

PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER KEADILAN ANAK USIA 6-8 TAHUN

Joshephin Epsilon Yustisia

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Email : joshephinepsilon@gmail.com

Gregorius Ari Nugrahanta

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Email : gregoriusari@gmail.com

Abstract: *The target of this research was to provide a traditional game manual to instill the character of justice for children aged 6-8 years. The ADDIE type (R & D) model is the research method used. Seven teachers are required for needs analysis, ten product assessors for the evaluation for manual evaluation, and six children are required for limited testing. The result of the study showed 1) ADDIE syntax acts as a reference for the design of traditional game manual; 2) The level of the manual shows a result of 3,95 (scale 1-4) which explains that the product is very good and no need for improvement; and 3) The application of the manual effected on children's justice character. The significance test stated $t(5) = 9,010$; $p < 0,05$. The impact rate of the product is stated to have a large effect or $r = 0,97$ (equivalent to 94,20%) of variance changes in justice charactes. The effectiveness test was declared "High" or equivalent to 76,03%.*

Keyword : *traditional games, the character of justice, manual*

Abstrak : Target riset ini yaitu pemberian buku pedoman permainan tradisional yang diciptakan guna menanamkan karakter keadilan usia anak 6-8 tahun. Model (R & D) tipe ADDIE ialah metode penelitian yang digunakan. Tujuh guru diperlukan demi analisis kebutuhan, sepuluh penilai produk guna evaluasi buku pedoman, serta enam anak diperlukan demi pengujian terbatas. Hasil kajian memperlihatkan 1) Sintaks-sintaks ADDIE berperan sebagai acuan untuk desain buku pedoman permainan tradisional; 2) Taraf buku pedoman memperlihatkan hasil 3,95 (skala 1-4) yang menerangkan bahwa produk sangat baik dan tidak membutuhkan perbaikan; serta 3) Pemanfaatan buku pedoman berdampak guna menanamkan karakter keadilan. Pengujian signifikansi menyatakan $t(5) = 9,010$; $p < 0,05$. Tingkat dampak produk dinyatakan berefek besar yaitu $r = 0,97$ atau sepadan dengan 94,20%. Dengan demikian, pemanfaatan buku pedoman permainan tradisional menerangkan 94,20% perubahan varian dalam karakter keadilan anak. Pengujian keefektifan dinyatakan "Tinggi" atau sebesar 76,03%.

Kata Kunci : permainan tradisional, karakter keadilan, buku pedoman

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter ialah hal bermakna yang sebaiknya diberikan oleh anak terlebih untuk anak umur 6-12 tahun (Pertiwi et al., 2021). Pendidikan karakter diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berfokus pada peneguhan dan peningkatan tingkah laku kearah yang benar (Simamora & Nugrahanta, 2021). Karakter berkedudukan sebagai pondasi dalam bertingkah laku di lingkungan (Hadi & Nugrahanta, 2021). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu ditanamkan secara terus-menerus sampai menjadi suatu kebiasaan (Yudianti et al., 2020). Karakter berkembang berdasar pada adat serta pandangan negara (Nuryani et al., 2020). Karakter saling memiliki keterikatan yaitu ilmu, perasaan, serta perilaku (Lickona, 2013). Ilmu moral dapat meningkatkan perasaan moral dan mempengaruhi pemikiran sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku moral (Lickona, 2013). Pendidikan karakter perlu diberikan kepada anak salah satunya pendidikan karakter keadilan. Keadilan ialah hal yang menstimulasi individu untuk berpikir toleran serta berlaku dengan tepat (Borba, 2009). Penanaman karakter keadilan dibutuhkan karena terdapat beberapa kasus kurangnya karakter keadilan pada diri anak. Kementerian PPPA melakukan survei pada tahun 2018

yang menyatakan bahwa 62% anak perempuan dan anak laki-laki pernah mengalami kekerasan (UNICEF, 2020). Selain itu, layanan pendidikan tidak mampu dijangkau oleh 7,6% anak pada tahun 2018 (UNICEF, 2020). Timbulnya krisis keadilan mencakup kurangnya contoh perilaku yang diberikan serta pudarnya hubungan dengan orang lain (Borba, 2009).

