

**Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Adil
 Berbasis Permainan Tradisional Untuk Usia 10-12 Tahun**

Aditya Wisnukrisnanto¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma,

Jl. Mrican Baru, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

¹Alamat e-mail: adityawisnu100@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter adil berbasis permainan tradisional untuk usia 10-12 tahun. Permainan yang akan dikembangkan, yaitu *Tambi-tambian*, *Lu Lu Cina Buta*, *Bincilan*, *Pulu-pulu*, dan *Ero Tampurung*. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D tipe ADDIE. Dalam riset ini, sepuluh guru, sepuluh validator, dan enam anak yang berusia 10-12 tahun dari SD Widoro terlibat. Dari hasil riset diketahui, bahwa 1) buku pedoman pendidikan karakter adil untuk anak usia 10-12 tahun dibuat dengan memperhatikan proses ADDIE, 2) kualitas buku pedoman melalui *expert judgement* mendapat skor 3,82 dengan kualifikasi “sangat baik” dan “tidak perlu revisi”, 3) implementasi buku pedoman mempunyai pengaruh pada karakter adil anak dengan hasil uji signifikan yang menunjukkan nilai $t(5) = 10,084$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Efek besar pengaruh sebesar r sebesar 0,97 atau 95,31% dengan kategori “efek besar”. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan nilai *N-gain score* sebesar 79,43% yang setara dengan tingkat efektivitas “tinggi”.

Kata Kunci: *Karakter; Adil; Buku Pedoman; Permainan Tradisional*

Abstract

*The objective of this research is to develop a guidebook for traditional games for children between the ages of 10-12 that are based on fair character education. The games to be developed are Tambi-tambian, Lu Lu Cina Buta, Bincilan, Pulu-Pulu, and Ero Tampurung. ADDIE type R & D is used in this research procedures. Ten teachers, ten validators, and six students between the ages of 10 and 12 from SD Widoro participated in the research. Studies have revealed that 1) the fair character education guidebook for 10 to 12 year olds was developed according to the procedures of ADDIE, 2) the book's quality received a rating of 3.82 with the qualifiers "very good" and "no revision," and 3) the application of the guidebook has an impact on the child's fair character with significant tests showing a value of $t(5) = 10,084$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). A large impact of r by 0.97 or 95.31% with a "large effect" category. Effectiveness levels are demonstrated by a 79.43% value in *n-gains score* that equals a "high" effectiveness level.*

Keywords: *Character; Fair; Guidebook; Traditional Game*

PENDAHULUAN

Di era sekarang pendidikan karakter cukup diutamakan dalam pendidikan, di mana sekarang anak-anak sudah mengenal teknologi yang bisa saja membawa dampak negatif jika tidak dikontrol oleh orang tua (Onde et al., 2020). Penerapan pendidikan karakter bertujuan agar generasi saat ini atau penerus bangsa memiliki

tingkah laku, moral, dan akhlak yang baik (Hendayani, 2019). Upaya pembentukan karakter harus dilakukan secara berkesinambungan agar anak dapat berkembang secara maksimal (Rozhana et al., 2022). Salah satu karakter yang dapat ditumbuhkan dari penerapan pendidikan karakter yaitu karakter adil. Karakter adil adalah karakter yang dimiliki seseorang agar dapat menentukan yang benar secara moral, yang salah secara moral, dan yang dilarang secara moral (Peterson & Seligman, 2004). Seseorang dianggap mempunyai karakter adil yang baik dengan menunjukkan perilaku, yaitu memperlakukan orang lain dengan setara, memperlakukan orang lain dengan hormat, tidak memperlakukan orang lain, tidak memanfaatkan orang lain, sepenanggungan bersama orang lain, tidak menipu, tidak mendiskriminasi berdasarkan SARA, bertanggung jawab pada diri sendiri, bersikap baik pada siapa pun, dan tidak mengikuti yang tidak baik (Peterson & Seligman, 2004).

