



Menumbuhkan Karakter Keadilan Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Nusantara (Fokus: Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter)

Helena Twindi Rahmawati ^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta ²

Corespondensi Author *

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia
Email: twindirahmawati@gmail.com

Keywords :

Karakter Keadilan;
Permainan Tradisional Nusantara;
Anak Usia Dini;
Buku Pedoman;
Pendidikan Karakter.

Abstrak. Maraknya krisis karakter keadilan pada anak menjadi masalah utama dari penelitian ini. Mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter keadilan pada anak usia 7-9 tahun merupakan tujuan dari penelitian ini. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) tipe ADDIE. Peneliti melibatkan sepuluh orang guru, sepuluh validator, dan delapan anak usia 7-9 tahun dalam pelaksanaan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) produk berupa buku pedoman karakter keadilan dikembangkan dengan langkah-langkah ADDIE, 2) kualitas produk penelitian memperoleh skor rerata sebesar 3,71 yang masuk dalam kategori "Sangat baik" dengan rekomendasi "Tidak perlu revisi", 3) penerapan produk penelitian memiliki pengaruh terhadap karakter keadilan pada anak usia 7-9 tahun. Uji signifikansi dengan paired samples t test menunjukkan skor rerata posttest ($M = 3,5000$, $SE = 0,05976$) lebih tinggi dibandingkan dengan rerata pretest ($M = 2.1250$, $SE = 0,14485$) dan nilai $t(7) = 9,259$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), maka H_{null} ditolak. Besar pengaruh (effect size) sebesar $r = 0,961$ yang tergolong "Efek besar" dengan persentase 92,45%. Hasil analisis N-gain score adalah 72,63% yang tergolong dalam efektivitas "Tinggi". Dengan demikian, buku pedoman permainan tradisional efektif dalam menumbuhkan karakter keadilan pada anak usia 7-9 tahun.

Abstract. The prevalence of justice character crisis in children is the main problem in this study. Developing a guidebook of traditional games to foster the character of justice in children aged 7-9 years is the purpose of this research. In this study, the method used was ADDIE-type Research and Development (R&D). Researchers involved ten teachers, ten validators, and eight children aged 7-9 years in the implementation of this study. The results showed that, 1) the product in the form of a justice character guidebook was developed with ADDIE steps, 2) the quality of the research product obtained an average score of 3.71 which fell into the "Very good" category with the recommendation "No need for revision". 3) the application of the research product has an influence on the character of justice in children aged 7-9 years. Significance test with paired samples t test shows the mean score of posttest ($M = 3.5000$, $SE = 0.05976$) is higher than the mean of pretest ($M = 2.1250$, $SE = 0.14485$) and the value of $t(7) = 9.259$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$), then H_{null} is rejected. The effect size is $r = 0.961$ which is classified as "Large effect" with a percentage of 92.45%. The result of N-gain score analysis is 72.63% which is categorized in "High" effectiveness. Thus, the traditional game guidebook is effective in fostering the character of justice in children aged 7-9 years.



Pendahuluan

Upaya membantu anak memahami aspirasi humanistik yang membentuk pemikiran, perasaan, dan perilaku mereka, pengembangan karakter adalah langkah pendidikan yang disengaja dan diimplementasikan (Suyitno, 2012). Walaupun aspek pengembangan nilai kepribadian dan budaya kurang menarik perhatian dalam ranah pendidikan, namun pendekatan saat ini cenderung lebih fokus pada pemahaman dari segi kognitif semata (Wijayanti et al, 2021). Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk melatih dan memperkuat karakter pada setiap pribadi. Pada prinsipnya, pendidikan karakter merupakan landasan bagi setiap individu untuk berinteraksi sosial. Pendidikan karakter dibagi menjadi tiga fase, meliputi pemahaman mengenai karakter, pengembangan perasaan terhadap karakter, dan pelaksanaan tindakan yang mencerminkan karakter tersebut (Novita et al, 2015).

Pendidikan karakter membimbing untuk membentuk kebiasaan, tidak hanya membahas tindakan yang benar dan salah, sehingga anak memahami cara menyikapi dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2016). Setiap mata pelajaran memiliki potensi untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajarannya. Penting untuk mengembangkan dan menjelaskan konsep-konsep terkait norma dalam menanggapi situasi-situasi dalam keberadaan sehari-hari. Oleh karena itu, komunikasi kualitas karakter tidak cukup hanya mengandalkan pengertian kognitif saja, melainkan juga perlu melibatkan contoh konkret dari realitas kehidupan sehari-hari. Ketidakseimbangan dalam keadilan timbul karena kurangnya contoh perilaku nyata yang dijadikan teladan dan merosotnya interaksi dengan sesama (Nugraheni et al, 2020)

Berbagai permasalahan mengenai krisis karakter keadilan yang terjadi pada anak-anak tidak dapat disepelekan begitu saja. Sindo Weekly mengabarkan, data tahun 2017, 84%

anak-anak di Indonesia mengalami tindakan perundungan, yang menempatkan Indonesia sebagai peringkat tertinggi dengan kasus perundungan di ASEAN (Suparjo, 2017). Temuan penelitian menunjukkan bahwa Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat 26.000 kasus perlindungan anak antara tahun 2011 dan 2017, dengan intimidasi sebagai penyumbang terbesar mencapai 30% dari total kasus. Tahun 2018 mencatat penerimaan 161 laporan kasus perlindungan anak oleh KPAI dengan 36 kasus (22,4%) merupakan korban perundungan dan 41 (25,5%) merupakan pelaku perundungan (Novianto, 2018).