Menurut uraian di atas, perlunya upaya dalam menumbuhkan karakter keadilan pada anak yaitu melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan perpaduan yang mencakup kemanusiaan, fasilitas, dan metode yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku anak secara positif dan sesuai potensi anak (Rohmawati, 2015). Adapun beberapa teori yang mendukung dalam menumbuhkan pembelajaran yang efektif yaitu dibutuhkan pendidikan berbasis otak (*Brain Based Learning*) yang merupakan pengkajian yang dipadukan dengan sistem otak yang dirancang secara ilmiah untuk mempelajari suatu hal (Jensen, 2008). Teori dari Jean Piaget menjelaskan bahwa umur 6-8 tahun tergolong tahap operasional konkret yang melakukan logika berpikir konkret, belum yang bersifat abstrak dan hipotesis (Suparno, 2001). Pendekatan konstruktivisme oleh Vygotsky

menyatakan bahwa perkembangan potensial terlihat dari keterampilan individu dalam menyelesaikan masalah saat adanya tuntunan dari orang dewasa atau teman yang terampil (Hyun et al., 2020). Pembelajaran yang efektif juga harus sanggup menjawab tantangan abad 21 dengan kompetensi-kompetensi yaitu 1) mencari solusi secara kritis; 2) kreativitas; 3) komunikasi; 4) kolaborasi; 5) kepekaan budaya dengan pembelajaran multikultural; dan 6) terbuka (*World Economic Forum*, 2015).

Sasaran realisasi pembelajaran efektif ialah tumbuhnya karakter keadilan anak dengan pemanfaatan permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki keterkaitan dengan perkembangan sosial, intelektual, dan karakter anak (Perdima & Kristiawan, 2021). Permainan tradisional adalah suatu budaya yang memiliki nilai bagi anak untuk berimajinasi, mengembangkan kreativitas, olahraga, dan sarana adaptasi di lingkungan (Widodo & Lumintuarso, 2017). Permainan berperan menggerakkan individu untuk eksplorasi, ekspresi, serta penyelesaian persoalan (Irman, 2017). Permainan tradisional memiliki keuntungan ialah menstimulus anak agar taat aturan, menghargai sesama, serta sikap peduli (Perdima & Kristiawan, 2021).

Beberapa penelitian mengenai upaya peningkatan pendidikan karakter telah dilakukan. Pendidikan karakter anak dapat ditingkatkan karena adanya peran dari orang tua (Widianto, 2015). Metode BBCT (*Beyond Centers and Circle Time*) dapat mengembangkan karakter anak (Ma'rifah A & Muthmainnah, 2015). Pengembangan pendidikan karakter juga dapat dilakukan melalui pemanfaatan cerita rakyat sebagai sarana dalam membentuk karakter bangsa (Kristanto, 2014). Penggunaan permainan tradisional juga menjadi sarana stimulasi perkembangan anak (Khasanah, 2011). Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor serta betengan berguna terhadap karakter anak usia 9- 12 tahun (Kurniawan & Zawawi, 2017).

Kebaharuan riset ini dibandingkan dengan riset lainnya dapat dibagi menjadi tiga unsur yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Kajian ini memanfaatkan desain yang multidimensi meliputi kajian pembelajaran berbasis otak, kajian menurut Piaget dan Vygotsky, kajian berlandaskan tantangan pembelajaran abad 21, serta kajian berlandaskan multikultur. Kajian ini memanfaatkan jenis konsentris guna memperoleh satu sasaran melalui variasi kegiatan yang terbagi menjadi tiga zona yang mencakup inti (pendidikan karakter keadilan dengan 10 indikator), pendukung (lima permainan tradisional), dan pengaya

(pengembangan permainan tradisional). Kajian ini mendeskripsikan karakter yang terlihat dari opsi jawaban.

Riset ini terbatas pada pembuatan buku pedoman permainan tradisional guna menanamkan karakter keadilan. Karakter keadilan pada kajian ini didefinisikan sebagai suatu tindakan yang tidak memihak pada salah satu pihak dengan indikator-indikator yaitu melayani dengan ikhlas, tidak gegabah, sabar, menemukan jalan tengah, bersikap terbuka, bersikap sportif, ingin berbagi, memecahkan masalah, menaati peraturan, dan bersikap peduli. Buku pedoman permainan tradisional ialah petunjuk suatu informasi dan penjelasan tentang berbagai macam permainan tradisional memakai berbagai indikator ialah variatif, multikultur, komunikasi, stimulan, kreatif, kooperasi, kritis, mengembirakan, operasional konkret, serta karakter keadilan. Tujuan kajian ini ialah 1) pemanfaatan produk yang dikembangkan guna menanamkan karakter keadilan anak berusia 6-8 tahun; 2) melihat taraf produk guna menanamkan karakter keadilan anak berusia 6-8 tahun; dan 3) menemukan dampak produk guna menanamkan karakter keadilan pada anak berusia 6-8 tahun.

