



Membina Karakter *Leadership* Anak Usia 7-9 Tahun Dengan Permainan Tradisional

Salsabila Oktavimadiana^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received November, 2022

Accepted November, 2022

Published Desember, 2022

Kata Kunci:

Buku Pedoman, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter, Karakter *Leadership*

Cara Mengutip:

Oktavimadiana, Salsabila dan Gregorius Ari Nugrahanta. (2023). Membina Karakter *Leadership* Anak Usia 7-9 Tahun dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 10 *Special Issue*(1), pp.185-201.

Abstrak

Sikap tidak percaya diri menjadi ketua, sulit bekerja sama dalam tim, kurang inisiatif, dan malu untuk mewakili kelompok mengindikasikan lemahnya karakter *leadership* anak. Maka diperlukan upaya untuk menumbuhkan karakter *leadership* anak. Riset ini bertujuan mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Riset ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)* model ADDIE. Pihak yang terlibat dalam riset ini adalah sepuluh guru bersertifikasi pendidik pada tahap analisis kebutuhan, sepuluh *expert judgement* pada tahap validasi, dan delapan anak dengan rentang usia 7-9 tahun pada implementasi uji coba terbatas. Riset memperoleh hasil sebagai berikut. 1) Buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun dikembangkan dengan mengikuti langkah pengembangan model ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. 2) Kualitas buku pedoman "sangat baik" dan rekomendasi "tidak perlu revisi" dengan rerata final 3,79. 3) Penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun. Implementasi buku pedoman berpengaruh terhadap pembinaan karakter *leadership* anak berdasar uji signifikansi $t(8) = 22,517$; ($p < 0,05$) dengan rerata skor penilaian diri akhir ($M = 0,8500$, $SE = 0,05627$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 0,5167$, $SE = 0,04773$). Perolehan besar pengaruh $r=0,99$ tergolong "efek besar" dan setara dengan 98,64%. Penerapan buku pedoman terbukti efektif menangani pembinaan karakter *leadership* melalui uji *N-gain score* adalah 94,96% dengan kategori "tinggi".

Abstract

Insecure attitude to be a leader, difficult to work together in a team, lack of initiative, and embarrassed to represent a group indicates a child's weak leadership character. So efforts are needed to cultivate the child's leadership character. The purpose of this research was to develop a leadership character education manual based on traditional games for children aged 7-9 years. The Research and Development (R & D) method with ADDIE design was administered in this research. The parties involved in this research were ten educator-certified teachers in the needs analysis stage, ten expert judgments in the validation stage, and eight children aged 7-9 years in the limited trial implementation. The research obtained the following results: 1) A traditional game-based leadership character education guidebook for children aged 7-9 years is developed by following the ADDIE model development steps, namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. 2) The quality of developing the product is "very good" and follow-up recommendations are "no need for revision" with a final mean of 3.79. 3) Application of character

education manuals based on traditional games influences the leadership character of children aged 7-9 years. The significance test obtained by paired-samples t-test was $t(8) = 22.517, p = 0.000 (p < 0.05)$ with a large effect of $r = 0.99$ according to the criteria of "large effect" which was equivalent to 98.64%. This percentage indicates that the application of traditional game-based character education manuals has an effect of 98.64% on the lead character of children aged 7-9 years. The score for the effectiveness of implementing the guidebook through the N-gain score was 94.96% in the "high" category.

✉ **Alamat korespondensi:**
Universitas Sanata Dharma, Indonesia
E-mail: oktavimadina@gmail.com

ISSN 2303-3800 (Online)
ISSN 2527-7049 (Print)

PENDAHULUAN

Karakter adalah unsur penting dalam perkembangan diri anak. Karakter harus dibina sebagai bekal anak menghadapi kehidupan masa mendatang. Pendidikan karakter adalah upaya pembimbingan anak ke perubahan positif dari segi perilaku, moral, dan budaya agar manusia beradab ketika dewasa kelak (Ramadhani & Fauziah, 2020: 29). Pembinaan karakter diupayakan dari pembiasaan nilai moral di kelas maupun luar kelas secara konsisten. Pada penerapan riilnya, pendidikan di Indonesia cenderung mengutamakan kemampuan kognitif dibanding aspek yang lain termasuk karakter (Haryadi & Aripin, 2015: 39). Kecenderungan ini mengakibatkan rendahnya kesadaran anak terhadap nilai-nilai karakter yang baik. Di samping itu, pembinaan karakter yang tidak konsisten menyebabkan fenomena degradasi karakter. Kemunduran karakter semakin terlihat di pendidikan dasar ditandai dengan konflik antar siswa (Labudasari, 2018: 25).

Dalam mencapai keberhasilan nilai-nilai moral, diperlukan pembinaan karakter yang baik salah satunya *leadership*. *Leadership* adalah seni mengkoordinasikan individu atau kelompok melalui kecerdasan dan kecakapan untuk mencapai suatu tujuan (Sahadi dkk., 2020: 516). Tujuan tersebut merujuk pada kepentingan bersama maupun pribadi. Konsep dari *leadership* yaitu kemampuan mempengaruhi perilaku orang lain dalam hal meraih tujuan tertentu (Yudiatmaja, 2013: 37). Pembinaan karakter mengintegrasikan banyak keterampilan agar bisa sampai pada karakter

leadership yang ideal. Maka diperlukan indikator karakter *leadership* yang harus dicapai oleh anak (Peterson & Seligman, 2015: 414–415). Adapun indikator karakter *leadership* meliputi 1) menyukai peran ketua, 2) menyusun rencana kegiatan, 3) mempengaruhi orang lain, 4) pribadi yang diandalkan, 5) efektif mengorganisir pekerjaan, 6) memecahkan masalah, 7) mengayomi kelompok, 8) sering mewakili kelompok, 9) inisiator kelompok, dan 10) mengatasi masalah yang mendesak.

Karakter *leadership* saat ini terlihat mengalami penurunan. Komunitas Pemimpin.id menggelar pers Lead The Fest 2021. Dalam pers tersebut, CEO Pemimpin.id, Dharmaji Suradika, menyebutkan bahwa saat ini hanya 7% milenial yang berkompeten menjadi seorang *leader*. Fenomena lain seperti kurangnya contoh pemimpin yang kompeten menyebabkan pengikut meniru gaya *leadership* yang buruk (Rahma & Setiadi, 2016: 101). Fenomena ini relevan dengan karakter anak usia SD yang membutuhkan *role model* sebagai panutan dalam bersikap, berpikir, berbicara, berpakaian, dan berkomunikasi. Problematika nyata dari krisis *leadership* terlihat dalam kelompok anak yang ikut tawuran, mencoret fasilitas umum atau *vandalism*, dan anak yang suka memilih-milih teman dalam kelompok belajar. Jika ditelaah, problematika ini bertentangan dengan sepuluh indikator karakter *leadership*.

Berdasarkan paparan tersebut, diperlukan model belajar efektif dalam pembinaan karakter *leadership* anak.