Karakter adil merupakan salah satu karakter yang penting bagi anak. Namun, ironisnya banyak kasus terkait menurunnya karakter adil pada anak. Tahun 2018, lembaga anak mencatat bahwa terdapat 504 kasus anak yang berurusan dengan hukum dan membuat mereka masuk ke Lembaga Anak, hal tersebut dikarenakan anak melakukan tindakan seperti mencuri, pelaku narkoba, asusila, dan sebagainya (Ikhsanudin, 2018). Selain itu, di tahun 2022 maraknya kasus *bullying* di lingkungan sekolah. KPAI mencatat di tahun 2022 terdapat 226 kasus lebih kekerasan fisik dan psikis di sekolah (Gatra, 2022). Fenomena tersebut menjadi urgensi untuk dilaksanakan pendidikan karakter adil pada anak sejak dini.

Pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang membuat otak bekerja secara efektif, serta yang memenuhi tiga prinsip, yakni kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2008). Pembelajaran juga akan efektif jika anak terlibat dalam berbagai aktivitas menggunakan benda konkret dan terlibat aktif dengan teman sebayanya sehingga anak dapat mengalami perkembangan (Ibda, 2015; Utami, 2016). Di era sekarang, anak juga dipersiapkan untuk menghadapi tuntutan abad 21. Oleh sebab itu, penerapan pembelajaran efektif juga harus menjawab tuntutan abad 21. Tuntutan abad 21 yaitu anak dapat berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi, berkolaborasi, multikultural, dan mengembangkan karakter (*World Economic Forum*, 2015). Dengan demikian, pembelajaran yang efektif akan terwujud jika menerapkan sepuluh indikator, yakni kaya variasi, kaya stimulasi,

menyenangkan, operasional konkret, berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi, berkolaborasi, multikultural, dan mengembangkan karakter.

Permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa kesatuan dan persatuan dan dapat juga menumbuhkan karakter anak (Kurniati, 2016). Permainan daerah adalah warisan dari generasi sebelumnya yang mempunyai nilai baik atau positif dan memiliki nilai (Hidayat, 2013). Permainan daerah adalah bagian dari aset budaya yang selaras dengan prinsip dari pembelajaran yang efektif. Pengembangan permainan diperlukan agar anak merasa tertarik, akan tetapi tetap dengan mempertimbangkan karakteristik anak. Langkah pengembangan sebuah permainan, yaitu memilih materi atau menetapkan tujuan, menulis pertanyaan, menyiapkan dan melaksanakan permainan, memberi skor, pengulangan informasi, dan menyimpulkan (Sugar & Sugar, 2002).

Temuan peneliti terdahulu menjelaskan bahwa permainan tradisional dipercaya berdampak positif bagi perkembangan karakter anak. Penerapan permainan bisa menumbuhkan karakter, yaitu kerja sama, disiplin, jujur, tanggung jawab, toleransi, kejujuran, gotong royong, bersahabat, dan mandiri (Ervanda & Fuadah, 2020; Jiwandono, 2020; Prasetio & Praramdana, 2020; Srikandi et al., 2018). Pertumbuhan karakter dengan menggunakan buku pedoman permainan juga diteliti oleh peneliti. Buku pedoman berpengaruh pada karakter hati nurani toleransi, dan empati anak usia 6-12 tahun (Nugrahani et al., 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021; Wijayanti et al., 2021). Tidak hanya karakter saja yang ditumbuhkan, permainan tradisional juga berdampak terhadap perkembangan anak yaitu kemampuan berhitung, perseptual motorik, kinestetik intelegency, hasil belajar, dan perkembangan sosial (Kusmiati & Sumarno, 2018; Nataliya, 2015; Rahayu & Firmansyah, 2019; Saleh et al., 2017; Sari et al., 2019; Widyastuti et al., 2020). Selain itu, terdapat penelitian mengenai model yang dapat membentuk karakter, seperti model berbasis kearifan lokal, transformatif learning, tilawati, konservasi, dan program literasi dengan pendekatan Montessori yang mengembangkan karakter toleransi, mandiri, adil, integritas, dan sebagainya (Imtihanudin, 2020; Khusniati, 2014; Nugrahanta et al., 2022; Purnomo & Sukarjo, 2019; Saihu & Rohman, 2019).

