

Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Karakter Keadilan Anak Usia 10-12 Tahun

Scholastica Irene Ratri Primativa¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2} Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

* scholasticaireneratri@gmail.com

Abstract

Penelitian ini berakar dari tingkat keadilan yang rendah pada anak sebagai latar belakangnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah buku pedoman permainan tradisional yang dirancang untuk meningkatkan karakter keadilan pada anak-anak yang berusia antara 10 hingga 12 tahun. Penelitian ini dijalankan dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan Research dan Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). Dalam penelitian ini, sepuluh guru yang telah memperoleh sertifikasi sebagai guru profesional terlibat dalam analisis kebutuhan, sementara sepuluh validator dengan latar belakang yang beragam serta delapan anak ikut serta dalam penerapan buku pedoman permainan tradisional. Instrumen yang digunakan untuk analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka. Kemudian untuk mengetahui kualitas buku pedoman permainan tradisional digunakan alat instrumen berupa lembar validasi yang diberikan kepada sepuluh ahli dari berbagai latar belakang. Validasi ini meliputi: isi buku, kualitasnya, dan kriteria buku. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Buku pedoman permainan tradisional yang bertujuan untuk mengembangkan karakter keadilan pada anak-anak berusia 10-12 tahun telah dibuat menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate), 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional dinilai "Sangat baik" dengan skor 3,75 dan saran "Tidak perlu revisi", 3) Hasil uji signifikansi, $t(7) = 17,648$; $p < 0,05$ menunjukkan bahwa buku pedoman permainan tradisional berpengaruh besar terhadap perkembangan karakter keadilan anak. Dampak intervensi buku pedoman permainan ini mampu mencapai nilai $r = 0,98$ atau 97,80% dan tergolong "efek besar". Hal ini menunjukkan bahwa hingga 97,80% perubahan karakter keadilan anak dapat dijelaskan oleh buku pedoman permainan tradisional. Tingkat efektifitasnya ditentukan dengan menggunakan uji N-Gain Score yang menghasilkan skor 87,53% yang termasuk dalam kelompok efektivitas "Tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa buku pedoman permainan tradisional telah berhasil secara efektif dalam meningkatkan karakter keadilan anak.

Keywords: *Buku Pedoman; Permainan Tradisional; Karakter Keadilan; Proses Berpikir Dialektik; Anak Usia 10-12 Tahun*

Pendahuluan

Pendidikan karakter didefinisikan sebagai proses pengembangan kemampuan siswa untuk berperilaku baik, yang dapat diamati melalui peningkatan berbagai kemampuan yang pada akhirnya akan membentuk individu sebagai makhluk hidup yang memiliki nilai-nilai keagamaan dan siap untuk mengemban tanggung jawab sebagai pemimpin (Triatna et al., 2013). Namun pendidikan karakter semakin terkikis seiring berjalannya waktu. Terbukti bahwa banyak sekolah hanya berfokus pada pendidikan akademik dan mengabaikan pendidikan karakter yang seharusnya juga diajarkan. Keadilan adalah sebuah karakter yang mendorong individu untuk

<https://doi.org/10.30605/jsqp.6.3.2023.3085>

memiliki pemikiran terbuka, bersikap jujur, dan bertindak dengan integritas. Karakter ini perlu diupayakan dan diterapkan oleh anak-anak dalam situasi kehidupan sehari-hari (Borba, 2008). Jika keangkuhan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, keadilan akan semakin luntur. Orang-orang akan belajar dari sini bahwa kesuksesan diukur dari kekayaan dan ketenaran, bahwa kemenangan itu penting, dan keserakahan mendapat pujian.

Berdasarkan data dari PECED Programme for International Student Assessment (PISA) (UNICEF, 2020), 41% siswa di Indonesia melaporkan pernah mengalami perundungan setidaknya sebulan sekali. Siswa sekolah dasar adalah jenjang yang paling sering mengalami perundungan, menurut data yang dikumpulkan oleh Komisi Pendidikan Anak Indonesia (KPAI). Permasalahan perundungan semakin merambah ke dunia maya. Peserta didik yang banyak beraktivitas menggunakan gawai lebih rentan mengalami perundungan secara langsung maupun secara online (KPAI, 2021). Keberhasilan yang dianggap sebagai harta dan popularitas, kemenangan yang dianggap sangat penting bagi anak, dan keserakahan untuk memperoleh apresiasi dapat menjadi penyebab perundungan ini. Dalam upaya meningkatkan karakter keadilan, perlu adanya pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran dapat dianggap efektif ketika tidak sekedar berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memberi prioritas pada metode pembelajaran yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan, ketelitian, intelligence, serta memberikan peluang untuk menghasilkan perubahan dalam aspek psikomotorik dan perilaku kognitif anak. Dalam konteks ini, pembelajaran yang efektif dikatakan berhasil apabila dapat menciptakan peluang bagi anak-anak untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari (Yusuf, 2017). Prinsip-prinsip pembelajaran efektif, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, fun, concrete operations, critical thinking, creativity, communication, collaboration, multicultural, dan fairness. Jika permainan tradisional diciptakan dengan mempertimbangkan 10 indikator tersebut, maka dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang efektif.

Pada fase awal masa anak-anak, permainan merupakan salah satu kegiatan sosial yang mendominasi. Ini adalah cara penting bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka, mengembangkan kompetensi sosial, belajar aturan, serta mengasah keterampilan motorik mereka. Selain itu, permainan juga dapat menjadi sarana yang baik untuk pembelajaran dan pengembangan karakter anak-anak (Desmita, 2013). Bagi anak-anak, permainan tradisional dapat diberikan sebagai alternatif yang mengajarkan prinsip-prinsip seperti pemecahan masalah, pendidikan jasmani, dan nilai-nilai sosial. Permainan tradisional memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar sambil berinteraksi dengan teman-teman mereka, mengembangkan keterampilan motorik, dan memahami konsep-konsep sosial yang penting dalam pembentukan kepribadian mereka (Suprayitno, 2014). Model pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan melalui pengembangan permainan tradisional dengan mengikuti enam langkah pembuatan permainan tersebut. Tindakan ini mencakup memilih informasi, mengajukan pertanyaan, terlibat dalam permainan, pemberian poin, menilai pengetahuan sebelumnya, dan mengambil kesimpulan. Dengan pendekatan ini, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Sugur et al., 2002).