Pembelajaran efektif menyangkut waktu belajar aktif dan kualitas pembelajaran yang baik (Yusuf, 2017). Cara ini menghasilkan capaian belajar dengan kualitas ideal. Pembelajaran efektif didukung kinerja otak dan tahap perkembangan anak. Penelitian ini mengupayakan pembelajaran efektif dengan pendekatan *Brain Based Learning (BBL)*, teori konstruktivisme dari Jean Piaget, teori perkembangan anak menurut Vygotsky, capaian kompetensi abad 21, serta karakter *leadership*. Ada tiga syarat pembelajaran berbasis otak yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2011: 5). Pembelajaran yang mengintegrasikan ketiga indikator tersebut dapat diserap dan diolah oleh anak lebih kompleks. Selaras dengan itu, pembelajaran efektif memerhatikan tahapan perkembangan anak kemudian disesuaikan dengan capaian kompetensi abad 21. Belajar adalah kegiatan anak saat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan fisiknya (Hendrowati, 2015: 8). Anak dapat membangun pemahaman secara konstruktivis sesuai tahap perkembangannya dengan bantuan media konkret dan interaksi dengan lingkungan sebaya. Keterampilan ini mengarahkan anak pada capaian kompetensi abad 21 yaitu pemikiran tingkat tinggi, pemikiran analitis, dan keterampilan interpersonal (*World Economic Forum*, 2015: 25). Apabila diringkas, pembelajaran efektif memerlukan indikator yang diambil dari yaitu 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional konkret, 5) berpikir kritis, 6) kreativitas, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultural, dan 10) karakter. Kesepuluh indikator ini dapat diupayakan melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional dipilih karena memiliki potensi positif dari kearifan lokal yang diibaratkan sebagai ‘tameng’ dari gempuran budaya global (Kurniawan, 2018: 102). *Traditional game* menstimulus kemampuan kognitif, sosial, emosional, spiritual, linguistik, dan kinestetik anak dalam satu waktu termasuk pembinaan karakter baik. *Traditional game*

dikembangkan dengan enam langkah yaitu memilih informasi, membuat pertanyaan, mengaktualisasikan permainan, memberikan poin, mengulangi informasi, dan menarik konklusi (Sugar & Sugar, 2002: 19-21). Lima permainan tradisional yang diyakini dapat membantu pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun adalah *Patok Lele* dari Sumatera Barat, *Margala* dari Batak, *Posangkaulele* dari Sulawesi Tenggara, *Didilauro* dari Sulawesi Tengah, dan *Marraga/Akraga* dari Sulawesi Selatan.

Banyak cara ditempuh untuk memperbaiki kualitas pendidikan karakter. Riset terbaru menunjukkan keberhasilan *integrity character education* dengan pendekatan Montessori sebesar 79,82% pada anak kelas 1 sekolah dasar (Nugrahanta dkk., 2022). Tahun 2021 penelitian menunjukkan karya sastra menjadi sarana *character education* karena mengintegrasikan aspek nilai kehidupan (Sukirman, 2021). Sepuluh karakter berhasil dikembangkan melalui film “Sokola Rimba” di antaranya peduli sosial, kerja keras, tanggung jawab, toleransi, religius, peduli lingkungan, cinta damai, keingintahuan, kreatif, dan bersahabat (Payuyasa & Primayana, 2020). Metode bermain peran berhasil mengembangkan pendidikan karakter peduli sosial pada anak usia dini (Putry Agung, 2018).

Sementara itu, penelitian terhadap perkembangan anak dengan permainan tradisional sudah banyak dilakukan. Permainan *Tarik Upih* dan *Engklek* mengindikasikan mampu mengembangkan motorik kasar anak (Lorena dkk., 2021; Wahyuni dkk., 2020). Permainan tradisional *Dhelikan*, *Gobak Sodor*, dan *Engklek* mampu meningkatkan kemampuan sosio emosional anak (Ramadhani & Fauziah, 2020). Keterampilan sosial siswa kelas IV SD Marjanji meningkat melalui pemberian permainan tradisional (Rut dkk.: 2020). Permainan tradisional *Engklek* berhasil meningkatkan kemampuan matematis anak (Anggraini & Pujiastuti, 2020). *Skill* berbahasa dan komunikasi anak berkembang melalui permainan tradisional

Hombreng dan *Bethek-bethekan* dikarenakan anak dituntut untuk mengutarakan istilah tertentu dalam menjawab pertanyaan (Nurmaningsih, 2018). Penelitian serupa menunjukkan jika *traditional game* berhasil mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui pengulangan kata, mendengarkan teman, dan instruksi permainan (Cendana & Suryana, 2021).

Peneliti mengumpulkan riset terdahulu yang berhasil dalam *educational character* menggunakan buku pedoman pendidikan karakter berbasis *traditional game*. Riset pengembangan modul permainan tradisional berhasil menumbuhkan karakter *self control*, toleran, empati, hati nurani, dan keadilan dalam diri anak (Sekarningrum dkk., 2021; Nugraheni dkk., 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021; Putri & Nugrahanta, 2021; Amania dkk., 2021). Penelitian serupa tersebut fokus pada pengembangan modul permainan tradisional menggunakan metode R & D model ADDIE. Penelitian tersebut sesuai kategori “efek besar” sehingga ditemukan benang merah bahwa buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap pembinaan karakter anak usia sekolah dasar. Sementara penelitian relevan dengan *child leadership* ditemukan dengan metode konvensional seperti gerakan pramuka (Hidayati, 2021), *Project Based Learning* (Haryanti, 2020), dan *Out bond Training* (Fauzan & Al Millah, 2018).

Penelitian terdahulu yang relevan masih mengulas pembinaan karakter dan perkembangan anak secara umum seperti perkembangan motorik anak, kemampuan komunikasi anak, dan karakter yang mencakup kebaikan hati anak. Subjek penelitian yang terlibat masih beragam yakni 10-12 tahun, siswa kelas IV dan kelas I. Penelitian sebelumnya terlihat belum mengintegrasikan budaya yang variatif pada pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun. Ini mengindikasikan jika belum banyak penelitian tentang pembinaan *child leadership* yang spesifik melibatkan anak usia 7-9 tahun dengan menerapkan

permainan tradisional yang variatif. Fokus penelitian ini adalah pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun melalui pengembangan buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun.

