

## PERMAINAN TRADISIONAL DAN KONTRIBUSINYA UNTUK SIKAP HORMAT ANAK

Oleh :

**Thomas Reno Pratama Hadi<sup>1)</sup>, Gregorius Ari Nugrahanta<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

<sup>1</sup>thomasreno8@gmail.com

<sup>2</sup>gregoriusari@gmail.com

### Abstrak

Tujuan dilakukannya riset ini yaitu dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional bagi peningkatan karakter sikap hormat anak berusia 9-12 tahun. Riset ini memakai metode Research and Development (R&D) jenis ADDIE yang melibatkan tujuh guru dari berbagai wilayah untuk analisis kebutuhan, tujuh validator untuk expert judgment, dan enam anak untuk pengujian coba buku pedoman secara terbatas. Hasil menunjukkan bahwa 1) buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter sikap hormat anak berusia 9-12 tahun dikembangkan bersumber pada tahap-tahap jenis ADDIE, ialah Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate; 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional memperoleh skor 3,81 (rentang ukuran 1-4) dan dinyatakan “Sangat baik” serta “Tidak perlu revisi” sebagai sarannya; dan 3) Penggunaan buku pedoman permainan tradisional berefek pada karakter sikap hormat anak, ditunjukkan dengan hasil pengujian signifikansi memperoleh  $t(5) = 5,159$ ;  $p = 0,004$  ( $p < 0,05$ ). Efek intervensi buku pedoman adalah  $r = 0,999$  yang setara dengan 99,99% tergolong dalam kategori “Efek Besar”. Hal ini berarti, buku pedoman permainan tradisional dapat menguraikan 99,99% peralihan yang terjadi pada karakter sikap hormat. Tingkat efektivitas diperoleh berdasarkan nilai N-Gain Score yaitu sebesar 89,6465% yang tergolong dalam jenis efektivitas “Tinggi”.

**Kata Kunci:** sikap hormat, buku pedoman, permainan tradisional

### 1. PENDAHULUAN

Karakter adalah penghormatan luar biasa yang terukir dalam diri sendiri dan ditunjukkan dalam perilaku. (Kemdiknas, dalam Basukiyatno, Budiyo, & Habibi, 2017). Perilaku didasarkan pada karakter yang dimiliki oleh seseorang. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang ditujukan perlu menyokong pembangunan karakter agar mampu menafsirkan, menilik, dan menunaikan tata susila. (Lickona, dalam Sudrajat, 2011). Isu yang dilirik masyarakat Indonesia bahwa pembelajaran saat ini terlalu dikhususkan untuk kemajuan otak kiri (intelektual) dan tidak fokus pada peningkatan pikiran kanan (emosional, kasih sayang, dan rasa) (Zulkarnain, 2015). Kebenaran yang terjadi dalam pengajaran saat ini lebih berpusat pada perspektif intelektual, bukan pada karakter. Memang, pembangunan karakter harus diselesaikan secara efisien dan terus-menerus berdasarkan perspektif “knowledge, feeling, and action” (Lickona, dalam Zulkarnain, 2015). Perspektif *knowledge* mencerminkan wawasan budi pekerti, kesadaran budi pekerti, dan perpektif aktivitas mencerminkan aktivitas moral (Lickona, 2013: 84). Oleh karena itu, kepribadian yang menghargai harus dikembangkan melalui sikap hormat.

Menghormati adalah sikap untuk menyegani setiap insan berdasarkan budi pekerti. Sikap hormat memicu kita untuk mengakomodasi orang lain secara sopan dan menilai orang lain (Borba, 2008). Rasa hormat adalah ciri khas yang mendasari sopan santun

(Borba, 2008). Rasa hormat dapat dibuktikan sebagai berikut (Borba, 2008): tidak memperbincangkan orang lain, tidak membedakan orang, berbicara dengan sopan, menghargai diri sendiri, menghargai milik orang lain, menjadi pendengar yang baik, berkata sopan, terbuka pada pendapat orang lain, tidak berkata kasar, dan menghargai privasi. Alasan mengapa sikap hormat memudar dalam kepribadian anak, karena kebanyakan anak belum dikenal melalui orang dewasa baik melalui ibu dan ayah atau pengasuh berpengaruh lainnya (Borba, 2008).

Kondisi di Indonesia tampaknya sama seperti dikutip dari Kompas.com (2011). Berdasarkan data publikasi dari kepolisian, ditunjukkan bahwa dari semua kasus penganiayaan yang dilaporkan, 30% merupakan ulah dari anak dan dari 30%, 48% penganiayaan dilakukan di sekolah didasarkan berbagai klasifikasi kasus dan tingkatan (Hertinjung 2013). Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi lapangan yang menonjolkan adanya ragam perundungan yang timbul pada salah satu sekolah dasar meliputi perundungan fisik, verbal dan psikologis (Wulandari & Mustikasari, 2015). Berdasarkan permasalahan yang muncul, sangat penting untuk mengembangkan karakter hormat agar anak mampu melakukan penghormatan kepada diri sendiri dan orang lain melalui pengajaran yang efektif.

Penelitian ini menggunakan kerangka pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan

karakter sikap hormat anak usia 9-12 tahun secara multidimensi, dengan menggunakan beberapa pendekatan secara bersamaan, yaitu: pendekatan berbasis otak, pendekatan konstruktivis, pendekatan pembelajaran abad 21 dan multikulturalisme. Pembelajaran efektif berbasis tantangan abad 21 memiliki indikator pencapaian yaitu menyenangkan, operasional-konkret, kolaborasi, kaya variasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kaya stimulasi, kreativitas, komunikasi, sikap hormat, dan multikultur. Solusi untuk membesarkan anak berusia 9-12 tahun agar lebih bersikap hormat melalui permainan tradisional.

