



Kontribusi Buku Pedoman Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Usia 10-12 Tahun

Fransiska Tyas Virya Prasanti^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

Article Information

Article History:

Received November, 2022

Accepted November, 2022

Published Desember, 2022

Keywords:

Traditional games, happy learning characters, guide book

How to Cite:

Prasanti, T.V.P., Nugrahanta, G.A. (2022). Kontribusi Buku Pedoman Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 10 Special Issue(1), pp 84-101.

Abstrak

Krisis karakter senang belajar masih dapat ditemukan pada anak usia sekolah dasar. Hal tersebut tentunya membuat minat maupun motivasi belajar anak terganggu karena kurangnya rasa senang belajar. Dengan demikian, penelitian dilakukan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional. *Research and Development (R&D)* dengan tipe ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) buku pedoman dikembangkan melalui tahapan ADDIE. 2) kualitas buku pedoman memperoleh rerata skor 3,82 menempatkannya pada klasifikasi “sangat baik” dan menunjukkan bahwa “tidak perlu revisi”. 3) buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional mampu memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar. Hasil uji signifikansi menggunakan analisis *Wilcoxon test* menunjukkan penilaian diri akhir ($Mdn = 3,8000$) lebih tinggi dari penilaian diri awal ($Mdn = 1,9500$) dengan $z = 2,226$ dan perbedaannya signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Untuk itu, penerapan buku pedoman berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter senang belajar. Besar pengaruh penerapan buku pedoman ditunjukkan dengan $r=0.6426$ yang termasuk dalam klasifikasi “efek besar” atau setara dengan pengaruh 41.29%. Tingkat efektivitas buku pedoman memperoleh persentase 91,77% melalui perhitungan *N-gain score*, persentase 91,77% termasuk dalam klasifikasi efektivitas “tinggi”.

Abstract

*The crisis of the character love of learning can still founded in elementary school. This certainly made children's interest and motivation to learn disturbed because of a lack love of learning. This research was conducted to develop a guidebook for character education based on traditional games. This research was conducted using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE type. The results of the research, it showed that 1) the guidebook was developed through the ADDIE. 2) the guidebook quality obtained an average score of 3.82 placing it in the "very good" category and indicating that "no need revision". 3) traditional game-based character education guidebooks are able to give influence to the characters love of learning. The results of the significance test used the Wilcoxon test analysis showed that the final self-assessment ($Mdn = 3.8000$) was higher than the initial self-assessment ($Mdn = 1.9500$) with $z = 2.226$ and the difference was significant, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Thus, the guidebook of traditional games affects the character who likes to learn. The magnitude of the effect of the guidebook of the manual is indicated by $r=0.6426$ which is included in the category of "large effect" or equivalent to the effect of 41.29%. The level of effectiveness of the manual is indicated by the score of the *N-gain score* of 91.77% which is included "high" effectiveness category.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang bertujuan untuk mendukung individu untuk menentukan hal baik dan buruk pada kehidupan mereka (Omeri, 2015). Pendidikan dapat menjadi salah satu cara dalam upaya membentuk karakter individu. Sejalan dengan Ki Hajar Dewantara, pendidikan yang menyeimbangkan cipta, rasa dan karsa mampu membentuk karakter individu (Wiryopranoto, dkk., 2017). Perlu dipahami bahwa karakter telah dimiliki oleh setiap individu sejak lahir. Meskipun demikian, karakter yang ada perlu untuk dikembangkan melalui dukungan dari lingkungan sekitar individu (Annisa, dkk., 2020).

Pada kenyataannya krisis karakter masih terus terjadi, salah satu penyebabnya yaitu pendidikan di Indonesia hanya berfokus pada kemampuan pengetahuan individu sehingga hal-hal yang berkaitan dengan perilaku maupun sikap terabaikan (Annisa, dkk., 2020). Salah satu krisis karakter yang perlu disoroti adalah, krisis karakter senang belajar. Hasil Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), menunjukkan turunnya motivasi serta minat belajar siswa yang diakibatkan oleh pembelajaran online. Keterbatasan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif pada kegiatan pembelajaran online membuat minat maupun motivasi belajar siswa berkurang, sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal (Pradewo, 2020). Selain itu, krisis karakter senang belajar juga disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, minat belajar semakin menurun seiring usia bertambah, pihak sekolah yang tidak maksimal untuk mewujudkan proses pembelajaran efektif dan efisien bagi peserta didik, dan kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada akademik peserta didik tanpa

melihat minat dan bakat peserta didik dalam belajar (Peterson dan Seligman, 2004). Berdasarkan krisis karakter senang belajar tersebut terlihat jelas bahwa model pembelajaran sangat mempengaruhi karakter senang belajar anak, sehingga perlu adanya penanaman karakter senang belajar pada diri anak.

Berdasarkan pemikiran Peterson dan Seligman (2004), karakter senang belajar erat kaitannya dengan minat, motivasi, dan, kompetensi belajar individu. Karakter senang belajar sendiri mampu membuat individu mengalami hal-hal positif yang mampu membangun karakter yang baik (Peterson & Seligman, 2004). Karakter senang belajar memiliki sepuluh indikator yaitu, 1) mampu mengatasi permasalahan, 2) gemar belajar hal baru, 3) berusaha menuntaskan tugas, 4) memahami pentingnya belajar, 5) menghargai proses daripada hasil, 6) menguasai bidang tertentu, 7) gemar pada bidang tertentu, 8) meluangkan waktu untuk mengerjakan tugas, 9) tidak keberatan mengerjakan tugas, 10) menuntaskan tugas dengan serius (Peterson & Seligman, 2004). Untuk itu, karakter senang belajar merupakan salah satu karakter yang mampu memberikan dampak positif dalam mengatasi krisis karakter senang belajar yang masih terjadi sampai saat ini. Model pembelajaran efektif, dapat dipercaya untuk memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar individu.