Terdapat lima *traditional game* yang berasal dari daerah berbeda di Indonesia. Kelima permainan ini dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan kemampuan dan rentang usia anak 7-9 tahun. *Novelty* penelitian ini terletak pada pengadopsian model berpikir dialektika. Model berpikir dialektik menegaskan bahwa ide dan fakta parsial tidak pernah berjalan dalam satu garis lurus. Karenanya, perlu menempatkan fakta dan gagasan ke dalam beberapa bagian agar dapat dipahami secara holistik atau menyeluruh (Ridha, 2013: 3) Pemikiran dialektik diawali dengan pemilihan lima *traditional game* sebagai tesis awal. Setelah itu digabungkan dengan sepuluh indikator belajar efektif sebagai antithesis yang menghasilkan modifikasi permainan tradisional (sintesis). Permainan ini kemudian digabungkan dengan sepuluh indikator karakter *leadership* (antitesis baru) baru kemudian dihasilkan buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional (sintesis baru). Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan *prototype* buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun, 2) mengetahui kualitas penerapan buku pedoman terhadap karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun, dan 3) mengetahui pengaruh dari penerapan *prototype* buku pedoman.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Efektif

Belajar efektif adalah proses perubahan kognitif, perilaku, dan psikomotorik anak dari pengalaman dan lingkungannya yang berdampak, bermakna, dan bermanfaat (Yusuf, 2017: 14). Keefektifan pembelajaran ditandai dengan adanya perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak (Madya,

Widyaiswara, 2017). Dengan demikian, belajar efektif merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman nyata secara efektif pada anak. Perwujudan belajar efektif diupayakan dengan teori pendukung *Brain Based Learning (BBL)* yang mencakup tiga syarat yaitu sebagai berikut. 1) Kaya variasi, pembelajaran diarahkan pada pemberian kesempatan untuk belajar dengan gaya belajar yang dipelajari oleh anak sendiri (Jensen, 2011: 168). 2) Kaya stimulus. Usia 7-9 tahun dapat disebut kategori usia emas, karena perkembangan otak anak berkembang pesat, maka dari itu perlu diadakan pembelajaran yang mendukung pertumbuhannya dengan melibatkan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. 3) Menyenangkan. Pembelajaran berbasis otak selaras dengan perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih memerlukan bantuan konkret dan lingkungan sebaya dalam belajar. Jean Piaget mencetuskan jika anak usia 7-9 tahun sedang dalam masa perkembangan operasional konkret. Tanpa adanya bantuan objek nyata anak belum bisa memecahkan persoalan yang menggunakan pemikiran logika (Ibda, 2015: 34). Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934) percaya jika keberhasilan belajar anak turut didukung faktor sosial dan lingkungan. Ketika anak berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya maka kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan mengatasi persoalan berkembang lebih optimal. Ini relevan dengan capaian kompetensi abad 21 seperti pemikiran tingkat tinggi, pemikiran analitis, dan keterampilan interpersonal (*World Economic Forum*, 2015: 25). Dengan demikian, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran efektif yang memfasilitasi pembinaan karakter *leadership* diperlukan sepuluh indikator berikut: 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional konkret, 5) berpikir kritis, 6) kreativitas, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultural, dan 10) karakter *leadership*.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan khas di daerah tertentu yang

menyenangkan dan dimainkan sesuai kultur daerah tersebut dengan alat sederhana. Permainan tradisional juga mengandung nilai karakter yang dapat menjadi sarana menjaga nilai-nilai budaya keIndonesiaan (Kurniawan, 2018: 101). Untuk itu, penting bagi pemerhati pendidikan untuk mengupayakan pelestarian *traditional game* dengan cara inovatif. Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, meningkatkan kemampuan sosial dan bahasa, melatih motorik kasar dan halus, serta penghayatan nilai-nilai moral yang sudah diwariskan. (Saputra, 2017: 92-93). *Traditional game* dikembangkan dengan enam langkah (Sugar & Sugar, 2002: 19-21). 1) Informasi yang dipilih sesuai dengan karakteristik permainan, 2) membuat pertanyaan dalam kartu soal berdasarkan informasi yang telah dipilih, 3) menggunakan kartu soal sebagai properti permainan, cara ini efektif bagi anak dalam menyerap materi, 4) memberikan poin pada jawaban anak, cara ini memotivasi anak untuk menjawab pertanyaan dengan benar, 5) repetisi, merupakan tahapan mengulang materi lebih intens, dan 6) menarik konklusi terhadap materi yang telah diberikan.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah wadah penghayatan nilai-nilai kebaikan, nilai-nilai luhur dan untuk itu patut diperjuangkan sebagai pedoman perilaku kehidupan pribadinya dalam hubungannya dengan diri sendiri, sesama, dan Tuhan (Sekarningrum dkk., 2021: 208). Lickona (1992) menyebutkan tiga komponen karakter yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral dalam proses penanaman karakter positif (Suwahyu, 2018: 196). Pengetahuan moral adalah keterampilan yang mencakup enam aspek, yaitu hati nurani, pemahaman nilai-nilai moral, penentuan sudut pandang, pemikiran moral, pengambilan keputusan, dan pengetahuan pribadi. Perasaan moral adalah kemampuan untuk bertindak dan peka terhadap apa yang perlu dilakukan untuk berbuat baik. Tindakan moral adalah kemampuan untuk

menerjemahkan pikiran dan perasaan menjadi perilaku nyata.

Karakter Leadership

Sikap pengontrol dan contoh berperilaku bagi kelompok atau individu disebut *leadership* (Yudiatmaja, 2013: 37). *Leadership* merupakan kemampuan mengarahkan, mempengaruhi, membantu orang lain, menyelaraskan langkah, dan memotivasi kelompok untuk mencapai kesuksesan bersama. *Leadership character* tersusun atas sepuluh indikator yaitu sebagai berikut (Peterson & Seligman, 2015: 414-415). 1) Menyukai peran ketua, 2) menyusun rencana kegiatan, 3) mempengaruhi orang lain, 4) pribadi yang diandalkan, 5) efektif mengorganisir pekerjaan, 6) memecahkan masalah, 7) mengayomi kelompok, 8) sering mewakili kelompok, 9) inisiator kelompok, dan 10) mengatasi masalah mendesak.

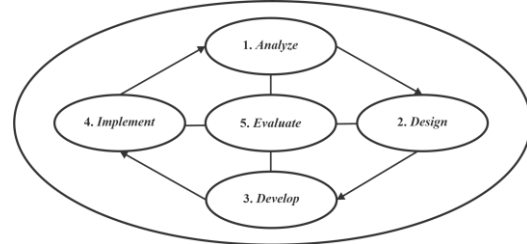
Buku Pedoman

Buku pedoman memiliki fungsi sebagai panduan lengkap mengenai rangkaian prosedur kegiatan disertai keutuhan media (KBBI *Online*). Ada empat karakteristik buku pedoman meliputi instruksi mandiri, keutuhan materi, adaptif dan bersahabat (Nurhidayah & Irwandi, 2015). Buku pedoman dirancang sistematis guna memudahkan pendamping anak dalam pembelajaran. Buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional adalah buku panduan memainkan permainan tradisional yang didesain berdasar 10 indikator belajar efektif lam rangka membina karakter *leadership* anak di rentang usia 7-9 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *R & D* model ADDIE dengan uji coba terbatas. *R&D* adalah metode penelitian untuk pengembangan dan validasi produk pendidikan (Sugiyono, 2013: 4). Ada lima tahapan kompleks dalam model ADDIE yaitu *analyze, design, develop implement, and evaluate*. Buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional diimplementasikan ke delapan

siswa berusia 7-9 tahun di SDN Puren, Sleman, Yogyakarta. Adapun variabel independen penelitian ini adalah buku pedoman pendidikan karakter sedangkan variabel dependen penelitian ini adalah karakter *leadership*. Digunakan eksperimental tipe *one group pretest-posttest design* dalam riset ini untuk menguji signifikansi dan analisis *N-gain score* untuk menguji efektivitasnya.