Dari penelitian terdahulu, peneliti lebih berfokus membahas karakter secara universal dengan menggunakan model-model tertentu dan tidak berfokus

menumbuhkan karakter adil usia 10-12 tahun melalui permainan tradisional. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk 1) mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter adil berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun sesuai langkah ADDIE, 2) mengetahui kualitas buku pedoman pendidikan karakter untuk anak usia 10-12 tahun, dan 3) mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter adil pada karakter adil anak usia 10-12 tahun. Permainan yang akan dikembangkan, yaitu *Tambi-tambian* (Kalimantan Timur), *Lu Lu Cina Buta* (Riau), *Bincilan* (Jawa Tengah), *Pulu-pulu* (Sulawesi Utara), dan *Ero Tampurung* (Maluku). Kebaruan penelitian ini yaitu dengan menggunakan berpikir dialektik. Berpikir dialektik yaitu menyelesaikan masalah melalui pengembangan gagasan awal (tesis) dengan gagasan lain yang bisa saja bertentangan (antitesis), sehingga menjadi tinggi sampai terciptanya gagasan baru (sintesis) (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Lima permainan sebagai gagasan awal, ditetapkan dengan prinsip pembelajaran efektif sehingga menjadi sintesis yang berupa pengembangan permainan. Selanjutnya, permainan tersebut ditetapkan dengan indikator karakter adil untuk membentuk sintesis baru berupa buku pedoman.

METODE

Metode penelitian yang dipakai yaitu *Research and Development* (R&D) *type* ADDIE. R&D merupakan metode untuk memproduksi sebuah produk yang kemudian menguji produk tersebut untuk mengetahui apakah benar-benar efektif (Sugiyono, 2010). Model ADDIE merupakan tahapan yang dimulai dari *analyze* (menganalisa), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi) (Branch, 2009). Tipe ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) (Mulyatiningsih, 2012). Model tersebut, digunakan dalam penelitian ini untuk pengembangan buku pedoman.

Tahap *analyze* bertujuan guna mengetahui adanya gap dalam praktik pembelajaran melalui kuesioner. Tahap *design* untuk merancang buku pedoman sebagai langkah berikutnya berdasarkan temuan masalah yang didapat di tahap sebelumnya. Tahap *develop* bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman dan melakukan validasi. Tahap *implement* bertujuan guna melakukan uji coba buku secara terbatas dengan melibatkan enam anak usia 10-12 tahun di SD Widoro.

Selanjutnya, tahap *evaluate* guna mengetahui pengaruh buku pedoman tersebut dengan melakukan tes.

Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu tes dan non tes. Tes dipakai di tahap *evaluate* berupa evaluasi sumatif dan formatif. Soal evaluasi dirancang berdasarkan 4 pilihan jawaban dengan penskoran skala 1-4 sesuai komponen Lickona (1991), untuk skor 4 mencerminkan *moral action*, skor 3 mencerminkan *moral feeling*, skor 2 mencerminkan *moral knowing*, dan skor 1 bukan mencerminkan komponen tersebut, serta berdasarkan kualitas karakter adil dari Peterson & Seligman (2004), yakni memperlakukan orang lain dengan setara, memperlakukan orang lain dengan hormat, tidak memperlak orang lain, tidak memanfaatkan orang lain, sepenanggungan bersama orang lain, tidak menipu, tidak mendiskriminasi berdasarkan SARA, bertanggung jawab pada diri sendiri, bersikap baik pada siapa pun, dan tidak mengikuti yang tidak baik. Non tes dipakai di tahap *analyze*, *develop* dan *evaluate* yang berupa kuesioner terbuka dan catatan anekdot. Selanjutnya, kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk teknik analisis data. Kuantitatif digunakan pada pada tahap *analyze*, *evaluate*, dan *develop* yaitu dengan memakai skala Likert, menghitung uji normalitas, signifikansi, dan besarnya pengaruh. Kualitatif digunakan pada tahap *analyze* dan *implement* dengan mengubah data kuantitatif ke kualitatif dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dijelaskan secara terstruktur dengan mengacu pada model ADDIE. Tahap kesatu yaitu *analyze*, *need analysis* dilakukan dengan menggunakan kuesioner (tertutup dan terbuka). Kuesioner tersebut diberikan ke sepuluh guru yang berasal dari Bantul, Gunung Kidul, Sleman, Kulon Progo, Kota Jogja, Cilacap, Bandung, dan Bali yang memiliki sertifikasi guru. Analisis data yang didapat yaitu berupa kuantitatif yang kemudian diubah ke kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014). Hasil kuesioner tertutup sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2,30
2	Kaya stimulasi	1,90
3.	Menyenangkan	2,20
4.	Menyenangkan	2,00
5.	Operasional-konkret	1,70
6.	<i>Critical Thinking</i>	1,90
7.	<i>Creative Thinking</i>	1,90
8.	<i>Communication</i>	1,90
9.	<i>Collaboration</i>	2,00
10.	<i>Multicultural</i>	1,70
11.	<i>Multicultural</i>	1,50
12.	<i>Multicultural</i>	1,70
13.	Bertanggung jawab pada diri sendiri	2,40
14.	Bersikap baik kepada siapa pun	2,60
15.	Sepenanggungan bersama orang lain	2,00
Rerata		1,98