Pembelajaran efektif dapat dilakukan jika pembelajaran mampu melihat tahap perkembangan anak. Tahap perkembangan operasional konkret dialami oleh anak sekolah dasar usia 7-12 tahun (Anditiasari, N & Dewi, R. N, 2021). Pembelajaran dengan *Brain Based Learning* atau pemikiran berbasis dengan otak menjadi salah satu hal yang dapat

mewujudkan pembelajaran yang efektif. Pemikiran berbasis otak berlandaskan pada tiga konsep utama yaitu pembelajaran bervariasi, pembelajaran yang stimulan, serta pembelajaran yang mampu memberikan perasaan senang pada anak melalui lingkungan belajarnya (Jensen, 2008; Berdiati, I., & Saefuddin, A, 2014). *World Economic Forum* (2015), menyampaikan bahwa perlu adanya kompetensi-kompetensi abad 21 yang harus ditanamkan ketika melakukan pembelajaran yaitu, kemampuan berpikir kritis dan *problem solving*, kreatif, komunikatif, kolaboratif, memiliki literasi serta sadar akan budaya melalui pembelajaran multikultur, dan tentunya kualitas karakter. Dengan demikian, pembelajaran efektif memiliki sepuluh indikator yaitu bervariasi, stimulan, lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, tahap operasional-konkret, mampu menjadi wadah untuk anak dalam berpikir kritis (*critical thinking*) dan mengatasi masalah, mengembangkan pemikiran kreatif anak, mengembangkan kemampuan komunikasi serta kolaborasi, multikultural, dan mampu mengembangkan karakter senang belajar.

Permainan tradisional merupakan salah satu kebiasaan untuk memberikan rasa senang yang mampu memberikan dampak positif terhadap karakter individu (Hamzuri & Siregar, 1998; Hapidin & Yenina, 2016). Dengan demikian permainan tradisional dipercaya mampu memberikan hal-hal positif terutama pada anak usia sekolah dasar. Permainan tradisional adalah salah satu budaya yang telah diwariskan pada penerusnya (Anggita, G. M., 2018). Permainan tradisional mampu memberikan manfaat pada pemainnya. Manfaat permainan tradisional antara lain yaitu, individu mampu

menjadi kreatif, memberikan terapi emosional, mengembangkan kecerdasan intelektual, emosi, logika, kinetik, natural, *spatial*, *musical*, dan psikis (Mulyani, 2016). Pengembangan permainan tradisional dapat dilakukan melalui tahapan Sugar & Sugar (2002) sebagai berikut, 1) membuat informasi, 2) menyampaikan pertanyaan, 3) bermain, 4) menentukan skor, 5) melakukan pengulangan pertanyaan, serta 6) menyampaikan kesimpulan. Dengan demikian, karakter senang belajar pada anak akan ditanamkan pada anak melalui pengembangan permainan tradisional.

Beberapa literatur dengan topik penelitian permainan tradisional menyatakan bahwa, karakter toleran, hati nurani, kebaikan hati, adil, serta kontrol diri pada anak usia sekolah dasar dapat dikembangkan melalui permainan tradisional (Wijayanti, Nugrahanta & Kurniastuti, 2021; Putri & Nugrahanta, 2021; Asuti, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021; Amania, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021; Nugraheni, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021). Selain itu, permainan tradisional juga berpengaruh terhadap motorik anak, gerak dasar, keterampilan sosial, serta kemampuan berhitung anak usia dini (Anggreani, Karyanto & Khairati, 2018; Kusumawati, 2017; Yuli Setiawan, M., 2016; Santi & Bachtiar; 2020). Dengan demikian, pada dasarnya permainan tradisional dapat membantu anak untuk menumbuhkan karakter yang baik. Pendidikan karakter senang belajar dapat diberikan melalui beberapa model pembelajaran yang dianggap efektif seperti model pembelajaran *PjBL*, *PBL*, *Cooperative group investigation*, *Two Stay Two Stray*, *CPS*, *Teams Games Tournament*, dan *Montessori* (Suari, 2018; Handayani, 2020; Laila, Hatiyono & Sumarmi, 2016; Mulyantini, Suranata & Margunayasa,

2019; Udayani, dkk., 2020; Utami, 2018; Nugrahanta, dkk., 2022). Melalui temuan yang diperoleh dari peneliti yang terdahulu, dapat dipahami bahwa penelitian-penelitian sebelumnya banyak membahas mengenai permainan tradisional, pendidikan karakter, perkembangan anak, serta model pembelajaran. Penelitian terdahulu belum secara spesifik menyertakan permainan tradisional untuk karakter senang belajar.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada model berpikir dialektik yang digunakan untuk mengembangkan suatu gagasan. Pengembangan dilakukan melalui mendialogkan suatu gagasan awal dengan gagasan baru sehingga memperoleh gagasan terbaru. Pendidikan karakter senang belajar akan diberikan melalui lima permainan tradisional dari lima daerah di Indonesia. Lima permainan tradisional *Lari dalam Karung* dari Jambi, *Becipak* dari Sumatera Selatan, *Pal-Palan* dari Jawa Tengah, *Malih-Malihan* dari Bali, dan *Tilako Mbuku* dari Sulawesi Tengah merupakan gagasan awal (sintesis). Kemudian gagasan awal tersebut didialogkan dengan gagasan lain yaitu sepuluh indikator pembelajaran efektif (antitesis), yang menghasilkan sebuah gagasan baru (sintesis) berupa pengembangan permainan tradisional. Kemudian, gagasan baru tersebut didialogkan dengan gagasan lain yaitu sepuluh indikator karakter senang belajar (antitesis), hingga memperoleh gagasan terbaru (tesis terbaru) yaitu berupa buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Untuk itu, dilakukannya penelitian ini ditujukan untuk melakukan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Tujuan penelitian ini

dilakukan yaitu, 1) melakukan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, 2) mengetahui kualitas buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, 3) mengetahui pengaruh dari penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu memperhatikan waktu belajar anak dalam memperoleh kualitas belajar yang baik bagi anak (Setyosari, 2014). Dengan demikian, pembelajaran efektif merupakan proses belajar anak dengan memperhatikan waktu belajar yang mampu dapat mempengaruhi kualitas belajar anak secara langsung. Pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan melalui konsep *brain based learning*, hal ini disebabkan oleh tiga strategi utama konsep *brain based learning*. Tiga strategi tersebut yaitu, pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran yang mampu memberikan stimulan, serta pembelajaran yang mampu memberikan perasaan senang pada anak melalui lingkungan belajarnya (Jensen, 2008; Berdiati, I., & Saefuddin, A, 2014). Pembelajaran efektif juga dapat diwujudkan ketika pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak secara kognitif maupun sosial. Anak sekolah dasar, menurut Piaget mulai memiliki perkembangan kognitif operasional-konkret, di mana anak membutuhkan hal-hal konkret dalam belajar (Mu'umin, 2013). Selain itu, anak sekolah dasar mulai memasuki tahap perkembangan sosial ZPD di mana anak akan belajar untuk bertanggungjawab secara mandiri dalam menyelesaikan sesuatu hal, meskipun masih membutuhkan pendampingan orang dewasa