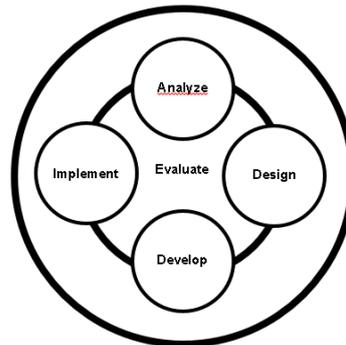
Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai sifat, termasuk empati, toleransi, kasih sayang, keadilan, dan hati nurani (Kirana et al., 2021; Sanggita et al., 2022; Handoko et al., 2022). Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan tradisional berdampak pada perkembangan anak dalam berbagai kecakapan, yaitu psikomotorik, gerak dasar, keterampilan sosial, dan kognitif (Ismoko, 2018; Kusumawati, 2017; Rut, et al, 2020; Pertiwi et al., 2018). Penelitian lain juga telah dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan karakter keadilan dengan melalui berbagai model pembelajaran, seperti mendongeng, media gambar, pengamalan pancasila, dan pembiasaan di sekolah (Krisphianti et al., 2016; Anggraini, et al, 2019). Selain itu, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa karakter keadilan memiliki pengaruh terhadap sikap anak, yaitu sikap anti korupsi, anti bullying, perilaku prososial, dan akhlak mulia (Iriani, et al, 2020; Bashori, 2017; Raharjo, 2010). Pendidikan karakter juga bisa ditingkatkan melalui program literasi yang menggunakan pendekatan Montessori. Kegiatan literasi dengan pendekatan Montessori ini dapat mempengaruhi karakter rasa ingin tahu dan integritas pada anak usia tujuh tahun (Nugrahanta et al., 2023; Nugrahanta et al., 2022).

Penelitian terdahulu fokus pada peningkatan karakter keadilan, hanya saja masih banyak yang menggunakan pendidikan formal. Beberapa penelitian sebelumnya telah memasukkan permainan tradisional dan aspek lain dari budaya Indonesia untuk meningkatkan karakter keadilan, tetapi jumlahnya belum banyak. Penelitian ini menggunakan proses berpikir dialektik sehingga berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya (Amania et al., 2021; Wijayanti et al., 2021). Proses dialektik adalah suatu proses yang melibatkan dialog antara berbagai gagasan untuk menemukan gagasan-gagasan baru. Dalam proses ini, gagasan-gagasan dapat bertentangan satu sama lain, namun dari konflik tersebut, seringkali muncul gagasan-gagasan baru dengan tingkat pemahaman atau kompleksitas yang lebih tinggi (Fajarwati et al., 2021; Murdaningrum et al., 2021). Proses ini memungkinkan perkembangan pemikiran dan pemahaman yang lebih mendalam melalui interaksi dan dialog antara ide-ide yang berbeda (Dybicz et al., 2011; Reuten, 2017; Kusumawardani, 2021).

Penelitian ini dibatasi pada produksi Buku permainan tradisional dengan tujuan meningkatkan karakter keadilan untuk anak-anak berusia 10-12 tahun. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) mengembangkan Buku permainan tradisional dengan tujuan untuk meningkatkan karakter keadilan pada anak-anak berusia 10-12 tahun; 2) menilai kualitas Buku permainan tradisional dalam pengaruh terhadap karakter keadilan; dan 3) mengevaluasi dampak dari penggunaan Buku permainan tradisional dalam meningkatkan karakter keadilan pada anak-anak berusia 10-12 tahun (Dwiputri, et al, 2021; Izzah, 2019). Kebaruan penelitian ini terdapat pada proses berpikir dialektik yang digunakan untuk menemukan gagasan-gagasan baru dari diskusi yang dilakukan dengan menggunakan gagasan-gagasan yang sudah ada. Proses berpikir ini memungkinkan terciptanya gagasan baru karena pada saat diskusi mungkin saja terjadi pertentangan antara gagasan satu dengan gagasan yang lain. Proses ini dapat menciptakan gagasan baru yang lebih kompleks melalui diskusi yang dilakukan berdasarkan ide-ide yang ada (Putri et al., 2021).

Metode

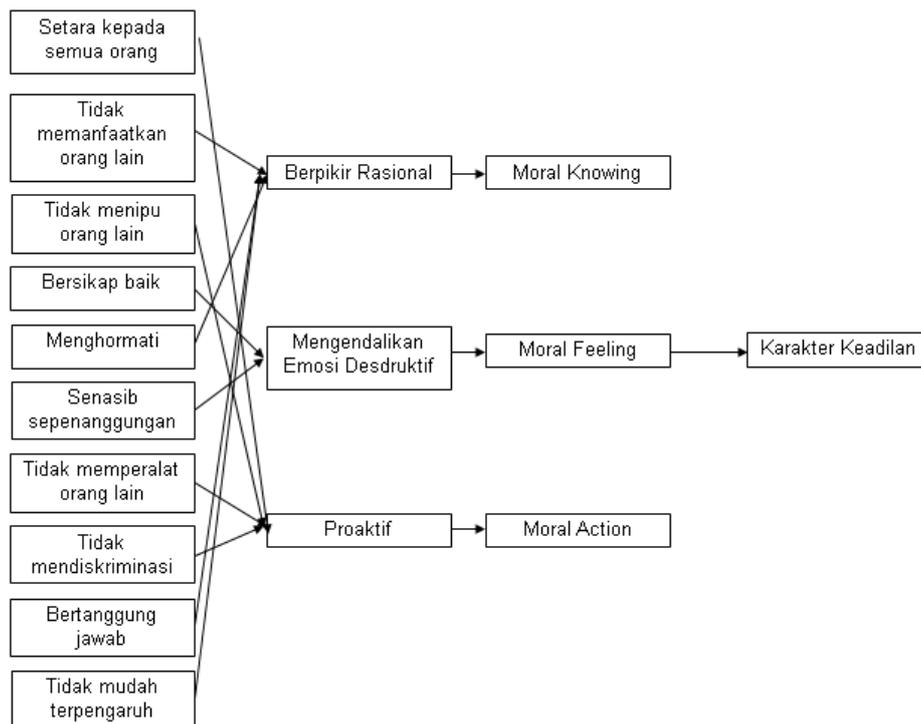
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan jenis ADDIE. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang diperhatikan, yaitu Buku Pedoman permainan tradisional sebagai variabel bebas dan karakter keadilan sebagai variabel terikat. Pengujian terbatas dilakukan pada Buku Pedoman permainan tradisional ini di daerah Kedawung, Sragen, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini terdiri dari delapan anak, terdiri dari empat laki-laki dan empat perempuan dengan usia berkisar 10 sampai 12 tahun.