Permainan konvensional melambangkan permainan secara turun-temurun, berkembang bersama kreasi di wilayah tertentu, sarat dengan kehidupan bermasyarakat dan hal positif aktivitas daerah setempat, dan berasal dari nenek moyang hingga diwariskan kepada anak cucu lainnya secara terus menerus (Kurniati, 2016). Melalui bermain bersama dan mengambil bagian yang berbeda, anak-anak akan menumbuhkan kapasitasnya untuk melihat sesuatu menurut perspektif orang lain dan praktik perintis atau patuh yang akan diperlukan ketika bergaul sebagai orang dewasa (Mulyani, 2016).

Penelitian tentang membangun rasa hormat konsisten dengan beberapa penelitian. Pengajaran yang efektif mempengaruhi rasa hormat siswa terhadap guru melalui buku teks bahasa Jawa di sekolah (Suwarna dan Suharti, 2014). Pengajaran yang efektif mempengaruhi rasa hormat siswa terhadap guru (Khotimah dan Lestari, 2017). Pendidikan keluarga berhubungan dengan sikap menghargai anak didik kelas IV pada salah satu SD (Wahyuni, Dalifa, dan Mukhtadir, 2017). Permainan tradisional mengembangkan keterampilan matematika siswa sekolah dasar memvisualisasikan garis dan bangun datar (Siregar & Lestari, 2018). Penggunaan alat peraga congklak tradisional untuk permainan merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa sekolah dasar (Nataliya, 2015). Mengembangkan pola permainan tradisional dapat memperkuat karakter siswa SMA dalam hal kerjasama, adil, percaya diri dan peduli terhadap orang lain (Widodo dan Lumintuarso, 2017). Berbagai kajian yang telah dilakukan di masa lalu terbatas pada pendekatan tema dan karakter yang masih minim, tidak ada satupun yang mengambil manfaat dari kajian multicultural.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu bisa diringkas dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, jika kebanyakan penelitian lebih berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan untuk mengembangkan produk, penelitian ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yaitu: pembelajaran dilandasi oleh sistem kemampuan otak secara natural, pengetahuan secara kolaboratif saling bertukar gagasan hingga mencetuskan ilmu baru, pembelajaran disesuaikan

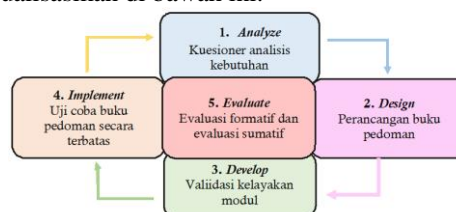
dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan ancangan berbasis multikultur. Kedua, riset ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan saja (*in finem omnia*, semua untuk mencapai satu tujuan) yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu inti (pendidikan karakter sikap hormat dengan 10 indikator), pendukung (lima permainan tradisional), dan pengaya (pengembangan permainan tradisional dengan 10 indikator). Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

Pembatasan riset ini didasarkan pada capaian tujuan yaitu: 1) dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional demi membangkitkan perilaku sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun, 2) mengidentifikasi kualitas atau mutu buku pedoman permainan tradisional demi membangkitkan perilaku sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun, dan 3) menyadari pengaruh penerapan buku pedoman permainan tradisional guna membangkitkan perilaku sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun.

Definisi operasional yang digagas dalam penelitian ini terdiri dari buku pedoman permainan tradisional dan karakter sikap hormat. Buku pedoman permainan tradisional adalah buku acuan yang berisi mengenai pelaksanaan dalam melaksanakan permainan tradisional. Karakter sikap hormat adalah perilaku memuliakan orang lain dengan sesama.

## 2. METODE PENELITIAN

Studi sistematis ini menggunakan jenis riset saintifik untuk mengembangkan produk tipe ADDIE. Studi ini telah disesuaikan dengan ADDIE ialah kependekan dari fase *Analyze*, fase *Design*, fase *Develop*, fase *Implement*, dan fase *Evaluate* yang masuk dalam kategori riset untuk mengembangkan produk (Branch, 2009). Bagan fase ADDIE divisualisasikan di bawah ini.



Gambar 1. Fase Riset Pengembangan tipe ADDIE

Fase *analyze* mengenali ketimpangan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perilaku hormat siswa yang telah dicoba oleh guru. Fase *design* dicoba perancangan garis besar pembuatan buku pedoman permainan tradisional bersumber pada pembelajaran efektif seperti: menyenangkan, operasional-konkret, kolaborasi, kaya variasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kaya

stimulasi, kreativitas, komunikasi, sikap hormat, dan multikultur. Fase *develop* menciptakan buku pedoman permainan tradisional serta melaksanakan validasi lewat *expert judgement* buat memperhitungkan segi keterbacaan serta kelengkapan novel pedoman dan dari segi substansi novel pedoman. Fase *implement* dicoba uji coba permainan tradisional dicoba secara terbatas kepada 6 anak umur 9 hingga 12 tahun yang menyasar kepada 3 anak lelaki serta 3 anak wanita selaku subjek uji coba terbatas. Lokasi pengambilan data dilakukan di RT 01, Kampung Babadan, Kelurahan Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Fase *evaluate* digunakan buat mengetahui dampak yang dihasilkan baik saat sebelum serta setelah implementasi berdasarkan *pretest* serta *posttest*.

