



Memupuk Karakter Keadilan pada Anak Melalui Permainan Tradisional

Dinda Ayu Dia Dewi Handoko ^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta ²

Correspondensi Author *

Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Universitas Sanata
Dharma Yogyakarta,
Indonesia

Email:

dindaayudiadewihandoko@gmail.com

History Artikel

Received: 10-10-2021

Reviewed: 21-11-2021

Revised: 18-12-2021

Accepted: 10-01-2022

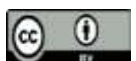
Published: 01-04-2022

Keywords :

Karakter Keadilan;
Permainan Tradisional;
Buku Pedoman;
Pengembangan (R&D)

Abstrak. Tujuan dari riset ini, yakni mengembangkan buku panduan permainan tradisional dalam memupuk karakter keadilan untuk anak berusia 9-12 tahun. Riset ini memanfaatkan metode Research and Development (R&D) tipe ADDIE. 7 guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, 7 validator untuk penilaian dari ahli, dan 3 anak perempuan serta 3 anak laki-laki untuk uji lapangan pendahuluan buku pedoman permainan tradisional secara terbatas. Hasil riset menunjukkan penerapan buku pedoman memiliki pengaruh terhadap karakter keadilan anak. Uji signifikansi menunjukkan $t(5) = 22,136$; $p < 0,05$. Besaran efek adalah $r = 0,9898$ yang dikategorikan "efek besar" atau sebanding dengan 97,97%. Hal ini berarti, implementasi buku pedoman permainan tradisional dapat menjelaskan 97,97% varian perubahan terjadi pada karakter keadilan. Uji keefektifan manual diperoleh nilai N-Gain Score sebesar 88.6057% yang dikategorikan "Tinggi"; dan Kualitas dari buku pedoman permainan tradisional dikategorikan "Sangat Baik" setara dengan 3,76.

Abstract. The purpose of this research is to develop a guidebook for traditional games in cultivating the character of justice for children aged 9-12 years. This research utilizes the Research and Development (R&D) method of the ADDIE type. 7 teachers from various regions for needs analysis, 7 validators for expert assessment, and 3 girls and 3 boys for a limited preliminary field test of traditional game manuals. The results of the research show that the application of the manual has an influence on the character of children's justice. The significance test shows $t(5) = 22,136$; $p < 0.05$. The magnitude of the effect is $r = 0.9898$ which is categorized as "large effect" or equal to 97.97%. This means, the implementation of the traditional game manual can explain 97.97% of the variance of changes that occur in the character of justice. The manual effectiveness test obtained an N-Gain Score value of 88.6057% which was categorized as "High"; and the quality of the traditional game manual is categorized as "Very Good" equivalent to 3.76.



Pendahuluan

Berbagai macam perilaku menyimpang semakin menyerambah seperti fenomena kesewenangan, kecurangan, kenakalan dan kekerasan lainnya yang terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menjadikan pendidikan karakter di Indonesia semakin mendesak untuk diterapkan dalam setiap tingkatan institusi pendidikan. Idealnya pembelajaran di sekolah berfokus dalam pengembangan kemampuan kognitif dan pengembangan karakter anak. Pada kenyataannya pengembangan kemampuan kognitif lebih ditekankan dalam pembelajaran di sekolah dan kurang berfokus pada pengembangan karakter pada anak. Padahal karakter menjadi fondasi yang fundamental bagi setiap individu dalam hidup bersosial. Adanya beberapa riset memperkuat pandangan tersebut, bahwa masih kurangnya inovasi pengembangan karakter di sekolah. Pengertian dari pendidikan karakter adalah sebuah upaya untuk mendidik seseorang agar bijak dalam setiap langkah pengambilan keputusan dan dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari (Megawangi, 2004: 95).

Seorang individu yang berkarakter dapat lebih mempertanggungjawabkan setiap perilaku yang dilakukannya. Tujuan dari pendidikan karakter salah satunya adalah membimbing anak agar terciptanya kepribadian dengan pengetahuan, bijak dalam mengambil keputusan, dan bernalar kebajikan (Lickona, 2013). Pendidikan karakter membantu memperluas pengetahuan seorang individu mengenai nilai-nilai moral dan etis yang akan mempengaruhi mereka dalam mengambil setiap keputusan yang perlu mereka pertanggungjawabkan secara moral (Kesuma, 2020: 116).

Keadilan adalah identitas yang menggerakkan seseorang untuk mampu berperilaku reseptif, menerapkan kejujuran, dan melakukan kebajikan (Borba, 2008: 267).

Pribadi yang memiliki karakter keadilan yang tinggi adalah seseorang yang mentaati aturan, mau bergiliran, memiliki rasa inisiatif berbagi, dan bersikap terbuka mendengarkan semua pihak sebelum berpendapat (Amania dkk., 2021). Seseorang dikatakan memiliki rasa keadilan yang kokoh apabila dalam diri seseorang tersebut terdapat sepuluh indikator karakter keadilan, yaitu mau peduli, mematuhi aturan, menyelesaikan masalah, inisiatif berbagi, menunjukkan sportivitas, bersikap reseptif, mencari solusi, tidak asal menuduh, bersikap sabar, dan melayani sesama (Borba, 2008: 269). Dengan adanya karakter keadilan seseorang dapat bersikap etis kepada orang lain, bersikap objektif, dan benar (Borba, 2008: 262).

