



Membentuk Karakter Integritas Anak Usia 7-9 Tahun Melalui Permainan Tradisional

Rizqytasari Putri¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2} Universitas Sanata Dharma, Indonesia

Email: ¹ rizqytasariputri@gmail.com

² gregoriusari@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (RnD) tipe ADDIE. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa, 1) buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun dikembangkan dengan langkah ADDIE, 2) Kualitas buku pedoman secara keseluruhan memperoleh skor 3,82 (skala 1-4) dengan kualifikasi “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”, dan 3) Penerapan buku pedoman berpengaruh dalam menumbuhkan karakter integritas. Hasil dari uji signifikansi menggunakan *paired samples t-test* menunjukkan skor penilaian diri awal ($M = 2,1167$, $SE = 0,07923$) lebih rendah dari skor penilaian diri akhir ($M = 3,7833$, $SE = 0,06009$). Hasil uji signifikansi $t(5) = 18,137$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan besar pengaruh $r = 0,99$ yang tergolong dalam kualifikasi “Efek besar” yang sepadan dengan 98,50%. Berdasarkan hasil analisis N-Gain Score, buku pedoman ini mendapat nilai sebesar 88,48% yang tergolong dalam kategori efektivitas “Tinggi”.

Kata kunci: Buku pedoman; Karakter integritas; Pendidikan karakter; Permainan tradisional.

Abstract. This studied aimed to develop an integrity character education manual based on traditional games for children aged 7-9 years. The researched method used was development researched (RnD) ADDIE type. The results of the studied showed that, 1) the integrity character education manual based on traditional games for children aged 7-9 years was developed used the ADDIE step, 2) The overall quality of the manual obtained a score of 3.82 (scale 1-4) with the qualification "Very Good". good " with the recommendation “No needed for revision”, and 3) The application of the guidebook had an effect on fostering the character of integrity. The results of the significance test used paired samples t-test indicates the initial self-assessment score ($M = 2,1167$, $SE = 0,07923$) lowered than the final self-assessment score ($M = 3,7833$, $SE = 0,06009$). Significance test results $t(5) = 18.137$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$) with an effect size of $r = 0.99$ which was classified as a “large effect” qualification which is equivalent to 98.50%. Based on the results of the N-Gain Score analysis, this guidebook received a score of 88.48% which is classified in the "High" effectiveness category.

Keywords: Guide book; Integrity; Character education; Traditional games.

PENDAHULUAN

Pendidikan senyatanya menjadi tempat untuk berbagi ilmu pengetahuan dan pendapat dengan harapan dapat membentuk peserta didik yang berkarakter dengan

beberapa nilai yang dapat mencerdaskan dan membangun bangsa (Hafid et al., 2019). Pendidikan karakter merupakan sebuah upaya yang dirancang serta dilaksanakan dengan sistematis agar anak mampu memahami nilai humanisme yang terbentuk pada pikiran,

perasaan, dan perilaku (Suyitno, 2012). Penguatan nilai pendidikan karakter diyakini mampu untuk mengendalikan dekadensi krisis moral di Indonesia (Jamilah & Sukitman, 2021). Peristiwa-peristiwa tentang kemerosotan perilaku di sekeliling kita menunjukkan jika adanya kegagalan lembaga pendidikan dalam hal menumbuhkan karakter (Zubaedi, 2011).

Salah satu faktor yang menyebabkan menurunnya karakter di lingkungan pendidikan karena kesadaran akan integritas diri yang masih kurang. Dampak yang ditimbulkan sering kali kita jumpai seperti perbuatan mencontek ketika sedang melakukan ujian, kurangnya rasa bertanggung jawab terhadap tugas-tugas dan kewajibannya, serta mulai tubuh sikap koruptif sejak dini. Pada tahun 2019 Irjen Kemendikbud Muchlis Rantoni menyampaikan terdapat 55 kasus kecurangan dalam pelaksanaan UN tingkat SMP/ sederajat, kecurangan tersebut melibatkan berbagai siswa, pengawas, dan sekolah sebagai penyelenggara ujian (Kemendikbud, 2019). Integritas merupakan prinsip utama dari pendidikan karakter. Integritas memiliki kesamaan makna dengan keaslian dan kejujuran tetapi integritas lebih mengacu pada kejujuran moral dan kesatuan diri (Peterson & Seligman, 2004). Seseorang dikatakan memiliki integritas yang baik apabila mampu menunjukkan sikap mempertahankan prinsip, berkata benar, menolak berbohong, bertindak benar, berbicara jujur, tanggung jawab, jujur pada diri sendiri, tidak suka berpura-pura, melakukan kebenaran, bersifat objektif (Peterson & Seligman, 2004).