Prosedur pengumpulan informasi pada penelitian ini didasarkan pada prosedur pengujian tes dan nontes. Pada fase *analyze* menggunakan kuesioner tertutup serta kuesioner terbuka untuk mendapatkan informasi apakah pembelajaran yang dilakukan guru sudah selaras dengan upaya meningkatkan kepribadian perilaku hormat pada siswa. Fase *develop* didasarkan oleh kuesioner tertutup melalui *expert judgement* untuk memperhitungkan dari segi keterbacaan serta kelengkapan buku pedoman dan dari segi substansi buku pedoman. fase *evaluate* menggunakan penilaian formatif dan penilaian sumatif, dengan soal opsi ganda dalam *pretest* serta *posttest*.

Analisis data yang digunakan pada fase *analyze* serta pula sesi pengembangan memakai skala Likert dengan varian skala 1-4. Analisis formatif serta analisis sumatif pada fase *evaluate* menggunakan opsi jawaban yang cocok dengan 3 faktor yang dibutuhkan, ialah wawasan budi pekerti, kesadaran budi pekerti, dan perpektif aktivitas mencerminkan aktivitas moral (Lickona, 2013). Pada fase *evaluate* analisis data meliputi: pengujian normalitas distribusi data, pengujian signifikansi, pengujian penerapan buku pedoman permainan tradisional. Data hasil analisis statistik kemudian diolah melalui aplikasi *IBM SPSS Statistics 26 for Windows* interval keyakinan 95% pada dua ekor.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### HASIL

Pengakomodasian riset untuk mengembangkan produk tipe ADDIE terdiri dari: fase *analyze*, fase *design*, fase *develop*, fase *implement*, dan fase *evaluate*. Fase *analyze* dilakukan untuk mengetahui realita pembelajaran yang terjadi. Fase ini dilakukan pemberian instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup kepada tujuh tenaga pendidik yang telah tersertifikasi di empat kota seperti: Sleman, Bantul, Kulon Progo, Gunungkidul, serta luar Provinsi Yogyakarta yaitu Kota Bekasi dan Blora. Total rerata yang skor analisis kebutuhan yang didapatkan melalui

kuesioner tertutup sebesar 2,11 (rentang ukuran 1-4) yang terkategori “kurang baik”. Realita yang terjadi selaras dengan hasil kuesioner terbuka. Para guru menganggap bahwa pembelajaran yang dilakukan masih sedikit variasi sehingga kurang efektif. Di sisi lain, kendala nampak pada sarana dan prasana di sekolah. Kendala tersebut terjadi karena lingkungan rumah dan bermain yang kurang mendukung sehingga menyebabkan karakter sikap hormat kurang berkembang. Mengingat kenyataan ini, ada alasan kuat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut melalui pengembangan suatu produk.

Fase *design* dilakukan perancangan buku pedoman. Rancangan buku pedoman mencakup elemen awal, elemen tengah, dan elemen akhir. Elemen awal mencakup sampul buku, sambutan, dan daftar isi. Elemen tengah mencakup skema pembelajaran, penjelasan lima permainan tradisional (*Ucing Baledok* dari Jawa Barat, *Dhingklik Oglak-Oglik* dari DIY, *Ampar-Ampar Pisang* dari Kalimantan Selatan, *Balubuk* dari Kalimantan Selatan, dan *Bancakan* dari Jawa Barat), dan langkah-langkah permainan. Elemen terakhir mencakup daftar referensi, soal *pretest* dan *posttest*, indeks, glosarium, dan biografi penulis. Buku pedoman yang telah jadi sebagai berikut.

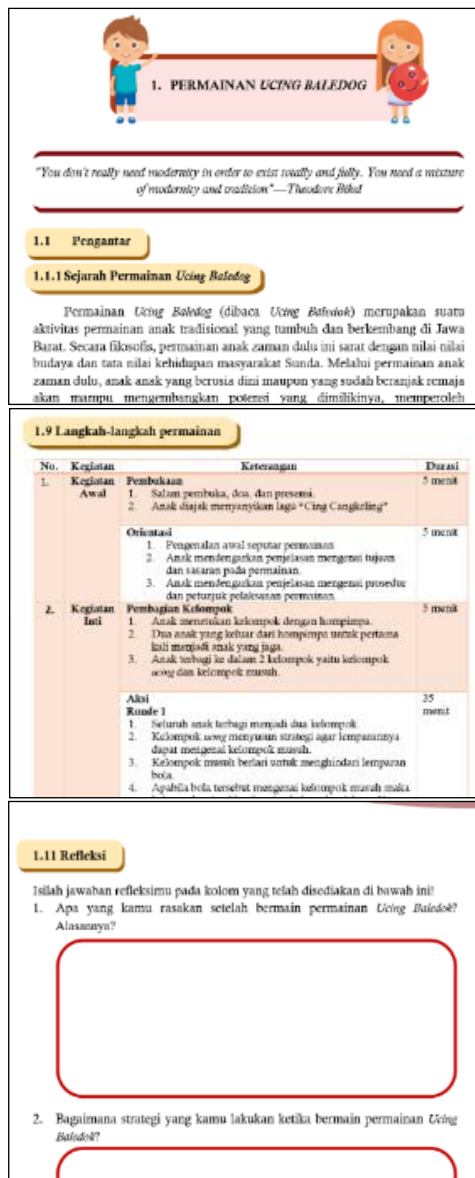
The image shows the cover and table of contents of a book. The cover features a group of diverse children playing together in a park-like setting. The title is 'PENDIDIKAN KARAKTER SIKAP HORMAT DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN'. The table of contents lists various sections including a preface, introduction, learning objectives, and a list of traditional games with their respective page numbers.