Gambar 1. Model ADDIE

Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 1 menunjukkan bagan model ADDIE. *Analyze* adalah tahap pertama model ADDIE. Peneliti menyusun instrumen analisis kebutuhan untuk menemukan gap antara realita dan pembelajaran ideal yang seharusnya. Tahap *analyze* melibatkan sepuluh guru bersertifikasi yang menjadi responden kuesioner *need analysis*. *Design* adalah tahap kedua model ADDIE. Peneliti merancang draf produk berupa buku pedoman untuk mengatasi solusi dari temuan gap ditahap sebelumnya. *Develop* adalah tahap ketiga model ADDIE. Pada tahap *develop*, draf buku pedoman dikembangkan menjadi buku panduan lengkap yang kemudian divalidasi oleh sepuluh *expert judgment*. Tahap *develop* melibatkan lima guru profesional bersertifikasi, seorang psikologi perkembangan anak, ahli media, budayawan, praktisi seni, dan ahli bahasa. *Implement* adalah tahap keempat model ADDIE. Peneliti mengujicobakan *prototype* buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk membuktikan keefektifannya dalam mengatasi gap yang ditemukan. *Evaluate* adalah tahap terakhir model ADDIE. Pada tahap ini peneliti mengevaluasi apakah buku pedoman pendidikan karakter berbasis *traditional*

game mampu memfasilitasi anak dalam pembinaan karakter *leadership*. Tahap *evaluate* memerlukan penilaian penilaian diri awal dan akhir (evaluasi sumatif) dan evaluasi formatif. Penilaian diri awal diberikan ketika anak belum memperoleh stimulus permainan tradisional sementara penilaian diri akhir diberikan ketika anak sudah selesai mencoba lima permainan tradisional secara struktural. Evaluasi formatif rutin diberikan kepada anak usai mencoba satu per satu *traditional game*. Kedua evaluasi ini berjumlah sepuluh butir pilihan ganda berskala 1-4 pada setiap opsinya.

Digunakan dua teknik penelitian yaitu tes dan non tes. Teknik tes berupa soal formatif dan sumatif pada tahap *evaluate*. Tes disusun sesuai indikator karakter *leadership* dengan opsi jawaban berskala 1-4. Teknik non tes menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup berupa analisis kebutuhan pada tahap *analyze*, lembar uji validasi pada tahap *develop*, dan kuesioner orang tua dan anak. Peneliti memanfaatkan program analisis data *IBM SPSS Statistic 20 for Windows* pada taraf kepercayaan 95% dengan uji dua ekor (*2-tailed*). Peneliti melihat penyebaran distribusi data apakah normal atau tidak dengan uji normalitas data *Shapiro-Wilk test*. Untuk mengetahui signifikansinya digunakan *Paired samples t test*. Selanjutnya melihat *effect size* dengan model korelasi *Pearson*. Untuk mengetahui keefektifan dari buku pedoman terhadap pembinaan karakter *leadership* maka digunakan uji *N-gain score* pada rerata penilaian diri awal dan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

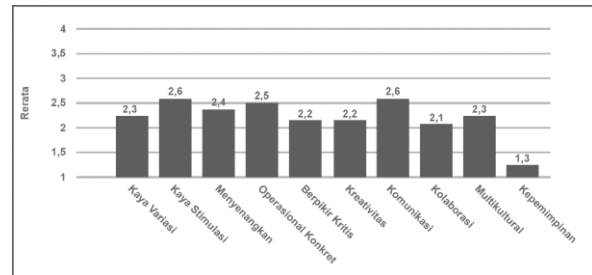
Penelitian dilakukan sesuai dengan langkah ADDIE. *Analyze* adalah langkah awal penelitian ini. Dimulai dari menyusun instrumen *need analysis* berupa kuesioner tertutup dengan skala 1-4 berjumlah 15 butir dan kuesioner terbuka sebanyak 7 butir. Kuesioner disusun berpatokan pada matriks indikator buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan

tradisional. Kuesioner diisi oleh sepuluh responden yang berprofesi sebagai guru profesional bersertifikasi dari seprovinsi DIY, Magelang, Klaten, dan Papua untuk menemukan gap. Data kusioner tertutup *need analysis* yang berbentuk kuantitatif dikonversikan dalam bentuk data kualitatif seperti berikut (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Rentang Skor	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Kurang baik
1,00 – 1,75	Sangat kurang baik

Sumber: Data Primer diolah



Gambar 2. Perolehan Data Analisis Kebutuhan

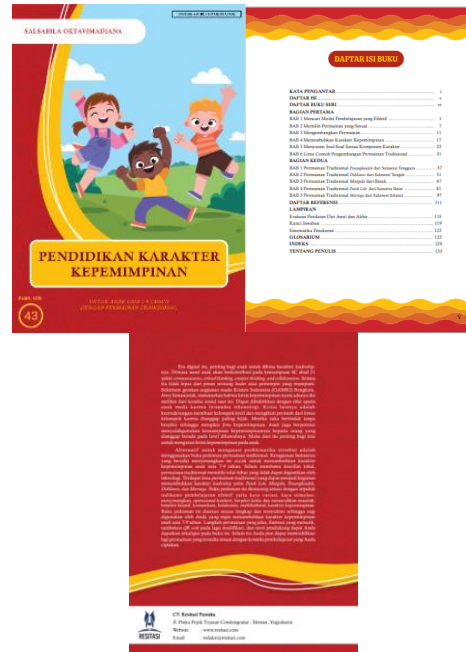
Sumber: Data Primer diolah

Tabel 1 menunjukkan konversi data kuantitatif ke bentuk kualitatif yang terdiri dari empat kategori. Gambar 2 menunjukkan rerata analisis kebutuhan dari sepuluh indikator belajar efektif berskala 1-4. Kesepuluh indikator tersebut memperoleh rerata final sebesar 1,91. Berdasar pada tabel 1 maka rerata 1,91 masuk dalam kriteria “kurang baik”. Dapat dimaknai bahwa pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun belum terealisasikan optimal. Sepuluh responden profesional menyatakan belum ada pembinaan karakter *leadership* yang multikultural, kurangnya media konkret yang relevan, dan belum ada panduan khusus. Metode yang kerap digunakan untuk merangsang jiwa *leadership* anak berwujud diskusi, ceramah, tugas berkelompok, memimpin doa, dan bermain peran. Dengan demikian, perolehan data kuantitatif dan kualitatif ini menjadi titik pijak penelitian pengembangan buku

pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional pada anak usia 7-9 tahun.