Tabel 2. 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

Tabel 1 menunjukkan rerata skor 1,98. Berdasarkan tabel 2, rerata tersebut dikategorikan “kurang baik”. Sementara, analisis kebutuhan menggunakan kuesioner terbuka dianalisis secara kualitatif. Dari data kuesioner terbuka, upaya dalam menumbuhkan menumbuhkan karakter adil pada siswa sudah diterapkan, akan tetapi hasil yang didapat belum optimal. Kurangnya media dan sarana prasarana di sekolah menjadi hambatan dalam menumbuhkan karakter adil. Kurangnya metode dan buku pedoman menjadi faktor yang membuat upaya pengembangan karakter adil menjadi tidak optimal. Berdasarkan itu, ditemukannya gap pembelajaran yang diidealkan dengan praktik sesungguhnya yang ada di lapangan dalam menumbuhkan karakter adil. Oleh sebab itu, peneliti menawarkan solusi untuk mengatasi gap tersebut dengan mengembangkan produk yaitu buku pedoman berkaitan dengan pendidikan karakter.

Penemuan gap tersebut ditindaklanjuti dengan merancang sebuah buku pedoman pada tahap *design*. Terdapat tiga bagian dalam buku pedoman, yakni awal, tengah, serta akhir. Pertama, bagian awal berisi sampul depan, kata pengantar, dan daftar isi. Kemudian bagian inti mengenai teori-teori yang menjadi dasar pembelajaran efektif dan menguraikan pengembangan lima permainan. Terakhir yaitu, bagian akhir terdapat daftar rujukan, lampiran-lampiran, glosarium, *index*, halaman mengenai penulis, dan rangkuman. Berikut beberapa desain buku pedoman.



Gambar 1. Contoh Desain Buku Pedoman

Gambar 1 menunjukkan contoh desain buku. Selanjutnya, mengembangkan buku dan di validasi oleh *expert judgement* di tahap *develop*. Buku pedoman berisi mengenai teori belajar menggunakan otak atau *Brain Based Learning* (BBL), teori untuk memilih permainan, mengenai karakter adil, mekanisme penyusunan soal evaluasi, modifikasi lagu, tahapan permainan yang sudah dimodifikasi, soal-soal dan refleksi sesuai dengan sepuluh indikator karakter adil, dan keterangan tambahan.

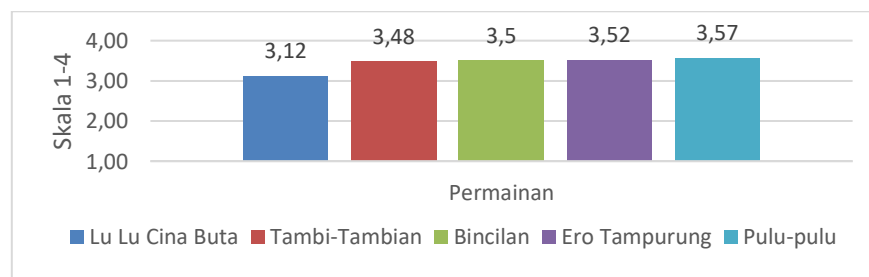
Sementara itu, validasi melalui *expert judgement* dilakukan untuk mendapat saran dari validator sebelum diimplementasikan. Validasi diberikan kepada lima ahli sesuai dengan bidangnya dan lima guru. Validasi permukaan dilakukan untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian dengan kriteria dan karakteristik buku, sedangkan isi digunakan untuk mendapat masukan terkait kesesuaian dengan sepuluh kriteria pembelajaran efektif dan kriteria karakter adil. Skor yang didapat dari validator akan dikonversi dari data kuantitatif ke data kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014). Hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3. Resume Validasi

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,71	Sangat baik	
2	Validitas Isi			
	a. Pembelajaran efektif	3,75	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Evaluasi sumatif	3,98	Sangat baik	
	Rerata	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Tabel 3 menunjukkan rerata yang diperoleh yaitu 3,82. Berdasarkan rerata tersebut, skor 3,82 termasuk kategori “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Maka dari itu, buku pedoman pendidikan karakter telah memenuhi kedua uji tersebut.