Namun tidak sedikit orang yang masih bersikap tidak adil dan masih banyak orang melakukan perbuatan curang. Beberapa hal yang melatarbelakangi perbuatan menyimpang, yaitu nilai-nilai kompetisi sangat diagungkan oleh masyarakat, keegoisan, dan prinsip materialisme yang bertentangan dengan prinsip karakter keadilan (Borba, 2008: 262). Kasus-kasus kekerasan pada anak di Indonesia dianggap masih marak terjadi. Dari hasil survei nasional Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menemukan sebesar 62% anak perempuan dan laki-laki di Indonesia menjadi korban tindak kekerasan dari satu tindak kekerasan (UNICEF, 2002: 46). Survei dari Dr. Donald McCabe dan *The International Center for Academic Integrity* (May, 2020) terhadap lebih dari 70.000 siswa sekolah menengah di Amerika Serikat menunjukkan 64% siswa memberi kesaksian bahwa mereka menyontek saat ujian, 58% melakukan plagiarisme, dan 95% mengatakan mereka berpartisipasi dalam beberapa bentuk kecurangan seperti menyalin pekerjaan rumah milik teman, dikutip dari laman resmi *The International*

Center for Academic Integrity (ICAI). Kasus kecurangan lain yang diteliti oleh Bretag, dkk (2018: 5) bahwa 14.086 siswa yang mewakili 4,38% dari total siswa di delapan Universitas Australia yang disurvei menunjukkan 81,7% siswa terlibat 1-2 kali menyontek dan 9,4% siswa terlibat 10 kali atau lebih. Permasalahan karakter keadilan tersebut dapat dipicu oleh beberapa faktor, yaitu 1) keharusan berkompetisi, 2) ketiadaan contoh yang baik dari orangtua, atau tokoh panutan, 3) ketiadaan hubungan harmonis antara anak dan orangtuanya di usia dini, dan 4) kurangnya bermain bersama teman (Borba, 2008: 263).

Kajian yang relevan diperlukan untuk merumuskan model pembelajaran pendidikan karakter keadilan yang efektif. Pembelajaran yang efektif dirumuskan dengan mengacu pada teori-teori yang mendukung, yaitu pendekatan *Brain Based Learning* atau pembelajaran yang fundamen pada otak, tuntutan kompetensi di abad 21, teori konstruktivisme, dan permainan tradisional. Dari teori-teori yang dijadikan sebagai acuan tersebut maka diperoleh rumusan indikator pembelajaran yang efektif, yaitu *variety, stimulation, pleasant, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, and character of fairness*. Pengertian pendekatan *Brain Based Learning* atau pembelajaran yang berfundamen pada otak adalah salah satu pendekatan ilmiah yang diselaraskan dengan kinerja otak guna menggali pengetahuan maupun pengalaman (Jensen, 2011: 12). Pengalaman multijalur dan multirasa mampu menumbuhkan kemampuan otak dengan sangat baik (Jensen, 2008: 22).

Didukung teori perkembangan kognitif anak dari kajian Piaget yang menjelaskan bahwa anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman-pengalaman yang dialaminya. Berdasarkan tingkatan kognitif anak, anak yang berumur 9-12 tahun dikategorikan dalam tingkatan

operasi konkret. Anak pada tingkatan operasi konkret sudah cukup matang menggunakan dan mengembangkan sistem pemikiran logikanya untuk memecahkan persoalan konkret (Suparno, 2001: 24).

Sejalan dengan teori dari Vygotsky yang menekankan bahwa lingkungan sekitar dan kegiatan sosial kultural memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Lingkungan menghadirkan objek dan pengalaman nyata bagi anak yang memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif. Permainan tradisional yang mengacu pada indikator pembelajaran yang efektif diyakini dapat memupuk karakter keadilan anak umur 9-12 tahun. Permainan tradisional adalah aktivitas yang menggembirakan dari tradisi yang tumbuh di lingkungan masyarakat (Prasetya & Komaini, 2019).

Permainan tradisional yang menggunakan peralatan khusus pada umumnya memanfaatkan objek yang ada di lingkungan alam sekitar. Permainan tradisional di yakini dapat menjadi upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif untuk memupuk karakter keadilan anak umur 9-12 tahun. Lima contoh permainan dari beberapa daerah yang dimanfaatkan dalam riset ini, yakni permainan *Yéyé* dari Sumatera Barat, *Bèklan* dari Maluku, *Tambitambian* dari Kalimantan Timur, *Gobag Sodor* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, dan *Ma Méong-méongan* dari Bali. Lima contoh permainan tradisional dikemas dalam sebuah buku pedoman. Buku pedoman adalah bunga rampai informasi yang dititikberatkan pada suatu subjek atau pokok bahasan untuk memperdalam bidang tertentu dan dapat digunakan sebagai acuan melaksanakan suatu penelitian atau praktikum (Irianti, 1998)

Terdapat beberapa riset terdahulu tentang upaya pembentukan pendidikan karakter. Riset yang mengkaji konsep dari suatu pembelajaran dengan kesenian kebudayaan adat daerah setempat dan

permainan tradisional dinyatakan dapat meningkatkan pendidikan karakter anak sekolah dasar (Prastyana, 2019).