Gambar 2. Tahap-Tahap ADDIE

Pada tahap pertama penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apakah ada masalah pendidikan tentang karakter keadilan yang diinginkan dengan fakta yang terjadi. Pada langkah ini, sepuluh guru SD yang tersertifikasi profesional dari bermacam-macam daerah di Indonesia dilibatkan untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas tentang praktik pembelajaran guru. Design adalah tahap kedua. Tujuan tahap ini adalah untuk memberikan solusi pembelajaran yang tepat, yang dalam hal ini adalah Buku Pedoman permainan tradisional. Buku permainan ini merupakan hasil dari masalah analisis kebutuhan sebelumnya. Sepuluh kriteria membentuk struktur Buku permainan tradisional, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, critical thinking, creativity, communication, collaborate, multikultural, dan karakter keadilan.

Mengembangkan materi belajar, memvalidasi dan meninjau kembali isi Buku permainan tradisional, dan melakukan validasi untuk memastikan bahwa produk dapat diperbaiki sebelum diimplementasikan secara menyeluruh merupakan tujuan dari tahap ketiga atau Develop. Sepuluh validator, terdiri dari lima guru SD tersertifikasi, dua dosen seni, satu dosen media pembelajaran, satu dosen psikologi, dan satu ahli permainan tradisional menilai kelayakan Buku permainan ini. Implement adalah tahap keempat. Pada saat ini, uji coba Buku permainan terhadap subjek penelitian telah dilakukan. Penelitian ini hanya melibatkan delapan anak yang tinggal di Kedawung, Sragen, Jawa Tengah berusia antara 10-12 tahun. Buku permainan ini dianggap dapat mengatasi kesenjangan pembelajaran. Tujuan dari tahap Evaluasi adalah untuk menilai sejauh mana kualitas produk yang dikembangkan untuk meningkatkan karakter keadilan anak. Evaluasi ini melibatkan dua jenis penilaian, yaitu evaluasi formatif dan sumatif yang keduanya terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda yang digunakan dalam pretest sebelum permainan dimulai, dan posttest setelah permainan dimainkan. Soal-soal ini diberikan untuk memastikan bahwa karakter keadilan meningkat pada anak.



Gambar 1. Diagram Analisis Semantik

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode tes dan nontes. Indikator keadilan diberikan dalam metode ujian secara formatif dan sumatif. Sementara itu, metode non-tes menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka yang dibagikan kepada sepuluh pendidik untuk menganalisis kebutuhan. Metode analisis data pada fase analisis dan pengembangan menggunakan skala Likert (1-4). Untuk menganalisis data yang ada pada tahap evaluasi, IBM SPSS Statistics 26 for Windows digunakan untuk dua ekor dalam interval keyakinan 95%.

Hasil

Hasil penelitian ini memberikan penjelasan tentang hasil implementasi dari serangkaian pengembangan ADDIE. Berikut diuraikan penjelasan lebih rinci mengenai pengembangan jenis ADDIE. Tahap awal adalah Analyze yang dilakukan dengan analisis kebutuhan dengan kuesioner terbuka dan tertutup. Sepuluh guru sekolah dasar yang berasal dari berbagai wilayah Indonesia dan sudah tersertifikasi sebagai guru profesional telah mengisi kuesioner tersebut. Dengan menggunakan kuesioner tertutup, analisis kebutuhan menghasilkan skor rata-rata 1,74 (Skala 1-4) sehingga masuk dalam kategori “Sangat Kurang Baik”. Penyebabnya adalah kurangnya upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan karakter keadilan. Guru mengalami kendala pada sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk melakukan pembelajaran yang berfokus pada pendidikan karakter keadilan. Selain itu, belum terdapat Buku Pedoman yang secara khusus membahas mengenai karakter keadilan. Dengan alasan yang telah disebutkan, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan prinsip keadilan masih belum mencapai tingkat optimal dan kurang inovatif. Oleh karena itu, terdapat perbedaan antara harapan pengembangan karakter keadilan di sekolah dengan situasi sebenarnya. Oleh karena itu, Buku permainan tradisional diciptakan sebagai solusi untuk mengatasi ketidaksesuaian tersebut.

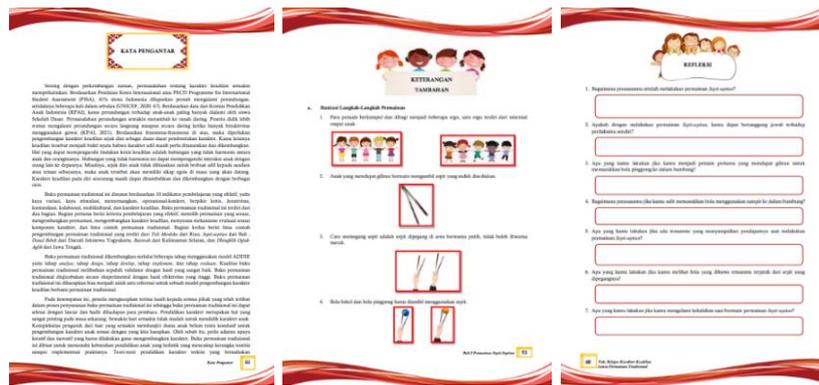
Langkah selanjutnya adalah Design, langkah ini dilakukan setelah mengidentifikasi kesenjangan yang telah diuraikan dalam tahap analisis. Produk saat ini sedang direncanakan sesuai dengan kriteria, yang terdiri dari beberapa bagian: 1) desain sampul Buku; 2) pendahuluan Buku yang memuat halaman hak cipta, International Standard Book Number (ISBN), kata pengantar, dan daftar isi; dan 3) isi Buku yang memuat pembahasan teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran efektif, seperti teori kinerja otak, teori konstruktivisme anak oleh Vygotsky dan Piaget, teori tentang keterampilan abad 21, dan teori karakter keadilan.