UNTUK FASILITATOR DAN GURU	
PENDIDIKAN KARAKTER SIKAP HORMAT DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN	
DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAGIAN PENDAHULUAN	v
BAB 1 Maksud, Tujuan, dan Fungsi	1
BAB 2 Maksud, Tujuan, dan Fungsi	6
BAB 3 Maksud, Tujuan, dan Fungsi	11
BAB 4 Maksud, Tujuan, dan Fungsi	18
BAB 5 Maksud, Tujuan, dan Fungsi	24
BAB 6 Lima Permainan Tradisional	28
BAGIAN KEGIATAN	34
BAB 1 Permainan: Ucing Baledok - Jawa Barat	34
BAB 2 Permainan: Dhingklik Oglak-Oglik - DIY	31
BAB 3 Permainan: Ampar-Ampar Pisang - Kalimantan Selatan	36
BAB 4 Permainan: Balubuk - Kalimantan Selatan	38
BAB 5 Permainan: Bancakan - Jawa Barat	43
BAB 6 Permainan: Ancar-Ancar Pisang - Kalimantan Selatan	45
DAFTAR REFERENSI	122
LAMPIRAN	129
Soal-Soal Pretest, Posttest dan Posttest	129
Kunci Jawaban Soal-Soal Pretest dan Posttest	129
Indeks	132
Glosarium	134
Biografi Penulis	139

Berdasarkan data tahun 2011, ditunjukkan bahwa dari semua kasus kekerasan yang dilaporkan, 30% dilakukan oleh anak-anak dan dari 30%, 48% kasus kekerasan terjadi di sekolah dengan berbagai motif dan tingkatan. Kondisi ini diperkuat dengan hasil studi lapangan yang menunjukkan adanya bentuk-bentuk bullying yang terjadi di salah satu sekolah dasar meliputi bullying fisik, verbal dan psikologis. Hal ini mengakibatkan menurunnya perkembangan karakter sikap hormat dalam diri anak. Adanya sikap saling menghormati dan menghargai sesama sebagai *peer* dan adanya globalisasi sehingga mendorong anak untuk berpikir individualitas sehingga mengabaikan sikap hormat kepada orang-orang di sekitar.

Perlu diperhatikan bahwa untuk membina karakter sikap hormat dalam diri anak melalui kegiatan budaya seperti permainan tradisional. Permainan tradisional ini dikembangkan dari berbagai daerah dengan mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan. Permainan tradisional tersebut seperti permainan *Ucing Baledok*, *Dhingklik Oglak-Oglik*, *Ampar-Ampar Pisang*, *Balubuk*, dan *Bancakan*. Pengembangan permainan tradisional ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran yang efektif seperti kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis dan memecahkan masalah, berpikir kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan sikap hormat. Buku disusun secara sistematis dan disertai dengan gambar-gambar langkah permainan serta lagu daerah yang dapat diakses melalui QR code yang telah tersedia. Buku ini tepat bagi Anda selaku pendidik atau fasilitator yang ingin mempersiapkan model pembelajaran sendiri.

Gambar 2. Elemen Awal



Gambar 3. Elemen Tengah

Fase *develop* dilakukan pengembangan buku pedoman yang telah dibuat. Buku pedoman dikembangkan dengan menambahkan soal refleksi, soal formatif, sistematika permainan berupa gambar, alat, dan lagu daerah permainan. Buku pedoman divalidasi kepada tiga guru SD yang tersertifikasi berasal dari daerah Sleman, Gunungkidul, dan Kota Bekasi. Tiga dosen yang memiliki latar belakang psikologi dan seni. Selain itu itu buku pedoman juga divalidasi kepada dua praktisi dari latar belakang permainan tradisional dan budayawan. Validasi yang dilakukan melalui *expert judgement* validitas permukaan 1 dan validitas permukaan 2 serta validitas isi. Data hasil pengujian validitas permukaan 1 sebagai uji kriteria buku pedoman berdasarkan *expert judgment* divisualisasikan di bawah ini.

Tabel 1. Sebaran Rekapitulasi Validitas Permukaan 1

Variabel	Indikator	Validator								Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Kriteria Buku Pedoman	Cover Buku	4,00	3,50	4,00	4,00	3,75	4,00	3,75	3,75	3,81
	Bagian Awal Buku	3,70	3,66	3,70	4,00	2,33	3,66	3,33	4,00	3,54
	Bagian Isi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,66	3,66	3,87
	Bagian Akhir Buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
<b>Rerata</b>		3,92	3,79	3,92	4,00	3,52	3,92	3,69	3,85	3,81

Sumber : Diolah dari data hasil *expert judgement* dengan *Microsoft Excel 2016*

Berdasarkan tabel di atas, angka rerata yang tertinggi nampak pada indikator bagian akhir buku dengan skor rerata 4. Indikator cover buku mendapatkan skor rerata 3,81. Indikator bagian isi buku mendapatkan skor rerata 3,54. Indikator bagian akhir buku mendapatkan skor rerata 3,87. Maka total rerata keseluruhan yang didapatkan melalui pengujian validitas permukaan 1 yaitu 3,81. Hasil penilaian yang diperoleh, dialih bentuk menjadi data kualitatif berdasarkan tabel 2 di bawah ini (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 2. Alih Bentuk Data Kuantitatif ke

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

Sumber : Widoyoko, 2014, p.144

Gambaran tabel di atas menunjukkan bahwa, skor 3,81 terkategori dalam predikat “Sangat baik” dan anjuran “Tidak perlu penyuntingan”.

Kemudian dilakukan pengujian validitas permukaan 2, berguna sebagai pengujian karakteristik buku pedoman berdasarkan lima indikator seperti: adaptif, user friendly, self-instructional, stand-alone, dan self-contained. Data hasil uji validitas permukaan 2 sebagai pengujian karakteristik buku pedoman melalui *expert judgement* dapat divisualisasikan di bawah ini.