Pendidikan karakter dibagi menjadi tiga tahap yang meliputi, pemberian pengetahuan terkait karakter, perasaan yang berkaitan karakter, dan perilaku yang berhubungan dengan karakter (Novita et al, 2015). Pendidikan karakter lebih dari sekedar mengajarkan kepada anak-anak apa yang salah dan benar, tetapi juga menanamkan dalam diri mereka kebiasaan sadar dan peka terhadap bagaimana berperilaku dalam situasi sehari-hari (Mulyasa, 2016). Pendidikan karakter bisa diintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan mengembangkan, menonjolkan, dan mengaitkan materi pembelajaran tentang perilaku dengan konteks kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, pembentukan karakter tidak terbatas pada konsep-konsep kognitif semata. Namun, proses ini juga melibatkan pengalaman konkret yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di sekitar mereka.

Pendidikan karakter sejalan dengan gagasan Aristoteles, seorang filsuf dan ilmuwan dari Stagira Macedonia. Aristoteles mempelajari semua ilmu yang berkembang pada saat itu selama kurang lebih dua puluh tahun. Baginya, karakter yang baik berarti menjalani hidup dengan melakukan apa yang benar bagi diri sendiri dan orang.

Aristoteles mendefinisikan karakter sebagai kapasitas untuk terlibat dalam perilaku yang baik dan bermoral. Aristoteles berpendapat bahwa kebiasaan mempengaruhi pendidikan karakter.

perkembangan anak sangat menurut Hipotesis Vygotsky bahwa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan hubungan mereka dengan orang lain didukung oleh bukti ini. Karena dihadapkan pada keadaan yang didasarkan pada dunia nyata, anak mampu belajar dengan baik dalam keadaan tersebut. Ada permainan tradisional yang sejalan dengan pembelajaran yang baik yang dapat membantu anak usia tujuh sampai sembilan tahun mengembangkan karakter keadilan. Yang dimaksud dengan “permainan tradisional” adalah permainan yang sudah ada secara tradisional dan semakin populer di daerah pedesaan. Permainan tradisional biasanya mengambil inspirasi dari alam, yang memastikan bahwa permainan tersebut selalu menarik dan menyenangkan terlepas dari lingkungan sosialnya (Pratiwi et al, 2018).

Tumbuhnya rasa keadilan pada anak usia 7-9 tahun dapat didorong melalui penggunaan permainan tradisional. Lima permainan dikembangkan berasal dari berbagai daerah, yaitu *Cublak-Cublak Suweng* dari Jawa Tengah, *Boy -boyan* dari Jawa Barat, *Ceklen* dari Sulawesi Utara, *Sak Usek* dari Bangka, dan *Marsiada* dari Sumatera. Buku pedoman yang dikembangkan mencakup lima permainan tradisional tersebut. Selain memberikan informasi dan arahan yang menyeluruh bagi pembacanya, buku pedoman juga memberikan informasi teknis dalam melaksanakan kegiatan (Permata et al, 2017). Adapun 10 indikator karakter keadilan yakni 1) memperlakukan orang dengan setara; 2) tidak memanfaatkan orang lain; 3) tidak menipu; 4) bersikap baik; 5) menghormati; 6) berempati; 7) tidak memeralat; 8) tidak mendiskriminasi; 9) bertanggung jawab; 10 dan tidak ikut melakukan hal buruk.

Permainan tradisional dapat meningkatkan karakter keadilan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Pembentukan karakter

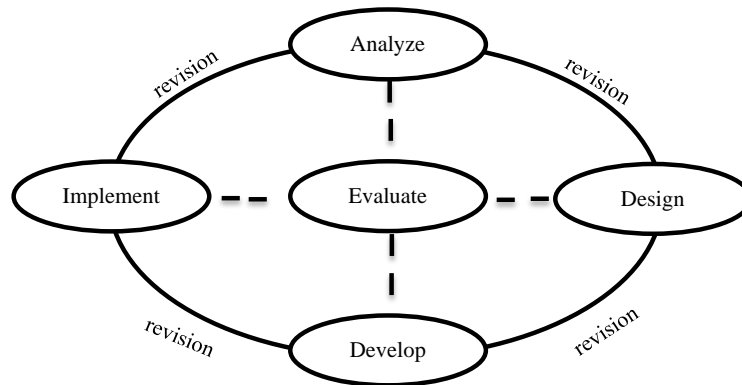
moral anak dibantu dengan bermain permainan tradisional (Pratiwi et al, 2021). Permainan tradisional berpotensi menumbuhkan perkembangan hati nurani anak pengembangan aturan karakter berbasis permainan tradisional juga dapat meningkatkan toleransi karakter. Pada anak-anak berusia antara enam dan delapan tahun, permainan dapat bermanfaat untuk pengembangan bentuk pengendalian diri tradisional (Sekarningrum et al, 2021). Menurut penelitian lain, anak-anak berusia antara 9 dan 12 tahun dapat memperoleh manfaat dari penggunaan buku pedoman permainan tradisional untuk membantu mereka membangun karakter adil (Amania et al, 2021). Buku pedoman permainan tradisional yang dibuat untuk menumbuhkan perilaku santun pada anak usia sekolah dasar merupakan hasil kajian tambahan (Febrianty et al, 2021). usia sekolah dasar, pengenalan buku pedoman permainan tradisional mempunyai dampak yang cukup besar.