(*scaffolding*) (Utami, 2016). Pembelajaran efektif juga perlu menyelaraskan dengan tantangan abad 21. Oleh sebab itu, pembelajaran efektif perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mampu mengatasi masalah, kreatif, komunikatif, kolaboratif, memiliki literasi serta sadar akan budaya melalui pembelajaran multikultur, dan tentunya kualitas karakter (*World Economic Forum*, 2015). Pembelajaran efektif dapat dinyatakan melalui sepuluh indikator yaitu, bervariasi, stimulan, lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, tahap operasional-konkret, mampu menjadi wadah untuk anak dalam berpikir kritis dan mengatasi masalah, mengembangkan pemikiran kreatif anak, mengembangkan kemampuan komunikasi serta kolaborasi, multikultural, dan karakter senang belajar.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan sebuah adat maupun kebiasaan yang mampu menumbuhkan perasaan menyenangkan (Hamzuri & Siregar, 1998). Selain itu, permainan tradisional merupakan sebuah kebudayaan yang harus dilestarikan keberadaannya (Anggita, Siti, & Mohammad, 2018). Manfaat dari permainan tradisional yaitu, memberikan kemampuan pada anak untuk mengembangkan kreativitas, kecerdasan intelektual, emosional, logika, kinestetik, natural, *spatial*, *musical*, dan psikis anak (Mulyani, 2016). Pengembangan permainan tradisional dilakukan sesuai dengan pemikiran oleh Sugar & Sugar (2002) yang menyatakan bahwa permainan dapat dikembangkan dengan cara membuat informasi, menyampaikan pertanyaan, memainkan permainan, pemberian skor, melakukan pengulangan pertanyaan, serta menyampaikan kesimpulan.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung oleh individu dalam membentuk

karakter (Omeri, 2015). Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan karakter mencakup pendidikan budi pekerti yang mampu memberikan dampak positif bagi cipta, rasa dan karsa individu (Haryanto, 2011). Hal tersebut juga sejalan dengan pemikiran Aristoteles bahwa pendidikan karakter mampu memberikan budi pekerti yang baik bagi individu, sehingga individu mampu berperilaku baik untuk diri sendiri dan sesamanya (Lickona, 2013). Dalam bertingkah laku baik menurut Lickona, individu memiliki tiga konsep karakter baik yaitu *moral knowing* (pengetahuan akan bertindak baik), *moral feeling* (kehendak untuk melakukan kebaikan), dan *moral action* (melakukan sebuah tindakan baik) (Lickona, 1991; Dalmeri, 2014).

Karakter Senang Belajar

Karakter senang belajar adalah karakter individu dalam mengembangkan informasi dan keterampilannya yang diperolehnya melalui proses belajar (Peterson & Seligman, 2004). Karakter senang belajar berpautan dengan minat, motivasi, kompetensi, dan nilai dalam belajar. Karakter senang belajar terdiri dari sepuluh indikator yaitu, 1) mampu mengatasi permasalahan, 2) gemar belajar hal baru, 3) berusaha menuntaskan tugas, 4) memahami pentingnya belajar, 5) menghargai proses daripada hasil, 6) menguasai bidang tertentu, 7) gemar pada bidang tertentu, 8) meluangkan waktu untuk mengerjakan tugas, 9) tidak keberatan mengerjakan tugas, 10) menuntaskan tugas dengan serius (Peterson & Seligman, 2004).

Buku Pedoman

Buku pedoman adalah kumpulan tata cara dalam memberikan intruksi untuk melakukan aktivitas hingga mampu bertindak sesuai dengan aturan maupun cara kerja dalam melakukan sebuah aktivitas (Irmanella & Ardoni, 2013; Permata & Marlina, 2017). Karakteristik buku pedoman yaitu: 1) *self-instructional*, buku pedoman mampu

memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk memahami isi buku pedoman secara mandiri, 2) *self-contained*, buku pedoman berisikan materi yang dapat digunakan sebagai bahan ajar, 3) *stand-alone*, buku pedoman tidak bergantung pada materi atau bahan ajar lainnya. 4) adaptif, informasi yang ada dalam buku pedoman mengikuti perkembangan teknologi, dan 5) *user-friendly*, buku pedoman dapat dipahami dengan mudah bagi penggunanya (Widodo & Jasmadi, 2008).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE (*analyze, design, develop, implement, dan evaluate*) untuk mengembangkan sebuah produk (Branch, 2009). Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap awal yaitu, *analyze*. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada sepuluh guru bersertifikasi dari berbagai daerah guna menemukan sebuah gap permasalahan. Dilanjutkan dengan *design* yaitu peneliti merancang sebuah buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional. Selanjutnya adalah tahapan *develop*, tahapan ini memberikan sebuah solusi melalui pengembangan yang dilakukan pada permainan tradisional yang ada di dalam buku pedoman. Kemudian, buku pedoman akan di validasi oleh sepuluh *expert judgement*. Tahapan selanjutnya yaitu *implement* di mana buku pedoman secara terbatas diuji cobakan pada enam anak usia 10-12 tahun yang merupakan peserta didik kelas 4-6, SD Negeri Widoro Yogyakarta. Setelah dilakukannya uji coba terbatas, tahap *evaluate* diberikan melalui penilaian diri awal dan penilaian diri akhir guna mengukur pengaruh buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional

terhadap enam orang anak yang telah diberikan perlakuan.

