikan karakter. Serta pada langkah *evaluate*, menggunakan jenis *test* yang terdiri dari *pretets* dan *posttest* serta penilaian formatif dalam bentuk pertanyaan *multiple choice* dengan skala *Likert* dengan 1 – 4 sesuai dengan format *Lickona*. Tahapan data ini akan dijabarkan melalui konversi menjadi data kualitatif dengan rumus. Data penilaian *pretets* dan *posttest* memakai analisis statistika mengaplikasikan IBM SPSS Statistic version 25 for windows dengan tahap ketentuan 95%.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk pengkajian dijabarkan dengan urutan ADDIE. Tahap kesatu yakni peneliti menggunakan kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka untuk penyelidikan kebutuhan dengan melibatkan sepuluh tenaga pendidikan sekolah dasar yang telah tersertifikasi profesional di berbagai daerah seperti Yogyakarta, Sleman, Bantul, Klaten, dan Batang, serta Bali sebagai tahap *analyze*. Tahap awal ini digunakan untuk mencari indikasi mengenai pendidikan karakter yang sangat dibutuhkan di sekolah. Hasil penyelidikan kebutuhan yang dicatat menunjukkan dengan rerata nilai 1,85. Hasil data kuantitatif lalu transfigurasi menjadi data kualitatif melalui skala *Likert* 1 – 4. Kemudian data analisis kebutuhan tersebut dengan rerata 1,85 menjadi karakter membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi di sekolah termasuk “kurang baik”. Artinya indikasi pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi kurang diajarkan secara optimal. Serta di dunia pendidikan belum ada media khusus yang menarik untuk pendidikan tanggung jawab sosial seperti media buku panduan. Sehingga solusi tersebut dengan melakukan pengembangan buku panduan pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi melalui penyertaan media pembelajaran permainan tradisional.

Lalu selanjutnya dalam penelitian ini yakni tahap *design*. Tujuan tahap *design* yakni agar membuat konsep pembentukan produk yakni buku panduan pendidikan karakter sebagai penanggulangan atas persoalan dari analisis kebutuhan tersebut. Konsep buku panduan yang terdiri dari empat bagian yakni bagian pertama terdiri sampul buku, kata pengantar dan daftar isi. Bagian selanjutnya terdiri pembelajaran yang efektif melalui teori belajar berpedoman otak, konsep konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, tahap perkembangan abad 21

bersama dengan pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi. Pada bagian ketiga terdiri dari lima permainan yang terdiri dari, *Gatrik* dari Jawa Barat, *Bentengan* dari Jawa Tengah, *Kucing dan Tikus* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Balugu* dari Kalimantan Timur, dan *Tapuk Anak* dari Kalimantan Barat. Bidang ini juga menjabarkan pengertian permainan, langkah – langkah kegiatan permainan, dan soal evaluasi formatif serta refleksi sebagai pembelajaran pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi. Bidang keempat berisikan daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, tentang penulis, dan sampul belakang yang berisikan penjelasan singkat perihal isi buku. Selanjutnya desain buku panduan sebagai berikut.



**Gambar 2.** Design Buku Panduan Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional untuk Anak Usia 10-12 Tahun.

Urutan berikutnya yakni mengoptimalkan sebuah produk berupa buku panduan pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi melalui permainan tradisional sebagai tahap develop. Maka dapat mengaplikasikan expert judgment yang terdiri 5 tenaga pendidikan sekolah dasar, ahli psikologi anak, ahli bahasa, ahli media, dan dua praktisi kebudayaan yang diperlukan saran validasi oleh para ahli serta praktisi. Para ahli menilai menggunakan lembar validasi uji validitas permukaan dan validitas isi yang berupa beberapa hal seperti standar buku panduan, karakteristik buku panduan, model pembelajaran yang efektif dan evaluasi sumatif sebagai penilaian diri. Tabel 1. merupakan rangkuman hasil uji validasi secara keseluruhan.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validasi Melalui Expert Judgment