Penelitian-penelitian sebelumnya mayoritas menekankan pada pembangunan karakter, dan hanya sejumlah kecil yang mengeksplorasi usaha-usaha khusus dalam menanamkan karakter keadilan pada anak. Penelitian ini memiliki perbedaan tersendiri dengan penelitian sebelumnya. Penerapan proses berpikir dialektik dan implementasi permainan tradisional menunjukkan kebaruan dalam penelitian ini. Proses berpikir dialektik antara lain 1) memilih lima permainan tradisional dari daerah yang berbeda dan dapat dimainkan oleh semua kalangan usia, 2) Unsur-unsur dasar dalam permainan harus sesuai dengan 10 indikator pembelajaran yang efektif untuk memperoleh model permainan yang dimodifikasi sebagai sintesis, 3) permainan yang sudah dimodifikasi kemudian disesuaikan dengan sepuluh indikator karakter keadilan, 4) melalui langkah tersebut maka akan dihasilkan sintesis baru berupa buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter keadilan pada anak usia 7-9 tahun. Manfaat penelitian ini adalah

dapat memberikan kontribusi untuk membantu anak-anak dalam menumbuhkan karakter keadilan melalui partisipasi dalam permainan tradisional yang berasal dari

berbagai daerah dan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan inovasi dalam pembelajaran pendidikan karakter.

Metode



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Tipe ADDIE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan metode ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). R&D bertujuan untuk melakukan validasi produk sehingga produk dapat dikembangkan lebih lanjut. Produk yang sudah ada memungkinkan pengujian atau verifikasi efektivitas produk dikenal sebagai validasi produk. Pengembangan produk, dalam arti luas, mungkin memerlukan penciptaan barang baru atau penyempurnaan barang yang sudah ada di pasar (Sugiyono, 2015). Mengembangkan barang inovatif yang memiliki keunggulan kompetitif merupakan tujuan (R&D) manfaat dalam penyempurnaan, pembaharuan dan perluasan (Putra, 2015).

Tipe ADDIE dipilih karena dapat digunakan untuk membuat produk dan bahan pembelajaran lainnya serta sifatnya yang sederhana sehingga dapat dimanfaatkan dalam berbagai situasi (Kaih et al, 2023). Salah satu dari lima fase yang membentuk model ADDIE disebut (1) Analyze, tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang menyebabkan kesenjangan antara pembelajaran ideal yang terjadi di ruang kelas dan pembelajaran aktual seharusnya diterapkan. (2) Design, bertujuan untuk mengembangkan desain produk pembelajaran

dan teknik pengujian produk. (3) Develop, bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar. (4) Implement, bertujuan untuk mengimplementasikan produk yang sudah dibuat sesuai dengan pembelajaran. (5) Evaluate, bertujuan untuk mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan dan diimplementasikan (Hadi et al, 2019)

Tahap analisis merupakan tahap pertama penelitian, proses dimana dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kesenjangan yang ada antara model pembelajaran yang diamanatkan dengan yang sebenarnya terjadi. Ada kemungkinan penjelasan untuk tiga hal berbeda. 1) Melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, dan mencatat kesenjangan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan atau kompetensi. 2) Kualitas siswa, yang dirancang untuk menentukan apakah mereka memiliki informasi, keterampilan, pengalaman, bahasa, motivasi, karakter, dan sebagainya. (3) Asal usul informasi, untuk memastikan bahwa informasi dalam sumber pengajaran, media, alat, SDM, dan metode pengajaran akurat.

Dua jenis instrumen berbeda digunakan dalam tahap analisis, yakni kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Tujuan kuesioner

adalah untuk mengumpulkan informasi tentang pembelajaran nyata yang terjadi di kelas (Kurniawan et al, 2022). Perancangan instrumen didasarkan pada 10 indikator pembelajaran efektif, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, pemecahan masalah dan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan keadilan karakter. Untuk mendapatkan informasi yang menyeluruh dan bervariasi dari responden, 10 guru bersertifikasi terlibat dalam analisis kebutuhan ini.

Langkah selanjutnya adalah desain, setelah identifikasi kesenjangan dari hasil analisis. Tahap desain memiliki tujuan untuk menemukan solusi pembelajaran dengan menggabungkan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran. Terdapat tiga ranah yang akan dibahas, meliputi a) tujuan pembelajaran, melibatkan perumusan langkah-langkah spesifik dan terukur yang bertujuan membantu anak mencapai tujuan pembelajaran, b) strategi pembelajaran, mencakup hubungan antar isi pembelajaran dan tujuan pembelajaran disertai evaluasi terhadap materi dan aktivitas pembelajaran yang disusun secara terstruktur untuk memfasilitasi pemahaman pengetahuan dan keterampilan siswa, dan c) strategi evaluasi, berfokus pada pemilihan model evaluasi yang sesuai untuk memantau kemajuan siswa.