Pengembangan permainan tradisional dinyatakan dapat menumbuhkan karakter pelajar di tingkat satuan pendidikan dasar (Widodo & Lumintuarso, 2017). Pendidikan karakter siswa sekolah dasar dapat ditanamkan dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal (Rosala, 2016). Karakter *fairness* siswa sekolah dasar dinyatakan dapat meningkat dengan media permainan roda pelangi (Setyaputri dkk., 2018). Permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial anak kelas IV sekolah dasar (Rut dkk., 2020). Dalam pembelajaran sikap sosial siswa kelas III sekolah dasar dapat memanfaatkan permainan tradisional Gobag Sodor (Listyaningrum, 2018). Karakter kontrol diri anak umur 6-8 tahun dapat dibangun dengan pemanfaatan modul permainan tradisional (Sekarningrum dkk., 2021). Hati nurani anak dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan permainan tradisional (Putri & Nugrahanta, 2021). Karakter kebaikan hati anak dapat ditumbuhkan dengan permainan tradisional (Astuti & Nugrahanta, 2020). Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai penumbuh karakter toleran anak umur 6-8

tahun (Nugraheni dkk., 2020). Permainan tradisional mampu memperkuat karakter hati nurani anak umur 6-8 tahun (Pratiwi dkk., 2021). Riset ini memiliki kebaruan yang belum dimiliki riset-riset sebelumnya. Riset ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu menggunakan pendekatan berdasarkan teori pembelajaran yang berfundamen pada otak (*Brain Based Learning*), pendekatan konstruktivisme, pendekatan berbasis tuntutan kompetensi di abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur.

Riset ini dibatasi hanya pada mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk memupuk karakter keadilan anak berumur 9-12 tahun. Keadilan adalah entitas yang menggerakkan seseorang untuk mampu berperilaku reseptif, menerapkan kejujuran, dan melakukan kebajikan. Riset ini memiliki beberapa tujuan, yakni 1) pengembangan buku pedoman permainan tradisional dimanfaatkan sebagai usaha untuk memupuk karakter keadilan pada anak umur 9-12 tahun; 2) memperoleh informasi tentang kualitas buku pedoman permainan tradisional; dan 3) memperoleh informasi tentang seberapa berpengaruh pengimplementasian buku pedoman permainan tradisional.

Metode



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Tipe ADDIE

Metode riset *Research and Development* (*R & D*) jenis ADDIE digunakan dalam riset ini. Dalam riset ini terdapat dua objek yang diteliti, yakni variabel bebas berupa buku pedoman permainan tradisional dan variabel terbatas berupa karakter keadilan. Uji coba secara terbatas pada riset ini dilakukan di RW 08 Karangdukuh, Jogonalan, Klaten, Jawa Tengah pada tiga anak perempuan serta tiga anak laki-laki yang berumur 9-12 tahun. Prosedur pengembangan dalam riset ini dilakukan sesuai dengan tahapan ADDIE.

Berdasarkan bagan yang ditunjukkan di atas, tahap pengembangan ADDIE dibagi menjadi lima tahap. Tahap yang pertama, yakni tahapan *Analyze*. Tujuan tahap *analyze* untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya penyebab ketimpangan antara metode pembelajaran yang ideal diterapkan dan penerapan metode pembelajaran di keadaan nyata. Secara konkret tahap *analyze* dilaksanakan dengan melakukan analisis kebutuhan berupa angket tertutup dan angket terbuka. Secara komprehensif, gambaran umum praktik pembelajaran diperoleh dari tujuh guru tersertifikasi melalui analisis kebutuhan. Tujuh guru yang sudah tersertifikasi berasal dari beberapa kota berbeda, yaitu Lampung, Jambi, Jakarta, Klaten, Salatiga, Landak, dan Balikpapan.

Tahapan *design*, dilaksanakan dengan merancang produk yang ditujukan sebagai tindak lanjut dari temuan permasalahan melalui analisis kebutuhan. Rancangan produk berupa buku pedoman permainan tradisional mencakup sepuluh indikator pembelajaran yang efektif. Indikator pembelajaran yang efektif, yaitu *variety, stimulation, pleasant, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, and character of fairness*. Pada tahap *develop*, produk buku pedoman permainan tradisional yang sudah dirancang selanjutnya dikembangkan. Lima contoh permainan tradisional dari beberapa provinsi yang dipilih berdasarkan dari indikator karakter keadilan dituliskan dalam

produk sebagai bentuk pengembangan buku pedoman permainan tradisional. Produk buku pedoman yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tujuh *expert judgement* yang terdiri oleh satu praktisi budaya, tiga dosen, dan tiga guru tersertifikasi. Validasi berupa validasi permukaan mengenai kriteria dan karakteristik buku pedoman serta validasi isi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas buku pedoman permainan tradisional sebagai upaya memupuk karakter keadilan. Selain itu, untuk memperoleh masukan atau *feedback* sebagai perbaikan buku pedoman sebelum diujicobakan.

Tahap *implement*, yakni tahap dilakukannya uji coba buku pedoman yang sudah dikembangkan. Uji coba buku pedoman dilakukan dengan uji terbatas yang melibatkan tiga anak perempuan serta tiga anak laki-laki berusia 9-12 tahun. Buku pedoman permainan tradisional diyakini mampu mengatasi ketimpangan yang terjadi dari temuan permasalahan melalui analisis kebutuhan. Tahap *evaluate* bertujuan mengukur kualitas seberapa baik atau sejauh mana pengembangan buku pedoman permainan tradisional membantu menuntaskan tuntutan pembelajaran. Pelaksanaan penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif diberikan di tiap permainan setelah aktivitas bermain berakhir. Penilaian sumatif berupa tes awalan (*pretest*) yang diberikan pada awal kegiatan sebelum seluruh permainan diimplementasikan atau tes akhiran (*posttest*) yang diberikan pada akhir kegiatan sesudah seluruh permainan diimplementasikan. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kualitas produk dan untuk mengetahui perubahan karakter keadilan sebelum dan sesudah diterapkannya lima permainan tradisional. Program yang dimanfaatkan mengkaji data adalah *IBM Statistics Statistical Package for the Social Sciences Version 17 for Windows* yang memiliki tingkat kepercayaan 95% dan uji 2-tailed.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Riset