Contoh upaya untuk menumbuhkan integritas anak yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif merupakan perpaduan yang terstruktur mencakup individu, bahan atau materi, sarana prasarana dan cara untuk membentuk kebiasaan peserta didik menuju sisi yang lebih positif dan baik sesuai dengan kemampuan serta kekhasan yang dimiliki peserta didik agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai (Rohmawati, 2015). Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari tiga pendekatan pembelajaran, yaitu *Brain Based Learning* yang mendukung pembelajaran dengan beragam variasi,

stimulasi, dan aktivitas yang menyenangkan (Jensen, 2011), pendekatan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, serta rancangan pembelajaran untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 seperti *critical thinking*, *creative*, *communication*, dan *collaboration* (World Economic Forum, 2015). Berdasarkan hal itu, maka penerapan pembelajaran yang efektif dapat dirangkum kedalam 10 indikator pembelajaran efektif meliputi bervariasi, kaya stimulan, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multicultural, serta karakter integritas.

Permainan tradisional juga merupakan usaha untuk mengkonkretkan pembelajaran yang efektif. Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan lokal berupa permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, serta mempunyai sarat, nilai kebudayaan serta tata nilai kehidupan masyarakat yang dipelihara turun-temurun sampai generasi berikutnya (Kurniati, 2016). Permainan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan lima permainan yang bersal dari beram daerah, yaitu *Godhong-godhongan* dari Jawa Timur, *Erdeger* dari Sumatera Utara, *Baburungan* dari Kalimantan Selatan, *No More Banga* dari Sulawesi Tengah, dan *Sledur* dari Jawa Tengah.

Beberapa peneliti terdahulu telah melakukan penelitian terkait masalah permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diperoleh hasil bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan hati nurani, kontrol diri, kebaikan hati, toleran, dan sikap hormat pada anak usai sekolah dasar (Pratiwi et al., 2021); (Sekarningrum et al., 2021); (Astuti & Nugrahanta, 2021); (Amania & Nugrahanta, 2021); (Nugraheni et al., 2021); (Hadi & Nugrahanta., 2021).

Umumnya permainan tradisional memberikan pengaruh yang positif bagi proses perkembangan anak. Salah satunya terhadap keterampilan sosial anak (Rut dkk., 2020). Perkembangan motorik kasar anak juga dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional (Susanti dkk., 2021), dan permainan tradisional juga mampu untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak (Pertiwi dkk., 2018). Dalam diri anak, salah satu karakter yang perlu dikembangkan adalah

karakter integritas. Karakter integritas dapat di implementasikan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti *Blended Learning* (Perdana & Adha, 2020), *Problem Based Learning* (Trisnawati & Sundari, 2020) model turbaya berbantuan berlian de (Kusmiati dkk., 2016) serta penerapan program literasi menggunakan pendekatan Montessori (Nugrahanta et al., 2022). Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan permainan tradisional untuk mengembangkan karakter dan keterampilan anak sudah banyak dilakukan. Namun, riset tentang penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter integritas anak masih jarang ditemukan. Fokus penelitian ini untuk mengisi kekosongan literatur tersebut dengan mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun..