Teori pembelajaran efektif, pembelajaran berbasis otak, konstruktivisme yang bersumber dari teori pembelajaran sosial Piaget dan Vygotsky serta pendidikan karakter semuanya diintegrasikan ke dalam rancangan pedoman permainan tradisional yang dirancang, pemilihan permainan untuk anak, dan pengembangan permainan 5 permainan tradisional menjadi solusi untuk membantu anak menumbuhkan karakter keadilan. Pengenalan singkat tentang permainan, kondisi spesifik, alat dan perlengkapan, target, jumlah peserta, umur, dan instruksi bermain diberikan untuk setiap jenis permainan, yang dipecah menjadi beberapa kategori seperti

kegiatan pendahuluan, kegiatan utama, dan kegiatan penutup. Buku pedoman permainan tradisional untuk permainan juga berisi pertanyaan-pertanyaan untuk dikerjakan anak-anak setelah mereka menyelesaikan atau melaksanakan permainan tersebut. Saat mempersiapkan pertanyaan, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan yang memerlukan jawaban spesifik dalam skala 1-4.

Tahap selanjutnya yaitu develop atau pengembangan sengan peninjauan dan evaluasi rancangan rencana, serta melakukan validasi pada langkah ketiga. Tiga komponen dapat diperiksa: 1) sumber belajar, yang diciptakan dengan menggabungkan taktik dan materi pendidikan untuk membuat manual bagi instruktur dan siswa, 2) Validasi: Materi pengajaran diverifikasi oleh evaluasi pihak-pihak terkait dan diperbarui sesuai kebutuhan; 3) Validasi melalui pendapat ahli, yang bertujuan untuk menyempurnakan prototipe produk sebelum dilakukan pengujian.

Terdapat lima permainan tradisional dari berbagai daerah yang masuk dalam buku pedoman permainan tradisional. Permainan-permainan ini dikembangkan sebagai metode realistik dalam melaksanakan tahap pengembangan penelitian. Validitas permukaan dan validitas isi pada skala 1-4 merupakan dua bentuk validitas yang digunakan dalam pengembangan dan validasi buku pedoman ini. Kriteria validasi dan karakteristik buku pedoman permainan tradisional adalah bagaimana validitas permukaan dicapai. Sampul buku, awal buku, isi, dan akhir buku merupakan empat indikasi yang digunakan dalam kriteria validasi buku pedoman permainan tradisional. Lima indikator digunakan untuk validasi karakteristik self-instructional, self-contained, stand alone, adaptif, dan user friendly. Sepuluh indikasi digunakan untuk menilai validitas: (1) kaya akan variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional konkret, 5) pemikiran kritis dan pemecahan masalah, 6) kreativitas, 7) komunikasi, 8) kolaborasi 9) multikultural, dan 10) karakter keadilan.

Prosedur validasi melibatkan partisipasi lima dosen selain satu praktisi budaya, ada tiga guru yang berkualitas. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendistribusikan kualitas pedoman permainan tradisional yang dihasilkan sebagai konsekuensinya dan untuk mengumpulkan masukan guna memodifikasi produk akhir sebelum dicetak.

Pedoman pembelajaran akan diuji pada tahap implementasi. Pada tahap evaluasi ini, ditentukan sejauh mana produk yang telah dirancang dapat membantu anak dalam mencapai tujuan pendidikan mereka. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menunjukkan kualitas produk yang sedang dikembangkan serta kontribusinya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian formatif dan sumatif merupakan dua komponen evaluasi. Ujian pilihan ganda yang dibuat selama proses pembelajaran dapat digunakan untuk penilaian formatif. Penilaian sumatif sering kali diselesaikan pada akhir proses pembelajaran, yang biasanya dibagi menjadi tiga tingkatan atau tahapan: 1) Persepsi, yang mengukur tingkat kesenangan siswa, 2)

Pembelajaran: tahap ini mengevaluasi pencapaian informasi dan keterampilan siswa, dan 3) Kinerja: tahap ini mengevaluasi kapasitas anak dalam menerapkan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam situasi baru.

Penilaian sumatif dan formatif digunakan dalam penelitian ini. Untuk keperluan evaluasi formatif, digunakan sepuluh soal dengan jawaban pilihan ganda untuk menilai pengetahuan dan kemampuan karakter keadilan, yang diselesaikan pada akhir setiap pelaksanaan permainan tradisional. Pretest diberikan sebelum kelima permainan tradisional dilaksanakan sebagai bagian dari proses penilaian sumatif, dan sepuluh soal pilihan ganda tentang hakikat keadilan diberikan sebagai bagian dari posttest setelah pelaksanaan selesai. Untuk mengetahui dampak penggunaan buku pedoman permainan tradisional maka akan diteliti data pretest dan posttest. Dapat disimpulkan bahwa pedoman permainan tradisional berhasil menumbuhkan rasa keadilan pada anak jika hasilnya menunjukkan adanya perbaikan.

Hasil Dan Pembahasan

Buku pedoman dikembangkan sesuai dengan fase ADDIE. Tipe ADDIE terdiri dari empat fase. Analisis adalah langkah pertama, dan dapat diselesaikan dengan 10 guru profesional berkualifikasi dari lokasi berbeda yang bekerja sama untuk menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil yang telah

dicapai dengan melakukannya analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup memiliki skor rata-rata 1,8 pada skala 1-4. Pada tahap ini temuan yang telah diperoleh dievaluasi dengan menggunakan skala yang mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan cara sebagai berikut :

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

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata 1,8 dinilai "Kurang Baik", karena menunjukkan pembelajaran ideal dan pembelajaran sebenarnya tidak sesuai. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, tidak ada upaya yang

dilakukan untuk mengembangkan kebijakan keadilan. Hasil ini mengarah pada terciptanya buku pedoman permainan klasik yang mengedepankan nilai keadilan (Agus et al, 2021).