Buku pedoman dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan ADDIE. Tahapan pertama *analyze*, ditempuh dengan analisis kebutuhan yang melibatkan tujuh guru yang sudah tersertifikasi dari berbagai daerah. Dari hasil yang diperoleh melalui

analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup didapatkan skor rata-rata 1,52 (Skala 1-4). Perolehan hasil tahap ini diartikan menggunakan skala patokan pengubah hasil dari skor berbentuk angka ke data kualitatif sebagai berikut (bdk.Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 1. Skala Patokan Pengubah Hasil Skor Berbentuk Angka ke Data 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

Dari tabulasi tersebut, rerata 1,52 tergolong dalam kategori “Sangat Kurang Baik”, sehingga terlihat adanya ketimpangan antara pembelajaran yang ideal diterapkan dan pembelajaran yang senyatanya diterapkan. Diperkuat dengan perolehan hasil kuesioner terbuka yang menerangkan penyebab adanya ketimpangan, yakni karena belum dilakukannya upaya penuh dalam memupuk karakter keadilan. Keterangan dari perolehan hasil kuesioner terbuka ini, yakni buku pedoman permainan tradisional untuk memupuk karakter keadilan anak.

Tahap *design* merupakan tahap dilakukannya perancangan buku pedoman. Rancangan buku pedoman terdiri dari *cover* buku yang berisi judul buku dan ilustrasi yang menginterpretasikan isi buku. Bagian awal buku terdiri dari halaman prakata dari penulis dan daftar isi buku. Bagian isi buku memuat penjelasan teoristik ahli-ahli yang digunakan sebagai landasan riset ini. Pada bagian tengah buku memuat lima contoh pengembangan permainan tradisional yaitu permainan *Yéyé* dari Sumatera Barat, *Bèklan* dari Maluku, *Tambi-tambian* dari Kalimantan Timur, *Gobag Sodor* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, dan *Ma Méong-méongan* dari Bali. Bagian kegiatan persiapan, pembuka, inti, dan penutup ditambahkan dalam setiap

menerangkan bahwa sekolah di tempat guru-guru mengajar belum diterapkan kegiatan yang sistematis, kurangnya sarana, prasarana, belum tersedianya waktu khusus dan pedoman untuk menumbuhkan karakter keadilan pada anak. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan antara metode pembelajaran yang ideal diterapkan dengan yang terjadi di keadaan nyata. Dengan demikian, diperoleh landasan yang kuat untuk menemukan jalan keluar dalam riset pengimplementasian permainan tradisional. Halaman referensi, lampiran, tesaurus, indeks, dan biografi singkat penulis dimuat dalam bagian akhir buku pedoman. Berikut ini merupakan beberapa bagian dari dalam buku.

Buku pedoman yang sudah dirancang selanjutnya dikembangkan pada tahap *develop*. Buku pedoman dikembangkan dengan menuliskan keterangan sederhana dari setiap permainan, sasaran permainan, syarat khusus permainan, tempat bermain, dan kriteria pemain yang sesuai untuk memainkan permainan. Selain itu juga dituliskan teknis permainan yang dijabarkan dengan menuliskan langkah-langkah permainan disertai dengan aturan bermain, dituliskan kegiatan refleksi berupa beberapa pertanyaan reflektif, dan latihan soal yang dirancang berdasarkan 10 indikator karakter

keadilan. Setiap permainan tradisional dilengkapi dengan ilustrasi permainan dan sistematika gambaran langkah bermain. Lagu

daerah asal permainan ditambahkan dengan lirik lagu asli dan lirik modifikasi mengenai karakter keadilan.



Gambar 2. Bagian dalam buku pedoman

Buku pedoman permainan tradisional yang telah dikembangkan selanjutnya validasikan kepada *expert judgement* yang terdiri dari tiga guru yang telah tersertifikasi, tiga dosen, dan satu praktisi

seni. Uji validasi meliputi validitas permukaan berupa uji kriteria buku pedoman dan uji karakteristik buku pedoman serta validitas isi. Berikut merupakan tabel hasil uji kriteria buku pedoman.

Tabel 2. Hasil Uji Kriteria Buku Pedoman

No	Variable	Indikator	Validator (Skala Likert 1-4)							Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Kriteria	Cover buku	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	4,00	3,67	3,91
		Bagian awal buku	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	3,91
		Bagian isi buku	4,00	4,00	3,67	3,67	3,30	4,00	3,67	3,75
		Bagian akhir buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
		Rerata	4,00	3,92	3,92	3,84	3,83	3,92	3,84	3,89

Dari tabulasi uji kriteria buku pedoman terlihat indikator bagian akhir buku memiliki rerata tertinggi, 4,00. Indikator bagian isi memperoleh skor terendah yakni 3,75. Indikator *cover* buku dan bagian awal buku memperoleh skor serupa yakni 3,91. Rerata

dari keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku pedoman mendapat 3,89. Perolehan skor dikonversi menggunakan skala patokan pengubah hasil skor berbentuk angka ke data kualitatif dan rekomendasi sebagai berikut (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 3. Skala Patokan Pengubah Hasil Skor Berbentuk Angka ke Data Kualitatif dan Rekomendasi

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

Berdasarkan dari tabulasi skala patokan pengubah hasil skor berbentuk angka ke data kualitatif, hasil akhir dari uji kriteria 3,89 dikategorikan sangat baik dengan keterangan rekomendasi tidak memerlukan perbaikan. Selanjutnya, buku

pedoman diuji karakteristiknya. Uji karakteristik buku pedoman bertujuan untuk mengukur kualitas karakteristik buku pedoman. Berikut merupakan tabel hasil uji karakteristik buku pedoman.