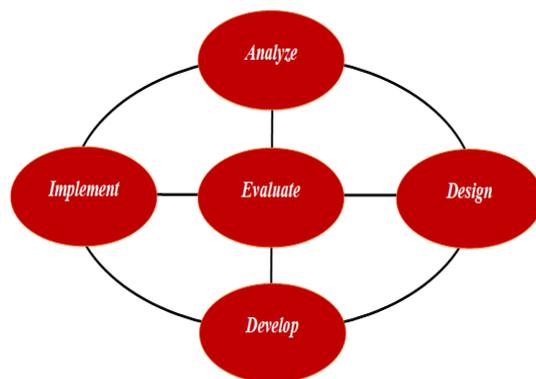
Kebaruan pada penelitian ini yaitu menggunakan proses berpikir dialektik dan mengaplikasikan lima permainan tradisional yang ada di Indonesia. Proses berpikir dialektik adalah metode yang dipergunakan untuk menghasilkan konsep dengan level yang lebih tinggi, dengan cara mendialogkan antar gagasan yang diterjemahkan dengan proses spiral (Dybicz & Pyles, 2011). Dalam memilih permainan, permainan disesuaikan dengan kondisi dan usia anak. Permainan lalu disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang efektif dan juga indikator karakter integritas. Tesis merupakan gagasan awal dalam proses berpikir dan antitesis merupakan gagasan lain yang nampak bertentangan. Dalam penelitian ini gagasan awal berupa 5 permainan tradisional dan 10 indikator pembelajaran yang efektif merupakan antitesisnya. Kedua gagasan tersebut dikembangkan menjadi sintesis baru berupa modifikasi 5 permainan tradisional. Selanjutnya, modifikasi 5 permainan ini diselaraskan dengan 10 indikator karakter integritas. Sehingga diperoleh sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun, mengetahui kualitas buku pedoman

pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun, serta mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) tipe ADDIE yang merupakan sebuah paradigma pengembangan produk (Branch, 2009). Variabel dalam penelitian ini adalah buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional dan karakter integritas. Buku pedoman pendidikan karakter disusun berdasarkan sepuluh indikator pembelajaran efektif yang disusun secara sistematis. Penelitian ini dilakukan secara terbatas dengan subjek ujicoba produk enam anak dengan usia 7-9 tahun. Lokasi pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan di dusun Koroulon Kidul, Bimomartani, Ngemplak, Sleman. Berikut adalah bagan desain penelitian ADDIE.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian diawali dengan tahap *analyze*, tahap ini digunakan untuk menganalisis gap yang terdapat pada model pembelajaran melalui analisis kebutuhan dengan memberikan kuesioner pada sepuluh guru yang sudah memiliki sertifikat pendidik. Pada tahap *design*, dilakukan perancangan buku pedoman dengan berdasarkan hasil dari identifikasi masalah dengan menggabungkan teori pembelajaran yang efektif dan permainan tradisional. Tahap *develop*, ditempuh dengan memvalidasi buku pedoman yang dikerjakan sepuluh *expert judgement* guna memperoleh masukan sebelum melakukan implementasi

produk. Tahap *implement*, dilakukan dengan uji coba terbatas pada enam anak yang berusia 7-9 tahun. Tahap *evaluate* dilakukan dengan memberikan soal evaluasi sumatif dan evaluasi formatif untuk mengetahui pengaruh dari buku pedoman.

Pada penelitian ini berbagai data dikumpulkan menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk menyusun soal evaluasi formatif yang dilakukan sebanyak lima kali dan sumatif sebanyak dua kali pada tahap *evaluate*. Soal evaluasi disusun dengan sepuluh soal pilihan ganda berlandaskan sepuluh indikator karakter integritas yaitu mempertahankan prinsip, mengatakan yang sebenarnya, menolak berbohong, bertindak benar, berbicara jujur, bertanggung jawab, jujur pada diri sendiri, tidak suka berpura-pura, melakukan kebenaran, dan bersikap objektif (Peterson & Seligman, 2004). Sistem penilaian yang dilakukan menggunakan skor 1-4, dengan kategori skor 4 menunjukkan tindakan yang mencerminkan integritas, skor 3 menunjukkan perasaan yang mencerminkan integritas, skor 2 menunjukkan pikiran yang mencerminkan integritas, dan skor 1 belum menunjukkan adanya tindakan, perasaan, serta pikiran yang berintegritas.

Teknik nontes berupa kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup yang digunakan pada tahap *analyze* untuk menyusun instrumen analisis kebutuhan serta pada tahap *develop* untuk menyusun instrumen validasi yang akan diberikan pada validator. Instrumen nontes juga digunakan pada tahap *evaluate* berupa kuesioner dan catatan anekdot guna mengetahui perubahan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Program yang digunakan untuk mengolah data yaitu *IBM Statistics 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% untuk menghitung normalitas distribusi data, signifikansi data, effect size, dan efektivitas buku pedoman pendidikan karakter integritas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai tahapan model ADDIE. Pada tahap pertama *analyze* dilakukan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh sepuluh guru yang sudah bersertifikasi