METODE

Kajian ini dilakukan dengan memanfaatkan kaidah *R & D* dengan langkah-langkah ADDIE. Implementasi buku pedoman dilaksanakan di SD Negeri Kadangan 03, Dusun Krajan, Desa Kandangan RT 08/RW 01, Kecamatan Bawen, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah dengan melibatkan enam anak usia 6-8 tahun. Proses pengembangan dikerjakan pada beberapa bagian yaitu analisis, merancang, mengembangkan, pelaksanaan, dan penilaian. Bagian analisis bertujuan guna mengidentifikasi ketimpangan pada buku pedoman yang ideal dan buku pedoman yang digunakan senyatanya. Pada bagian ini, dilakukan analisis mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan sumber belajar. Bagian kedua yaitu *design* yang bertujuan merumuskan target-target dalam penelitian. Pada tahap ini, dilakukan perancangan produk berbentuk buku pedoman permainan tradisional guna menanamkan karakter keadilan sebagai penyelesaian dari permasalahan. Bagian ketiga yaitu *develop* yang bertujuan mengembangkan buku pedoman permainan tradisional. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan buku pedoman yang terdiri dari lima permainan tradisional. Setelah itu, dilakukan validasi memanfaatkan dua variasi validasi yaitu

permukaan serta isi. Bagian keempat ialah pengujian produk berupa buku pedoman permainan tradisional dalam pembelajaran. Bagian kelima yaitu mengukur layaknya produk dengan menggunakan evaluasi sumatif dan evaluasi formatif serta bagaimana produk tersebut dapat membantu siswa untuk menggapai target pembelajaran.

Riset ini menggunakan cara pengambilan data tes dan nontes. Soal pilihan ganda yang dibuat berdasarkan indikator-indikator keadilan dimanfaatkan sebagai cara pengambilan data tes. Evaluasi sumatif dilakukan sebelum penerapan permainan tradisional dan dilakukan pada akhir kegiatan seluruh proses pembelajaran sedangkan evaluasi formatif diselenggarakan pada penghujung setiap aktivitas. Guna memastikan perlu

atau tidak dilakukannya tindakan perubahan pada pembelajaran, maka angket dimanfaatkan sebagai alatnya. *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* taraf keyakinan 95% digunakan untuk pengulasan data.

HASIL

Sintaks-sintaks ADDIE dimanfaatkan untuk acuan dalam desain buku pedoman. Bagian *analyze* untuk mengidentifikasi gap antara metode pembelajaran ideal dan praktik pembelajaran yang nyata. Guru berjumlah tujuh orang pada macam-macam kabupaten dipilih guna memperoleh fakta perihal apa saja kebutuhan pada masing-masing sekolah. Acuan mengubah data perihal hasil analisis kebutuhan yaitu sebagai berikut (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Variatif	2,00
2	Stimulan	2,14
3	Menggembirakan	2,00
4	Operasional-konkret	1,71
5	Kritis	1,86
6	Kreatif	1,86
7	Komunikasi	2,14
8	Kooperasi	1,71
9	Multikultur	1,94
10	Keadilan	2,61
	Rerata	2,00

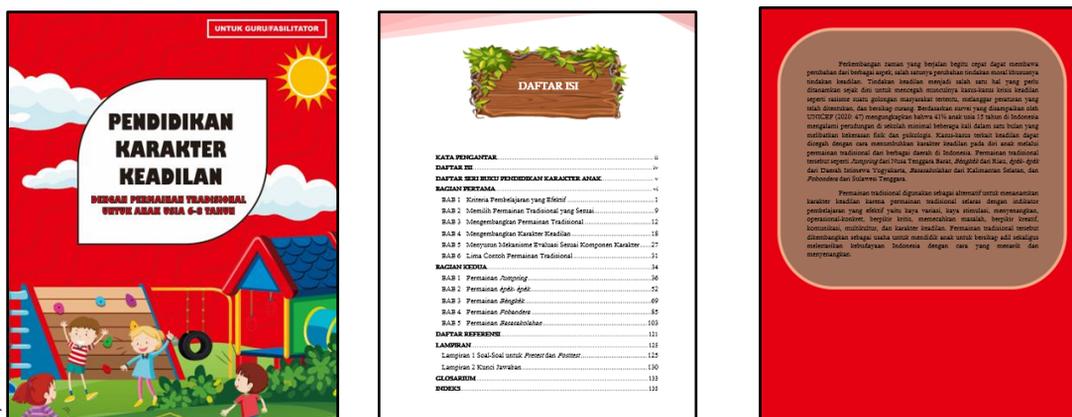
Tabel 2. Patokan Perubahan Data Kuantitatif ke Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori
1	3,26-4,00	Sangat Baik
2	2,51-3,25	Baik
3	1,76-2,50	Kurang Baik
4	1,00-1,75	Sangat Kurang Baik

Menurut hasil tabel, analisis kebutuhan mempunyai rata-rata sebesar 2,00 yang tergolong kategori “Kurang baik”. Hal ini disebabkan usaha dalam mengembangkan pendidikan karakter keadilan belum maksimal. Dengan demikian, dapat terlihat adanya kesenjangan antara metode pembelajaran ideal dan yang nyata terjadi. Melihat hasil tersebut, adanya tumpuan kokoh demi memberikan penanggulangan berupa buku pedoman permainan tradisional dalam meningkatkan karakter keadilan.