Tahap selanjutnya adalah tahap *design*. Peneliti merancang *blueprint* buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Buku pedoman dirancang mengikuti 10 indikator pembelajaran efektif yang tersusun atas tiga bagian utama yaitu bagian pertama, bagian kedua, dan lampiran. Bagian pertama menuliskan teori pembelajaran efektif, BBL, perkembangan anak didasarkan tuturan Jean Piaget dan Vygotsky, capaian kompetensi abad 21, pengembangan permainan, teori karakter *leadership*, lima permainan tradisional. Bagian kedua bertuliskan pengembangan traditional game yang lengkap. Bagian lampiran berisi evaluasi penilaian diri awal dan akhir, kunci jawaban, dan sistematika penskoran. Lima permainan tersebut adalah *Patok Lele* dari Sumatera Barat, *Margala* dari Sumatera Utara, *Posangkaulele* dari Sulawesi Tenggara, *Didilauro* dari Sulawesi Tengah, dan *Marraga* dari Sulawesi Selatan. Setiap permainan diulas ringkas tentang latar belakang, tujuan, manfaat, kebutuhan perlengkapan, sasaran, jumlah pemain yang terlibat, dan langkah permainan dari kegiatan awal, inti, dan akhir.

Berikut desain cover depan, halaman daftar isi, dan cover belakang buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun yang dirancang pada tahap *design*.



Gambar 3. Kover depan, daftar isi, dan kover belakang buku pedoman
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3 menunjukkan contoh desain *blueprint* buku pedoman berupa kover depan, daftar isi, dan kover belakang yang bertuliskan sinopsis isi buku. Pada tahapan *develop*, draf buku pedoman dikembangkan secara utuh yang kemudian divalidasi oleh sepuluh *expert judgement* menggunakan uji validitas permukaan dan isi berkala 1-4 berketerangan 1) sangat kurang baik, 2) kurang baik, 3) baik, dan 4) sangat baik. Validator yang terlibat adalah lima guru profesional bersertifikasi, seorang psikologi perkembangan anak, ahli media, budayawan, praktisi seni, dan ahli bahasa. Instrumen validitas permukaan berupa kuesioner validasi kriteria dan karakteristik buku pedoman. Indikator yang dinilai dalam kriteria buku pedoman pendidikan karakter *leadership* meliputi kover buku, bagian isi buku, dan bagian akhir buku. Indikator uji karakteristik buku pedoman meliputi instruksi mandiri (*self instructional*), keutuhan materi (*self contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), adaptif, dan bersahabat (*user friendly*). Instrumen validitas isi, tersusun dari lima belas butir sesuai dengan indikator pembelajaran efektif dan karakter *leadership*. Validitas

isi diuji untuk menilai kesesuaian isi buku dengan sasaran pembinaan karakter *leadership*.

Perolehan rerata validasi dikonversi ke dalam bentuk kualitatif untuk memperoleh rekomendasi tindak lanjut pada buku pedoman (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Rentang Skor	Kriteria	Rekomendasi
3,26 – 4,00	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2,51 – 3,25	Baik	Perlu revisi kecil
1,76 – 2,50	Kurang baik	Perlu revisi besar
1,00 – 1,75	Sangat kurang baik	Perlu revisi total

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 3. Resume Perolehan Uji Validitas

No	Uji Validitas	Rerata Skor	Kriteria	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	a. Kriteria	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,78	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,72	Sangat baik	Tidak perlu revisi

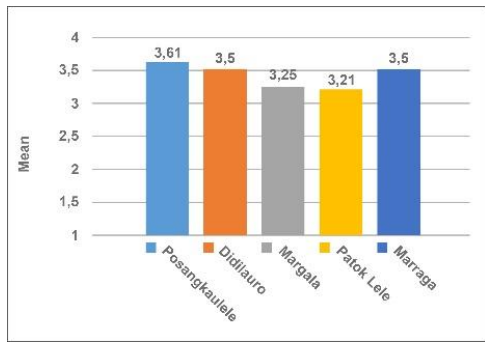
Sumber: Data Primer diolah

Tabel 2 menunjukkan konversi data validasi berbentuk kuantitatif menjadi kualitatif disertai rekomendasi tindak lanjut terhadap buku pedoman. Tabel 3 menunjukkan resume final uji validasi yang disertai dengan rekomendasi tindak lanjut. Diketahui bahwa pengembangan buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional memperoleh skor rerata final 3,79 sehingga tergolong “sangat baik”. Uji validitas permukaan memperoleh rerata 3,82 dengan kategori “sangat baik”. Uji validitas isi memperoleh rerata 3,72 dengan kategori “Sangat baik”. Dengan demikian, secara keseluruhan *prototype* buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun mendapat rekomendasi tindak lanjut “tidak perlu revisi”.

Tahapan selanjutnya yakni *implement*, peneliti mengujicobakan terbatas buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional pada subjek penelitian yaitu delapan anak dengan rentang usia 7-9 tahun dari SDN Puren Sleman. Tahap *implement* meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir. Implementasi pembinaan karakter *leadership* diawali dari

permainan *Patok Lele*, *Marraga*, *Margala*, *Posangkaulele*, dan *Didilauro*. Pelaksanaannya sesuai dengan langkah kegiatan yang telah dituliskan dalam buku pedoman. Peneliti berperan sebagai *observer* dan menulis *log book* untuk mengetahui keadaan riil menyangkut reaksi dan respon anak. Anak terlihat antusias dan bersemangat terhadap permainan tradisional yang dimainkan. Orang tua dari delapan anak dilibatkan sebagai responden kuesioner pasca implementasi. Mereka menyatakan bahwa melihat perubahan perilaku dalam diri anak menyangkut karakter *leadership* di rumah seperti memandu adiknya untuk ibadah, membantu menyusun rencana kegiatan di rumah, memimpin teman lainnya saat bersepeda, lebih kreatif saat membuat kerajinan tangan, berani mengusulkan pendapat, dan terlihat mengayomi teman yang lebih muda.

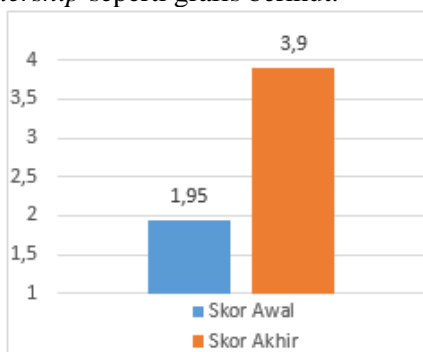
Tahapan akhir dalam model ADDIE adalah *evaluate*. Ada dua evaluasi yang digunakan yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif diberikan setiap menyelesaikan satu permainan. Evaluasi sumatif diterapkan pada awal kegiatan sebagai bentuk penilaian diri awal sebelum bermain dan pemberian tes penilaian diri akhir setelah menyelesaikan seluruh permainan. Kedua jenis evaluasi ini berbentuk sepuluh butir pilihan ganda dengan opsi jawaban berskala 1-4 disusun sesuai dengan indikator karakter *leadership*. Adapun keterangan skor tiap jawaban adalah sebagai berikut. Skor 1 menunjukkan ketidakpedulian dan sikap apatis. Skor 2 menunjukkan pikiran dan pemahaman sikap yang harus diambil. Skor 3 menunjukkan perasaan yang muncul mengenai tindakan yang tepat dan skor 4 menunjukkan keputusan aksi yang diambil. Berikut diagram rerata skor evaluasi formatif dari delapan anak yang terlibat.