Di samping itu, ada juga teori-teori tambahan yang meliputi bagaimana memilih permainan yang cocok, strategi untuk mengembangkan permainan, metode untuk memupuk karakter keadilan, panduan untuk menyusun penilaian yang sesuai dengan perkembangan karakter, serta contoh-contoh lima permainan tradisional. Permainan yang dipilih adalah Tali Merdeka dari Riau, Sepit-sepitan dari Bali, Donal Bebek dari DIY, Batewah dari Kalimantan Selatan, dan Dhingklik Oglak-Aglik dari Jawa Tengah, dan 4) profil penulis, glosarium, indeks, daftar referensi, dan daftar lampiran disertakan di bagian akhir Buku. Selain itu Buku permainan ini mencakup lagu-lagu daerah yang diadaptasi serta pertanyaan-pertanyaan sebelum dan sesudah permainan dilakukan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berfungsi sebagai tolak ukur untuk meningkatkan karakter keadilan dalam permainan tradisional. Berikut beberapa kutipan yang diambil dari Buku permainan tradisional.



Gambar 3. Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Karakter Keadilan

Tahap selanjutnya adalah tahap Develop, pada tahap ini, produk yang telah direncanakan akan mengalami pengembangan sebagai upaya menanggulangi permasalahan yang telah diidentifikasi. Pengembangan produk dan verifikasi akan melibatkan penilaian dari para ahli. Buku permainan tradisional akan dikembangkan dengan merinci berbagai aspek, seperti pengantar yang menjelaskan asal-usul permainan, tujuan permainan, persyaratan yang harus diperhatikan sebelum memulai permainan, jumlah pemain, rentang usia pemain, serta peralatan dan bahan yang diperlukan untuk melaksanakan permainan tersebut. Petunjuk permainan yang detail, soal refleksi, dan soal latihan yang telah dibuat berdasarkan 10 indikator karakter keadilan juga disertakan dalam Buku ini. Selain itu, terdapat lebih banyak informasi mengenai struktur permainan, grafik langkah-langkah permainan, mekanisme penilaian, dan lagu daerah yang dimodifikasi dan mengekspresikan karakter keadilan. Berikut adalah beberapa kutipan dari permainan tradisional yang dikembangkan.



Gambar 4. Pengantar, Langkah-langkah Permainan, dan Lembar Refleksi

Validasi Buku permainan tradisional dilakukan dengan menggunakan validitas permukaan dan validitas isi. Validasi ini melibatkan sepuluh validator yang terdiri dari lima guru SD tersertifikasi, dua dosen dari latar belakang seni, satu dosen dari latar belakang media pembelajaran, satu dosen dari latar belakang psikologi, dan satu praktisi permainan tradisional. Instrumen validasi yang digunakan dengan rentang 1-4, di mana nilai 1 “sangat tidak setuju”, nilai 2 “kurang setuju”, nilai 3 “setuju”, dan nilai 4 “sangat setuju”. Dalam rangka melakukan validasi permukaan, terdapat dua aspek yang diuji, yaitu validitas kriteria Buku dan validitas karakteristik Buku. Validitas kriteria Buku dan karakteristik Buku bertujuan untuk menilai sejauh mana Buku permainan telah memenuhi indikator-indikator yang terdapat dalam kriteria dan karakteristik Buku. Berikut ini adalah hasil validasi kriteria Buku permainan tradisional.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Permukaan 1

Indikator	Validator (skala 1-4)										Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A. Keterbacaan											
Sistematika	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,90
Tata Tulis	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,70
Bahasa	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,70
Struktur Kalimat	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,60
Tanda Baca	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,70
B. Kelengkapan											
Cover Buku	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,70
Isi	4,00	3,66	3,66	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,33	3,77
Ilustrasi	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,50
Rerata	4,00	3,96	3,46	3,75	3,88	3,63	3,88	3,25	3,63	3,54	3,70

Terlihat jelas dari tabel uji validitas permukaan bahwa indikator keterbacaan sistematika memperoleh skor tertinggi 3,90 dari pengujian tersebut. Sebaliknya, indikator ilustrasi memiliki skor terendah 3,50. Rata-rata keseluruhan hasil uji validitas permukaan 1 adalah 3,70 yang menunjukkan klasifikasi “sangat baik” dan saran “Tidak perlu revisi”.

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke 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

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas permukaan 2, yang bertujuan untuk melihat apakah kualitas Buku sesuai dengan karakteristik Buku Pedoman. Temuan uji validitas permukaan 2 dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Permukaan 2

Indikator	Validator (skala 1-4)										Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<i>Self Instructional</i>	4,00	3,83	3,16	3,66	4,00	3,83	4,00	3,66	3,66	3,83	3,76
<i>Self Contained</i>	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,90
<i>Stand Alone</i>	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,40
Adaptif	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,80
<i>User Friendly</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Rerata	4,00	3,97	3,23	3,73	4,00	3,77	4,00	3,53	3,73	3,77	3,77

Dari hasil uji validitas permukaan 2 terlihat jelas bahwa indikator user friendly mempunyai skor rata-rata tertinggi 4,00 di antara kelimanya. Dengan skor rata-rata 3,40 indikator stand alone memiliki skor keseluruhan terendah. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,77 menempatkannya pada kategori “Sangat baik” dan “Tidak perlu revisi” sebagai sarannya. Identifikasi validitas isi kemudian dilakukan untuk memastikan kualitas isi Buku Pedoman yang telah disesuaikan dengan 10 indikator pembelajaran yang efektif. Temuan uji validitas isi Buku permainan tradisional diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Isi

Indikator	Validator (skala 1-4)										Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kaya Variasi	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,80
Kaya Stimulasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Menyenangkan	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,70
Operasional konkret	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,90
Berpikir kritis	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,70
Kreativitas	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,80
Kreativitas	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,70
Komunikasi	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,70
Kolaborasi	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,80
Multikultural	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,80
Multikultural	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,60
Multikultural	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,60
Karakter keadilan	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,80
Karakter keadilan	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,80
Karakter keadilan	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,80
Rerata	4,00	3,93	3,13	3,87	3,87	4,00	4,00	3,27	3,73	3,87	3,77