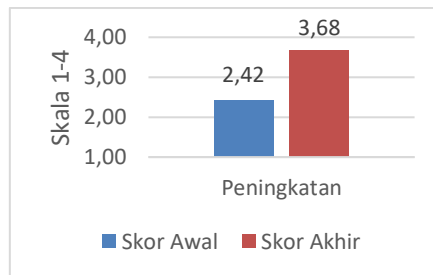
Di implementasi pelaksanaan melibatkan enam anak yang berusia antara 10 hingga 12 tahun. Implementasi diterapkan di SD Negeri Widoro, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta. Pada tahap ini terdapat tiga lingkup, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi dimulai dari permainan *Lu Lu Cina Buta*, *Tambitambian*, *Bincilan*, *Ero Tampurung*, dan *Pulu-pulu*. Pada awal kegiatan dan akhir kegiatan anak mengerjakan soal sumatif dan di setiap akhir permainan anak juga mengerjakan soal formatif. Anak-anak sangat antusias dengan permainan-permainan tersebut ditunjukkan dengan reaksi positif. Meskipun demikian, terdapat kendala yang dihadapi seperti anak sulit diatur, ada anak yang sulit dalam memahami lembar kerja refleksi dan soal sehingga harus menjelaskan kembali secara jelas, dan waktu yang tidak sesuai dengan buku pedoman karena anak meminta untuk mengulang. Untuk mencari tahu besar pengaruh buku pedoman tersebut pada karakter adil anak ada pada tahap *evaluate* menggunakan formatif dan sumatif. Berikut data hasil evaluasi formatif.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Formatif

Gambar 2 menunjukkan hasil dari evaluasi formatif. Hasil tertinggi diperoleh pada permainan *Pulu-pulu*. Pada saat permainan dilakukan, terdapat

temuan-temuan yang digunakan sebagai data yang akan ditindaklanjuti untuk meningkatkan kualitas buku pedoman.



Gambar 3. Hasil Evaluasi Sumatif

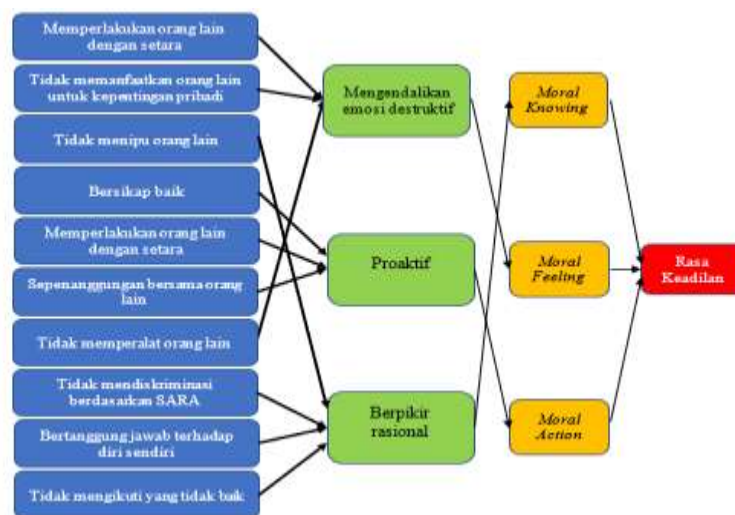
Gambar 3 menunjukkan hasil evaluasi sumatif. Secara umum skor tersebut mengalami peningkatan dan mendapat persentase peningkatan yaitu 52,41%. Dari peningkatan tersebut akan diuji kembali untuk mengecek peningkatan tersebut apakah signifikan atau tidak. Selanjutnya, dilakukan uji statistik untuk mengetahui signifikansinya. *Shapiro Wilk test* cocok digunakan untuk menganalisis (Field, 2009). Hasil uji signifikansi menunjukkan rerata *pretest* $W(6) = 0,825$ dengan $p = 0,097$ ($p > 0,05$) dan rerata *posttest* $W(6) = 0,866$ dengan $p = 0,210$ ($p < 0,05$). Dari hasil tersebut, data tersebut tergolong normal. Maka dari itu, dilakukan analisis selanjutnya dengan uji *paired samples t test*. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa skor rerata *posttest* ($M = 3,6833$, $SE = 0,07032$) lebih tinggi dari skor rerata *pretest* ($M = 2,4167$, $SE = 0,09804$) dan perbedaan skor tersebut mencolok dengan nilai $t(5) = 10,084$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui implementasi buku pedoman mempunyai pengaruh terhadap karakter adil pada diri anak.