Teknik pengambilan data penelitian yang digunakan yaitu teknik nontes dan tes. Teknik nontes dilakukan pada tahapan *analyze* dengan memberikan kuesioner pada sepuluh guru bersertifikasi guna memperoleh data analisis kebutuhan, nontes juga digunakan pada tahapan *develop* untuk melakukan validasi buku pedoman oleh validator sebagai *expert judgement*. Teknik tes dilakukan pada tahapan *evaluate* melalui penilaian diri awal dan akhir. Tes dirancang dengan soal yang memiliki empat jawaban berkaitan dengan karakter senang belajar dengan rentang skor 1-4. Skor 1 belum menggambarkan karakter senang belajar, skor 2 menunjukkan pemikiran mengenai karakter senang belajar, skor 3 menunjukkan perasaan dari karakter senang belajar, dan skor 4 menunjukkan perilaku dari karakter senang belajar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis dalam skala Likert (1-4) khusus untuk tahapan *analyze* dan *develop*. Rumus peningkatan serta analisis data dilakukan pada tahapan *evaluate*. Analisis data dilakukan melalui program *IBM SPSS Statistic 26 for Windows* yang memiliki tingkat kepercayaan 95 %. Analisis data digunakan untuk melakukan uji normalitas distribusi data, signifikansi, dan *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan tipe ADDIE (*analyze, design, develop, implement, dan evaluate*). Tahap awal yang dilakukan yaitu *analyze*, tahapan ini dilakukan untuk melakukan analisis kebutuhan melalui kuesioner terbuka dan tertutup kepada sepuluh guru yang telah menerima sertifikasi guru. Sepuluh guru yang terlibat dalam analisis kebutuhan penelitian ini berasal dari daerah Sleman, Yogyakarta,

Bantul, Cilacap, Kulon Progo, Karanganyar, dan Bali. Berikut ini perolehan skor rerata berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

Tabel 1. Rerata Skor Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Bervariasi	2.10
2	Stimulan	2.10
3	Lingkungan Pembelajaran Menyenangkan	2.00
4	Oprasional-Konkret	2.10
5	Berpikir Kritis	2.00
6	Kreativitas	1.90
7	Komunikasi	2.30
8	Kolaborasi	2.00
9	Multikultural	1.90
10	Senang Belajar	2.28
Rerata Skor		2.07

Tabel 1 menunjukkan rerata skor analisis kebutuhan sebesar 2.07. Indikator kreativitas serta multikultural memperoleh rerata skor terendah yaitu 1.90 perolehan skor rerata tersebut menggambarkan adanya ketidakseimbangan proses belajar yang sedang berlangsung di sekolah dengan proses belajar yang seharusnya dilakukan di sekolah dengan melibatkan kreativitas dan multikural. Tidak hanya itu indikator yang lain juga masih minim untuk dilibatkan pada proses pembelajaran. Penilaian hasil akhir kuesioner tertutup berupa data kuantitatif, sehingga dalam konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dibutuhkan skala pengubah data. Berikut skala pengubah data yang digunakan (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 2. Konversi 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

Tabel 2, skor rerata yang diperoleh melalui analisis kebutuhan adalah 2.07 dengan klasifikasi “kurang baik”. Hal ini

menggambarkan bahwa karakter senang belajar belum optimal diterapkan pada proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan buku pedoman permainan tradisional yang berisikan sepuluh indikator pembelajaran efektif dan karakter senang belajar menjadi salah satu solusi dari kesenjangan yang ada. Selanjutnya, kerangka buku pedoman dibuat, pada tahapan *design*. *Blueprint* buku pedoman yang dirancang terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir. Bagian awal berisikan halaman hak cipta, kata pengantar, dan daftar isi. Kemudian, bagian tengah berisikan teori pendukung dari pembelajaran efektif dan pengembangan lima permainan tradisional. Bagian akhir terdiri dari daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, halaman tentang penulis, dan ringkasan buku yang berada di cover belakang buku.



Gambar 1. Tampilan Depan Buku
 Sumber: dokumentasi pribadi

DAFTAR ISI

- BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB II BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB III BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB IV BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB V BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB VI BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB VII BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB VIII BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB IX BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB X BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XI BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XII BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XIII BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XIV BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XV BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XVI BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XVII BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XVIII BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XIX BAB I PENDAHULUAN 01
- BAB XX BAB I PENDAHULUAN 01

Gambar 2. Daftar Isi Buku
 Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. Tampilan Belakang Buku
 Sumber: dokumentasi pribadi

Pengembangan permainan tradisional merupakan bagian dari tahapan *develop*. Lima permainan tradisional *Lari dalam Karung* dari Jambi, *Becipak* dari Sumatera Selatan, *Pal-Palan* dari Jawa Tengah, *Malih-Malih* dari Bali, dan *Tilako Mbuku* dari Sulawesi Tengah secara khusus dikembangkan dengan menjelaskan latar belakang permainan tradisional, tujuan, syarat khusus, usia pemain, jumlah pemain, waktu permainan, alat, dan bahan, serta langkah-langkah permainan, yang terdiri atas pembukaan, tengah, dan penutup. Selain itu, dalam buku ini terdapat soal latihan

mengenai pendidikan karakter senang belajar, buku juga dilengkapi dengan ilustrasi permainan tradisional untuk memberikan kemudahan bagi fasilitator dalam memahami permainan tradisional.

Gambar 4. Pengembangan Permainan Tradisional



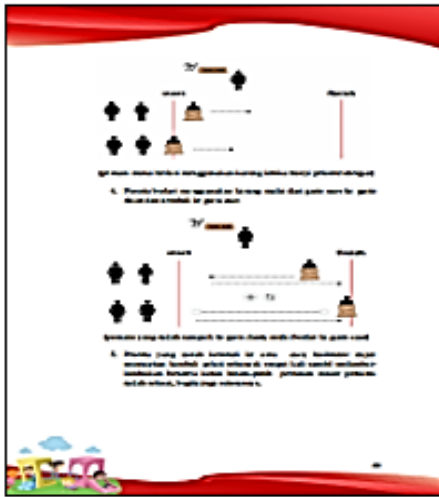
Sumber: dokumentasi pribadi

B. Langkah-langkah permainan

No	Langkah	Waktu
1	Pembukaan	5 menit
2	Tengah	15 menit
3	Penutup	5 menit

Gambar 5. Langkah-Langkah Permainan Tradisional

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 6. Ilustrasi Permainan Tradisional
 Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah melakukan pengembangan, maka tindakan berikut yang dilakukan yaitu melakukan validasi permukaan dan isi buku pedoman. Sepuluh *expert judgement* yaitu lima guru bersertifikasi dan 5 ahli dengan keahlian yang berbeda yaitu ahli bahasa, psikologi, praktisi budaya dan seni melakukan validasi buku pedoman, validasi dilakukan guna untuk memperbaiki kualitas buku dari catatan para *expert judgement*.