Tabel 3. Sebaran Rekapitulasi Validitas

Variabel	Indikator	Validator								Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Karakteristik Buku Pedoman Permainan Tradisional	Self-instructional	4,00	3,83	4,00	4,00	4,00	4,00	3,33	3,66	3,79
	Self-contained	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Stand-alone	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,50
	Adaptif	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,75
<b>Rerata</b>		4,00	3,97	4,00	3,00	3,60	4,00	3,67	3,73	3,78

Sumber : Diolah dari data hasil *expert judgement* dengan *Microsoft Excel 2016*

Berdasarkan tabel di atas, indikator self-contained mendapatkan skor rerata tertinggi yaitu 4,00. Indikator stand-alone mendapatkan skor rerata terendah yaitu 3,50. Indikator adaptif memperoleh skor 3,75 dan indikator user friendly mendapatkan skor 3,88. Maka, skor total rerata keseluruhan yaitu 3,78. Skor rerata total yang diperoleh, dialih bentuk menjadi data kualitatif berdasarkan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (merujuk pada tabel 2). Skor 3,78 terkategori pada predikat “Sangat baik” dan anjuran “Tidak perlu penyuntingan”.

Kualitas buku pedoman permainan tradisional untuk membangkitkan perilaku sikap hormat pada

anak berusia 9-12 tahun dikaji melalui validitas isi. Validitas isi didasarkan pada indikator: menyenangkan, operasional-konkret, kolaborasi, kaya variasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kaya stimulasi, kreativitas, komunikasi, sikap hormat, dan multikultur. Data hasil tabel uji validitas isi melalui expert judgement dapat divisualisasikan sebagai berikut.

**Tabel 4. Sebaran Rekapitulasi Validitas Isi**

Variabel	Indikator	Validator								Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Pembelajaran yang Efektif	Kaya variasi	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,75
	Kaya stimulasi	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,75
	Menyenangkan	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,88
	Operasional Konkret	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Berpikir kritis	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,75
	Kreativitas	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	3,50	3,50	3,44
	Komunikasi	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,87
	Kolaborasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Multikultural	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
	Sikap Hormat	4,00	4,00	4,00	3,00	3,33	4,00	4,00	4,00	3,79
	<b>Rerata</b>	4,00	4,00	4,00	3,00	3,53	3,90	3,95	3,95	3,84

Sumber : Diolah dari data hasil expert judgement dengan Microsoft Excel 2016

Berdasarkan tabel di atas, indikator operasional konkret, kolaborasi, dan multikultural memiliki skor yang sama sebesar 4,00. Indikator kreativitas memiliki rerata terendah yaitu 3,44. Indikator kaya variasi, kaya stimulus, dan berpikir kritis memiliki rerata skor yang sama yaitu 3,75. Indikator sikap hormat memperoleh rerata skor 3,79. Maka total rerata skor secara keseluruhan sebesar 3,84. Skor rerata total yang diperoleh, dialih bentuk menjadi data kualitatif berdasarkan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif seperti tabel 2. Skor 3,84 terkategori “Sangat baik” dan anjuran “Tidak mesti penyuntingan”. Resume hasil validasi permukaan 1, validasi permukaan 2, dan validasi isi yang telah divisualisasikan sebagai berikut.

**Tabel 5. Ringkasan Hasil Validasi Melalui Expert Judgement**

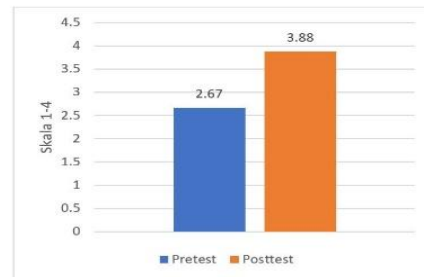
No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validasi Permukaan			
	a. Validasi Permukaan 1	3,79	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Validasi Permukaan 2	3,77	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,80	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Sumber : Diolah dari data hasil expert judgement dengan Microsoft Excel 2016

Gambaran persebaran hasil validasi berdasarkan expert judgment, cenderung memperlihatkan bahwa buku pedoman permainan tradisional telah merepresentasikan kriteria yang sesuai berdasarkan karakteristik buku pedoman. Buku pedoman untuk menumbuhkan karakter sikap hormat telah berisi mengenai indikator pembelajaran yang efektif berdasarkan berbagai teori pendidikan. Maka hasil rerata skor validasi secara keseluruhan yang diperoleh yaitu 3,80. Rerata total yang diperoleh, dialih bentuk menjadi data kualitatif berdasarkan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif sesuai tabel 2. Angka 3,80

terkategori “Sangat baik” dan anjuran “Tidak butuh penyuntingan” (meskipun demikian, catatan-catatan yang disampaikan oleh validator akan dijadikan bahan atau pertimbangan untuk melakukan revisi perbaikan produk menjadi lebih baik lagi).

Fase implement dilakukan untuk mengujicobakan produk berupa buku pedoman permainan tradisional menyasar anak berusia 9-12 tahun sejumlah 6 orang. Sebelum permainan berlangsung, anak diberikan soal pretest dan setelah pelaksanaan lima permainan diberikan soal posttest. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, didapatkan eskalasi skor yang mencolok antara rerata nilai pretest dengan nilai posttest. Diagram eskalasi penilaian pretest dan posttest divisualisasikan sebagai berikut.



**Gambar 4. Eskalasi Hasil Pretest dan Posttest**

pretest 2,67 dan skor posttest 3,88. Berdasarkan skor tersebut terdapat presentase peningkatan sebesar 45,32%. Maka pada fase *evaluate* dilakukan pengujian secara statistik meliputi pengujian normalitas distribusi data dan pengujian signifikansi. Sebelum analisis statistik dilakukan, perlu ditelaah tentang asumsi-asumsi datanya dengan pengujian normalitas distribusi data.