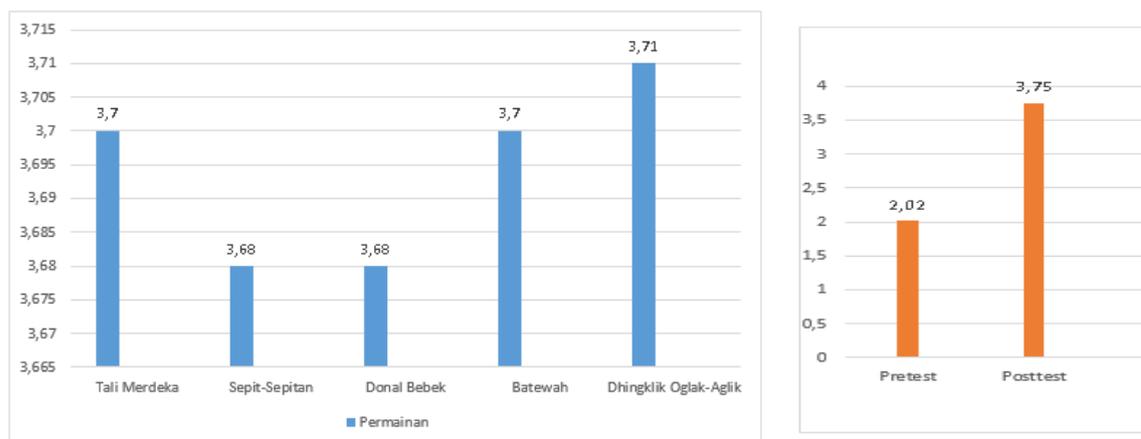
Berdasarkan tabel hasil uji validitas isi, dapat disimpulkan bahwa indikator kaya stimulasi memperoleh skor tertinggi yaitu 4,00. Sedangkan indikator multikultural mendapatkan skor terendah yaitu 3,60. Rerata total dari hasil uji validitas isi adalah 3,77 dengan kategori “Sangat baik” dan mendapat rekomendasi “Tidak perlu revisi” Skor hasil uji validitas isi dan validitas permukaan diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Resume Hasil Validasi Melalui Expert Judgement

No.	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,70	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,77	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,77	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata Total		3,75	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Tabel di atas memperlihatkan bahwa hasil validasi melalui expert judgement memperoleh rerata skor 3,75 yang tergolong “Sangat baik” serta mendapat rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa Buku permainan tradisional yang telah dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan karakter keadilan telah memenuhi dengan baik indikator-indikator yang terdapat dalam kriteria Buku Pedoman, karakteristik Buku Pedoman, serta prinsip pembelajaran efektif yang sesuai dengan teori pendidikan. Tahap selanjutnya adalah tahap Implement, tahap ini adalah tahap uji coba Buku permainan tradisional yang dilakukan secara terbatas kepada delapan anak yang terdiri dari empat anak laki-laki dan empat anak perempuan. Mereka memiliki usia yang beragam, mulai dari usia 10 sampai 12 tahun. Eksperimen ini dilakukan di wilayah Kedawung, Sragen, Jawa Tengah. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini melibatkan penyusunan langkah-langkah permainan, penentuan jadwal pelaksanaan permainan, persiapan anak-anak yang akan berpartisipasi, memberikan instruksi kepada anak-anak tentang proses permainan, serta memberi tahu mereka untuk siap berpartisipasi dalam permainan. Uji coba permainan tradisional ini dilakukan satu kali pada setiap permainan yang dijalankan.

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap evaluate. Tahap ini memiliki tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan Buku permainan tradisional terhadap karakter keadilan anak usia 10-12 tahun. Anak-anak menjalani sesi pengerjaan soal formatif setiap kali permainan tradisional selesai dilaksanakan. Mereka diminta untuk menjawab sepuluh pertanyaan pilihan ganda yang dirancang berdasarkan sepuluh indikator karakter keadilan.



Gambar 5. Diagram Peningkatan Evaluasi Formatif dan Sumatif

Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah sebesar 3,70. Perlu dicatat bahwa terjadi peningkatan dalam skor soal formatif setiap permainan dijalankan. Selanjutnya, perbaikan dalam hasil evaluasi secara keseluruhan dapat dilihat melalui grafik berikut ini.

Dari grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa skor pretest berada pada 2,02, sementara skor posttest mencapai 3,75, dengan rentang skor dari 1-4. Terjadi peningkatan sebesar 85,64% antara kedua skor tersebut. Rerata dari hasil pretest dan posttest ini akan digunakan sebagai data awal untuk mengidentifikasi normalitas data, menilai signifikansinya, mengukur besar pengaruh, serta mengevaluasi efektivitasnya. Untuk memverifikasi bahwa data yang tersedia sekarang terdistribusi secara normal, digunakan identifikasi normalitas data. Analisis Shapiro-Wilk test telah diterapkan pada data. Jika nilai $p > 0,05$ maka sebaran data dapat dikatakan normal. Temuan identifikasi terkait normalitas sebaran data adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,945	0,664	Normal
	Posttest	0,899	0,283	Normal

Rerata pretest $W(8) = 0,945$ dengan $p = 0,664$ ($p > 0,05$), sedangkan rerata posttest $W(8) = 0,899$ dengan $p = 0,283$ ($p > 0,05$), terlihat dari tabel. Dari data terlihat jelas bahwa kedua data memiliki distribusi normal. Uji paired samples t-test kemudian digunakan untuk melakukan analisis selanjutnya. Karena hanya memuat satu kelompok, maka penelitian ini menggunakan model pre-experimental dengan tipe the one group pretest-posttest design yang digunakan untuk mendeteksi signifikansi data pretest dan posttest (Cohen et al., 2007). Signifikansi hipotesis statistik H_{null} yang digunakan tidak hanya menggunakan skor rata-rata antara pretest dan posttest. Jika nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Tabel 7. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan Pretest dan Posttest

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	17,648	0,000	Signifikan

Temuan uji paired samples t-test menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest ($M = 3,7500$, $SE = 0,04629$) lebih tinggi dari rerata skor pretest ($M = 2,0250$, $SE = 0,10815$), seperti yang dapat disimpulkan dari tabel di atas. Tingkat signifikansi perbedaan ini adalah $t(7) = 17,648$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa H_{null} ditolak. Dengan kata lain, keadilan anak dipengaruhi oleh penggunaan Buku Pedoman permainan tradisional. Meskipun hasil-hasilnya patut diperhatikan, penting untuk diingat bahwa dampak Buku permainan tradisional terhadap keadilan tidak sepenuhnya dipahami hanya dengan melihat relevansinya saja. Oleh karena itu, untuk mengetahui besar pengaruh diperlukan percobaan effect size.