Tabel 3. Resume Validasi Oleh *Expert Judgement*

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan	3.86	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Kriteria Buku			
	Pedoman Karakteristik	3.80	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Buku Pedoman			
2	Validitas isi	3.85	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata			

Tabel 3 menunjukkan melalui validasi oleh *expert judgement* diperoleh hasil rerata skor 3,82. Hasil data dikonversikan melalui tabel skala konversi data Widoyoko (2014) yang terdapat pada tabel 2. Dengan demikian, buku pedoman masuk dalam klasifikasi “sangat baik” sehingga tidak harus melakukan revisi.

Tahapan *implement*, pada tahapan ini buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional diimplementasikan secara terbatas. Subjek penelitian ini yaitu, enam orang anak dengan usia 10 sampai 12 tahun yang merupakan peserta didik SD Negeri Widoro Yogyakarta. Implementasi dilakukan selama enam hari. Di hari pertama, anak-anak belum melakukan permainan, mereka diajak untuk melakukan penilaian diri awal bagian dari evaluasi sumatif yang telah disusun berdasarkan sepuluh indikator karakter senang belajar. Penilaian diri awal ini bertujuan untuk melihat pemahaman awal anak mengenai karakter senang belajar. Hari kedua sampai dengan hari keenam, anak-anak akan diajak untuk bermain secara langsung mengenai permainan tradisional yang telah dikembangkan yaitu *Lari dalam Karung, Becipak, Pal-Palan, Malih-Malihan*, dan *Tilako Mbuku*. Pada hari keenam, anak-anak juga diminta untuk mengerjakan penilaian diri akhir yang berkaitan dengan karakter senang belajar setelah melakukan permainan *Tilako Mbuku*. Penilaian diri akhir bagian dari evaluasi sumatif ini dilakukan untuk memberikan gambaran bagaimana pemahaman anak mengenai karakter senang belajar setelah dilakukannya *implementasi* buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional.

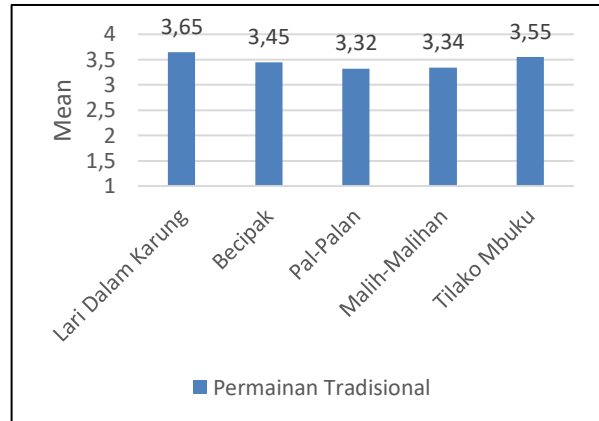
Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh melalui kegiatan *implementasi*, anak-anak terlihat fokus dalam bermain, berusaha menyelesaikan permainan dengan baik, meluangkan waktu dengan baik ketika bermain, hanya ingin bermain bersama teman tanpa memikirkan menang atau kalah dalam permainan. Hal ini ditunjukkan dengan reaksi mereka pada saat bermain seperti “aku baru pertama kali main pake tempurung kelapa seperti ini buk!” “sulit, bu!”, “ayo, sembunyi”, “kalau jatuh, boleh lanjut!”, “jangan takut!”, “kalah tidak apa-apa!”. Beberapa reaksi anak-anak tersebut menjadi gambaran bahwa permainan tradisional dapat memberikan perasaan senang belajar bagi mereka. Kemudian, soal formatif dan refleksi dikerjakan oleh anak-anak setelah selesai melakukan setiap permainan.



Gambar 7. Implementasi Permainan Tradisional

Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah melakukan implementasi, tahapan selanjutnya adalah memberikan evaluasi terhadap anak yang merupakan bagian dari tahapan *evaluate*. Evaluasi yang diberikan berupa evaluasi formatif dan sumatif. Berikut adalah hasil rerata skor dari evaluasi formatif yang diperoleh dari hasil kerja anak setelah melakukan setiap permainan.



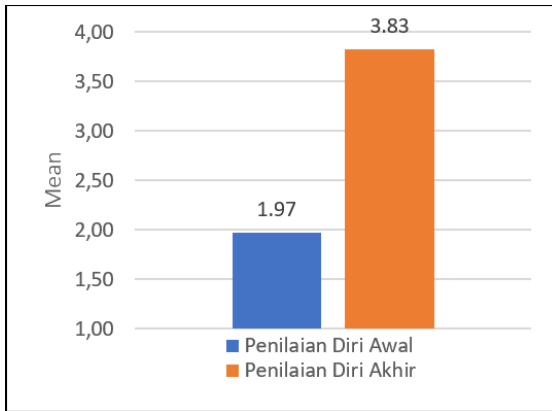
Gambar 8. Grafik Rerata Skor Formatif

Sumber: data diolah

Gambar 8 mengenai grafik rerata skor evaluasi formatif, menunjukkan setiap permainan memiliki grafik yang berbeda-beda. Skor rerata tertinggi diperoleh permainan *Lari dalam Karung* dengan skor rerata 3,65. Skor tertinggi kedua diperoleh permainan *Tilako Mbuku* dengan skor rerata 3,55. Dilanjut dengan permainan *Becipak*, *Pal-Palan*, dan *Malih-Malihan* masing-masing memperoleh rerata skor 3,45, 3,32, dan 3,34. Dengan demikian, hasil rerata skor evaluasi formatif mengalami peningkatan-penurunan-peningkatan yang dimulai dari permainan pertama sampai terakhir.