Kajian ini memanfaatkan pengujian Shapiro Wilk (Field, 2009). Kriteria normalitas *dispersi* yaitu  $p > 0,05$ . Jika persebaran data menghasilkan data normal, kajian berikutnya didasarkan pada statistic parametrik, melalui *paired samples t test* (Field, 2009). *Output* kajian dispersi data dari standar yang normal tampak di tabel 6.

**Tabel 6. Output Kajian Dispersi Data Nomal**

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,978	0,941	Normal
	Posttest	0,809	0,070	Normal

Sumber : Diolah dari data hasil expert judgement dengan IBM SPSS Statistic 26 for

Sebaran hasil pengujian normalitas distribusi data, sepaham dengan hasil pemeriksaan *Shapiro-Wilk test* yang memperlihatkan *output* distribusi data secara normal pada *pretest* dengan  $W(6)= 0,978$  dan  $p= 0,941$  ( $p > 0,05$ ) dan *posttest* dengan  $W(6)= 0,809$  dan  $p= 0,070$  ( $p > 0,05$ ). Perolehan sebaran hasil itu tidak signifikan, maka *output* tersebut menunjukkan penolakan terhadap  $H_{null}$ . Artinya, hasil distribusi data normal dan memenuhi syarat uji normalitas. Pengujian selanjutnya berdasarkan statistik parametrik melalui *paired sample t test*.

Pengujian signifikansi peningkatan *pretest* dan *posttest* didasarkan pada kajian *pre-experimental* yang diorganisir oleh satu kelompok sampel untuk uji signifikansi pengaruh atau efek penerapan buku pedoman permainan tradisional bagi karakter sikap hormat. Sebaran hasil pengujian signifikansi kenaikan *pretest* ke *posttest* sebagai berikut.

**Tabel 7. Sebaran Hasil Kenaikan Signifikansi Pretest ke Posttest**

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	5,159	0,004	Signifikan

Sumber : Diolah dari data *hasil expert judgement* dengan *IBM SPSS Statistic 26 for*

Bersumber pada tabel di atas, *output* kajian *paired samples t test* memperlihatkan secara kontras disimilaritas yang signifikan pada nominal t (5)= 5,159, p= 0,004. Maka *output* tersebut menunjukkan penolakan terhadap  $H_{null}$ , artinya, praktik permainan tradisional berdasarkan buku pedoman mampu membangkitkan perilaku sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun.

Fase selanjutnya, menguji besarnya dampak perlakuan menggunakan model *Pearson* (Rosenthal, 1991; Rosnow & Rosenthal, 2005, dalam Field, 2009). Penentuan kriteria dampak perlakuan divisualisasikan di bawah ini (Cohen, 1988).

**Tabel 8. Kriteria Dampak Perlakuan**

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

Sumber : Diolah dari data *hasil expert judgement* dengan *IBM SPSS Statistic 26 for*

*Output* berdasarkan perolehan *r* sebesar 0,999 terkategori “efek besar” sebanding dengan besar pengaruh perlakuan 99,99%. Sebaran hasil *output* tersebut memberikan dampak perubahan bagi karakter sikap hormat melalui buku pedoman permainan tradisional. Analisis *N-Gain Score* diperlukan agar memberikan gambaran yang nyata setelah implementasi buku pedoman.

Penggunaan pengujian *N-Gain Score* analisis statistik memakai *IBM SPSS Statistics 26 for Windows* dalam interval keyakinan 95% oleh dua ekor dengan sebaran *output* di bawah ini.

**Tabel 9. Sebaran Data Pengujian N-Gain Score**

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Pretest	2,67	1-4	14,41917	89,6465	Tinggi
Posttest	3,88				

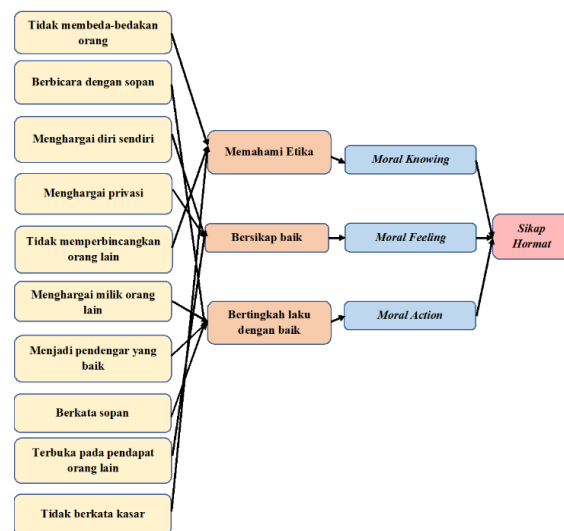
Sumber : Diolah dari data *hasil expert judgement* dengan *IBM SPSS Statistic 26 for*

*Output* pengujian *N-Gain Score* mendapatkan perolehan sebesar 89,6465% termaktub dalam strata “Tinggi”.

#### 4. PEMBAHASAN

Analisis semantik digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kebermaknaan kata dan

mengkategorikan kata-kata dalam suatu pokok bahasan tertentu. Penjabaran dan pengkajian berdasarkan sebaran data riset, menggunakan teknik induktif melalui 4 tahapan seperti: memetakan kata kunci dari setiap penjelasan, menggolongkan bersumber pada hubungan sebab-akibat agar menjadi tema yang lebih umum, mengelompokkan tiap rumpun menjadi 3 format perilaku meliputi daya pikir (*cipta*), kesadaran (*rasa*), dan kehendak (*karsa*), serta memusatkan pada satu fokus utama karakter penelitian. Penggunaan kata kunci pada penelitian ini, didasarkan pada kajian Borba meliputi indikator sikap homat (Borba, 2008). Indikator tersebut diinterpretasikan dengan kajian Lickona bahwa kapabilitas harkat budi pekerti harus mengintegrasikan cerminan wawasan budi pekerti, kesadaran budi pekerti, dan cerminan aktivitas moral (Lickona, 1992). Berikut ini hasil diagram analisis semantik.