Tujuan uji coba effect size adalah menilai besarnya dampak suatu perlakuan dan relevansi relatifnya (Field, 2009). Pada penelitian ini koefisien korelasi Pearson r sebesar 0,98 atau 97,80% termasuk dalam kategori “efek besar”. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan Buku permainan tradisional memiliki dampak sebesar 97,80% pada perkembangan karakter keadilan anak. Namun, hasil tersebut belum memberikan gambaran yang cukup rinci tentang sejauh mana Buku permainan tradisional dapat efektif dalam meningkatkan karakter keadilan. Oleh karena itu, diperlukan uji N-Gain Score untuk lebih memahami pengaruh dari penerapan Buku permainan tradisional dalam meningkatkan karakter keadilan.

Gambaran yang lebih baik tentang bagaimana Buku permainan tradisional diterapkan dapat dilihat dari analisis N-Gain Score. Interval kepercayaan 95% digunakan untuk melakukan uji N-Gain Score ini. Temuan uji N-Gain Score dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Pretest	2,02	1-4	6,53065	87,5391	Tinggi
Posttest	3,75				

Berdasarkan tabel di atas, nilai yang diperoleh dari uji N-gain score adalah 87,53% yang tergolong dalam kategori memiliki efek “Tinggi”. Berdasarkan hasil refleksi kegiatan uji coba terbatas, anak-anak mengalami peningkatan karakter keadilan. Mereka menjadi lebih baik kepada orang lain, mau berbagi dengan saudaranya, dan tidak membedakan saudaranya di rumah. Orang tua merasa bahwa kegiatan ini sangat membantu anak dalam meningkatkan karakter keadilan. Permainan tradisional mengajarkan kepada anak agar mampu bertanggung jawab atas apa yang sudah mereka pilih, menghormati orang lain, bisa merasa senasib sepenanggungan dengan orang lain, tidak memanfaatkan orang lain demi kepentingan pribadi, tidak mudah terprofokasi oleh orang lain, dan tidak mendiskriminasi orang lain.

Pembahasan

Penelitian ini memanfaatkan analisis semantik untuk mengenali kata kunci berdasarkan berbagai makna yang terkait. Analisis semantik digunakan untuk menggali makna yang terdapat dalam unit bahasa dan menganalisis bagaimana makna-makna tersebut berhubungan satu sama lain (Scott, 2009). Dalam konteks ini, setiap indikator karakter keadilan dihubungkan dengan kelompok makna yang relevan, sesuai dengan konsep yang diusulkan oleh Lickona (2013). Berikut ini adalah hasil dari diagram analisis semantik. Berdasarkan diagram tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator-indikator karakter keadilan menurut kajian Peterson & Seligman (2004) dapat dikelompokkan menjadi tiga variabel utama, yaitu berpikir rasional, mengendalikan emosi destruktif, dan proaktif. Ketiga subvariabel ini kemudian terkait dengan tiga unsur utama karakter keadilan, yaitu dimensi rasa, cipta, dan karsa. Dalam sub variabel “berpikir rasional” dan komponen “moral knowing”, indikator seperti tidak egois, menghormati, bertanggung jawab, dan tidak mudah terpengaruh masuk dalam kategori ini. Sementara dalam sub variabel “mengendalikan emosi destruktif” dan komponen “moral feeling” indikator seperti bersikap baik dan bisa merasa senasib sepenanggungan dengan orang lain menjadi bagian dari kategori ini. Terakhir, dalam subvariabel “proaktif” dan komponen “moral action” indikator seperti memperlakukan orang lain dengan setara, tidak menipu, tidak memeralat orang lain, dan tidak mendiskriminasi masuk dalam kategori ini. Dengan demikian, pengelompokan indikator-indikator tersebut mengarah pada pemahaman karakter keadilan secara holistik yang mencakup berpikir rasional, mengendalikan emosi destruktif, dan sikap proaktif.

Cara pendekatan induktif yang digunakan dalam mengevaluasi dan membahas hasil penelitian dapat dibagi menjadi beberapa tahap, seperti berikut: 1) memetakan kata kunci utama setiap pernyataan; 2) menyusun topik-topik dengan jangkauan yang lebih luas dan global; 3) membagi pengelompokan topik menjadi tiga unsur karakter: cipta (pengetahuan), rasa

(perasaan), dan karsa (tindakan); 4) mengadopsi pendekatan intervensi yang terfokus pada satu karakter keadilan tertentu. Dengan pendekatan ini, analisis induktif akan membantu dalam memahami dan mendiskusikan hasil riset dengan lebih terinci dan mendalam, serta mengeksplorasi implikasi yang lebih luas terkait dengan karakter keadilan yang diteliti. Penelitian ini didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif, yang mencakup beragam aspek seperti keberagaman, stimulasi yang kuat, unsur kegembiraan, konsep operasional konkret, critical thinking skills, creativity, communication, collaboration, multicultural, dan fairness. Teori-teori pembelajaran yang meliputi teori pembelajaran berbasis otak, pengetahuan Piaget dan Vygotsky tentang perkembangan anak, gagasan tentang keterampilan abad ke-21, dan teori karakter keadilan adalah sumber dari konsep-konsep pembelajaran yang efektif.

Rentang usia subjek penelitian adalah 10-12 tahun, sesuai dengan tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Untuk mencapai pemahaman melalui kegiatan belajar, teori pembelajaran sosial Vygotsky mengedepankan kerjasama. Menurut teori Vygotsky, permainan tradisional yang dibuat untuk penelitian ini dimainkan dalam kelompok, sehingga memungkinkan anak-anak bekerja sama melalui aktivitas permainan untuk memahami karakter keadilan dan menumbuhkan rasa saling pengertian. Studi ini juga mengacu pada temuan World Economic Forum (2015), yang menunjukkan bahwa siswa harus memperoleh keterampilan lain seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kerja tim, dan karakter untuk mengimbangi perkembangan pengetahuan yang semakin kompleks dan pesat dari informasi dan teknologi di abad ke-21. Hal ini menegaskan pentingnya mengembangkan karakter seperti yang diajukan dalam penelitian ini, yang dapat membantu anak-anak menghadapi tuntutan zaman modern dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan abad ke-21.