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	<b>Validasi permukaan</b>			
	Kriteria buku pedoman	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Karakteristik buku pedoman	3,83	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	<b>Validitas isi</b>			
	Model pembelajaran yang efektif	3,75	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Evaluasi sumatif dengan penilaian diri	3,91	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	<b>Rerata</b>	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi

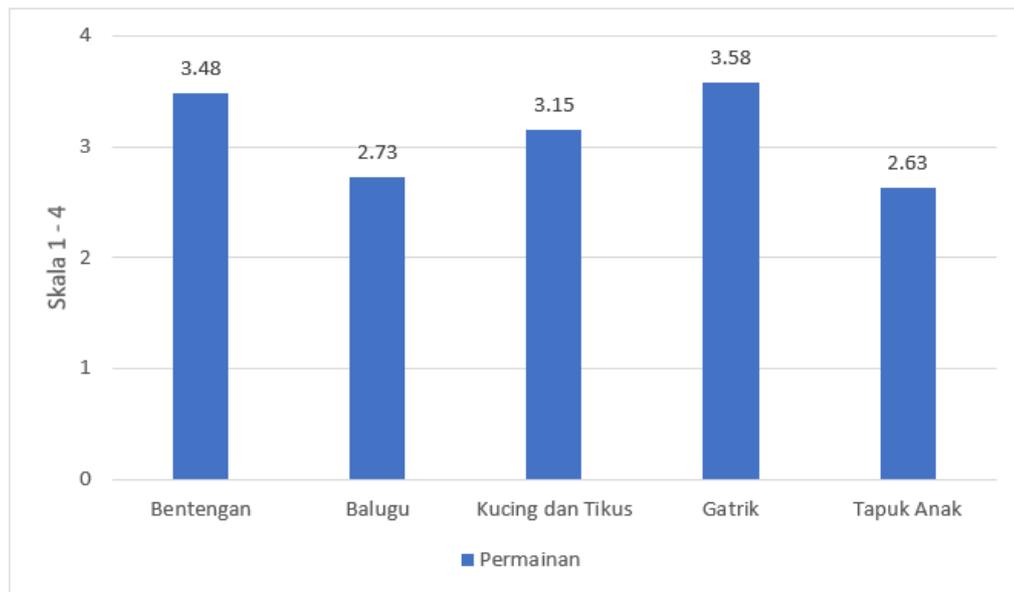
Hasil data yang telah tercatat merupakan nilai kuantitatif kemudian dikonversikan menggunakan data kualitatif. Tabel 2. merupakan tabel taraf konversi dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dan hasil uji validasi.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validasi Produk Secara Data Kualitatif