Berikutnya yaitu uji besar pengaruh menggunakan model koefisien korelasi *Pearson* (r). Uji signifikan belum dapat memberikan pemahaman mengenai besarnya pengaruh buku pedoman. Berdasarkan uji besar pengaruh, diperoleh r sebesar $= 0,976285797$ atau setara dengan persentase pengaruh yaitu 95,31%. Koefisien korelasi *Pearson* diperoleh yaitu r sebesar 0,97 dan masuk kategori “efek besar” atau sebanding dengan 95,31%, kategori tersebut sesuai kriteria besar pengaruh dari Field (2009). Setelah itu, dilanjutkan dengan melakukan uji efektivitas terhadap implementasi buku pedoman. Perlu adanya analisis *N-gain Score* guna membuktikan efektifnya buku. *N-gain Score* yang didapat adalah 79,43%.

Berdasarkan kriteria, nilai tersebut termasuk dalam kategori “tinggi” sesuai kriteria Hake (1999).

Pembahasan

Penemuan ini juga sejalan dengan konsep bahwa nilai moral yang positif melibatkan karakter yang baik menurut Lickona (1991). Temuan ini juga mengungkapkan jika permainan tradisional memiliki dampak secara signifikan pada karakter adil anak secara menyeluruh yang terdiri dari tiga bagian, yaitu kognitif (berpikir rasional), afektif (mengendalikan emosi), dan psikomotoris (proaktif). Berikut bagan analisis semantiknya.



Gambar 3. Bagan Semantik

Gambar 4 menunjukkan bagan analisis semantik. Sepuluh indikator karakter adil dikategorikan menjadi tiga sub. Ketiga sub tersebut kemudian dikerucutkan kembali menjadi tiga karakter utama yang sesuai Lickona (1991). Pengelompokan karakter kemudian menjadi satu ke dalam karakter adil.

Hasil penelitian yang didapat, bahwa implementasi buku pedoman efektif dalam meningkatkan karakter adil usia 10-12 tahun. Permainan yang dikembangkan melibatkan benda-benda nyata dan konteks sosial, hal ini sejalan dengan pandangan Piaget dan Vygotsky (Ibda, 2015; Utami, 2016). Sarana konkret dengan penggunaan alat permainan dapat memberikan stimulasi anak terkait indera tubuh, sedangkan konteks sosial seperti dibentuknya permainan berkelompok menjadikan anak berkembang berdasarkan pengaruh teman sebaya. Penelitian ini, juga selaras dengan

pembelajaran efektif harus memiliki syarat, seperti kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2008). Keterlibatan kemampuan pendengaran, penglihatan, dan keterampilan motorik memperkaya pengalaman bermain dan menjadi lebih menarik. Hal tersebut terlihat dari respon positif anak ketika kegiatan berlangsung seperti “ayo lagi!” “ulang-ulanglah!” “seru gamenya” dan sebagainya.

Kemampuan *critical thinking*, *creative thinking*, *communication*, dan *collaboration* seperti mengerjakan soal dan refleksi, mengatur strategi dalam permainan, melakukan diskusi, mendengarkan, dan menyanyikan lagu daerah dirasakan anak-anak saat melakukan permainan tradisional. Kemampuan itu merupakan keterampilan untuk menjawab tuntutan abad 21 menurut *World Economic Forum* (2015). Penggunaan permainan tradisional memiliki manfaat dan nilai positif seperti menumbuhkan karakter juga selaras dengan yang dikemukakan Hidayat & Kurniati (Hidayat, 2013; Kurniati, 2016).