Indikator kaya variasi dalam Buku Pedoman permainan tradisional ditunjukkan melalui berbagai aspek, termasuk: 1) pemilihan contoh permainan tradisional yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia, menunjukkan keberagaman geografis dan budaya; 2) penggunaan lagu daerah yang berbeda-beda, mencerminkan keberagaman musik dan seni budaya; 3) pengerjaan soal-soal yang berkaitan dengan karakter keadilan, memberikan variasi dalam pemahaman dan refleksi karakter tersebut; 4) pengisian lembar refleksi yang memungkinkan anak-anak untuk mencerminkan pemahaman mereka tentang karakter keadilan; 5) aktivitas mendengarkan dan memperhatikan instruksi yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar; dan 6) aktivitas bermain yang mencakup beragam permainan tradisional, memberikan variasi dalam interaksi dan pengalaman belajar. Indikator kaya stimulasi ditunjukkan dengan melibatkan panca indera anak selama proses pembelajaran, termasuk melihat, mendengar, berbicara, dan melakukan permainan. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan serta memungkinkan anak-anak untuk merasakan pengalaman belajar secara holistik.

Indikator operasional konkret dalam penelitian ini dapat diamati melalui beberapa aspek, termasuk peralatan yang digunakan selama implementasi permainan yang mencerminkan pendekatan konkret dalam proses pembelajaran serta lingkungan yang tercipta selama implementasi permainan yang dapat mencerminkan interaksi dan pengalaman konkret anak-anak dalam permainan tersebut. Indikator berpikir kritis tercermin dalam beberapa aspek, yaitu

pengerjaan soal-soal formatif, pretest, dan posttest yang berbentuk pilihan ganda yang mengharuskan anak-anak untuk berpikir kritis dalam memilih jawaban yang benar serta keterlibatan seluruh anak yang terlibat dalam implementasi permainan tradisional dalam proses pengerjaan soal-soal yang mencerminkan keterlibatan kognitif mereka dalam penilaian karakter keadilan (Handoko et al., 2022; Putri et al., 2021). Indikator kreativitas tercermin dalam beberapa aspek (Kusumawardani, 2021), yaitu strategi yang diadopsi oleh anak-anak ketika mereka mengeksekusi permainan, menunjukkan aspek kreativitas dalam pemecahan masalah dan improvisasi serta pengisian lembar refleksi melalui gambar yang mereka buat yang memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan pemikiran dan ide-ide mereka secara kreatif (Sanggita et al., 2022; Amania et al., 2021; Raharjo, 2010). Semua indikator ini membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan holistic bagi anak-anak yang terlibat dalam implementasi permainan tradisional.

Indikator komunikasi tercermin dalam beberapa aspek, termasuk: 1) ketika anak-anak bernyanyi lagu daerah bersama yang mencerminkan aktivitas komunikasi dalam bentuk music dan seni; 2) ketika anak-anak menyampaikan pesan dan makna permainan satu sama lain yang merupakan aspek penting dari komunikasi dalam konteks permainan; dan 3) ketika anak-anak mendengarkan instruksi permainan, menunjukkan kemampuan mereka untuk menerima dan memahami informasi melalui komunikasi. Indikator kolaborasi tercermin dalam kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Anak-anak perlu berkolaborasi, berinteraksi, dan bekerja sama dalam kelompok untuk berhasil dalam permainan. Indikator multikultural tercermin dalam berbagai aspek, termasuk: 1) pemilihan contoh permainan tradisional yang berasal dari lima daerah yang berbeda di Indonesia yang mencerminkan keanekaragaman budaya di Indonesia, permainan tersebut adalah Tali Merdeka dari Riau, Sepit-sepitan dari Bali, Donal Bebek dari Daerah Istimewa Yogyakarta, Batewah dari Kalimantan Selatan, dan Dhingklik Oglak-Aglik dari Jawa Tengah; 2) penggunaan lagu-lagu daerah dari masing-masing permainan yang memperkaya pengalaman anak-anak dengan beragam aspek musik dan seni budaya; dan 3) menyediakan contoh permainan dari berbagai daerah, memberikan anak-anak kesempatan untuk mengenal dan menghargai keberagaman budaya di Indonesia. Semua indikator ini mendukung pengalaman pembelajaran yang berfokus pada komunikasi, kolaborasi, dan pemahaman multicultural (Rut et al., 2020; Pertiwi et al., 2018; Wijayanti et al., 2021).

Indikator karakter keadilan tercermin dalam berbagai aspek, termasuk: 1) pengisian pretest dan posttest yang mencerminkan pemahaman karakter keadilan sebelum dan setelah implementasi permainan tradisional; 2) pengisian lembar refleksi yang memungkinkan anak-anak untuk merenungkan dan mengungkapkan pemikiran mereka tentang karakter keadilan; dan 3) kegiatan bermain yang mencakup interaksi dan perilaku anak-anak selama permainan yang juga mencerminkan karakter keadilan mereka. Indikator-indikator karakter keadilan termasuk: 1) menganggap orang lain sepadan; 2) tidak individualis; 3) tidak membohongi orang lain; 4) sopan, 5) menghargai orang lain; 6) senasib sepenanggungan; 7) tidak memanfaatkan orang lain; 8) tidak mendiskriminasi berdasarkan SARA; 9) bertanggung jawab; dan 10) tidak mudah terpengaruh hal-hal buruk. Semua indikator ini digunakan untuk mengukur perubahan karakter keadilan pada anak-anak setelah mengikuti implementasi tradisional.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai sifat, termasuk empati, pengendalian diri, toleransi, kasih sayang, keadilan, dan hati nurani (Fajarwati et al., 2021; Murdaningrum et al., 2021; Kirana et al., 2021). Penelitian-penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa permainan tradisional dapat memengaruhi perkembangan anak dalam berbagai kemampuan, yaitu psikomotorik, gerak dasar, keterampilan sosial, dan kognitif (Ismoko, 2018; Kusumawati, 2017). Beberapa penelitian juga telah dilakukan untuk meningkatkan karakter keadilan melalui berbagai model pembelajaran, seperti mendongeng, media gambar, pengamalan pancasila, dan pembiasaan di sekolah (Krisphianti et al., 2016; Anggraini et al., 2019; Dwiputri et al., 2021). Selain itu, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa karakter keadilan memiliki pengaruh terhadap sikap anak, yaitu sikap anti korupsi, anti bullying, perilaku prososial, dan akhlak mulia (Izzah, 2019; Iriani et al., 2020; Bashori, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki kemampuan untuk membangun karakter anak.