Tahap kedua yaitu *design* yang dilakukan untuk mengembangkan produk sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan. Buku pedoman permainan tradisional terdiri dari bagian depan, bagian

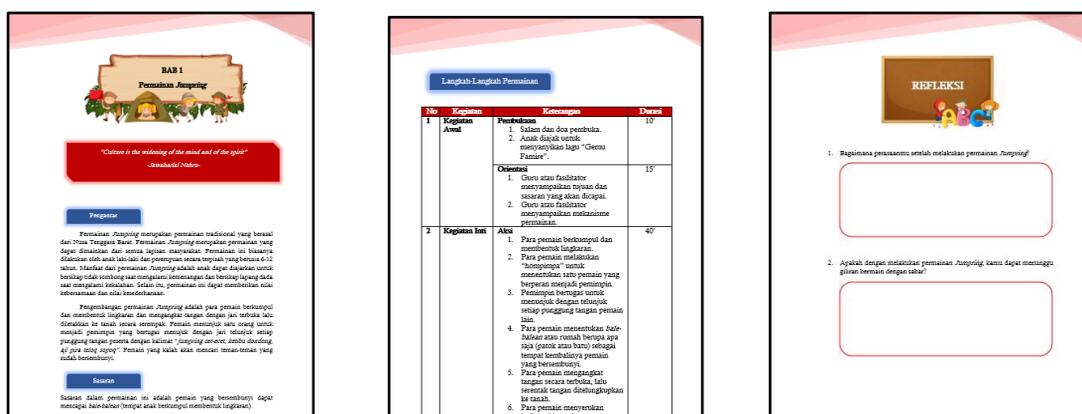
isi, bagian belakang. Bagian depan meliputi sampul buku, halaman prakata, dan tabel isi. Bagian isi meliputi pemikiran dari Piaget serta Vygotsky, keterampilan abad 21, dan karakter keadilan. Bagian isi mencantumkan lima permainan tradisional yaitu *Jumpring* dari Nusa Tenggara Barat, *èpèk-èpèk* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Basasakolahan* dari Kalimantan Selatan, dan *Pobandera* dari Sulawesi Tenggara. Buku pedoman juga dilengkapi dengan langkah-langkah permainan, soal-soal refleksi, soal-soal latihan, dan lagu daerah. Bagian akhir meliputi tabel acuan produk, daftar istilah, indeks, serta keterangan pengarang. Berikut komponen produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Desain Produk

Langkah lanjutan setelah merancang produk ialah tahap *develop* yang merupakan pengembangan buku pedoman permainan tradisional. Buku pedoman permainan tradisional yang dikembangkan memuat karakter keadilan. Pengembangan buku pedoman permainan tradisional meliputi histori permainan, sasaran permainan, ketentuan permainan, umur pemain, banyaknya pemain, durasi permainan, kebutuhan permainan, metode

permainan, catatan untuk fasilitator, soal refleksi, serta latihan soal. Selain itu, buku pedoman permainan tradisional memuat ilustrasi dan lagu daerah. Ilustrasi meliputi sistematika permainan dan gambar langkah-langkah permainan. Lagu daerah meliputi lirik asli lagu daerah dan lirik lagu yang sudah dimodifikasi sesuai indikator-indikator karakter keadilan. Berikut desain pengembangan produk.



Gambar 2. Produk yang Dikembangkan

Buku pedoman permainan tradisional yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh lima guru, tiga dosen, dan satu ahli seni melalui penilaian ahli untuk

validitas permukaan dan isi. Terdapat dua bagian yang dievaluasi yaitu kriteria dan karakteristik produk. Hasil pengujian kriteria buku pedoman sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kriteria Buku Pedoman

Indikator	Validator (Skala 1-4)										Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Cover Buku	4,00	3,75	4,00	4,00	3,75	4,00	4,00	4,00	3,75	4,00	3,93
Bagian awal buku	3,67	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	4,00	3,93
Bagian isi buku	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,96
Bagian akhir buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Rerata	3,92	3,94	4,00	4,00	3,86	3,92	4,00	4,00	3,94	4,00	3,96