**Gambar 5. Diagram Analisis Semantik Sikap Hormat**

Pengkategorisasian indikator karakter dilakukan, agar tertuju pada karakter sikap hormat secara holistik atau menyeluruh. Tidak memperbincangkan orang lain, dan tidak berkata kasar termasuk kategori memahami etika dalam lingkup moral knowing. Indikator menghargai diri sendiri, menghargai privasi, dan terbuka pada pendapat orang lain, termasuk kategori bersikap baik dalam lingkup moral feeling. Indikator berbicara dengan sopan, menghargai milik orang lain, menjadi pendengar yang baik, dan berkata sopan termasuk kategori bertingkah laku dengan baik dalam lingkup moral action.

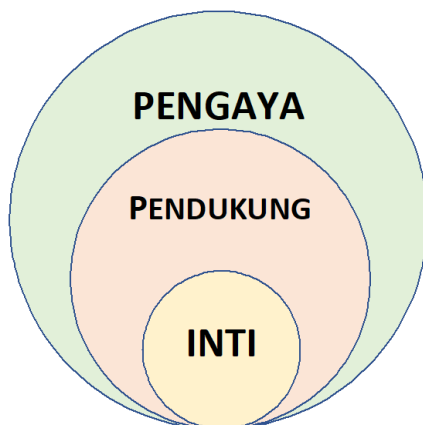
Penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran secara efektif yang diakomodasi dalam beberapa keterampilan. Permainan tradisional menggunakan berbagai variasi yang digunakan untuk menstimulus kinerja pemikiran anak. Variasi tersebut dilakukan dengan pelaksanaan kegiatan bermain yang menggunakan gerakan untuk mengasah motorik kasar dan

menstimulus cara berpikir anak agar lebih cepat dalam berpikir. Menyenangkan dengan dilakukannya variasi nyanyian dari berbagai daerah anak merasa bersemangat. Jenis permainan, alat dan bahan yang disesuaikan dengan usia anak pada tahap operasional-konkret. Berpikir kritis dan memecahkan masalah diakomodasi dengan refleksi, soal formatif, dan soal sumatif (pretest dan posttest). Anak harus kreatif dengan membuat suatu karya berupa: cerita, slogan, poster, dan puisi tentang karakter sikap hormat pada soal refleksi bagian akhir dalam masing-masing permainan. Komunikasi dilakukan antar anak agar terjalin kolaborasi atau kerja sama dalam setiap permainan. Multikultur tergambar dari berbagai permainan yang digunakan berasal dari berbagai daerah seperti:

*Ucing Baledok* dari Jawa Barat, *Dhingklik Oglak-Oglik* dari DIY, *Ampar-Ampar Pisang* dari Kalimantan Selatan, *Balubuk* dari Kalimantan Selatan, dan *Bancakan* dari Jawa Barat.

Sikap hormat mendasari dilakukannya penelitian ini. Menghormati berarti menghormati seseorang atau sesuatu. Sikap hormat memicu kita untuk mengakomodasi orang lain secara sopan dan menilai orang lain (Borba, 2008). Indikator sikap hormat sebagai berikut (Borba, 2008): 1) menghargai milik orang lain, 2) berkata sopan, 3) menghargai diri sendiri, 4) tidak berkata kasar, 5) tidak memperbincangkan orang lain, 6) tidak membedakan orang, 7) menjadi pendengar yang baik, 8) berbicara dengan sopan, 9) terbuka pada pendapat orang lain, dan 10) menghargai privasi

Tiga unsur pada penelitian ini terdiri dari multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan multidimensi yang memiliki gagasan dari banyak sudut pandang. Pendekatan multidimensi yang digunakan seperti: prinsip pembelajaran yang efektif, prinsip *brain based learning*, prinsip pengembangan kognitif Piaget dan pengembangan sosial Vygotsky, tuntutan penelaahan di abad ke-21, dan berbasis multikultur. Penelitian ini menggunakan model konsentris. Berikut ini visualisasi model konsentris.



Gambar 6. Gambar Tiga Unsur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan saja (*in finem omnia*, semua untuk mencapai satu tujuan) yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu (1) inti (pendidikan karakter sikap hormat dengan 10 indikator), (2) pendukung (lima permainan tradisional), dan (3) pengaya (pengembangan permainan tradisional dengan 10 indikator). Ketiga instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu pada penelitian model permainan konvensional, dapat membentuk karakter peserta didik sekolah dasar kelas atas (Widodo & Lumintuarso, 2017). Penelitian ini yang memiliki kesamaan dengan kajian *Research and Development (R & D)* model permainan tradisional dapat membangun perilaku peserta didik SD kelas atas (Widodo dan Lumintuarso, 2017). Kesamaan ini terletak pada jenis riset saintifik untuk mengembangkan produk. Penelitian ini memiliki perbedaan dari segi tipe penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan tipe Gall & Borg dengan langkah penelitian sebagai berikut: tahap pra-pengembangan dan tahap pengembangan. Penelitian ini didasarkan pada fase pengembangan jenis ADDIE yaitu: fase *implement*, fase *design*, fase *develop*, fase *evaluate*, dan fase *analyze*. Pokok bahasan karakter memiliki penelitian terdahulu membahas mengenai percaya diri, kerja sama, peduli sesama, dan kejujuran. Penelitian ini membahas mengenai karakter sikap hormat berdasarkan 10 indikator kajian Borba sebagai berikut (Borba, 2008): menghargai milik orang lain, berkata sopan, menghargai diri sendiri, tidak berkata kasar, tidak memperbincangkan orang lain, tidak membedakan orang, menjadi pendengar yang baik, berbicara dengan sopan, terbuka pada pendapat orang lain, dan menghargai privasi.