Tabel 4. Uji Karakteristik Buku Pedoman

No	Variabel	Indikator	Validator (Skala Likert 1-4)							Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	4,00	4,00	3,50	4,00	3,83	4,00	3,67	3,85
		<i>Self-contained</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
		<i>Stand-alone</i>	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,57
		<i>Adaptif</i>	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,43
		<i>User friendly</i>	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,57
		Rerata	4,00	4,00	3,30	3,40	3,77	3,80	3,53	3,68

Terlihat dari tabulasi uji karakteristik buku pedoman, indikator *self-contained* memiliki rerata tertinggi, yakni 4,00. Indikator *adaptif* memiliki rerata terendah, yakni 3,43. Sementara itu diperoleh skor keseluruhan dari hasil uji karakteristik buku pedoman, yakni 3,68. Berdasarkan tabulasi skala patokan pengubah hasil skor berbentuk angka ke data kualitatif serta rekomendasi

(amati pada Tabel 3), perolehan rerata 3,68 dikategorikan “Sangat baik” serta rekomendasi “Tidak perlu perbaikan”. Dilanjutkan langkah berikutnya, yakni dilakukannya uji validasi isi buku pedoman. Uji validasi isi dimaksudkan untuk mengukur kualitas isi atau materi buku pedoman permainan tradisional. Berikut merupakan tabel hasil uji validasi isi buku pedoman.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Isi

No	Variabel	Indikator	Validator (Skala Likert 1-4)							Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Pembelajaran yang efektif	Kaya Variasi	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,71
		Kaya Stimulasi	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,86
		menyenangkan	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,86
		Operasional	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
		Konkret	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,71
		Berpikir Kritis	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,57
		Kreativitas	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,86
		Komunikasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
		Kolaborasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
		Multikultur	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
		Keadilan	4,00	4,00	3,3	4,00	4,00	4,00	3,67	3,85
		Rerata	4,00	4,00	3,53	3,70	3,80	3,90	3,97	3,84

Berdasarkan tabulasi uji validitas isi buku pedoman, terlihat indikator operasional konkret, kolaborasi serta multikultur memperoleh rerata tertinggi, yakni 4,00. Indikator kreativitas memperoleh rerata terendah, yakni 3,57. Rerata keseluruhan diperoleh pada indikator karakter keadilan, yakni 3,85. Sementara itu, perolehan rerata keseluruhan, yakni 3,84. Berdasarkan

tabulasi skala patokan pengubah hasil skor berbentuk angka ke data kualitatif serta rekomendasi (amati pada Tabel 3), rerata 3,84 dikategorikan “Sudah Sangat Baik” serta rekomendasi “Tidak perlu perbaikan”. Berikut ini disajikan tabulasi rekapitulasi dari validasi uji kriteria, karakteristik, serta isi buku pedoman.

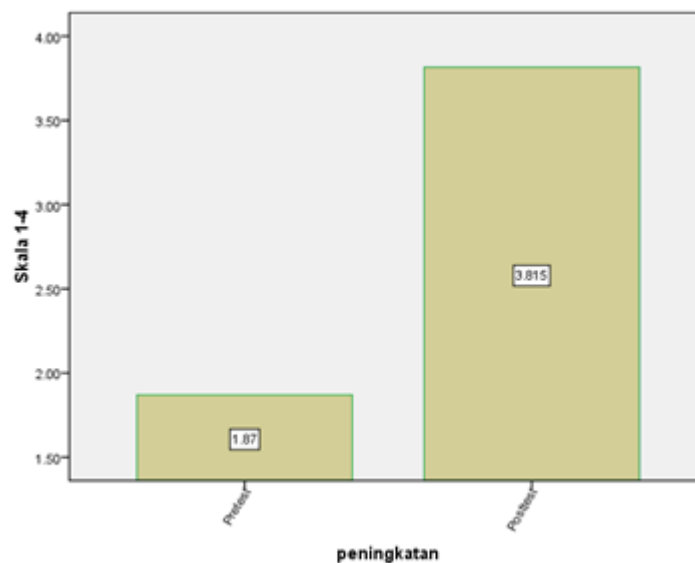
Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

No.	Rentang Skor	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,89	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,68	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,84	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,80	Sangat Baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan tabulasi rekapitulasi hasil validitas, dapat terlihat bahwa buku pedoman sudah memenuhi kriteria dari kaidah Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2018) dan dibuat sesuai dengan karakteristik buku pedoman. Hal ini dibuktikan dari perolehan rerata keseluruhan uji validitas buku pedoman yaitu 3,80, skor ini dikonversikan dengan tabulasi skala patokan pengubah hasil skor berbentuk angka ke data kualitatif serta rekomendasi (amati pada Tabel 3) yang menerangkan,

buku pedoman berkualitas sangat baik serta rekomendasi “Tidak perlu perbaikan”.

Dilanjutkan tahap implementasi. Setelah divalidasi, buku pedoman permainan tradisional diimplementasikan secara terbatas pada anak yang berusia 9-12 tahun. Hasil uji coba buku pedoman mengalami peningkatan, terlihat dari kenaikan rata-rata *pretest* ke *posttest* yang dituliskan dalam grafik batang berikut ini.