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

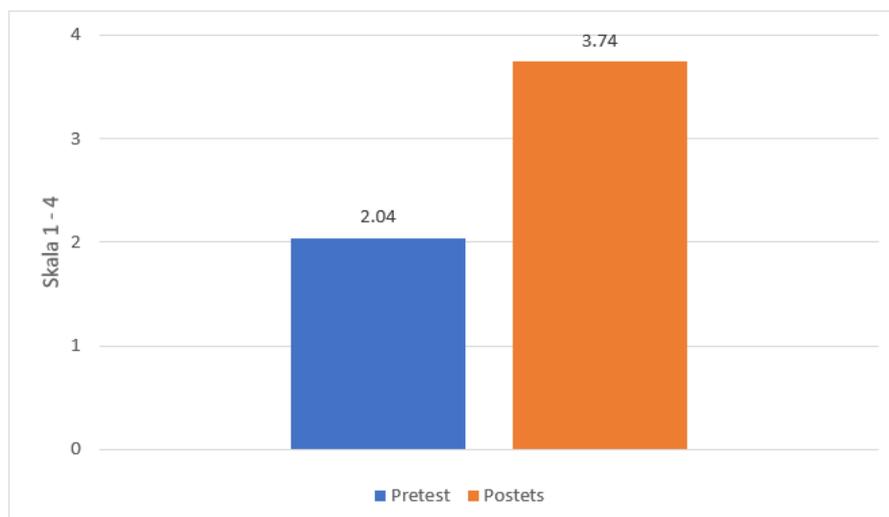
Secara konsep bahwa pengembangan buku panduan sebagai pijakan pendidikan karakter memperoleh rerata nilai 3,82 berdasarkan kedua tabel di atas yang tergolong dalam jenjang “Sangat Baik”. Oleh karena itu, rekomendasi buku panduan ini ialah “Tidak melakukan revisi”. Lalu tahap selanjutnya yakni mengimplementasikan secara uji coba terbatas dalam rentang usia 10 – 12 tahun dengan pemain laki-laki dan perempuan terdiri dari komposisi masing-masing 4 anak sebagai tahap implementasi. Implementasi buku panduan pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi di daerah Kecamatan Mergangsan, kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam pengamatan dan renungan anak selama imlementasi permainan tradisional. Anak-anak menunjukkan semangat dan senang untuk bermain seperti menampakkan mimik muka ceria pada saat bermain. Serta beberapa anak ingin bermain lagi dan terus memberikan semangat kepada teman-temannya. Peneliti juga memberikan kuesioner tertutup untuk melihat peningkatan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi setelah penerapan buku panduan pendidikan kepada delapan orang tua anak.

Tahap kelima adalah *evaluate*, dikerjakan untuk mengetahui efek yang diimplementasi dari penerapan yang dikembangkan buku panduan. Peningkatan tersebut kita lihat dari penilaian formatif pada setiap permainan dan *pretest* serta *posttest*. Gambar 3. merupakan garis besar kenaikan dalam penggunaan buku panduan melalui evaluasi formatif.



**Gambar 3.** Grafik Peningkatan Skor Evaluasi Formatif pada Setiap Permainan

Gambar 3. menunjukkan bahwa implementasi saat permainan *Gatrik* yang memperoleh rerata 3,58. Setelah itu permainan *Bentengan* memperoleh skor sebesar 3,48. Lalu ada permainan *Kucing dan Tikus* mendapatkan skor 3,15. Ada juga permainan *Balugu* mendapatkan skor 2,73. Serta permainan *Tapuk Anak* mendapatkan skor 2,63. Sehingga ditotal secara keseluruhan dari lima permainan maka akan mendapatkan rerata skor ialah 3,47. Gambar 4 menunjukkan di bawah ini merupakan garis besar kenaikan dalam penggunaan buku panduan melalui evaluasi *pretest* dan *posttest*.



**Gambar 4.** Grafik peningkatan *pretest* dan *posttest*

Gambar 4. menampilkan skor *pretest* sebesar 2,04 dan skor *posttest* sebesar 3,74. Dengan hal ini dapat ditandai sebagai peningkatan *pretest* dan *posttest* sebesar 83,33 %. Dengan adanya peningkatan ini dapat dinyatakan buku panduan permainan tradisional mampu memberikan keefektifan karakter tanggung jawab sosial. Tabel 3 dan 4 merupakan garis besar analisis yang telah dilakukan. Grafik di atas menampilkan skor *pretest* sebesar 2,04 dan skor *posttest* sebesar 3,74. Dengan hal ini dapat ditandai sebagai peningkatan *pretest* dan *posttest* sebesar 83,33 %. Dengan adanya peningkatan ini dapat dinyatakan buku panduan permainan tradisional mampu memberikan keefektifan karakter tanggung jawab sosial. Tabel 3, 4 dan 5 merupakan garis besar analisis yang telah dilakukan.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik analisis	Tes	W	p	Keterangan
<i>Shapiro Wilk test</i>	Pretest	0,877	0,178	Normal
	Posttest	0,922	0,366	Normal