Penelitian ini berbeda apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang mengkombinasikan implementasi karakter melalui suatu mata pelajaran. Telaah terhadap pembelajaran berbasis perilaku berimbang bagi sikap hormat peserta didik pada guru melalui buku pelajaran bahasa jawa di sekolah (Suwarna & Suharti, 2014). Pembelajaran didasarkan pada perilaku mampu mempengaruhi rasa hormat siswa terhadap pendidik (Khotimah & Lestari, 2017). Permainan konvensional mampu mengelaborasi kecakapan anak SD berkaitan dengan angka untuk menentukan persegi panjang, garis, bentuk bujur sangkar, segitiga, dan trapesium (Siregar & Lestari, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran permainan konvensional congklak menjadi daya tarik untuk lebih mengembangkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar

(Nataliya, 2015). Berdasarkan ulasan yang telah digambarkan di atas. Penelitian ini berpusat pada permainan karakter untuk mengembangkan karakter sikap hormat melalui permainan tradisional pada anak yang berusia 9-12 tahun.

## 5. KESIMPULAN

Pengembangan buku pedoman untuk mengembangkan kepribadian sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun wajib dengan langkah-langkah kerja inovatif jenis ADDIE. Kualitas buku pedoman berdasarkan *expert judgement* terkategori “Sangat Baik” dengan skor 3,80 (skala Likert 1-4) anjuran “Tidak perlu perbaikan”. Output kajian paired samples t test memperlihatkan angka  $t(5) = 5,159$ ,  $p = 0,004$  ( $p < 0,05$ ). Besarnya dampak perlakuan adalah 0,999 terkategori “Efek Besar” sebanding dengan 99,99%. Kenyataan ini memperlihatkan bahwa kualitas buku pedoman dapat membangkitkan perilaku sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun. Output riset N-Gain Score mendapatkan skor sebesar 89,6465% termaktub dalam strata “Tinggi”. Implementasi treatment dengan buku pedoman memiliki efek terhadap karakter sikap hormat pada anak berusia 9-12 tahun.

Saran bagi guru atau fasilitator, dapat mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pembelajaran. Pengintegrasian ini dilakukan agar anak-anak mampu belajar tentang kebudayaan daerah lain khususnya permainan tradisional dan menumbuhkan karakter sikap hormat. Bagi anak-anak, dapat memainkan permainan ini di waktu senggang untuk mengisi waktu luang. Anak-anak dapat mengasah kemampuan motorik kasar dan halus ketika pelaksanaan permainan tradisional. Bagi peneliti selanjutnya, agar melakukan inovasi dalam perkembangan permainan tradisional. Hal ini dilakukan agar permainan tradisional semakin diminati oleh khalayak umum karena permainan tradisional memiliki nilai karakter.

## 6. REFERENSI

Basukiyatno, Budiyo, & Habibi, B. (2017). Pendidikan Karakter di Universitas Pancasakti Tegal. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, XI (2), 12-15. <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala/article/view/652/579>

Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction (4<sup>th</sup> ed.)*. New York: Longman.

Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2<sup>nd</sup> ed.)*. New York: Academic Press.

Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112 (1), 155-159.

Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research methods in education (6<sup>th</sup> ed.)*. New York: Roudledge.

Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSSi (3<sup>th</sup> ed.)*. London: Sage.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. California: Indiana University.

Harahap, Z. M. R. & Suyadir. (2020). Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Behaviorisme Neurosains Di SD Muhammadiyah Purbayan. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. 5(1). <https://jurnal.araniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/download/6199/4786>

Hertinjung, W. S. (2013). Bentuk-Bentuk Perilaku Bullying di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Parenting 2013*. 450-458. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/3952/D7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jensen, E. (2008). *Brain Based Learning Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Cara Baru dalam Pengajaran dan Pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kurniati, E. (2019). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenandamedia Group.

Lickona, T. (2013). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah Dapat memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Martono. (2016). Pembinaan Sikap Sopan Santun Melalui Pemanfaatan Powerpoint Di SD Muhammadiyah Piyungan Bantul D.I.Yogyakarta. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru Temu Ilmiah Nasional Guru VIII Tahun 2016: Tantangan Profesionalisme Guru di Era Digital*. <http://repository.ut.ac.id/6543/>

Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Oktavianti, S., Farida., & Putra, F. G., (2018). Implementasi Model Osborn Dengan Teknik Mnemonic Melalui Teori Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *MaPan : Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(1), 94-103. <http://103.55.216.56/index.php/Mapan/article/view/94-103/pdf#>

Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9 (3), 464-468. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/manajerpendidikan/article/view/1145/0>



- Rosenthal, R. (1991). *Meta-analytic procedures for social research (2nd ed.)*. Newbury Park, CA: Sage.
- Rosnow, R. L. & Rosenthal, R. (2005). *Beginning behavioural research: A conceptual primer (5th ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Pearson/Prentice Hall.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 1-11. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2103/1239>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 (1), 47-58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1316/1094>
- Wulandari, M. D. & Mustikasari, R. D. (2015). Fenomena Bullying Di SD Negeri Manggung Kecamatan Ngemplak Kabupaten Boyolali. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMS 2015*. 218-226. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6064/22\\_Murfiah%20Dewi%20Wulandari.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6064/22_Murfiah%20Dewi%20Wulandari.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Zulkarnain. (2015). Pendidikan Kognitif Berbasis Karakter. *Tasamuh*. 12 (2), 189-203. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tasamuh/article/view/182/105>