Gambar 3. Peningkatan Rerata Pretest ke Posttest

Berdasarkan grafik di atas, perolehan skor rata-rata *pretest* 1,87 dan perolehan skor rerata *posttest* 3,815 (skala 1-4) sehingga presentase kenaikannya sebesar 104,01%. Selanjutnya, ujicoba eksperimental terbatas untuk memperoleh informasi

seberapa berpengaruh dari penerapan buku pedoman permainan tradisional untuk karakter keadilan. Langkah pertama, yakni melakukan uji normalitas distribusi data. Berikut adalah tabulasi output statistik uji normalitas.

Tabel 7. Output Statistik Uji Normalitas Penyebaran Data

Teknik analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilktest	Pretest	0.975	0.926	Normal
	Posttest	0.933	0.600	Normal

Dari hasil *Shapiro-Wilktest*, rata-rata nilai awal $W(6) = 0,975$ dan $p = 0,926$ ($p > 0,05$) dan rata-rata nilai akhir dengan $W(6) = 0,933$ dan $p = 0,600$ ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan sebaran data normal. Dengan

demikian, uji analisis statistik untuk uji signifikansi pengaruh dilanjutkan dengan statistik parametrik memakai *Paired samples t-test*. Berikut ini adalah perolehan hasil yang didapat.

Tabel 8. Output Statistik untuk Pemeriksaan Signifikansi

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	22,136	0,000	Signifikan

Berdasarkan tabulasi uji signifikansi, terlihat $t(5) = 22,136$ dan perbedaan tersebut signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak. Dengan demikian, implementasi buku

pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh atas karakter keadilan anak yang berusia 9-12 tahun.

Tabel 9. Kriteria Efek Intervensi

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

Besar efek dapat dilihat melalui tabulasi kriteria (Cohen, dalam Field, 2009)). Hasil koefisien korelasi *Pearson (r)* yaitu 0,99 yang dikategorikan memiliki efek besar atau

sebanding dengan 97,97%. Dengan demikian, ujicoba buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh atas karakter keadilan anak yang berusia 9-12 tahun.

Tabel 10. Hasil Analisis N-Gain Score

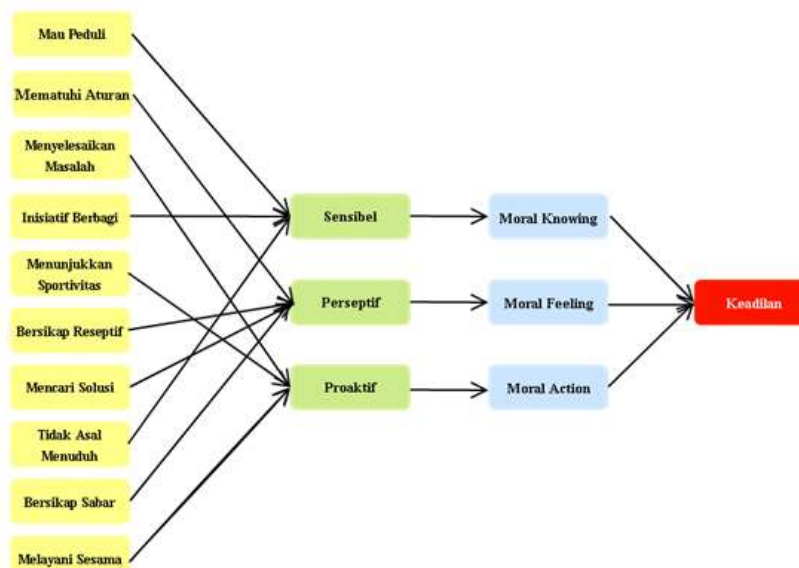
Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Pretest	1,89	1-4	10.29120	88,60%	Tinggi
Posttest	3,75				

Berdasarkan tabulasi di atas, perolehan skor *N-Gain Score* yakni 88,6057% atau 88,60% yang termasuk dalam kategori tingkat efektivitas “Tinggi” menurut kriteria Hake (1999).

Pembahasan

Analisis semantik digunakan dalam riset ini. Semantik merupakan ilmu dalam linguistik tentang makna suatu komponen. Analisis semantik merupakan cara menelaah simbol atau tanda yang menerangkan sebuah

makna dan hubungan makna yang satu dengan lainnya (Oktavia, 2019). Dalam riset ini, analisis semantik dimanfaatkan sebagai cara memparafrasekan dan mengklasifikasikan kata kunci berdasarkan dari kumpulan makna definit. Dalam riset ini, kata kunci yang dipakai adalah indikator karakter keadilan berdasarkan kajian Borba (2008) yang diparafrasekan berdasarkan kajian karakter dari Lickona (2013). Berikut ini merupakan hasil diagram analisis semantik.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik Karakter Keadilan

Dari gambar diagram di atas, 10 indikator karakter keadilan dari kajian Borba (2008) diklasifikasikan menjadi tiga sub bagian variabel yaitu sensibel, perseptif, dan proaktif. Ketiga sub bagian variabel tersebut diklasifikasikan lagi dalam tiga komponen moral dari kajian Lickona (2013), yaitu unsur cipta, unsur rasa, dan unsur karsa, hingga menjadi kesatuan pada karakter keadilan. Sub bagian setiap variabel memuat indikator-indikator dari karakter keadilan. Pada sub bagian variabel pengetahuan moral memuat indikator mau peduli, inisiatif berbagi, dan tidak asal menuduh. Pada sub bagian variabel perasaan moral memuat indikator mematuhi aturan, bersikap reseptif, mau mencari solusi, dan bersikap sabar. Pada sub bagian variabel perilaku moral memuat indikator menyelesaikan masalah, menunjukkan sportivitas, dan melayani sesama.