**Tabel 4.** Hasil Uji Signifikansi Peningkatan *pretest* dan *posttest*

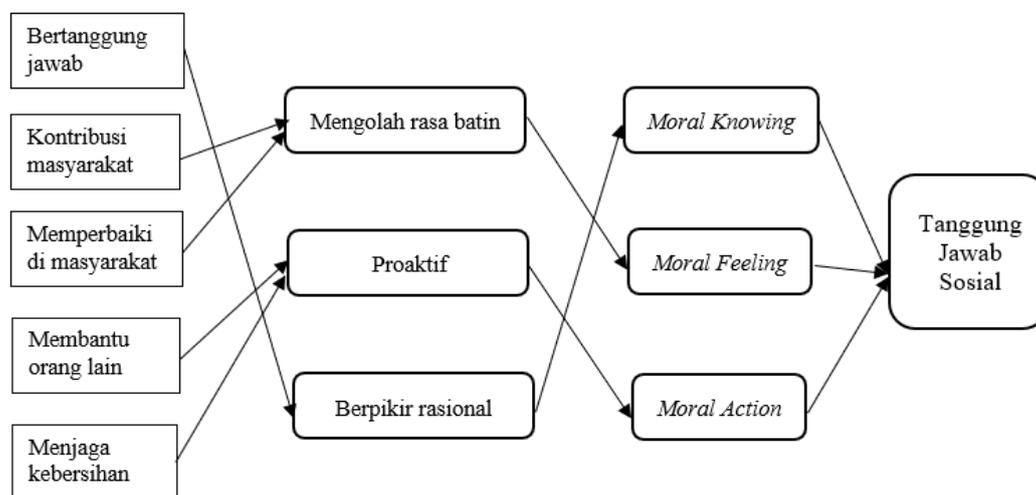
Teknik analisis	t	p	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	24,949	0,000	Signifikan

**Tabel 5.** Hasil Uji *N-gain score*

Tes	Rerata	Rentang skor	<i>N-gain score</i> (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	2,0375	1-4	86,47	Tinggi
<i>Posttest</i>	3,7375			

Adanya peningkatan karakter tanggung jawab sosial dinyatakan signifikan apabila melewati takaran analisis statistik menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic version 25 for windows* dengan tingkat keyakinan 95%. Langkah utama menunjukkan normalisasi distribusi daya dengan memperlihatkan penyebaran data termasuk kedalam normal ataupun tidak normal. Nilai rerata *posttest* ( $M=3,7375$ ,  $SE = 0,04605$ ) kian meningkat dari nilai rerata skor *pretest* ( $M=2,0375$ ,  $SE = 0,03750$ ). Berikutnya pada uji analisis, rerata skor *pretest*  $W(8) = 0.877$  dengan  $p = 0,178$  ( $p < 0,05$ ) dan skor *posttest*  $W(8) = 0,922$  dengan  $p = 0,366$  ( $p > 0,05$ ), menjadikan data ini diutarakan normal. Langsung selanjut dengan uji analisis statistik parametrik *paired sampel t – test* menunjukkan  $t(7) = 24,949$ ,  $p = 0,000$  ( $p > 0,05$ ), dengan  $H_{null}$  ditolak. Besar pengaruh saat koefisien korelasi pearson dari penerapan permainan tradisional nusantara ini sebesar  $r = 0,994$  alias setara memakai 98% menjadikan masuk ke dalam kategori “Efek Besar”. Maksudnya buku panduan permainan tradisional nusantara untuk karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi berperan meningkatkan 94%. Taraf efektivitas dalam daya guna buku panduan ini diungkapkan dengan nilai *N-gain score* sejumlah 86,74 % dengan terterta golonagn efektivitas “Tinggi”.