Gambar 4. Diagram Rerata Evaluasi Formatif

Sumber: Data Primer diolah

Gambar 4 menunjukkan perolehan rerata evaluasi formatif setelah pengimplementasian lima *traditional game* dari sisi grafis. Permainan *Posangkaulele* mendapat rerata tertinggi yaitu 3,61. Sementara rerata terendah ada pada permainan *Patok Lele* yaitu 3,21. Permainan *Margala* menduduki peringkat terendah kedua dengan skor rerata 3,25. Sedangkan permainan *Didilauro* dan *Marraga* memiliki rerata sama yaitu 3,50. Susunan grafik batang menunjukkan skor tertinggi pada permainan *Posangkaulele* dan *Marraga*. Artinya kedua permainan ini sangat disenangi anak-anak. Meski begitu, perolehan rerata final evaluasi formatif setiap permainan adalah 3,39. Adapun penilaian diri diberikan dua kali pada awal sebelum anak memainkan lima permainan tradisional dan akhir pasca bermain. Evaluasi sumatif berguna untuk melihat perubahan hasil terhadap karakter *leadership* seperti grafis berikut.



Gambar 5. Diagram Perubahan Rerata Evaluasi Sumatif

Sumber: Data Primer diolah

Gambar 5 menunjukkan perolehan rerata evaluasi sumatif sebelum dan setelah

pengimplementasian lima *traditional game* dari sisi grafis Rerata tes penilaian diri awal sebesar 1,95 dan rerata tes penilaian diri akhir sebesar 3,90. Rerata tersebut mendapati selisih sebesar 1,94 setara dengan 99,84%. Perolehan persentase tersebut terbatas pada mengetahui peningkatan terhadap karakter *leadership* anak secara umum. Agar mendapat data lebih spesifik maka dilakukan serangkaian analisis dengan aplikasi statistik *IBM SPSS Statistic version 20 for Windows* dengan taraf kepercayaan 95% uji dua ekor (*2-tailed*). Uji analisis data dengan *SPSS* meliputi uji normalitas distribusi data, uji signifikansi, uji besar pengaruh, dan uji efektivitas.

Uji normalitas distribusi data dimaksudkan untuk memeriksa apakah data yang diteliti memiliki distribusi yang normal. Analisisnya menggunakan *Shapiro Wilk Test* (Field, 2009: 145, 147, 546). Distribusi data disebut normal jika nilai $p > 0,05$. Jika distribusi data normal, analisis data selanjutnya menggunakan statistik parametrik, dalam hal ini *paired samples t test* (Field, 2009: 327). Jika distribusi data tidak normal atau nilai $p < 0,05$, digunakan statistik non parametrik, dalam hal ini *Wilcoxon test* (Field, 2009: 552).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Penilaian Diri Awal	0,897	0,274	Normal
	Penilaian Diri Akhir	0,849	0,093	Normal

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 4 menunjukkan perolehan uji normalitas distribusi data dengan *Shapiro-Wilk test*. Diperoleh rerata skor penilaian diri awal $W(8) = 0,897$ dengan $p = 0,274$ ($p > 0,05$) dan rerata skor penilaian diri akhir $W(8) = 0,849$ dengan $p = 0,093$ ($p < 0,05$). Dengan demikian kedua data memiliki distribusi yang normal. Maka dari itu, analisis statistik selanjutnya menggunakan statistik parametrik, dalam hal ini digunakan jenis analisis *paired samples t test*.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Perubahan

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	22,517	0,000	Signifikan

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 5 menunjukkan perolehan uji signifikansi dengan *paired samples t test*. Rerata skor penilaian diri akhir ($M = 0,8500$, $SE = 0,05627$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 0,5167$, $SE = 0,04773$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(8) = 22,517$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, implementasi pengembangan buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun.

Tabel 6. Kriteria dan Persentase Besar Pengaruh

<i>r</i> (effect size)	Kriteria	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek menengah	9
0,50	Efek besar	25

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 6 menunjukkan rentang besar pengaruh disertai kriteria yang sesuai. Uji besar pengaruh bertujuan mengetahui seberapa besar pengaruh dari pengimplementasian buku pedoman terhadap pembinaan karakter *child leadership*. Rumus yang digunakan untuk menentukan besar pengaruh (*effect size*) yaitu model koefisien korelasi *Pearson* (Rosenthal, 1991; Rosnow & Rosenthal, 2005, dalam Field, 2009: 332). Diperoleh hasil koefisien korelasi $r=0,99$ setara 98,64% sehingga tergolong “efek besar”. Uji analisis selanjutnya adalah pengujian keefektifan buku pedoman terhadap pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun. Digunakan *Normalized gain score* atau *N-gain score* dalam uji efektivitas dengan taraf kepercayaan 95%. Data kuantitatif *N-gain score* diterjemahkan ke dalam data kualitatif sesuai dengan tabel kriteria berikut ini.

Tabel 7. Persentase dan Kriteria Efektivitas

No	Rentang Skor (%)	Kriteria
1	71 – 100	Tinggi
2	31 – 70	Sedang
3	0 - 30	Rendah

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 8. Resume Perolehan Uji *N-gain Score*

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Penilaian Diri Awal	1,95	1-4	4,11554	94,96%	Tinggi
Penilaian Diri Akhir	3,90				

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 7 menunjukkan kriteria efektivitas implementasi buku pedoman berdasarkan rentang persentasenya. Tabel 8 menunjukkan hasil uji *N-Gain Score* sebesar 94,96% sehingga tergolong efektivitas “tinggi”. Artinya, penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional terbukti efektif dalam pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun.

Riset ini selaras dengan teori pembelajaran efektif yang diambil dari pembelajaran berbasis otak, tahap perkembangan anak menurut Piaget dan Vigotsky, capaian kompetensi abad 21, dan karakter *leadership*. Sepuluh indikator pembelajaran efektif tampak selama waktu implementasi berlangsung. Model belajar yang variatif mampu memantik motivasi anak (Pratiwi dkk., 2021). Memainkan lima permainan dari daerah berbeda di Indonesia, menyanyikan lima lagu daerah, menuangkan perasaan dan kreatifitasnya dalam lembar refleksi adalah penerapan dari indikator kaya variasi. Instruksi-instruksi dari pendamping yang memotivasi anak untuk berlari, berbicara, menghindar dan mengejar, atau menulis maupun menggambar merupakan penerapan dari indikator kaya stimulasi. Selama implementasi anak terlihat senang, dan gembira sehingga pembinaan karakter *leadership* terasa menyenangkan. Hal-hal konkret tersebut mencerminkan penerapan tiga syarat pembelajaran berbasis otak yang melibatkan prinsip dan pemahaman tentang otak (Jensen, 2011: 5).