Selain itu, evaluasi sumatif diberikan sebelum dan sesudah diimplementasikannya buku pedoman karakter senang belajar berbasis permainan tradisional guna memahami pencapaian anak untuk mendalami karakter senang belajar melalui penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Berdasarkan hasil evaluasi sumatif (penilaian diri awal dan akhir) yang telah dilakukan oleh anak, rerata skor penilaian diri awal adalah 1,97 dan rerata skor penilaian diri akhir adalah 3,83. Berdasarkan hasil rerata skor penilaian diri awal dan akhir, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan. Peningkatan ini akan di uji secara statistik untuk menunjukkan bahwa

data dapat dipercaya dan signifikan. Berikut ini adalah bagan dari rerata skor penilaian diri awal dan akhir.



Gambar 9. Grafik Rerata Skor Sumatif
 Sumber: data diolah

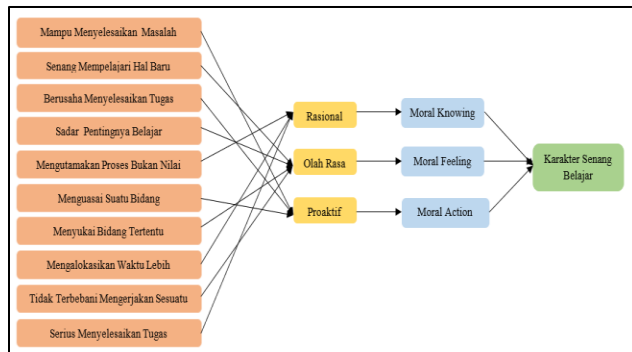
Analisis uji normalitas data dilakukan pada tahapan awal dalam menganalisis data. Uji ini dilakukan untuk menentukan langkah analisis selanjutnya. Jika data termasuk dalam data normal, analisis data menggunakan statistik parametrik. Sebaliknya, jika data menunjukkan data tidak normal, analisis data dilakukan dengan cara non-parametrik. Hasil analisis data *Shapiro-Wilk test* menunjukkan data yang tidak normal pada penilaian diri awal dengan $W(5) = 0,822$ dan $p = 0,091$ ($p > 0,05$) dan penilaian diri akhir dengan $W(5) = 0,640$ dan $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Melalui hasil uji normalitas data tersebut dapat diketahui bahwa, data terdistribusi dengan tidak normal dengan demikian syarat normalitas distribusi data tidak terpenuhi sehingga uji statistik menggunakan rumus non parametrik dengan analisis *Wilcoxon test*.

Uji signifikansi *Wilcoxon test* mengungkapkan hasil sebagai berikut, skor penilaian diri akhir ($Mdn = 3,81$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($Mdn = 1,95$). Perbedaan skor signifikan dengan $z = 2,226$ dan $p = 0,026$ ($p < 0,05$), oleh karena itu H_0

ditolak. Dengan demikian, *implementasi* dari penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional memiliki pengaruh pada karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun. Berdasarkan koefisien korelasi penelitian r untuk uji besar pengaruh memperoleh rerata 0,64, dengan klasifikasi “efek besar”, setara dengan persentase besar pengaruh 41,29%. Melalui persentase perolehan uji besar pengaruh tersebut dapat diketahui *implementasi* penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional memiliki besar pengaruh sebesar 41,29% terhadap karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun. Selanjutnya, analisis *N-gain score* menunjukkan 91,777%. Dari tabel kriteria efektivitas, nilai persentase *N-Gain Score* termasuk dalam klasifikasi efektivitas “tinggi” yang telah sesuai dengan kriteria Hake (1999). Berdasarkan hasil analisis data atas dilakukannya *implementasi* penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun dapat diketahui bahwa, adanya pengaruh yang tinggi pada karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun.

Sepuluh indikator karakter senang belajar diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu rasional, olah rasa, dan proaktif. Tiga bagian tersebut dikelompokkan menjadi tiga bagian utama yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Pemetaan indikator karakter senang belajar ini dilakukan dengan cara deduktif dan induktif. Langkah deduktif digunakan untuk menyusun instrumen penelitian karakter senang belajar melalui 3 tahap yaitu, 1) memahami ruang lingkup karakter senang belajar, 2) mengelompokkan karakter senang belajar ke dalam indikator

yang idiosinkratis, 3) indikator dijabarkan ke dalam pernyataan kuesioner. Sedangkan langkah induktif dilakukan untuk analisis dan membahas hasil penelitian yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu, 1) pengelompokan berdasarkan kata kunci setiap pernyataan, 2) Pengorganisasian berdasarkan abstraksi klaster topik yang lebih umum, 3) pengelompokan berdasarkan tiga dimensi karakter, yaitu cipta, rasa, dan karsa dan, 4) konvergensi terhadap karakter yang diteliti. Berikut ini adalah diagram analisis semantik karakter senang belajar.



Gambar 10. Grafik Analisis Semantik
 Sumber: data diolah

Penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, efektif dalam memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar anak. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu memperhatikan waktu belajar anak untuk memperoleh kualitas belajar yang baik bagi anak (Setyosari, 2014). Penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional sejalan dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif yaitu, bervariasi, stimulan, lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, tahap operasional-konkret, mampu menjadi wadah untuk anak dalam berpikir kritis dan mengatasi masalah,