pendidik dari Bantul, Sleman, Kulon Progo, Gunung Kidul, Klaten, Lampung, serta Karangayar. Pengambilan data dari daerah yang berbeda-beda bertujuan untuk mendapatkan hasil yang merata terkait pelaksanaan pembelajaran di SD. Berikut disajikan tabel rerata hasil analisis kebutuhan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2,50
2	Kaya stimulasi	1,70
3	Menyenangkan	2,00
4	Operasional-konkret	2,00
5	Berpikir kritis	1,90
6	Kreativitas	1,90
7	Komunikasi	1,90
8	Kolaborasi	2,00
9	Multikultural	2,10
10	Karakter Integritas	2,10
11	Menolak untuk berbohong	2,10
12	Mempertahankan prinsip	1,80
13	Bertindak benar	2,40
14	Bertanggung jawab	2,70
15	Jujur pada diri sendiri	2,00
Rerata		2,07

Berdasarkan tabel 1, hasil analisis kebutuhan yang telah melibatkan 10 guru diperoleh skor sebesar 2,07. Hasil skor tersebut, akan dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif. Berikut disajikan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif.

Tabel 2. Data Kuantitatif - Kualitatif

Rentang Skor	Kategori
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: Widoyoko, 2012

Rerata hasil analisis kebutuhan pada tabel 1 mendapatkan skor 2,07 yang termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Berdasarkan kategori tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah dalam menumbuhkan karakter integritas anak belum dilakukan secara optimal. Hal tersebut dikarenakan sekolah belum mengaplikasikan secara khusus kegiatan yang dapat membantu dalam menumbuhkan karakter integritas anak di dalam model pembelajaran. Dengan

demikian, diperlukan model pembelajaran yang dapat memenuhi sepuluh kriteria pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan karakter integritas dalam diri anak. Buku pedoman ini dirancang untuk dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan riil yang terjadi.

Setelah ditemukannya gap pada tahap *analyze*, dilanjutkan pada tahap *design* dengan merancang produk. Produk yang dirancang

berupa buku pedoman. Buku pedoman ini dibagi kedalam tiga bagian. Bagian awal meliputi halaman sampul, kata pengantar, serta daftar isi. Bagian tengah merupakan bagian isi yang memuat pembelajaran efektif dan pengembangan lima permainan tradisional. Bagian akhir yang terdiri dari daftar referensi, lampiran, glossarium, indeks, dan tentang penulis. Berikut gambar tampilan buku pedoman.



Gambar 2. Tampilan Buku Pedoman

Buku pedoman ini dikembangkan pada tahap *develop*. Pengembangan yang dilakukan yaitu mencantumkan pengantar berupa sejarah permainan, peraturan permainan, dan modifikasi permainan. Tahap-tahapan permainan terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Setiap akhir permainan, diberikan soal refleksi serta soal formatif untuk mengetahui hasil perkembangan karakter integritas yang dimiliki oleh anak. Buku pedoman ini juga dilengkapi dengan ilustrasi permainan, modifikasi lagu daerah yang sudah disesuaikan dengan karakter

integritas. Buku pedoman ini sebelum diimplementasikan divalidasi melalui *expert judgement* dengan melibatkan sepuluh orang ahli dibidangnya. Validasi dilakukan guna mendapatkan masukan dari berbagai ahli untuk memperbaiki kualitas yang dimiliki buku pedoman. Rerata skor yang didapatkan tahap validasi sebanyak 3,82 termasuk kategori “Sangat Baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Berikut adalah resume hasil validasi.

Tabel 3. Resume Hasil Validasi

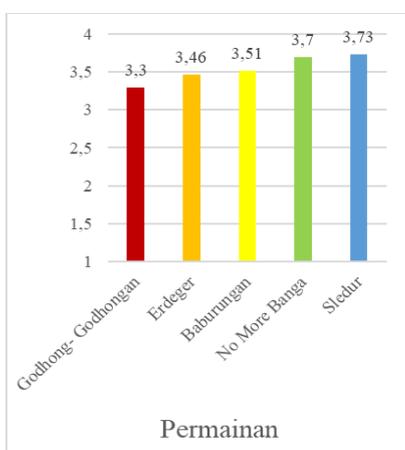
No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1.	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,75	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2.	Validitas isi I	3,91	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Validitas isi II	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Setelah melakukan tahap validasi, dilanjutkan dengan tahap *implement*. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan enam anak yang berusia 7-9 tahun. Implementasi dijalankan sesuai dengan tahapan yang ada pada buku pedoman.