Hasil pengujian memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan pada setiap indikator. Rerata paling tinggi dicapai oleh indikator bagian akhir buku sebesar 4,00. Rerata paling rendah sebesar 3,92 diperlihatkan oleh indikator bagian awal

buku. Total hasil pengujian kriteria yang diperoleh ialah 3,96. Rerata tersebut diubah menggunakan acuan dibawah ini (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 4. Patokan Perubahan Data Kuantitatif ke Kualitatif

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	Cukup	Perlu revisi besar
4	1,00-1,75	Kurang	Perlu dirombak total

Menurut patokan perubahan data di atas, produk dinyatakan “Sangat baik” dengan skor 3,96 karena mampu mencapai indikator yang ditentukan serta tidak perlu dilakukan perbaikan. Setelah pengujian

kriteria, langkah berikutnya pengujian karakteristik buku pedoman. Pengujian dilakukan untuk menilai kemajuan keseluruhan indikator telah terwujud. Hasil pengujian buku pedoman sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Karakteristik Buku Pedoman

Indikator	Validator (Skala 1-4)										Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<i>Self-instructional</i>	4,00	3,00	4,00	4,00	3,67	4,00	3,83	3,83	4,00	3,83	3,92
<i>Self-contained</i>	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,90
<i>Stand-alone</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,80
<i>Adaptif</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,90
<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	3,80	4,00	4,00	3,53	4,00	3,97	3,97	3,80	3,97	3,97

Berdasarkan tabel hasil uji karakteristik buku pedoman di atas, menampilkan indikator *user friendly* dengan rerata paling tinggi yaitu 4,00 dan indikator *stand-alone* memiliki rerata skor paling rendah yaitu 3,80. Hasil akhir pengujian karakteristik yaitu 3,97. Dengan demikian, hasil pengujian menerangkan bahwa produk dinyatakan sangat baik

dengan skor 3,97 serta tidak dibutuhkan perbaikan.

Setelah dilaksanakan validitas permukaan, lalu dilakukan validitas isi. Validitas isi bertujuan untuk mengetahui kualitas materi atau isi buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter keadilan anak. Tabel hasil validitas isi buku pedoman sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Isi

Indikator	Validator (Skala 1-4)										Rerata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Variasi	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,90
Stimulasi	4,00	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	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,90
Operasional Konkret	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Berpikir Kritis	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,80
Kreativitas	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	3,50	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	3,70
Komunikasi	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,90
Kolaborasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Multikultur	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Keadilan	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,97
Rerata	4,00	3,47	4,00	4,00	3,80	3,95	4,00	4,00	3,95	4,00	4,00	3,92

Menurut hasil uji validitas di atas, indikator stimulasi, operasional-konkret, kolaborasi, dan multikultur memiliki rerata paling tinggi yaitu 4,00. Indikator variasi, menyenangkan, dan komunikasi memiliki rerata sebesar 3,90. Indikator berpikir kritis dan keadilan memiliki rerata sebesar 3,80 dan 3,97. Indikator paling rendah yaitu 3,70

pada indikator keadilan. Rerata keseluruhan hasil validitas isi yaitu 3,92. Hasil rerata tersebut di ubah dari kuantitatif ke kualitatif (ditunjukkan Tabel 4). Hasil rerata sebesar 3,92 tergolong “Sangat baik” dan “Tidak perlu revisi”. Ringkasan hasil pengujian buku pedoman dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Resume Hasil Validasi Melalui *Expert Judgement*

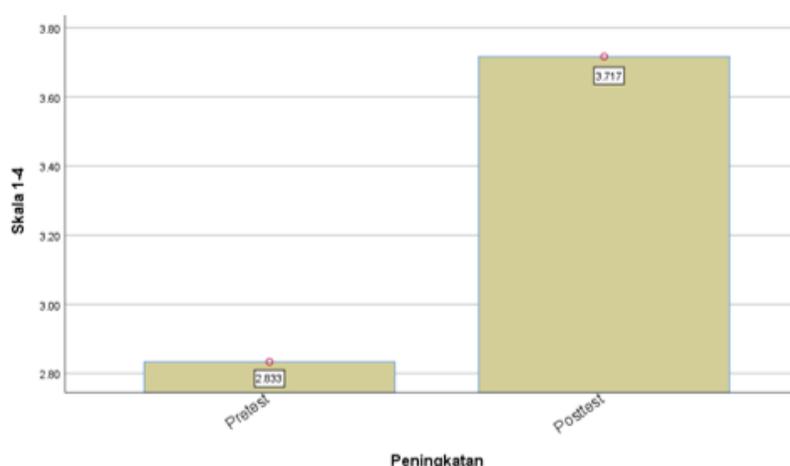
No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria	3,96	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,97	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,92	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,95	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Menurut hasil di atas, menerangkan bahwa produk dinyatakan “Sangat Baik” dengan skor 3,95 sehingga tidak membutuhkan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa buku pedoman permainan tradisional yang dirancang selaras dengan indikator-indikator pada kriteria, karakteristik, serta isi buku pedoman dirancang selaras dengan pembelajaran yang efektif.