mengembangkan pemikiran kreatif anak, mengembangkan kemampuan komunikasi serta kolaborasi, multikultural, dan mampu mengembangkan karakter. Bervariasi, melibatkan berbagai kegiatan dalam pembelajaran (Jensen, 2008), yang terlihat dengan melakukan kegiatan bernyanyi, menjawab refleksi maupun soal evaluasi pada saat bermain permainan tradisional. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan benda konkret sederhana yaitu permainan tradisional (Kawuryan, S. P., 2016), dengan demikian, adanya benda konkret pada saat melakukan permainan tradisional, secara tidak langsung motorik anak akan terlatih, hal ini menunjukkan adanya indikator stimulan dan operasional-konkret (Jensen, 2008; Mu’umin, 2013). Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan (Jensen, 2008) ditunjukkan melalui respon anak pada saat bermain seperti “aku baru pertama kali bermain menggunakan tempurung kelapa seperti ini bu!” “sulit, bu!”, “ayo, sembunyi”, “kalau jatuh bolanya, boleh lanjut!”, “jangan takut!”, “kalah tidak apa-apa!”. Kemudian, indikator kemampuan dalam berpikir kritis dan mengatasi masalah, mengembangkan pemikiran kreatif anak, mengembangkan kemampuan komunikasi serta kolaborasi, multikultural, dan mampu mengembangkan karakter (*World Economic Forum*, 2015), ditunjukkan pada penelitian ini melalui berbagai kegiatan yaitu, mengerjakan soal evaluasi yang dikerjakan oleh anak sebelum dan sesudah melakukan permainan yang digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis. Kemampuan kreativitas anak terlihat ketika anak mencoba untuk membuat sebuah gambar, cerita pendek, maupun puisi yang ada pada soal refleksi. Kemampuan komunikatif dan kolaboratif terlihat ketika anak mencoba untuk bekerja sama dalam

bermain permainan tradisional untuk dapat menyelesaikan permainan bersama-sama. Kemudian, pembelajaran multikultural ditunjukkan ketika anak bernyanyi lagu daerah dan bermain permainan tradisional. Terakhir, adanya karakter senang belajar dalam diri anak ditunjukkan melalui aktivitas dan respon anak ketika bermain permainan tradisional.

Karakter senang belajar anak ditunjukkan melalui sepuluh indikator karakter senang belajar yaitu, 1) mampu mengatasi permasalahan, 2) gemar belajar hal baru, 3) berusaha menuntaskan tugas, 4) memahami pentingnya belajar, 5) menghargai proses daripada hasil, 6) menguasai bidang tertentu, 7) gemar pada bidang tertentu, 8) meluangkan waktu untuk mengerjakan tugas, 9) tidak keberatan mengerjakan tugas, 10) menuntaskan tugas dengan serius (Peterson & Seligman, 2014). Respon yang ditunjukkan berdasarkan sepuluh indikator karakter senang belajar yaitu, 1) anak dapat mengatasi permasalahan ketika membantu teman satu kelompoknya yang terjatuh pada saat bermain, 2) anak-anak merasa senang serta antusias ketika bermain permainan tradisional yang belum pernah dilakukan sebelumnya, 3) anak-anak berusaha untuk bermain permainan tradisional sampai berhasil untuk menang, 4) anak-anak yang berhasil ditemukan pada permainan *Pal-Palan* dan *Malih-Malihan* ketika bersembunyi, akan mencoba untuk mencari tempat persembunyian yang lebih aman sehingga tidak dapat ditemukan oleh pemain penjaga, 5) anak-anak yang kalah tidak merasa sedih ataupun kecewa karena mereka menikmati permainan, 6) anak-anak mampu untuk menggunakan alat permainan *Tilako Mbuku* dengan baik, meskipun sebelumnya tidak pernah menggunakan alat permainan *Tilako Mbuku*, 7) anak-anak sangat

semangat ketika melakukan permainan *Lari dalam Karung*. 8) Anak-anak yang belum bermain, berusaha untuk berlatih menggunakan *bathok* kelapa (alat permainan *Tilako Mbuku*), 9) anak-anak tidak terbebani ketika diminta untuk mengerjakan soal evaluasi dan refleksi meskipun merasa lelah setelah melakukan permainan, 10) anak-anak berusaha untuk bernyanyi dengan lantang.

Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu memberikan dampak positif bagi karakter anak (Hapidin & Yenina, 2016). Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian ini yang mampu memberikan dampak positif bagi karakter anak, salah satunya karakter senang belajar. Karakter senang belajar dikembangkan berdasarkan pembelajaran efektif yang bervariasi, stimulan, lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, multikultural, dan senang belajar. Penelitian yang dilakukan ini berbasis permainan tradisional untuk mempengaruhi karakter senang belajar anak, sehingga penelitian ini tidak sejalan dengan beberapa penelitian yang hanya menggunakan model pembelajaran *PjBL*, *PBL*, *Cooperative group investigation*, *Two Stay Two Stray*, *CPS*, dan *Teams Games Tournament* dalam mempengaruhi karakter senang belajar anak (Suari, 2018; Handayani, 2020; Laila, Hatiyono & Sumarmi, 2016; Mulyantini, Suranata & Margunayasa, 2019; Udayani, dkk., 2020; Utami, 2018; Nugrahanta, dkk., 2022).

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional melalui proses berpikir dialektik model spiral. Proses berpikir dialektik

dilakukan dengan mendialogkan gagasan awal dengan gagasan baru sehingga memperoleh gagasan terbaru yang lebih tinggi. Dalam mengembangkan gagasan, terdapat empat gagasan yang akan dikembangkan yaitu lima permainan tradisional, sepuluh indikator pembelajaran efektif, mengembangkan sepuluh indikator senang belajar, dan menghasilkan gagasan terbaru yaitu buku pedoman. Berikut ini adalah diagram proses berpikir dialektik.



Gambar 11. Diagram Proses Berpikir Dialektik
 Sumber: data diolah

Gambar 11 menunjukkan adanya permainan tradisional, belajar efektif, karakter senang belajar, dan buku pedoman. Lima permainan yang dipilih yaitu adalah *Lari dalam Karung* dari Jambi, *Becipak* dari Sumatera Selatan, *Pal-Palan* dari Jawa Tengah, *Malih-Malihan* dari Bali, dan *Tilako Mbuku* dari Sulawesi Tengah. Belajar efektif terdiri dari sepuluh indikator yang dikembangkan untuk dapat menumbuhkan karakter baik pada anak. Salah satu karakter baik tersebut yaitu, karakter senang belajar yang memiliki sepuluh indikator. Tiga area tersebut disajikan ke dalam buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