Pembinaan karakter *leadership* dengan permainan tradisional dilengkapi dengan media pendukung di setiap permainan. Misalnya tongkat dan simbol seorang *leader* dalam permainan *Didilauro*, bola dan pemukul dalam permainan *Patok Lele*, bola kecil dalam permainan *Marraga*, dan ranting kecil dalam permainan *Margala* maupun *Posangkaulele*. Kesederhanaan alat bantu permainan

menjadi ciri khas dari *traditional game* (Saputra, 2017). Penggunaan media adalah langkah nyata untuk menerapkan indikator operasional konkret. Sesuai dengan pemikiran Piaget bahwa anak akan mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui benda konkret yang digunakannya dalam belajar. Konstruktivisme menekankan bahwa anak belajar lebih baik jika secara aktif mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya (Anggraeni, 2019: 28).

Berpikir kritis adalah keterampilan anak dalam menyusun strategi (Murdaningrum & Nugrahanta, 2021). Indikator berpikir kritis dan kreatif terlihat saat anak mengerjakan soal evaluasi, lembar refleksi, dan di tengah permainan. Contohnya ketika permainan *Marraga*, mereka bersama-sama mengubah permainan yang semula memainkan bola dengan kaki menjadi dengan tangan. Contoh lainnya saat permainan *Didilauro*, anak-anak dapat mencetuskan tebak-tebakkan sambil mempertahankan lambang dan tongkat ketua.

Indikator komunikasi dan kolaborasi terintegrasi disetiap tahap implementasi. Belajar adalah kegiatan anak saat berinteraksi dengan lingkungan sosial dan fisiknya (Hendrowati, 2015: 8). Anak yang berbeda usia tersebut saling bekerja sama untuk mencetak banyak poin. Mereka mematuhi instruksi dari ketua kelompok demi kepentingan bersama. Misalnya saat permainan *Patok Lele*, anggota kelompok mematuhi instruksi dari ketua tim untuk menyebar di sekeliling lapangan agar tidak kebobolan oleh tim lawan. Sikap komunikatif dan kolaboratif merupakan kemampuan manajemen konflik yang melibatkan orang lain (Pratiwi dkk., 2021). Interaksi ini menunjukkan bahwa *traditional game* turut mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama anak. Indikator multi kultural terlihat saat anak memainkan lima permainan tradisional dari daerah berbeda di Indonesia dan menyanyikan lagu daerah. Mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan tradisional yang dituang dalam

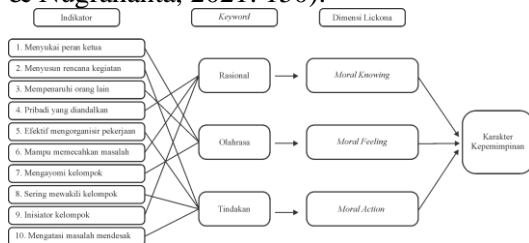
buku pedoman pendidikan karakter (Latifah & Sagala, 2015: 121). Penerapan permainan tradisional secara runtut dapat membantu anak dalam pengembangan karakter *leadership*.

Riset ini didukung oleh data kualitatif berupa catatan anekdot. Catatan ini bertuliskan reaksi dan respon anak ketika bermain lima permainan tradisional.. Anak menunjukkan respon positif seperti antusiasme, gembira, dan tertawa. Terlebih ketika pemilihan ketua tim, anak bersemangat mengajukan diri sebagai ketua. Ketua tim yang terpilih sangat gesit dalam berkoordinasi mengenai strategi untuk mencetak banyak poin. Anak-anak yang tidak menjadi ketua, bersikap sportif dan menjadi anggota yang disiplin. Hal ini terlihat dari sikap mereka yang taat pada instruksi ketua tim selama permainan berlangsung.

Riset ini sejalan dengan temuan penelitian serupa. Permainan tradisional berhasil menumbuhkan karakter kebaikan hati anak apabila diterapkan dengan cara pembiasaan yang konsisten (Sanggita & Nugrahanta, 2021). Anak-anak menjadi terbiasa untuk menerapkan nilai luhur karakter dengan permainan tradisional (Adi dkk., 2020). Permainan tradisional dinilai baik dalam mengoptimalkan pendidikan karakter sosio-emosional anak yang terganggu (Burhaein, 2017). Permainan tradisional *Awuta*, *Ponti*, dan *Kainje* yang dikemas dengan apik bisa mengembangkan nilai moral, bahasa, dan kesenian pada anak (Husain & Walangadi, 2020). Riset relevan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembinaan karakter anak secara umum. Namun riset ini bertentangan dengan peneliti terdahulu yang meriset tentang pendidikan karakter *leadership* anak. Menumbuhkan jiwa *leadership* pada anak ditemukan pada penelitian yang menggunakan model gerakan pramuka, *Project Based Learning*, dan *Out bond Training* (Hidayati, 2021; Haryanti, 2020; Fauzan & Al Millah, 2018). Riset ini memberikan kebaruan di ranah pembinaan karakter khususnya pada karakter *leadership*

anak yang memanfaatkan modifikasi permainan tradisional.

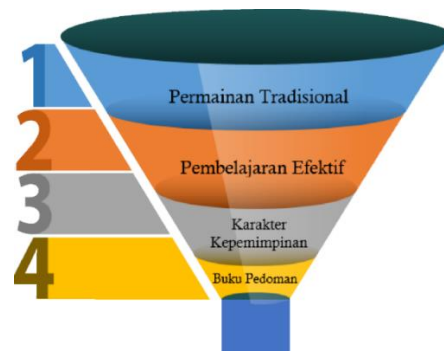
Dampak penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional terhadap karakter *leadership* anak perlu dipetakan ke dalam kata kunci. Pemetaan ini menggunakan cara induktif dengan analisis semantik. Analisis semantik adalah tahapan pengelompokan kata berdasarkan kesamaan makna dan menemukan keterhubungannya (Fajarwati & Nugrahanta, 2021: 150).



Gambar 6. Bagan Analisis Semantik Karakter *Leadership*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 6 menunjukkan pemetaan sepuluh indikator karakter *leadership* ke dalam 3 kata kunci. Indikator karakter *leadership* diklasifikasikan menjadi tiga kata kunci yang maknanya sesuai dengan dimensi kognitif, afektif, dan motorik anak. Indikator pribadi yang diandalkan, mampu memecahkan masalah, dan inisiatif kelompok berorientasi pada kelompok kata kunci rasional. Indikator menyukai peran ketua, mempengaruhi orang lain, dan mengayomi kelompok berorientasi pada kelompok olah rasa. Indikator menyusun rencana kegiatan, efektif mengorganisir pekerjaan, mewakili kelompok, dan mengatasi masalah mendesak berorientasi pada kelompok kata kunci tindakan. Kelompok kata kunci rasional sesuai dengan dimensi kognitif, kelompok kata kunci olah rasa sesuai dengan dimensi afektif, sedangkan kelompok kata kunci tindakan sesuai dengan dimensi psikomotorik. Dengan demikian, sepuluh indikator karakter *leadership* yang dibina melalui penerapan buku pedoman mencakup tiga ranah kemampuan anak yaitu rasional, olahrasa, dan tindakan.