Tahap setelah melakukan validasi buku pedoman tradisional yaitu melakukan implementasi. Anak berjumlah enam orang ikut andil dalam pengujian buku pedoman permainan tradisional. Menurut hasil refleksi serta peristiwa selama penerapan,

anak memperlihatkan minat dan kesenangan saat bermain. Selain itu, anak menyimak setiap instruksi dari fasilitator. Selain respon anak, terdapat respon orang tua yang setuju perihal pemberian kegiatan yang punya manfaat dan berdampak kearah yang positif.

Bagian paling akhir ialah pemberian soal tes guna menemukan ada atau tidaknya kenaikan karakter keadilan pada awal dan penghujung perlakuan. Pengujian ini memperlihatkan munculnya peningkatan dari rata-rata pemberian tes diawal ke pemberian tes di akhir yang dipaparkan pada grafik dibawah ini.

**Gambar 3. Peningkatan Rerata *Pretest* ke *Posttest***

Berdasarkan peningkatan di atas, rerata tes diawal sebesar 2,83 dan rerata skor diakhir sebesar 3,72 (skala 1-4) sehingga presentase peningkatannya sebesar 31,45%. Selain mengetahui kenaikan skor sebelum serta sesudah perlakuan, diketahui juga dampak dari

pemberian buku pedoman permainan tradisional untuk karakter keadilan dengan melakukan uji eksperimental terbatas. Tahap awal ialah pengujian normalitas distribusi data. Pengujian normalitas distribusi data dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 8. Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
<i>Shapiro-Wilk test</i>	<i>Pretest</i>	0,904	0,400	Normal
	<i>Posttest</i>	0,958	0,801	Normal

Menurut hasil di atas, didapatkan pada tes awal $W(6) = 0,904$; $p = 0,400$ ($p > 0,05$) serta tes akhir $W(6) = 0,958$; $p = 0,801$ ($p > 0,05$). Perolehan ini memperlihatkan

normalnya distribusi data. Setelah itu, melakukan pengujian dampak produk berikut ini

Tabel 9. Uji Signifikansi Pengaruh

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	9,010	0,000	Signifikan

Berdasarkan hasil di atas, skor tes diawal serta tes diakhir memperlihatkan keterangan yang signifikan. Hal ini telah menerangkan besar $t(5) = 9,010$; $p = 0,000$ ($p < 0,05$) serta H_0 tidak diterima. Menurut perhitungan tersebut, dinyatakan pemanfaatan buku pedoman membawa dampak terhadap karakter keadilan. Pemanfaatan permainan tradisional

mempunyai efek besar guna menanamkan karakter keadilan hasil $r = 0,97$ (Cohen, dalam Field, 2009: 57) atau sebesar 94, 20%. Oleh karena itu, pemanfaatan buku pedoman permainan tradisional mempunyai dampak yang tinggi terhadap karakter keadilan. Pengujian efektivitas produk ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Hasil Uji N-gain score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score	Kategori
<i>Pretest</i>	2,83	1-4	20,15468	76,03%	Tinggi
<i>Posttest</i>	3,72				

Menurut hasil di atas, pemanfaatan buku pedoman mempunyai tingkat

keefektifan yang tinggi sebesar 76,03% berdasarkan patokan (Hake, 1999).

PEMBAHASAN

Riset ini menggunakan analisis semantik guna analisis data. Analisis semantik merupakan metode untuk mengetahui arti dan penjelasan dari tata bahasa (Prasetyo et al., 2021). Analisis semantik dilakukan dengan cara berusaha memaparkan hal-hal yang telah diketahui saat berperilaku seakan-akan menyampaikan arti sebuah

kata atau kalimat dalam bahasa (Akhmad et al., 2019). Analisis digunakan untuk memaparkan dan menggolongkan kata pokok menurut arti tertentu. Kata pokok yang digunakan yaitu indikator karakter keadilan yang dipaparkan berdasarkan kelompok arti karakter. Hasil analisis semantik adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Analisis Semantik Karakter Keadilan