Pengkajian ini selaras dengan teori konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut Jean Piaget anak umur sepuluh sampai dua belas tahun masuk dalam fase operasional konkret dan operasional formal. Fase tersebut ketika anak memiliki daya berpikir secara logis menurut fakta dan logika [27]. Sehingga anak – anak mendapatkan ide yang kompleks dengan menggunakan objek yang konkret di lingkungan sekitarnya. Sehingga anak dapat mengidentifikasi dengan baik untuk mengambil keputusan. Kedua fase ini mendukung penuh kepada anak dalam memecahkan suatu permasalahan secara mandiri. Dalam teori Vygotsky pula anak dapat megarahkan untuk menemukan solusi permasalahan yang ia temui. Misalnya dalam kegiatan bermain, anak dengan sendirinya akan berpikir untuk melakukan teknik bermain agar bisa menang dalam permainannya [30]. Hal tersebut anak memperoleh pemahaman yang berasal dari dirinya untuk menyelesaikan solusi dalam sebuah permainan. Dengan aktivitas ini diharapkan menumbuhkan jiwa tanggung jawa dan sosial pada anak. Dengan demikian stumulan dan sensitivitas anak akan tumbuh secara mandiri.



**Gambar 5.** Bagan Alur Analisis Semantik Karakter Tanggung Jawab Sosial

Penelitian juga mencantumkan penskalaan sematik. Penskalaan sematik ialah pengukuran yang digunakan untuk memperhitungkan sifat individu dalam kehidupan sehari-hari [27]. Penerapan penskalaan ini dilandaskan dengan pada teladannya serta kontribusi pada setiap jenis dari lima indikator tanggung jawab sosial. Penskalaan sematik ini memiliki patokan prinsip pada berbagai perspektif yang saling berhubungan. Gambar 5 merupakan bagan garis besar diagram analisis sematik dan menunjukkan bahwa indikator karakter yang menanamkan tanggung jawab dan bersosial tinggi dikelompokkan menjadi tiga variabel yang terdiri atas berpikir rasional, memaknai rasa batin, dan proaktif. Indikator tanggung jawab termasuk kedalam variabel berpikir rasional. Indikator kontribusi positif dan proaktif di masyarakat termasuk kedalam variabel

mengolah rasa batin. Indikator menolong orang lain dan menjaga kebersihan termasuk kedalam variabel proaktif. Tiga sub variabel ini dikelompokkan lagi kedalam tiga komponen moral menurut teori Lickona. Komponen tersebut memiliki berbagai macam seperti akhlak pengetahuan (*moral knowing*), akhlak perasaan (*moral feeling*), dan akhlak tindakan (*moral action*) [14]. Dengan hal ini, secara keseluruhan pengelompokkan indikator tanggung jawab sosial dapat difokuskan secara efisien.

Penelitian pengembangan buku panduan untuk menambah karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi untuk anak usia sepuluh sampai dua belas tahun ini dilakukan berlandaskan dengan pembelajaran yang efektif untuk pendidikan. Kemudian dalam buku panduan telah disajikan mengenai sepuluh penunjuk pembelajaran yang efektif, terdiri dari : kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi [26]. Buku panduan mengandung indikator variasi yang artinya dalam kegiatan pembelajaran memiliki rangkaian variasi kegiatan seperti memperhatikan materi, menyanyi, bermain, mengerjakan soal, dan refleksi. Dengan adanya variasi tersebut diharapkan anak-anak dapat senang belajar. Indikator kaya stimulasi yang memiliki arti bahwa buku panduan ini menyertakan berbagai alat tubuh manusia seperti indera penglihatan, pendengaran dan peraba untuk bergerak aktif serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Indikator menyenangkan yang artinya ketika anak bermain dapat kita perhatikan ekspresi dan suasana saat mereka bermain yang menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut menyenangkan. Indikator operasional konkret memiliki arti bahwa dalam pembelajaran melalui permainan tradisional ini menggunakan elemen - elemen konkret seperti media pembelajaran dan permainan yang dapat digunakan bagi anak – anak. Indikator berpikir kritis anak dapat menjawab berbagai pertanyaan dengan dua jenis yakni *pretest* dan *posttest* serta soal latihan formatif yang berisikan permasalahan dalam kehidupan sehari – hari.