Implementasi permainan diawali dengan permainan *Godhong-godhongan*, *Erdeger*, *Baburugan*, *No More Banga*, dan *Sledur*. Setelah menyelesaikan permainan, anak-anak diberikan lembar refleksi untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Selama

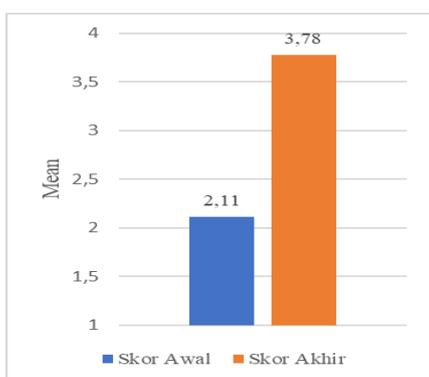
kegiatan implementasi peneliti mencatat hal-hal penting pada *logbook* meliputi ekspresi anak ketika bermain, sikap anak yang menunjukkan karakter integritas, serta kejadian-kejadian yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Tahap selanjutnya adalah *evaluate* yang bertujuan untuk melihat besar pengaruh buku pedoman dalam menumbuhkan karakter integritas anak. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat berdasarkan hasil evaluasi formatif dan evaluasi sumatif dengan penilaian diri awal dan akhir. Berikut disajikan grafik rerata evaluasi formatif pada lima permainan tradisional.



Gambar 3. Rerata Evaluasi Formatif

Pada grafik tersebut menunjukkan hasil rerata formatif tertinggi terdapat pada permainan *Sledur* yang berasal dari daerah Jawa Tengah dengan skor rerata 3,73 dan hasil rerata terendah ada pada permainan *Godong-godhongan* yang berasal dari Jawa Timur dengan skor 3,30. Selanjutnya dilakukan analisis evaluasi sumatif dengan penilaian diri awal dan penilaian diri akhir.



Gambar 4. Grafik Evaluasi Sumatif

Berdasarkan grafik evaluasi sumatif, terlihat adanya peningkatan terhadap karakter integritas anak. Peningkatan tersebut dikatakan signifikan apabila melalui tahap analisis statistik menggunakan program yang digunakan untuk mengolah data yaitu *IBM Statistics 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95%. Hasil rerata peningkatan evaluasi sumatif dengan penilaian diri awal mendapat skor 2,11 dan penilaian diri akhir sebesar 3,78, sehingga memperoleh persentase peningkatan sebesar 79,14%. Untuk melihat signifikansi peningkatan, maka diperlukan uji statistik normalitas distribusi data menggunakan *Shapiro Wilk test*. Berikut disajikan hasil output uji normalitas distribusi data.

Tabel 4. Output Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik analisis	Tes	W	p	Ket.
Shapiro - Wilk Test	Penilaian diri awal	0,912	0,452	Normal
	Penilaian diri akhir	0,958	0,804	Normal

Hasil analisis dengan *Shapiro-Wilk test* menunjukkan distribusi data yang normal pada penilaian diri awal dengan $W(6) = 0,912$ dan $p = 0,452$ ($p > 0,05$) dan penilaian diri akhir dengan $W(6) = 0,958$ dan $p = 0,804$ ($p > 0,05$). Hal tersebut menjelaskan bahwa data data tersebut terdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan uji statistik parametrik dengan *paired samples t-test*. Uji analisis ini dilakukan guna melihat signifikansi pengaruh setelah adanya implementasi buku pedoman pendidikan karakter terhadap karakter integritas anak usia 7-9 tahun. Di bawah ini merupakan hasil analisis yang diperoleh.

Tabel 5. Output Uji Signifikansi

Teknik analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	18,137	0,000	Signifikan

Skor rerata penilaian diri akhir ($M = 3,7833$, $SE = 0,06009$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,1167$, $SE = 0,07923$) dan selisih skor tersebut signifikan dengan

nilai $t(5) = 18,137$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka terjadi penolakan terhadap H_{null} . Dengan demikian, penerapan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap karakter integritas anak.

Selanjutnya uji besar pengaruh dilakukan guna melihat besar pengaruh implementasi buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional.