Tahap design bertujuan untuk membuat tata letak atau merancang buku pedoman, yang mencakup sampul buku dengan judul dan grafik yang menggambarkan isi buku. Buku ini diawali dengan kata pengantar dan daftar isi. Isi buku tersebut mencakup penjelasan teoritis profesional yang menjadi landasan riset ini. Bagian tengah buku ini menyajikan lima contoh Permainan seperti Permainan tradisional seperti *Cublak-cublak suweng*

dari Jawa Tengah, *Boy-boyan* dari Jawa Barat, *Ceklen* dari Sulawesi Utara, *Cak lingking* dari Bangka, dan *Marsiada* dari Sumatera Utara adalah beberapa contoh permainan yang akan digunakan. Tahap persiapan, pembukaan, aksi, dan penutup merupakan bagian kegiatan. Buku ini diakhiri dengan hal-hal berikut: daftar pustaka, glosarium, indeks, daftar referensi, dan biografi penulis.



Gambar 2. Sampul, Daftar Isi, dan Belakang Buku Pedoman

Setelah dikembangkan, buku pedoman permainan tradisional ini dvalidasi oleh lima orang guru yang berkualifikasi, tiga orang dosen, dan dua orang praktisi seni. Validasi permukaan dilakukan dalam bentuk uji

kriteria buku pedoman, dan uji validasi merupakan evaluasi kriteri dan isi buku pedoman. Tabel berikut menyajikan hasil pengujian yang dilakukan terhadap kriteria pedoman.

Tabel 2. Hasil Uji Kriteria Buku Pedoman

Variabel	Indikator	Validator										Rerata	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Keterbacaan	Sistematika	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.80
	Tata Tulis	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00	3.60
	Bahasa	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.80
	Struktur Kalimat	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.70
	Tanda Baca	3.00	4.00	4.00	4.00	2.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.70
Kelengkapan	Cover Buku	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	2.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.60
	Isi (Teori dasar)	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.70
	Isi (Contoh permainan)	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.00	3.80
	Isi (Langkah permainan)	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.80
	Ilustrasi	3.00	4.00	2.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	4.00	2.00	2.00	3.30
Rerata		3.60	3.80	3.60	3.80	3.80	3.60	3.50	3.80	3.70	3.60	3,68	

Hasil uji kriteria buku pedoman menunjukkan bahwa indikator terkait bahasa, isi, dan sistematika mencapai rerata tertinggi yaitu 3,80. Indikasi ilustrasi mendapat skor 3,30 yang merupakan skor terendah. Uji

kriteria pedoman menghasilkan memperoleh rata-rata validasi sebesar 3,68. Skor numerik diubah menjadi data kualitatif dan saran dengan menerapkan skala patokan untuk memperoleh skor konversi (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

Skala petokan mengklasifikasikan skor tes kriteria sebesar 3,68 sangat baik artinya tidak perlu ditingkatkan. Kualitas buku selanjutnya akan dinilai dengan menguji

pedomannya. Tabel hasil tes untuk karakteristik buku pedoman disediakan di bawah ini.

Tabel 4. Uji Karakteristik Buku Pedoman

No	Karakteristik Buku Pedoman	Validator										Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Self-instructional	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.80
2	Self-instructional	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.60
3	Self-instructional	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	3.70
4	Self-instructional	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.80
5	Self-instructional	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.80
6	Self-instructional	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.80
7	Self-contained	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.90
8	Stand allow	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	2.00	2.00	3.00	3.00	3.30
9	Adaptif	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.80
10	User friendly	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.80
Rerata		3.60	3.80	3.90	3.90	3.70	3.80	3.60	3.50	3.70	3.80	3,73

Berdasarkan hasil uji karakteristik buku pedoman, indikator *self-contained* mempunyai rata-rata tertinggi yaitu sebesar 3,90. Ini adalah sesuatu yang bisa diperhatikan. Diantara seluruh indikator, indikator *self-instructional* mempunyai rata-rata yang paling rendah yaitu sebesar 3,60. "Sangat baik" dan "Tidak perlu revisi" adalah

dua kategori yang diberikan dengan total skor 3,73 yang diperoleh dari temuan uji karakteristi buku pedoman. Pada tahap berikutnya akan dilakukan uji validasi terhadap pedoman isi buku. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi kualitas isi buku. Ini adalah tabel yang berisi hasil uji validasi yang dilakukan terhadap isi buku pedoman.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Isi

No	Indikator	Validator										Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Kaya variasi	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.80
2	Kaya stimulasi	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.70
3	Menyenangkan	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.80
4	Operasional konkret	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.80
5	Berpikir kritis	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.70

6	Kreativitas	3.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	3.60
7	Komunikasi	4.00	4.00	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.70
8	Kolaborasi	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.00	3.80
9	Multikultur	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.70
10	Karakter keadilan	3.00	4.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	3.60
	Rerata	3.70	3.90	3.50	3.60	3.80	3.80	3.90	3.80	3.80	3.50	3,72

Berdasarkan tabulasi uji validitas isi, indikator yang memiliki rata-rata tertinggi yaitu 3,80 adalah indikator yang kaya variasi, menyenangkan, operasional konkret, dan kolaborasi. Rata-rata sebesar 3,60 merupakan nilai terendah untuk indikator karakter keadilan. Seluruh indikator karakter keadilan