Indikator kreatif memiliki arti bahwa pada lembar refleksi anak – anak dibebaskan untuk membuat cerita singkat kilas balik atas kegiatan sebelumnya, menggambar atas kegiatan sebelumnya, dan membuat puisi. Indikator komunikasi yang artinya bahwa anak – anak dapat berdiskusi mengenai peraturan permainan, menyanyi bersama, bertanya bila ada yang kurang paham, dan berdialog mengenai karakter tanggung jawab sosial dalam mengerjakan pertanyaan *pretest* dan *posttest* serta soal latihan formatif, sehingga anak terbantu dalam berkomunikasi baik dengan teman maupun kepada guru.

Indikator kolaborasi memiliki arti bahwa ketika anak bermain, permainan tradisional tersebut dilakukan secara berkelompok untuk menumbuhkan rasa kerja sama untuk satu kelompok untuk mencapai tujuan. Indikator multikultural yang artinya bahwa buku panduan ini

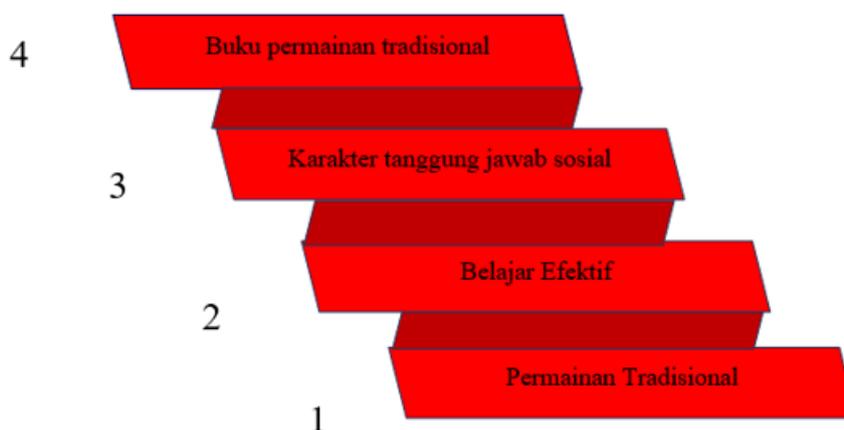
memiliki unsur kebudayaan yakni permainan tradisional nusantara dari berbagai daerah yang terdiri dari : *Bentengan* dari Jawa Tengah, *Balugu* dari Kalimantan Timur, *Kucing dan Tikus* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Gatrik* dari Jawa Barat, dan *Tapuk Anak* dari Kalimantan Barat. Di dalam buku panduan juga telah disertai pengertian permainan, asal – usul permainan, langkah – langkah bermain. Indikator terakhir yakni indikator karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi yang artinya bahwa karakter yang diusung yakni untuk menumbuhkan budi pekerti dengan akhlak yang bertanggung jawab serta dapat bersosial dengan masyarakat sekitar dalam pengembangan buku panduan ini [31]. Didalam buku panduan ini juga memuat lirik lagu daerah asal permainan tradisional tersebut maupun lirik lagu yang telah dimodifikasi sesuai dengan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi.

Penelitian ini selaras dengan konsep kependidikan karakter yang budi pekerti menurut Lickona [14]. Hal tersebut sejalan dengan pertanyaan – pertanyaan di buku panduan yang menunjukkan beberapa pilihan jawaban pada setiap pilihan memiliki skor. Poin 4 menandakan melaksanakan perbuatan baik, poin 3 menandakan kebaikan hati, poin 2 menandakan pikiran moral. Sedangkan poin 1 menandakan belum memiliki moral. Penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu, namun memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penggunaan pendidikan karakter ini melalui permainan tradisional selaras dengan dengan berbagai karakter seperti karakter rasa ingin tahu, integritas, hati nurani, kepemimpinan empati, kontrol diri, dan senang belajar. [15],[16],[17],[18],[19],[20],[21].