SIMPULAN

Melalui penelitian ini diperoleh beberapa kesimpulan yaitu, 1) buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dikembangkan melalui tahapan ADDIE. 2) kualitas buku pedoman yang dihasilkan melalui validasi oleh sepuluh *expert judgement* memperoleh rerata skor 3,82 masuk dalam klasifikasi “Sangat baik” sehingga “Tidak perlu revisi”. 3) buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter senang belajar yang ditunjukkan dengan skor penilaian diri akhir (*Mdn* = 3,81) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal (*Mdn* = 1,95). Perbedaan skor signifikan dengan $z = 2,226$ dan $p = 0,026$ ($p < 0,05$), sehingga koefisien korelasi penelitian *r* untuk uji besar pengaruh memperoleh rerata 0,64, dengan persentase 41,29% termasuk klasifikasi “efek besar” , lalu tingkat efektivitas buku pedoman ditunjukkan melalui skor *N-gain score* 91,77% dengan klasifikasi efektivitas “Tinggi”. Untuk itu, adanya permainan tradisional yang dilakukan oleh anak mampu memberikan dampak positif bagi karakter anak. Adanya buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun diharapkan dapat membantu fasilitator maupun guru untuk dapat menumbuhkan karakter senang belajar dalam diri anak. Saran untuk penelitian ke depan yaitu, penelitian dapat dilakukan dengan uji coba *kelas experimental* dan *control* guna melihat perbedaan pada anak yang diberikan perlakuan secara langsung dan tidak mendapatkan perlakuan secara langsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahyar, M. F. M., Hapsari, F. S., & Isroyati, I. (2019). Pengaruh minat belajar terhadap kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 2(2), 188-195. doi: <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i2.945>
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil pada anak usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 237-251. doi: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Anantiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97-108. doi: <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59. doi: <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Angraini, M. A., Karyanto, Y., & AS, W. K. (2018). Pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education)*, 1(1), 18-25. doi: <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Annisa, M. N., Wilih, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *BINTANG*, 2(1), 35-48. doi: <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.558>
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141-155. doi: <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6016>
- Berdiati, I., & Saefuddin, A. (2014). Pembelajaran efektif. Bandung: PT Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design-The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Dalmeri, D. (2014). Pendidikan untuk pengembangan karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating For Character). *Al-Ulum*, 14(1), 269-288. Retrieved from <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/260/197>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. California: Indiana University.
- Hamzuri & Siregar. (1998). Permainan tradisional Indonesia. Jakarta :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Direktorat Permuseuman.
- Handayani, L. (2020). Peningkatan motivasi belajar IPA melalui model pembelajaran project based learning pada masa pandemi covid-19 bagi siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168-174. doi: <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia*

- Dini, 10(2), 201-212. doi: <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01>
- Haryanto. (2011). Pendidikan karakter menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Mei 2011, Th. XXX, 15-27. Edisi Khusus Dies Natalis UNY. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/>
- Irmanella, S., & Ardoni, A. (2013). Pembuatan buku pedoman perpustakaan sebagai sarana promosi di perpustakaan umum gunung bungsu. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 2(1), 630-639. doi: <https://doi.org/10.24036/2457-0934>
- Jensen, E. (2008). *Brain based learning pembelajaran berbasis kemampuan otak cara baru dalam pengajaran dan pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kawuryan, S. P. (2016). Pengembangan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi pendekatan saintifik. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 87-101. doi: <https://doi.org/10.17509/jppd.v4i1.21298>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142. doi: <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.221>
- Laila, N., Hariyono, H., & Sumarmi, S. (2017). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(2), 123-129. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um022v1i22016p123>
- Lickona, T. (2013). *Pendidikan karakter: Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for character*, mendidik untuk membentuk karakter. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori pengembangan kognitif Jean Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89-99. doi: <http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i1.292>
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyantini, N. L. D., Suranata, K., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengaruh model pembelajaran two stay two stray terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v7i1.17023>
- Nugrahanta, G. A., dkk., (2022). Pengaruh program literasi berbasis pendekatan montessori terhadap karakter integritas siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 169-180. doi: <https://doi.org/10.23960/jpa>
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter toleran anak usia 6-8 tahun. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 593-607. doi: <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Manajer Pendidikan*, Vol 9 No.3 hlm 464-368. doi:

- <https://doi.org/10.33369/mapen.v9i3.1145>
- Permata, R. D., & Marlini, M. (2017). Pembuatan buku pedoman pengelolaan perpustakaan sekolah di SMA N 1 Painan. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 6(1), 343-353. doi: <https://doi.org/10.24036/8406-0934>
- Peterson, C.& Seligman, M.E.P (2004). *Character strengths and virtues; A handbook and classification*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Pradewo. (2020, November 18). FSGI sebut minat belajar peserta didik turun 20 persen saat PJJ Fase 2 [Jawapos]. Diakses pada November 14, 2021 <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/18/11/2020/fsgi-sebut-minat-belajar-peserta-didik-turun-20-persen-saat-pjj-fase-2/>.
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 1(3), 280-286. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi permainan tradisional untuk hati nurani anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518-4531. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional congklak di taman kanak-kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-26. doi: <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 207-218. doi: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jinotep (jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran): kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran*, 1(1), 20-30. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Suari, N. P. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241-247. doi: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16138>
- Sugar, S., Sugar, K. (2002). Primary games: Experiential learning activities for teaching children K-8. San Fransisco: Josey Bass.
- Udayani, I. D. A. T., & Agustika, G. N. S. (2020). Pengaruh model creative problem solving terhadap minat belajar matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 284-293. doi: <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26806>
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81-88. doi: <http://dx.doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>

- Utami, I. G. A. L. P. (2016). Teori konstruktivisme dan teori sosiokultural: Aplikasi dalam pengajaran bahasa inggris. *Prasi*, 11(01), 4–11. doi: <https://doi.org/10.23887/prasi.v11i01.10964>
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-185. doi: <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.273>
- Widodo, C. S. & Jasmadi (2008). Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Widoyoko. (2014). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Pustaka Belajar.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak Usia 10-12 tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90-103. doi: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>
- Wiryopranoto. S., M. S. Herlina, N., Marihandono., D., Tangkilisan. B, Y., & Nasional, T. P. K. (2017). Perjuangan Ki Hajar Dewantara: Dari politik ke pendidikan. Kemdikbud.
- World Economic Forum. (2015). New vision for education unlocking the potential of technology. Geneva: World Economic Forum.
- Yuli Setiawan, M. (2016). Melatih keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 1 - 8. doi:<https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>