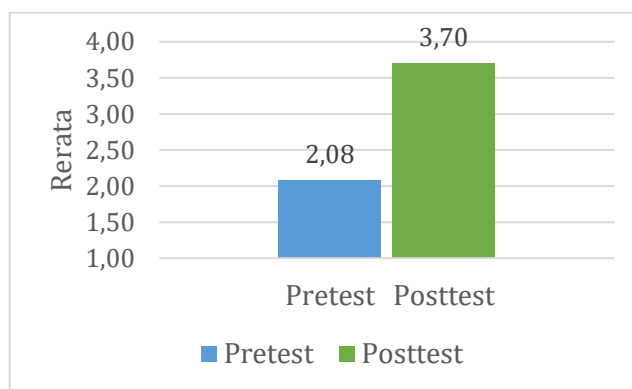
jika digabungkan menghasilkan rata-rata sebesar 3,72. Terdapat “Sangat Baik” dan “Tidak perlu revisi” pada mean 3,72. Penilaian kualitas, kriteria, dan validitas isi buku pedoman permainan tradisional dirangkum sebagai berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi

No.	Rentang Skor	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,68	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,73	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2.	Validitas Isi	3,72	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,71	Sangat Baik	Tidak Perlu revisi

Dari tabulasi temuan mengenai validitas buku pedoman ini terlihat jelas bahwa buku ini memenuhi standar dan menunjukkan karakteristik yang sesuai dengan karakteristiknya. Buku pedoman “Tidak perlu direvisi” dan kualitasnya sangat baik, terbukti dengan rata-rata skor 3,71 pada uji validitas buku.

Mengikuti prosedur validasinya, buku pedoman ini dibatasi untuk digunakan pada anak-anak berusia antara tujuh dan sembilan tahun. Seperti terlihat pada grafik terlampir, hasil percobaan pedoman mengalami peningkatan, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang dicapai antara *pretest* dan *posttes*



Gambar 3. Peningkatan Rerata Pretest ke Posttest

Berdasarkan grafik di atas, perolehan skor rata-rata pretest sebesar 2,08 dan perolehan skor *posttest* sebesar 3,70 (skala 1-4), maka presentase kenaikannya sebesar 77,88%. Dilakukan ujicoba secara terbatas untuk mendapatkan hasil pengaruh dari

penerapan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter keadilan. Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan uji normalitas distribusi data. Berikut merupakan tabulasi output statistik uji normalitas.

Tabel 7. Output Statistik Uji Normalitas Penyebaran Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilkest	Pretest	0,846	0,087	Normal
	Posttest	0,884	0,208	Normal

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa distribusi data dapat dianggap normal, dengan nilai $W(8) = 0,846$ dan $p = 0,087$ ($p > 0,05$) untuk pretest, serta nilai $W(8) = 0,884$ dan $p = 0,208$ ($p > 0,05$) untuk posttest. Karenanya,

dapat disimpulkan bahwa distribusi data telah memenuhi syarat normalitas. Setelah itu, metode statistik parametrik akan digunakan untuk menjalankan uji statistik menggunakan paired samples t-test.

Tabel 8. Output Statistik untuk Pemeriksaan Signifikansi

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	9,259	0,000	Signifikan

Perbedaannya cukup besar, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan *paired samples t-test* menunjukkan $t(7) = 9,259$, $p = 0,000$ ($p <$

$0,05$) H_0 . Oleh karena itu, penggunaan buku pedoman permainan tradisional berdampak pada rasa keadilan anak (7–9 tahun).

Tabel 9. Kriteria Efek Intervensi

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

Tabulasi kriteria (Ayundasari et al, 2021) menunjukkan kriteria untuk memperkirakan besarnya pengaruh (*effect size*). Hasil koefisien korelasi (r) *Pearson* sebesar 0,961 artinya terdapat pengaruh yang signifikan atau setara dengan 92,45%. Anak-anak berusia antara 7 dan 9 tahun memiliki rasa

keadilan yang lebih besar ketika mereka berpartisipasi dalam uji cba buku pedoman permainan tradisional. *N-Gain Score* yang diperoleh ditampilkan pada temuan penelitian *N-Gain Score* 72,6394% atau 72,68% yang termasuk dalam evektivitas “Tinggi”.

Tabel 10. Hasil Analisis N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	N-gain score (%)	Kategori
Pretest	2,0870	1-4	72,63	Tinggi
Posttest	3,7020			