Penelitian ini juga dapat merangsang kemampuan anak dalam gerak dasar, pertumbuhan motorik anak, dan kebiasaan hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya, sehingga sejalan dengan penelitian ini dalam menyinggung pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi dan permainan tradisional secara rinci. Untuk itu kebaruan penelitian yang dikembangkan ini proses berpikir dialektik yang direalisasikan menjadi buku panduan yang menjabarkan kolaborasi antara karakter tanggung jawab sosial dan permainan tradisional. Beberapa penelitian sebelumnya masih kurang menjabarkan tentang pendidikan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi dengan permainan tradisional yang lebih lengkap. Dengan ini penelitian yang dikembangkan, telah menjabarkan segala tindakan untuk menumbuhkan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi, segala tahap permainan tradisional secara struktural, menambah wawasan nilai kebudayaan, dan berbagai ilustrasi yang menarik bagi pembaca.

Kebaruan penelitian ini menggunakan model dialektik. Gaya tersebut merupakan metode langkah interaktif untuk sebuah ide yang baik dengan buah pikiran yang kontradiktif melalui berbagai perbincangan agar membentuk spekulasi baru dengan level yang lebih tinggi [23]. Terdapat istilah yang digunakan dalam model ini seperti tesis merupakan gagasan awal, setelah

itu ada antitesisi yang merupakan buah pikiran yang bertentangan, dan sintesis merupakan gabungan gagasan dengan buah pikiran tersebut. Sintesis ini terus berlanjut untuk diproses lebih lanjut sehingga menjadi sintesis baru. Kemudian sintesis baru ini menuju sebuah kunci ide sebagai pengetahuan tertinggi menjadi proses berpikir dialektik. Gambar 6. merupakan garis besar lilitan gaya berpikir dialektik.



**Gambar 6.** Bagan Proses Berpikir Dialektik dalam Pengembangan Buku Permainan Tradisional

Gaya dialektik tersebut juga menjelaskan berbagai tahap seperti pemilihan permainan tradisional, usia anak yang ikut serta kegiatan pembelajaran dan bermain, indikator pelajaran yang efektif, dan indikator karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi sehingga menjadikan hasil sintesis baru yakni buku panduan untuk menumbuhkan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi melalui media pembelajaran permainan tradisional [23]. Dari berbagai tahap yang telah ditempuh sebagai sasaran terbaik dalam penelitian ini. Buku panduan permainan tradisional ini meningkatkan saran kegiatan pembelajaran yang efektif dan menggembirakan. Buku ini selaras dengan nilai akhlak dan kaidah karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi yang terdiri dari bertanggung jawab, kontribusi yang absolut, lebih aktif di masyarakat, menolong orang yang perlu bantuan dan terlibat menjaga lingkungan sekitar [25].

#### **IV. KESIMPULAN**

Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter yang membangun tanggung jawab sosial ini menggunakan tahapan ADDIE. Skor keunggulan buku panduan dari hasil validasi para ahli sebesar 3,82 dengan kualifikasi “Sangat baik” atau dengan pertimbangan “Tidak perlu revisi”. Ketiga, buku panduan permainan tradisional ini berdampak dengan karakter yang membangun tanggung jawab dan bersosial tinggi, skor *posttest* ( $M=3,7375$ ,  $SE = 0,04605$ ) kian meningkat dari nilai rerata *pretest* ( $M=2,0375$ ,  $SE = 0,03750$ ),  $r = 0,994$  dengan ekuivalen dengan 98% yang termasuk dengan kategori “Efek Besar”. Sehingga buku