Tabel 6. Kriteria Besar Pengaruh

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

Sumber: Field, 2009

Berdasarkan perhitungan diperoleh $r=0,99$ yang masuk dalam kategori “efek besar” yang sepadan dengan persentase 98,50%. Dengan demikian, penerapan buku pedoman pendidikan karakter memiliki pengaruh sebesar 98,50% terhadap karakter integritas. Untuk memperoleh gambaran yang lebih realistis, analisis *N-gain score* dilakukan untuk membuktikan ke efektifan dari penerapan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional. berikut disajikan tabel kriteria efektivitas buku pedoman dan tabel hasil analisis *N-Gain Score*.

Tabel 7. Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

No	Rentang Skor	Kualifikasi
1	71 – 100	Tinggi
2	31 – 70	Sedang
3	0 – 30	Rendah

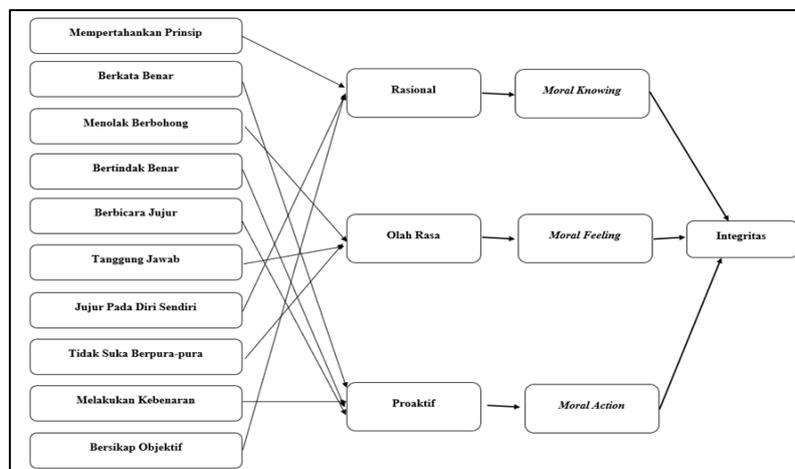
Tabel 8. Output Hasil *N-Gain Score*

Tes	Rerata	Rentang skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Penilaian diri awal	3,78	1 – 4	8,35897	88,4841	Tinggi
Penilaian diri akhir	2,11				

Hasil analisis dengan *N-gain score* menunjukkan data yang diperoleh mendapatkan skor 88,48% berdasarkan tabel tersebut peningkatan nilai efektivitas tergolong dalam kategori “Tinggi”.

Karakter integritas yang dikembangkan melewati tahap implementasi buku pedoman yang disusun berdasarkan sepuluh indikator yang dikemukakan oleh Petersson & Seligman (2004). Indikator karakter tersebut di

interpretasikan berdasarkan klasifikasi tiga variabel, yaitu rasional, olah rasa, dan proaktif. Kemudian variable tersebut dikerucutkan dalam tiga aspek berdasarkan teori yang dikemukakan Lickona (2013) yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Variabel tersebut kemudian diterjemahkan menggunakan diagram semantik. Berikut disajikan diagram analisis semantik.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik

Penelitian ini dilakukan berlandaskan 10 indikator pembelajaran yang efektif yaitu bervariasi, kaya stimulan, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multicultural, dan karakter integritas. Prinsip pembelajaran yang efektif ini berdasarkan teori pembelajaran berbasis otak oleh Jensen, (2011), teori perkembangan anak oleh Piaget dan Vygotsky, keterampilan abad-21, serta karakter integritas yang dikemukakan oleh Peterson & Seligman (2004). Indikator kaya variasi yang dimat dalam buku adalah lima permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Rangkaian kegiatan yang ada pada buku ini juga bervariasi, seperti mendengarkan penjelasan, menyanyikan lagu daerah asal permainan, bermain, dan mengerjakan soal. Indikator kaya stimulasi yang ada pada buku pedoman meliputi seluruh kegiatan yang melibatkan seluruh indera yang dimiliki oleh anak seperti penglihatan, pendengaran, peraba. Selain itu, ketika bermain anak aktif bergerak dan mampu bersosialisasi dengan temannya. Indikator menyenangkan ditunjukkan anak-anak ketika sedang melakukan permainan.