Menurut diagram di atas, beberapa indikator menurut kajian Borba (2008) diklasifikasikan dalam 3 subvariabel meliputi mengetahui tata susila, berperilaku hal baik, serta berbuat hal baik. Perumusan ketiga subvariabel ini didasarkan pada tiga komponen karakter

menurut kajian Lickona (2013). Selanjutnya, area-area karakter tersebut dipusatkan pada kata pokok ialah karakter keadilan. Indikator melayani dengan ikhlas, menaati peraturan, dan bersikap peduli tergolong *moral knowing*. Indikator sabar, tidak gegabah, menemukan jalan

tengah, bersikap terbuka, dan bersikap sportif tergolong *moral feeling*. Indikator berbagi dan memecahkan masalah tergolong *moral action*. Model deduktif dimanfaatkan untuk pembahasan dengan beberapa tahapan, ialah 1) menggambarkan poin pokok pada setiap penjelasan. 2) mengelompokkan pada topik ke arah global, 3) mengelompokkan topik pada 3 kawasan yaitu pemikiran, rasa, serta perilaku, dan 4) pemusatan pada karakter keadilan.

Riset ini menampilkan ciri pembelajaran efektif bahwa adanya penyediaan kesempatan belajar sendiri serta pemberian ilmu baru pada anak. Pembelajaran yang berdasar pada otak juga selaras dengan riset ini yang diterangkan saat memicu anak untuk memahami hal-hal lebih mendalam serta ditanamkan pada ingatan jangka panjang. Selain itu, buku pedoman permainan tradisional menyajikan beberapa permainan tradisional pada daerah yang bervariasi di Indonesia yang merupakan indikator dari variatif. Buku pedoman permainan tradisional memuat permainan yang melatih anak untuk bergerak, berpikir, berbicara, dan bersosialisasi yang merupakan indikator stimulan. Indikator menggembirakan ditunjukkan pada saat anak bermain dan bernyanyi bersama dengan teman-temannya. Indikator

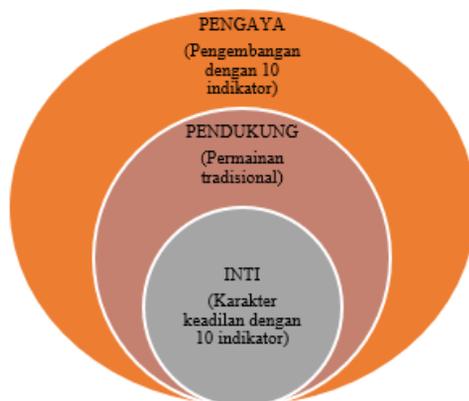
operasional-konkret ditunjukkan pada saat anak dihadapkan pada masalah yang konkret dalam permainan.

Riset ini memperlihatkan bahwa setiap permainan menerangkan indikator kritis yaitu anak dilatih memberikan mendengarkan pendapat atau ide orang lain, menentukan jawaban saat mengerjakan soal. Selain itu, setiap akhir permainan, anak diberikan soal refleksi dan latihan soal yang dapat mengasah anak untuk membuat keputusan, menarik kesimpulan, dan melakukan refleksi. Indikator kreatif diterangkan melalui karya berupa gambar, puisi, serta cerita pendek buatan anak pada refleksi setelah permainan. Indikator kemampuan komunikasi dan kooperasi ditunjukkan pada saat anak menyampaikan pemikiran, perasaan baik, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Buku pedoman ini memuat indikator multikultur karena adanya lima contoh permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yaitu *Jumpring* dari Nusa Tenggara Barat, *Bèngkèk* dari Riau, *èpèk-èpèk* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Basasakolahan* dari Kalimantan Selatan, dan *Pobandera* dari Sulawesi Tenggara. Indikator keadilan diperlihatkan ketika berlangsungnya permainan, anak sabar menunggu giliran bermain, berbagi barang miliknya seperti pensil dan penghapus, menghormati

pendapat teman, taat aturan, serta bersikap peduli.

Berdasarkan riset mengenai upaya peningkatan pendidikan karakter, terdapat pengembangan pendidikan karakter melalui partisipasi orang tua (Widianto, 2015). Penggunaan permainan tradisional sebagai alat dalam membangun karakter bangsa (Kristanto, 2014). Membangun karakter dapat memanfaatkan metode BBCT (*Beyond Centers and Circle Time*) (Ma'rifah A & Muthmainnah, 2015). Sarana stimulasi perkembangan anak dapat ditingkatkan oleh permainan tradisional (Khasanah, 2011). Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor dan

betengan guna menumbuhkan karakter anak usia 9- 12 tahun (Kurniawan & Zawawi, 2017). Riset ini selaras dengan kajian-kajian tersebut, namun ditemukan komponen kebaruaran dalam riset ini. Riset ini memanfaatkan metode multidimensi karena penggunaan konsep-konsep yang bervariasi seperti pembelajaran yang berdasar pada otak, kemajuan kognitif, kecerdasan zaman 21, serta keadilan. Riset ini memanfaatkan bentuk konsentris dengan metode cukup satu sasaran saja yang digapai melalui ragam aktivitas yang dikembangkan. Gambar bentuk konsentris diuraikan seperti dibawah ini.