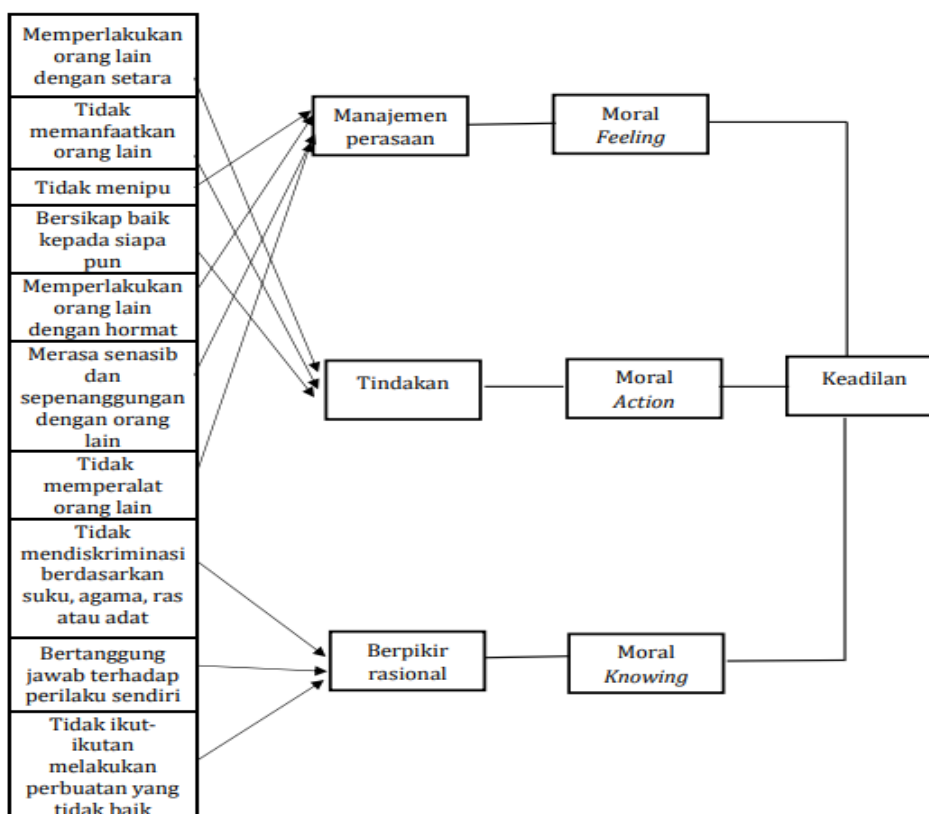
Pembahasan

Peneliti telah merancang dan mengembangkann buku pedoman permainan tradisional sebagai sarana untuk menumbuhkan karakter keadilan pada anak-anak berusia 7 hingga 9 tahun. Proses pengembangan buku pedoman permainan tradisional menggunakan pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Tahapan awal melibatkan analisis kebutuhan guna menentukan perbedaan antara model pembelajaran yang sedang berlangsung dan

model pembelajaran yang diinginkan. Sepuluh guru yang telah bersertifikasi dari lima daerah berbeda turut serta dalam melaksanakan analisis kebutuhan. Setelah mengidentifikasi kesenjangan, peneliti kemudian mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan. Pemilihan permainan tradisional diarahkan oleh kesesuaian dengan lingkungan bermain anak-anak. Selain itu, studi sebelumnya telah

menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi untuk berkontribusi dalam pembentukan karakter pada anak. Maka dari itu, peneliti memilih untuk mengembangkan

buku pedoman permainan tradisional dengan mengacu pada indikator pembelajaran yang efektif.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik Karakter Keadilan

Buku pedoman yang telah dirancang dan dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi guna mengumpulkan masukan dari validator dan menilai kualitas produk. Seluruh hasil validasi dari lima guru bersertifikasi, dua praktisi budaya, dan tiga dosen dari berbagai latar belakang memperoleh skor rerata 3,71. Dengan menggunakan tabel konversi data kuantitatif menjadi kualitatif, skor 3,71 dapat dianggap sebagai kategori "Sangat baik" dan mendapatkan rekomendasi "Tidak perlu revisi". Dengan demikian dapat dilakukan implementasi buku pedoman karena hasil validasi menunjukkan bahwa kualitas buku pedoman sudah baik.

Delapan partisipan terlibat dalam penelitian ini, terdiri dari empat anak laki-laki dan empat anak perempuan dengan usia berkisar antara 7 hingga 9 tahun. Sebelum kelima permainan dimainkan dilakukan

pretest sebagai penilaian awal dan setelah kelima permainan selesai dimainkan dilakukan posttest sebagai penilaian akhir. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, ditemukan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 2,08, sementara nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 3,70. Peningkatan tersebut mencapai persentase sebesar 77,88%. Hasil uji statistik *Shapiro-Wilk test* menunjukkan rerata data pretest dengan $W(8) = 0,846$ dengan $p = 0,087$ ($p > 0,05$) sedangkan data *posttest* memiliki rerata $W(8) = 0,884$ dengan $p = 0,208$ ($p > 0,05$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan bahwa kedua set data memiliki distribusi yang bersifat normal. Selanjutnya, data dari uji signifikansi *paired samples t-test* mengindikasikan bahwa skor rata-rata *posttest* ($M = 3,5000$, $SE = 0,05976$) secara signifikan lebih besar daripada skor rata-rata

pretest ($M = 2,1250$, $SE = 0,14485$). Selisih ini terbukti signifikan, menunjukkan nilai $t(7) = 9,259$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Sehubungan dengan itu, H_{null} ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*. Meskipun demikian, perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan belum sepenuhnya mengindikasikan bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter keadilan memiliki pengaruh yang nyata. Dengan demikian, diperlukan uji besar pengaruh (*effect size*) untuk memberhentikan gambaran yang lebih menyeluruh. Uji besar pengaruh dalam penelitian ini memperlihatkan koefisien korelasi r sebesar 0,961, yang dapat

dikategorikan sebagai efek besar dan mencapai tingkat pengaruh sebesar 92,45%.

Buku pedoman tersebut cukup efektif dalam menumbuhkan karakter keadilan anak, ditunjukkan dengan data *posttest* penelitian sebesar 3,70. Meskipun begitu, informasi tersebut belum menunjukkan bukti konkret terkait tingkat efektivitas buku pedoman permainan tradisional. Guna menilai efektivitas buku pedoman permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter keadilan pada anak usia 7-9 tahun, peneliti melaksanakan analisis uji *N-gain score*. Dari hasil analisis uji *N-gain score*, didapatkan persentase skor sebesar 92,45%, yang dapat efektivitas "Tinggi".