Metodologi berpikir dialektik digunakan untuk menghasilkan Buku Pedoman. Metodologi ini diterapkan untuk menghasilkan ide-ide atau perspektif baru yang selanjutnya ditawarkan sebagai Buku Pedoman pendidikan karakter. Proses berpikir dialektik merupakan proses interaktif yang berulang-ulang, di mana gagasan-gagasan baru ditemukan melalui dialog antara berbagai sudut pandang yang mungkin terlihat kontradiktif. Proses ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam atau pandangan yang lebih tinggi terhadap suatu konsep (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Buku Pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap karakter keadilan anak. Hasil uji N-Gain Score menunjukkan bahwa penerapan Buku Pedoman permainan tradisional berdampak positif pada karakter keadilan anak dengan tingkat efektivitas “Tinggi”. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Buku Pedoman permainan tradisional yang bertujuan untuk mengembangkan karakter keadilan pada anak-anak berusia 10-12 tahun telah dibuat menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate), 2) Kualitas Buku Pedoman permainan tradisional dinilai “Sangat baik: dengan skor 3,75 dan saran “Tidak perlu revisi”, 3) Hasil uji signifikansi, $t(7) = 17,648$; $p < 0,05$ menunjukkan bahwa Buku Pedoman permainan tradisional berpengaruh besar terhadap perkembangan karakter keadilan anak. Dampak intervensi Buku Pedoman permainan ini mampu mencapai nilai $r = 0,98$ atau 97,80% dan tergolong “efek besar”. Hal ini menunjukkan bahwa hingga 97,80% perubahan karakter keadilan anak dapat dijelaskan oleh Buku Pedoman permainan tradisional. Tingkat efektifitasnya ditentukan dengan menggunakan uji N-Gain Score yang menghasilkan skor 87,53% yang termasuk dalam kelompok efektivitas “Tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa Buku Pedoman permainan tradisional telah berhasil secara efektif dalam meningkatkan karakter keadilan anak.

Acknowledgment

References

- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Buku permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil anak usia 9-12 tahun. *Elementary School*, 8, 237-251.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/ESJURNAL.V8I2.1230>
- Anggraini, R., Tiara, M., Waldi, A., & Nurhayati. (2019). Penggunaan media gambar dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak usia dini. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila*, 4(1), 52-55. <https://doi.org/10.26618/jed.v4i1.2084>
- Baskhori, K. (2017). Menyemai perilaku prososial di sekolah. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 59-92. <https://doi.org/10.32533/01103.2017>
- Borba. (2008). *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Cohen, L., Manion, L., & Morison, K. (2007). *Research methods in education (6th ed.)*. New York: Routledge.
- Desmita. (2013). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiputri, F. A., & Anggraeni, D. (2021). Penerapan nilai Pancasila dalam menumbuhkan karakter siswa sekolah dasar yang cerdas kreatif dan berakhlak mulia. *Jurnal Pendidikan Tembusari*, 5(1), 1267-1273. Diakses dari <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1097>
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). The dialectical method: A critical and postmodern alternative to the scientific method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301-317.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437-446. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v4i3.41335>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS (3rd ed)*. Los Angeles: Sage.
- Handoko, D. A. D. D., & Nugrahanta, G. A. (2022). Memupuk karakter keadilan pada anak melalui permainan tradisional. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 1-15). <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1576>
- Iriani, D., & Astuti, W. N. (2020). Hukum, kejahatan, dan karakter Pancasila. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*. Universitas PGRI Madiun.
- Ismoko, A. P. (2018). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani*. 2(1), 146-154.
- Izzah, L. (2019). Menumbuhkan nilai-nilai anti korupsi pada anak untuk membentuk karakter melalui “Semai Games” di MDTA Rabithatul Ulum Pekanbaru. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 89-95.
- Jarvis. (2011). *Teori-teori psikologi*. Bandung: Nusa Media.
- Jensen, E. (2008). *Brain-Based: Cara baru dalam pengajaran pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2013). *Pendidikan karakter: Kajian teori dan praktik di sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Kirana, K. D. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. *Journal of Elementary School*, 4(2), 136-151. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.2886>
- Krisphianti, Y. D., Hidayah, N., & Irtadji, M. (2016). Efektivitas teknik storytelling menggunakan media wayang topeng Malang untuk meningkatkan karakter fairness siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 17-23.
- Kusumawardani, F., Akhwani, Nafiah, & Taufiq, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila dalam keteladanan dan pembiasaan di sekolah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 1-10. <http://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.pp1-10>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa Sekolah Dasar kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2).
- Lickona, T. (2013). Pendidikan karakter: Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik. Nusa Media.
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Sekarningrum, H. R. V., Swandewi, N. K., & Prasanti, F. T. V. (2023). Kontribusi literasi berbasis pendekatan Montessori terhadap karakter rasa ingin tahu anak usia 7 tahun. *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 7(1). <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i1.3533>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. J., Suparmo, P. M., Sekarningrum, H. R. V., Swandewi, N. K., Prasanti, F. T. V. (2022). Pengaruh program literasi berbasis pendekatan Montessori terhadap karakter integritas siswa kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak* 8(2). 169-180.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2016). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 1(1), 32-47. <https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.14813>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2). 86-100. <https://doi.org/10.21107/pgpaudrunojoyo.v5i2.4883>
- Peterson, C., & Seligman, P. (2004). *Character strengths and virtues*. New York: Oxford University Press.
- 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/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(2), 229-238. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i3.456>
- Reuten, G. (2017). An outline of the systematic-dialectical method: Scientific and political significance. Dalam Moseley, F. & Smith, T. (Ed.) *Marx's capital and Hegel's Logic*. Haymarket Books.
- Rut, N. dkk. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelas IV SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 449-455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>

- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79-93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Sugar, S. & Sugar, K. (2002). *Primary games: Experimental learning activities for teaching children K-8*. San Fransisco: Joyes Bass.
- Suprayitno. (2014). Peran permainan tradisional dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan gerak anak secara menyeluruh. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2). 7-15. <https://doi.org/10.24114/jik.v13i2.6089>
- Taylor. (1993). Vygotskian influences in mathematics education, with particular reference to attitude development. *Journal Focus on Learning Problems in Mathematics*, 16(2), 3-17. Diakses dari <https://link.springer.com/article/10.1007%2FBF03217243>
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Buku 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>
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. Geneva: World Economic Forum.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13-20. Diakses dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk/article/view/25082>