Pendidikan karakter adil juga terlihat sangat jelas saat implementasi buku pedoman ini. Pada saat permainan *Tambi-tambian*, ketika ada anak yang jatuh saat lari respon yang lain langsung segera membantu dan tidak mengejek teman saat kalah merupakan tindakan yang menunjukkan empati, bersikap baik kepada siapa pun, dan menghormati orang lain. Dalam permainan *Ero Tampurung* dan *Pulu-pulu* pun, anak-anak sangat kompetitif dalam setiap permainan dan mau bekerja sama dengan kelompoknya, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah dapat bertanggungjawab terhadap diri sendiri, tidak membedakan teman, dan tidak memeralat orang lain. Tidak menipu orang lain dan tidak ikut-ikutan yang baik juga tumbuh saat melakukan permainan, seperti dalam permainan *Bincilan* kelompok yang berhasil merobohkan akan lari agar tidak kena lemparan bola dari tim lain dan jika terkena maka berhenti berlari. Anak-anak dengan jujurnya mengangkat tangan tanda sudah terkena lemparan bola.

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian terdahulu, peneliti mengemukakan bahwa bermain permainan tradisional memberikan dampak positif bagi pembentukan karakter anak, seperti kerja sama, disiplin, jujur, tanggung jawab, toleransi, kejujuran, gotong royong, bersahabat, dan mandiri (Ervanda & Fuadah, 2020; Jiwandono, 2020; Prasetyo & Praramdana, 2020; Srikandi et al., 2018). Selain

itu, peneliti lain juga meneliti tentang pertumbuhan karakter menggunakan buku pedoman permainan. Buku pedoman berpengaruh pada karakter hati nurani, toleransi, dan empati anak usia 6-12 tahun (Nugraheni et al., 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021; Wijayanti et al., 2021). Selaras juga dengan peneliti lain mengenai permainan tradisional yang berdampak terhadap perkembangan anak, seperti kemampuan berhitung, perseptual motorik, kinestetik intelegency, hasil belajar, dan perkembangan sosial (Kusmiati & Sumarno, 2018; Nataliya, 2015; Rahayu & Firmansyah, 2019; Saleh et al., 2017; Sari et al., 2019; Widyastuti et al., 2020) dan penggunaan model tertentu dapat mempengaruhi pertumbuhan karakter anak, seperti model berbasis kearifan lokal, transformatif learning, tilawati, konservasi, dan program literasi dengan pendekatan Montessori yang mengembangkan karakter toleransi, mandiri, adil, integritas, dan sebagainya (Imtihanudin, 2020; Khusniati, 2014; Nugrahanta et al., 2022; Purnomo & Sukarjo, 2019; Saihu & Rohman, 2019). Para Peneliti sebelumnya telah meneliti permainan tradisional dan buku pedoman dalam pendidikan karakter, tetapi belum secara khusus meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap pembentukan karakter adil pada anak usia 10-12 tahun. Studi ini menitikberatkan pada pengembangan buku pedoman pendidikan untuk membangun karakter adil pada anak usia 10-12 tahun dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai basisnya.

Dalam penelitian ini, buku pedoman dikembangkan menggunakan model berpikir dialektik. Berpikir dialektik ini menjadi kebaruan yang dikemukakan peneliti. Berikut bagan berpikir dialektik.



Gambar 4. Bagan Berpikir Dialektik

Gambar 5 merupakan bagan berpikir dialektik. Berpikir dialektik yaitu menyelesaikan masalah melalui pengembangan gagasan awal (tesis) dengan gagasan lain yang bisa saja bertentangan (antitesis), sehingga menjadi tinggi sampai