Riset ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang efektif sebagai upaya memupuk karakter keadilan anak usia 9-12 tahun dengan sepuluh indikator, yaitu *variety, stimulation, pleasant, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, and character of fairness*. Sepuluh indikator tersebut dirumuskan berdasarkan teori *Brain Based Learning*, gagasan tahapan kognitif oleh Piaget, gagasan perkembangan sosial oleh Vygotsky, kebutuhan kemampuan abad 21, dan karakter keadilan. Indikator buku pedoman kaya akan variasi (*variety*) diindikasikan dengan dimanfaatkannya lima contoh permainan dari beberapa daerah, yakni permainan *Yéyé* dari Sumatera Barat, *Bèklan* dari Maluku, *Tambi-tambian* dari Kalimantan Timur, *Gobag Sodor* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, dan *Ma Méong-méongan* dari Bali, yang dilengkapi dengan nyanyian, kegiatan refleksi, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada indikator keadilan. Indikator kaya akan stimulasi (*stimulation*) diindikasikan dengan adanya kesempatan anak untuk bergerak, dan bersosialisasi dengan teman dan

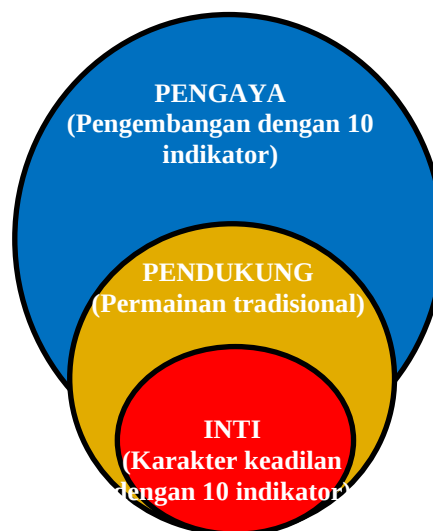
lingkungan. Indikator menyenangkan (*pleasant*) diindikasikan dengan ekspresi dan reaksi anak seperti tertawa yang ditunjukkan saat anak bermain. Indikator operasional konkret (*concrete operational*) diindikasikan dengan adanya benda-benda konkret berupa peralatan yang digunakan dalam permainan. Indikator berpikir kritis (*critical thinking*) dan kreatif (*creativity*) diindikasikan dengan adanya kesempatan anak menyampaikan dan mendengarkan pendapat dari orang lain.

Setelah bermain permainan tradisional, anak mengerjakan pertanyaan refleksi dan soal latihan formatif untuk memberikan kesempatan anak menyampaikan ide dan melakukan refleksi. Selain itu, anak juga mengerjakan soal sumatif yang diberikan di awal sebelum diterapkannya seluruh permainan dan di akhir setelah diterapkannya seluruh permainan. Indikator komunikasi (*communication*) dan kolaborasi (*collaboration*) diindikasikan dengan adanya kesempatan anak berkomunikasi dengan orang lain saat bermain khususnya pada permainan-permainan kelompok yang membutuhkan kerjasama dan kekompakan. Indikator multikultur (*multicultural*) diindikasikan dengan dimanfaatkannya lima contoh permainan dari beberapa daerah dalam buku pedoman, yakni permainan *Yéyé* dari Provinsi Sumatera Barat, *Bèklan* dari Provinsi Maluku, *Tambi-tambian* dari Provinsi Kalimantan Timur, *Gobag Sodor* dari Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan *Ma Méong-méongan* dari Provinsi Bali. Indikator karakter keadilan diindikasikan (*character of fairness*) dengan adanya kesempatan anak untuk menerapkan indikator-indikator karakter adil seperti menunggu giliran bermain, konsisten mematuhi aturan, dan bersikap sportif serta adanya latihan soal dan refleksi yang mendorong anak untuk lebih memahami karakter keadilan.

Telah dilakukan beberapa riset tentang upaya pembentukan pendidikan karakter. Riset yang mengkaji konsep dari

suatu pembelajaran dengan kesenian kebudayaan adat daerah setempat dan permainan tradisional dinyatakan dapat meningkatkan pendidikan karakter anak sekolah dasar (Prastyan, 2019). Pengembangan permainan tradisional dinyatakan dapat menumbuhkan karakter pelajar di tingkat satuan pendidikan dasar (Widodo & Lumintuarso, 2017). Pendidikan karakter siswa sekolah dasar dapat ditanamkan dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal (Rosala, 2016). Karakter *fairness* siswa sekolah dasar dinyatakan dapat meningkat dengan media permainan roda pelangi (Setyaputri dkk., 2018). Permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap keterampilan sosial anak kelas IV sekolah dasar (Rut dkk., 2020). Dalam pembelajaran sikap sosial siswa kelas III sekolah dasar dapat memanfaatkan permainan tradisional Gobag Sodor (Listyaningrum, 2018). Karakter kontrol diri anak umur 6-8 tahun dapat dibangun dengan pemanfaatan modul permainan tradisional (Sekarningrum dkk., 2021). Hati nurani anak dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan permainan tradisional (Putri & Nugrahanta, 2021). Karakter kebaikan hati anak dapat ditumbuhkan dengan permainan tradisional (Astuti & Nugrahanta, 2020). Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai

penumbuh karakter toleran anak umur 6-8 tahun (Nugraheni dkk., 2020). Permainan tradisional mampu memperkuat karakter hati nurani anak umur 6-8 tahun (Pratiwi dkk., 2021). Riset ini memiliki kebaruan yang belum dimiliki riset-riset sebelumnya. Dalam riset-riset tersebut hanya digunakan satu pendekatan dan belum menggunakan berbagai pendekatan. Belum terdapat banyak riset yang mengkaji pendidikan karakter dengan menggunakan berbagai pendekatan. Riset ini memiliki kebaruan yang belum dimiliki riset-riset sebelumnya. Riset ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu menggunakan pendekatan berdasarkan teori pembelajaran yang berfundamen pada otak (*Brain Based Learning*), pendekatan konstruktivisme, pendekatan berbasis tuntutan kompetensi di abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Riset ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk berfokus mencapai satu tujuan yang terbagi dalam tiga bagian yaitu, bagian inti memuat sepuluh indikator karakter keadilan, bagian pendukung memuat lima permainan tradisional, dan bagian pengaya yang memuat pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator. Berikut merupakan gambar model konsentris.