Gambar 5. Bagan Proses berpikir Dialektik dalam pengembangan Buku Permainan Tradisional

Simpulan

Kesimpulan hasil riset yang bersumber dari riset yang sudah dilaksanakan.

1. Buku pedoman permainan tradisional ini dirancang dengan tujuan untuk menumbuhkan karakter keadilan pada anak usia 7-9 tahun, dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Tahap *Analyze* digunakan untuk menemukan gap antara teori tentang karakter keadilan dan praktek nyata pembelajaran di beberapa SD. Tahap *Design* digunakan untuk merancang blueprint buku pedoman permainan tradisional. Tahap *Develop* digunakan untuk membuat dan memvalidasi modul

melalui *expert judgement*. Tahap *Implement* digunakan untuk mengujicobakan buku pedoman secara terbatas dengan melibatkan 8 anak usia 7-9 tahun yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Tahap *Evaluate* digunakan untuk melakukan evaluasi formatif dan sumatif serta memperbaiki modul untuk tahap final.

2. Kualitas buku pedoman permainan tradisional yang dirancang untuk menumbuhkan karakter keadilan pada anak berusia 7-9 tahun dinilai "Sangat baik". Hasil uji validitas permukaan menunjukkan skor sebesar 3,68 yang masuk dalam kategori kategori "Sangat

baik” untuk aspek keterbacaan, kelengkapan dan karakteristik buku pedoman. Skor 3,37 yang diperoleh dari uji validitas isi menunjukkan kategori “Sangat baik”. Rerata total hasil validasi oleh sepuluh validator melalui *expert judgement* menunjukkan kualitas “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

3. Penerapan buku pedoman permainan tradisional telah memberikan pengaruh terhadap karakter keadilan anak-anak berusia 7 hingga 9 tahun. Hasil uji signifikansi menggunakan *paired samples t test* menunjukkan bahwa skor rerata posttest ($M = 3,5000, SE = 0,05976$) secara

signifikan lebih tinggi dibandingkan skor rerata pretest ($M = 2,1250, SE = 0,14485$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(7) = 9,259, p = 0,000 (p < 0,05)$. Oleh karena itu, H_{null} ditolak, menunjukkan bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter keadilan. Besarnya pengaruh tersebut mencapai $r = 0,96$ yang termasuk dalam kategori efek besar atau setara dengan pengaruh sebesar 92,45%. Selain itu, efektivitas penerapan buku pedoman ini dibuktikan dengan nilai *N-gain score* sebesar 72,63% yang mengindikasikan tingkat efektivitas “Tinggi”.

Daftar Rujukan

1. Agus, C., Saktimulya, S. R., Dwiwarso, P., Widodo, B., Rochmiyati, S., & Darmowiyono, M. (2021). Revitalization of local traditional culture for sustainable development of national character building in Indonesia. *Innovations and Traditions for Sustainable Development*, 347-369.
2. 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: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8 (2), 237-251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>.
3. Ayundasari, L., Nafi'ah, U., Jauhari, N., & Utari, S. D. (2021, May). SHEM (Society, Humanity, Equality, Morality): A New Perspective in Learning History. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 747, No. 1, p. 012054). IOP Publishing. <http://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012054>
4. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
5. Febrianty, C. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Traditional games and their contribution to the respectful character in children. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 157-171. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v7i2.12433.g7775>.
6. Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak. *Jurnal Education and development*, 9(4), 226-234. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3108>.
7. Kasih, D. P. D., Dharmawan, N. K. S., Dewi, A. A. I. A. A., Widiatedja, I. G. N. P., Santosa, A. A. G. D. H., & Samsithawrati, P. A. (2023, January). Enhancing Protection for Balinese Traditional Cultural Expression: A Government and Academician Cooperation Approaches. In *3rd International Conference on Business Law and Local Wisdom in Tourism (ICBLT 2022)* (pp. 226-234). Atlantis Press.
8. Kurniawan, D. A., Kiska, N. D., & Damayanti, L. (2022). Teaching Primary School Students through Local Cultural Games for Improving Positive Characters.

- International Journal of Instruction, 15(3), 1047-1078.
9. Mulyasa. (2016). *Manajemen pendidikan karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
 10. Novita, L., Hastuti, D., & Herawati, T. (2015). Pengaruh iklim keluarga dan keteladanan orang tua terhadap karakter remaja perdesaan. *Jurnal pendidikan karakter*, 6(2).
 11. 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. <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8622>
 12. Permata, R. D., & Marlina, M. (2017). Pembuatan buku pedoman pengelolaan perpustakaan sekolah di SMA N 1 Painan. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 6(1), 343-353. <https://doi.org/10.24036/8406-0934>
 13. Prastiwi & Wisnu. (2018). *Pengaruh permainan tradisional pada kecerdasan emosi anak. Seminar Nasional mengungkap potensi peserta didik sebagai basis pengembnagn pendidikan karakter* (p. 34). Jember: Unmuh Jember.
 14. Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti. I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk memperkuat hati nurani anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v4i1.37566>
 15. 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: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 207-218.
 16. Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV ALFABETA.
 17. Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal pendidikan karakter*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
 18. Widoyoko, E. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
 19. 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. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>