Gambar 5. Model Konsentris

Menurut model di atas, area pengaya mencakup permainan tradisional yang dikembangkan sesuai indikator pembelajaran yang efektif. Area pendukung mencakup variasi permainan tradisional yang memuat indikator karakter keadilan. Area inti mencakup karakter

keadilan dengan sepuluh indikator yaitu melayani dengan ikhlas, sabar, tidak gegabah, menemukan jalan tengah, bersikap terbuka, bersikap sportif, ingin berbagi, memecahkan masalah, menaati peraturan, dan bersikap peduli. Selain itu, metode pengambilan data menerangkan karakter secara gradasi diperlihatkan dalam opsi

jawaban dari belum timbulnya karakter (poin 1), intelektual (poin 2), afektif (poin 3), serta aksi (poin 4).

KESIMPULAN

Hasil kajian yang dilaksanakan memperoleh beberapa hasil yaitu 1) Langkah ADDIE berperan sebagai acuan dalam desain produk guna menanamkan karakter keadilan anak berusia 6-8 tahun, 2) Taraf produk ialah 3,95 (skala 1-4) menerangkan produk sangat baik dan tidak membutuhkan perbaikan, serta 3) Pemanfaatan buku pedoman permainan tradisional berdampak terhadap karakter keadilan. Pemanfaatan produk buku pedoman memiliki pengaruh dalam golongan efek besar ($r = 0,97$). Hasil tersebut ekuivalen dengan 94,20% dan efektivitasnya tergolong tinggi sebesar 76,03%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, R., Badara, A., & Husain, N. (2019). Slogan politik pada media baliho: suatu kajian semantik. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 41–50.
- Borba, M. (2009). *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS (3rd ed)*. Sage.
- Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). *Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat*

anak. 9(4), 226–234.

- Hake, R. . (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana University.
- Hyun, C. C., Tukiran, M., Wijayanti, L. M., Asbari, M., Purwanto, A., & Santoso, P. B. (2020). Piaget versus ygotsky: implikasi pendidikan antara persamaan dan perbedaan. *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)*, 1(2), 286–293.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i2>
- Irman. (2017). Nilai-nilai karakter pada anak dalam permainan tradisional dan moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96.
- Jensen, E. (2008). *Brain-based: cara baru dalam pengajaran pelatihan*. Pustaka Belajar.
- Kristanto, M. (2014). Pemanfaatan cerita rakyat sebagai penanaman etika untuk membentuk pendidikan karakter bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59–64.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.864>
- Kurniawan, W. P., & Zawawi, M. A. (2017). Pengenalan permainan tradisional goteng (gobak sodor dan bentengan) untuk membangun karakter siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(2), 128–141.
- Lickona, T. (2013). *Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab*. PT. Bumi Aksara.
- Ma'rifah A, U., & Muthmainnah, A. (2015). Metode pembelajaran bcct dalam mengembangkan nilai moral pendidikan karakter anak usia dini.

- PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 76–149.
- Nuryani, H., Hutagulung, B., Purwaningsih, W., & Mustadi, A. (2020). Implementasi Karakter Cinta Tanah Air Pada Kesenian Tradisional Jawa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 75–85.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351.
- Pertiwi, A. ., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi nilai pendidikan karakter dalam mata pelajaran pkn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1683–1688.
- Prasetyo, V. R., Benarkah, N., & Chrisintha, V. J. (2021). Implementasi natural language processing dalam pembuatan chatbot pada program information technology universitas surabaya. *Teknika*, 10(2), 114–121. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.370>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635–648.
- Suparno, P. (2001). *Teori perkembangan kognitif jean piaget*. Kanisius.
- UNICEF. (2020). *Situasi anak di indonesia- tren, peluang, dan tantangan dalam memenuhi hak-hak anak*. UNICEF Indonesia.
- Widianto, E. (2015). Peran orang tua dalam meningkatkan pendidikan karakter anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(1), 31–39.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- World Economic Forum. (2015). New vision for education: unlocking the potential of technology. *New Vision for Education: Unlocking the Potencial of Technology*, 1–32.
- Yudianti, O. F., Irianto, A., & Rosidah, C. T. (2020). Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Melalui Program Sekolah Adiwiyata. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 109–117. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/15397>