permainan tradisional nusantara berperan meningkatkan 94% karakter yang bertanggung jawab dan bersosial tinggi pada anak usia sepuluh sampai dua belas tahun. Posisi keefektifitas diperlihatkan melalui nilai *N-gain score* sebanyak 86,74 % yang termasuk taraf efektivitas “Tinggi”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prasetyo, N. (2011). *Membangun karakter anak usia ini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- [2] Wuryandani, W., Maftuh, B., Sapriya, S., & Budimansyah, D. (2014). *Pendidikan 113 karakter disiplin di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 2, 286– 295. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>
- [3] Mulyasa. (2016). *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara.
- [4] Peterson, & Seligman, M. E. . (2004). *Character strengths and virtues: a handbook and classification*. Britania Raya: Oxford University Press.
- [5] Mu'min, S. A. (2013). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 6(1), 89-99.
- [6] Ormrod, J. E. (2012). *Human Learning. (6th ed.)*. United State of America: Pearson Education, Inc
- [7] Fitriastuti, W. (2014). *Peningkatan Sikap Kerja Keras dan Tanggung Jawab Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Course Review Horay*. Skripsi: FKIP, Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [8] Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Membina Karakter Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa*. EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2).
- [9] Peterson, & Seligman, M. E. . (2004). *Character strengths and virtues: a handbook and classification*. Britania Raya: Oxford University Press.
- [10] Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9(1), 15-32. Diakses tanggal 22 Februari 2021, dari <http://journal.unj.ac.id>. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- [11] S. Sugar and K. Sugar, *Primary games: Experiential learning activities for teaching children K-8*. San Fransisco: Josey Bass, 2002.
- [12] World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking The Potential of Technology*. Word Economic Forum
- [13] Jensen, E. (2011). *Pemelajaran berbasis otak*. Jakarta: PT Indeks.
- [14] Lickona, T. (2013). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Nusa Media
- [15] Sukatni, K., & Nugrahanta, G. A. (2023). *Inovasi pendidikan karakter rasa ingin tahu melalui buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional*. Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual, 7(1), 20. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.614](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.614)
- [16] Kadek Swandewi, N., & Nugrahanta, G. A. (2023). *Development of integrity character education guidebook based on traditional games for 10-12 year old children*. Jurnal Cakrawala Pendas, 9(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i1.3586>
- [17] Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). *Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4518–4531.

- [18] Chrismantari, L., & Nugrahanta, G. A. (2023). *Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Kepemimpinan Anak Usia 10-12 Tahun*. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 7(1).
- [19] Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional Terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–5455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>
- [20] Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (n.d.). *Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun*. 4, 437–446. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v4i3>
- [21] Relita, H., Sekarningrum, V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). *Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Indonesia*. In *Elementary School* (Vol. 8).
- [22] Adi, Banu Setyo, et al. *Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2020, 9.1: 33-39
- [23] Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). *The Dialectic Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method*. *Advances in Social Work*, 12(2), 301–317.
- [24] Hikmasari, Dyang Nur; Susanto, Happy; Syam, Aldo Redho. (2021) *konsep pendidikan karakter perspektif Thomas Lickona dan Ki Hajar Dewantara*. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 6(1), 19-31.
- [25] Supriyono, S., Wardani, N. E., & Saddhono, K. (2018). *Nilai karakter tanggung jawab dalam sajak-sajak subagio sastrowardoyo*. *Retorika: Jurnal Bahasa*
- [26] Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [27] J. M. Cooper and D. S. Hutchinson, *Plato: Complete works*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1997.
- [28] Widoyoko, S. E. P. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [29] Fakhrurrazi, F. *Hakikat pembelajaran yang efektif*. At-Tafkir, 2018.
- [30] Sugrah, Nurfatimah. *Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains*. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 2019, 19.2: 121-138.
- [31] Mulyani (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonsia*. Diva Press