Gambar 7. Bagan Model Dialektika

Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 7 menunjukkan bagan proses berpikir dialektik sebagai unsur kebaruan penelitian. Model dialektika memiliki empat area yang mengerucut ke satu tujuan seperti langkah konkret berikut. Area pertama diisi dengan pemilihan lima *traditional game* sebagai solusi alternatif. Permainan yang dipilih disesuaikan dengan rentang usia 7-9 tahun dan bebas dari kontroversi negatif. Area kedua merupakan teori pendukung berupa penyusunan sepuluh indikator belajar efektif agar menghasilkan modifikasi permainan yang mampu membina karakter anak. Permainan yang dimodifikasi pada area ini dimaknai sebagai sintesis. Area ketiga merupakan karakter *leadership* yang memiliki sepuluh indikator Area keempat adalah wujud nyata berupa buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 yang dimaknai sebagai sintesis baru.

SIMPULAN

Buku pedoman pendidikan karakter *leadership* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun dikembangkan berdasarkan lima langkah model ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, and evaluate*. Buku pedoman pendidikan karakter terqualifikasi “sangat baik” dengan perolehan uji validitas 3,79 dari *expert judgement*. Hasil uji signifikansi *paired samples t test* menunjukkan nilai $t(8) = 22,517$, ($p < 0,05$) dengan rerata skor penilaian diri akhir ($M = 0,8500$, $SE = 0,05627$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 0,5167$, $SE = 0,04773$). Artinya, penerapan buku pedoman berpengaruh pada

pembinaan karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun. Besar pengaruh dari penerapan buku pedoman adalah $r=0,99$ atau sebanding dengan 98,64% yang tergolong “efek besar”. Sementara efektivitas penerapan buku pedoman dengan *N-gain score* memperoleh hasil 94,96% yang terqualifikasi “tinggi”. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh “signifikan” terhadap karakter *leadership* anak usia 7-9 tahun, dan tergolong dalam “efek besar” dengan kategori keefektifan “tinggi”.

Adapun saran untuk riset selanjutnya adalah sebagai berikut. 1) Melibatkan subjek penelitian dengan jumlah lebih besar agar memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal, 2) Melibatkan responden *need analysis* yang lebih luas dari berbagai daerah, dan 3) Agar perolehan data lebih akurat hendaknya menggunakan aplikasi statistik versi terbaru.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.131375>
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. 8, 237–251.
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi penerapan pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran PKn SD untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(2), 18–37. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/7867/6>
- 753
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di sekolah dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87–101. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i1.952>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas permainan tradisional berbasis neurosainslearning sebagai pendidikan karakter bagi anak tunalaras. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 55. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.580
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku pedoman permainan tradisional untuk enumbuhkan karakter empati anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Fauzan, F., & Al Millah, A. A. (2018). Hubungan antara metode outbound training dengan pembentukan karakter *leadership* siswa kelas V di SD sekolah alam bintaro. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.sn.j.v5i1.2497>
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih

- kecerdasan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak sekolah dasar melalui perancangan game simulasi “Warungku.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 122–133. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963>
- Haryanti, Y. D. (2020). Internalisasi nilai kerjasama dalam model project based learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.37729/jpd>
- Hidayati, N. (2021). Peran kepramukaan sebagai media pembentukan karakter leadership siswa sekolah dasar. *I(1)*, 11–20.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2020). Permainan tradisional gorontalo dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 98. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>
- Labudasari, E. (2018). Membangun karakter siswa sekolah dasar melalui gerakan literasi sekolah. *Nasional Pendidikan Dasar*, 25–32. <https://repository.stkipgetsempena.ac.id/handle/676>
- Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2015). Upaya meningkatkan interaksi sosial melalui permainan tradisional jamuran pada anak kelompok B Tk kuncup sari semarang tahun pelajaran 2014/2015. *Penelitian PAUDIA*, 112–132.
- Lorena, H., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 86–100.
- Madya, Widyaiswara, A. M. R. (2017). Model dan strategi pembelajaran diklat (kajian alternatif yang efektif). *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, V(1), 100–111.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peranan permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 6–8. https://repository.usd.ac.id/41378/1/7593_05%2BPeranan%2Bpermainan%2Btradisional%2Bdalam%2Bmeningkatkan%2Bkontrol%2Bdiri%2Banak%2Busia%2B6-8%2Btahun%2B%28Murdaningrum%2Bdan%2BNugrahanta%29.pdf
- Nugrahanta, G. A., Pamardi, E. H., Suparmo, P. M., Relita, H., Sekarningrum, V., Swandewi, N. K., & Tyas, F. (2022). Pengaruh program literasi berbasis pendekatan montessori terhadap karakter integritas siswa kelas 1 sekolah dasar. *8(2)*, 169–180.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter toleran anak usia 6-8 tahun. *Taman Cendekia*, 05(01), 593–607.
- Nurhidayah, R., & Irwandi, D. (2015).

- Pengembangan modul berbasis inkuiri terbimbing pada materi larutan elektrolit dan non-elektrolit. *Edusains*, 7(1), 36–47. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1397>
- Nurnaningsih. (2018). Permainan tradisional anak sebagai sarana meningkatkan kemampuan berbahasa anak. 305–310.
- Payuyasa, I. N., & Primayana, K. H. (2020). Meningkatkan mutu pendidikan karakter melalui film “sokola rimba.” *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(2), 189–200.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2015). Character strengths and virtues. In *American Journal of Psychiatry* (Vol. 162, Issue 4). <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.162.4.820-a>
- Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Development of traditional game module to strengthen the conscience of children 6-8 years old. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Putry Agung, Y. D. A. (2018). Pengembangan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK tunas mekar indonesia bandar lampung. *Jurnal Cakhsana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/195/157>
- Rahma, A., & Setiadi, B. N. (2016). Gambaran pendidikan leadership melalui metode “ among ” di perguruan tamansiswa. *Jurnal Psiko-Edukasi*, 14, 101–112.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Ridha, D. A. N. (2013). Pandangan dunia dalam novel noruwei no mori karya murakami haruki: analisis strukturalisme genetik lucien goldmann. *Izumi: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jepang*, 1(1), 2013–2015.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelas IV SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.
- Sahadi, Taufiq, O. H., & Wardani, A. K. (2020). Karakter leadership ideal dalam organisasi. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 6(3), 513–524.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79–93. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873>
- 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.
<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan.
- Sukirman. (2021). Karya sastra media pendidikan karakter bagi peserta didik. *Konsepsi*, 10(1), 17–27.
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>
- Suwahyu, I. (2018). Pendidikan karakter dalam konsep pemikiran pendidikan ki hajar dewantara. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 192–204.
<https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2290>
- Tri Yuni Hendrowati. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget. *Jurnal E-DuMath*, 1(1), 1–16.
<https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/78>
- Wahyuni, I. W., Muazimah, A., & Misda. (2020). Pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Yudiatmaja, F. (2013). Issn 1412 – 8683 29. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, IV(2), 29–38.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.intman.2016.11.002>
<https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.10.007>
<http://ilp.ut.ac.id/index.php/JOM/article/view/432>
<http://dx.doi.org/10.3926/jiem.1530>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2017.11.007>
- <https://doi.org/10.10>
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Issue 2, pp. 13–20).