terciptanya gagasan baru (sintesis) (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Lima permainan sebagai gagasan awal, ditetapkan dengan prinsip pembelajaran efektif sehingga menjadi sintesis yang berupa pengembangan permainan. Selanjutnya, permainan tersebut ditetapkan dengan indikator karakter adil untuk membentuk sintesis baru berupa buku pedoman.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, kesimpulan yang didapat yaitu bahwa 1) buku pedoman pendidikan karakter adil untuk anak usia 10-12 tahun dibuat dengan memperhatikan proses ADDIE, 2) hasil uji validitas melalui expert judgement mendapat skor rerata 3,82 yang berarti masuk dikategori “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”, dan 3) implementasi buku pedoman berpengaruh pada karakter adil anak usia 10-12 tahun. Skor yang diperoleh yaitu rerata *posttest* ($M = 3,6833$, $SE = 0,07032$) lebih tinggi dari skor rerata *pretest* ($M = 2,4167$, $SE = 0,09804$) dan perbedaan skor tersebut mencolok dengan nilai $t(5) = 10,084$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruhnya sebesar 95,31% yang termasuk kategori “efek besar”. Selain itu juga, nilai *N-gain score* sebesar 79,43%, artinya tingkat efektivitasnya “tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. London: Springer.
- 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.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Ervanda, Y., & Fuadah, A. (2020). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab pada Peserta Didik MI/SD di Indonesia. *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 29–40.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSSi* (3rd ed.). London: Sage.

- Gatra, S. (2022). "Maraknya Kasus Perundungan di Lingkungan Sekolah, Mari Lakukan Pencegahan!". <https://www.kompas.com/edu/read/2022/11/25/102907871/maraknya-kasus-perundungan-di-lingkungan>. Diakses tanggal 26 Oktober 2022.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. California: Indiana University.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *ACADEMICA Fisip Untad*, 05(02), 1057–1070.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Ikhsanudin, A. (2018). "Ada 504 Kasus Anak Jadi Pelaku Pidana, KPAI Soroti Pengawasan Ortu". <https://news.detik.com/berita/d-4128703/ada-504-kasus-anak-jadi-pelaku-pidana-kpai-soroti-pengawasan-ortu>. Diakses tanggal 25 Oktober 2022.
- Imtihanudin, D. (2020). Model Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Al Qur'an Metode Tilawati. *Cakrawala Pedagogik*, 4(1), 106–112.
- Jensen, E. (2008). *Brain Based Learning Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Cara Baru dalam Pengajaran dan Pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jiwandono, I. S. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Inventa*, 4(1), 11–19.
- Khusniati, M. (2014). Model Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi. *Indonesian Journal of Conservation*, 3(1), 67–74.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Ana*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17.
- Lickona. (1991). *Education of character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Batam Books.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan

- Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.
- Nugrahanta, G. A., Pamardi, E. H., Suparmo, P. M., Sekarningrum, H. R., Swandewi, N. K., & Prasanti, F. T. (2022). Pengaruh Program Literasi berbasis Pendekatan Montessori terhadap Karakter Integritas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 169–180.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *Taman Cendekia*, 05(01), 593–607.
- Onde, M. L. O., Aswat, H., Fitriani, & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2).
- Peterson, C., & Seligman, M. E. . (2004). *Character Strengths And Virtues; A Handbook and Classification*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Prasetio, A. P., & Praramdana, K. G. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Purnomo, & Sukarjo. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Konservasi Perkuliahan Ilmu Pendidikan di PGSD Universitas Negeri Semarang. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar Universitas Negeri Semarang*, 9(2), 92–104.
- Rahayu, E. D., & Firmansyah, G. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Jendela Olahraga*, 4(2), 8.
- Reuten, G. (2017). *An Outline of the Systematic-Dialectical Method: Scientific and Political Significance*. Chicago: Haymarket Books.
- Rozhana, K. M., Emqi, M. F., & Anwar, M. F. N. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter pada Mahasiswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 118–126.
- Saihu, & Rohman, B. (2019). Pembentukan Karakter Melalui Model Pendidikan Transformatife Learning Pada Santri Di Pondok Pesantren Nurul Ikhlas Bali. *Jurnal Pendidikan Islam*, 08(02), 435–452.
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138.

- Sari, N. Y., Agustini, F., & KHB, M. A. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1), 82–91.
- Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni. (2018). Membentuk Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 75.
- Sugar, S & Sugar, K. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. San Fransisco: Josey Bass.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, I. G. A. L. P. (2016). Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 11(01), 4–11.
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Widyastuti, L. R., Malik, L. R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 19-24.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul dengan Lima Permainan Tradisional Guna Mempertajam Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–103.
- World Economic Forum. (2015). New Vision for Education Unlocking the Potential of Technology. *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*, 1-32.