Gambar 5. Model Konsentris

Berdasarkan gambar di atas, bagian pengaya memuat pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator yaitu *variety, stimulation, pleasant, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, and character of fairness*. Bagian pendukung memuat, pilihan lima permainan tradisional yang mengandung karakter keadilan, yakni *Yéyé* dari Sumatera Barat, *Bèklan* dari Maluku, *Tambi-tambian* dari Kalimantan Timur, *Gobag Sodor* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, dan *Ma Méong-méongan* dari Bali. Bagian inti memuat karakter keadilan dengan sepuluh indikator yaitu mau peduli, mematuhi aturan, menyelesaikan masalah, inisiatif berbagi, menunjukkan sportivitas, bersikap reseptif, mencari solusi, tidak asal menuduh, bersikap sabar, dan melayani sesama. Instrumen pengambilan data pada riset ini yaitu dengan memetakan karakter dalam proses gradual yang tercermin dari

pilihan jawaban dalam skala 1-4 yang dimulai dari non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

Dalam riset ini, buku pedoman yang dikembangkan merupakan suatu media belajar yang berisikan informasi atau petunjuk mengenai bermacam permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yang dirancang secara sistematis dengan memperhatikan sepuluh indikator yaitu *variety, stimulation, pleasant, concrete operational, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, and character of fairness*. Karakter keadilan merupakan suatu perilaku yang menyelaraskan antar pihak dengan indikator, yaitu mau peduli, mematuhi aturan, menyelesaikan masalah, inisiatif berbagi, menunjukkan sportivitas, bersikap reseptif, mencari solusi, tidak asal menuduh, bersikap sabar, dan melayani sesama.

Simpulan

Kesimpulan

Berikut simpulan hasil riset bersumber dari riset yang telah dilaksanakan.

1. Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk memupuk karakter keadilan anak usia 9-12 tahun memanfaatkan model ADDIE, yakni *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*.
2. Buku pedoman permainan tradisional untuk memupuk karakter keadilan pada anak usia 9-12 tahun yang divalidasi oleh tujuh validator memiliki kualitas "Sangat Baik" dengan perolehan skor rerata 3,80 (Skala 1-4). Selain itu, buku pedoman memperoleh rekomendasi "Tidak memerlukan perbaikan".
3. Buku pedoman permainan tradisional yang diujicobakan memiliki efek dalam memupuk karakter keadilan anak

berusia 9-12 tahun. Output uji signifikansi diperoleh nilai akhir ($M = 1,8833$, $SE = 0,08333$) dengan posisi lebih tinggi dibanding nilai awal ($M = 1,8833$, $SE = 0,08333$). Hasil tersebut menunjukkan signifikansi perbedaan di mana $t(5) 22,136$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) menunjukkan penolakan atas H_0 . Hal ini mengartikan pengimplementasian buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh atas karakter keadilan. Presentase efek buku pedoman permainan tradisional atas karakter keadilan anak sebesar $r = 0,99$ sejajar dengan 97,97% yang dikategorikan efek besar. Hasil uji efektivitas menggunakan *N-Gain Score* diperoleh presentase sebesar 88,6057% atau 88,60% yang termasuk dalam kategori tingkat efektivitas "Tinggi".

Daftar Rujukan

1. Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School*, 8(2), 237-251. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2016.02.036>
2. Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2020). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Kebajikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 141-155. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd/v4i2.6016>
3. Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
4. Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS (3th ed.)*. Sage.
5. Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. California. Indiana University.
6. Jensen, E. (2008). *Brain-Based: Cara Baru Dalam Pengajaran Pelatihan*. Pustaka Belajar.
7. Kesuma, D. (2020). *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Grasindo.
8. Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108-112. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
9. Megawangi, R. (2004). *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Indonesia Heritage Foundation.
10. Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2020). Pengembangan Modul Permainan Tradisional guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Taman Cendekia*, 05(01), 593-607.
11. Oktavia, W. (2019). Semantik Ragam Makna pada Judul Film Azab di Indosiar. *Caraka*, 5(2), 132-140.
12. Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/Iii Cutmutia Kerinci. *Stamina*, 2(6), 65-78.
13. Prastyan, R. D. N. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah dan Permainan Tradisional di Kampoeng Dolanan Nusantara Borobudur Magelang. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), 93-101.
14. Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Development of Traditional Game Module to Strengthen the Conscience of Children 6-8 Years Old. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
15. Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4518-4531. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
16. Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Ritme*, 2(1), 17-25.
17. Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449-455. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568> P-ISSN
18. Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School*, 8(2), 207-218.
19. Setyaputri, N. Y., Krisphianti, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2018). Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 108-118. <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p108>

20. Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Kanisius.
21. UNICEF. (2002). *Situasi Anak di Indonesia*. UNICEF Indonesia.
22. Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
23. Widoyoko, E. . (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
24. World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking The Potential of Technology*. Geneva: World Economic Forum.