Pada indikator operasional konkret, ditunjukkan dalam buku pedoman bahwa perlengkapan yang digunakan dalam permainan menggunakan benda-benda konkret dan aman untuk digunakan. Indikator berpikir kritis terlihat pada kegiatan mengerjakan soal formatif dan pada saat mengatur strategi dalam melakukan permainan. Indikator kreatifitas dapat ditunjukkan melalui kegiatan refleksi dimana anak-anak menuliskan perasaannya dalam bentuk karya sederhana setelah selesai memainkan permainan. indikator komunikasi ditunjukkan dengan kegiatan menyampaikan hasil kesimpulan, bertanya kepada fasilitator dan saat bernyanyi.

Indikator kolaborasi dalam buku pedoman ditunjukkan pada pelaksanaan lima permainan tradisional, anak-anak memainkan permainan tersebut sambil berkolaborasi bersama teman-temannya. Indikator multikultural terlihat pada buku pedoman yang memuat lima permainan tradisional beserta lagu yang bersal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia, yaitu permainan

Godhong-godhongan dari Jawa Timur, *Erdeger* dari Sumatera Utara, *Baburungan* dari Kalimantan Selatan, *No More Banga* dari Sulawesi Tengah, dan *Sledur* dari Jawa Tengah. Indikator karakter integritas ditunjukkan secara langsung oleh anak ketika melakukan permainan. Anak-anak mulai menunjukkan karakter integritas yang dimilikinya setiap melakukan permainan. Selain itu indikator karakter juga ditunjukkan dalam lagu daerah yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakter integritas.

Penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diperoleh hasil bahwa permainan tradisional mampu menumbuhkan karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun (Putri & Nugrahanta, 2021); (Pratiwi et al., 2021). Permainan tradisional juga mampu menjadi solusi untuk menumbuhkan karakter kontrol diri anak (Sekarningrum et al., 2021). Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang sama pada pembentukan karakter kebaikan hati anak (Astuti & Nugrahanta, 2021) juga karakter keadilan bagi anak (Amania & Nugrahanta, 2021). Selain itu, permainan tradisional juga mampu untuk menumbuhkan karakter toleran (Nugraheni et al., 2021) serta sikap hormat pada anak usia sekolah dasar (Hadi & Nugrahanta., 2021).

Penelitian terdahulu terhadap karakter integritas juga pernah dilakukan yaitu dengan model atau metode tertentu. Karakter integritas dapat di implementasikan dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti *Blended Learning* (Perdana & Adha, 2020), *Problem Based Learning* (Trisnawati & Sundari, 2020), serta model turabaya berbantuan berlian de (Kusmiati et al., 2016). Penerapan program literasi menggunakan pendekatan montessori juga memberikan pengaruh terhadap karakter integritas siswa (Nugrahanta et al., 2022). Penelitian-penelitian di atas menunjukkan adanya dampak dalam penguatan integritas dalam diri anak, namun kegiatan yang digunakan lebih menekankan pada penggunaan metode dan model pembelajaran sehingga penelitian tersebut cenderung diimplementasikan dengan kurang menarik. Penelitian ini memfokuskan dalam pengembangan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis

permainan tradisional menggunakan proses berpikir dialektik.

Penelitian ini menerapkan proses berpikir dialektik sebagai kebaruan dalam penelitian. Proses berpikir dialektik merupakan proses berpikir untuk menghasilkan gagasan baru. proses berpikir dialektik terbagi menjadi empat langkah konkret yaitu memilih lima permainan tradisional, menetapkan 10 indikator pembelajaran efektif ke dalam lima permainan, memuat model yang telah dimodifikasi berdasarkan 10 karakter integritas dan menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman. Berikut merupakan diagram proses berpikir dialektik.



Gambar 6. Model Berpikir Dialektik

Gambar 6 menunjukkan cara berpikir dialektik. Berdasarkan gambar proses berpikir dialektik, terdapat empat langkah nyata. Langkah pertama mengambil 5 permainan tradisional yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia. Langkah kedua bagian-bagian pokok permainan tersebut ditetapkan pada 10 indikator belajar efektif. Ketiga yaitu karakter integritas dengan yang terdiri dari 10 indikator karakter integritas. Keempat langkah tersebut menghasilkan sintesis baru dalam bentuk buku pedoman dengan permainan tradisional. Sehingga pengembangan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional sebagai kebaruan penelitian ini dengan menerapkan proses berpikir dialektika.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. Penyusunan buku pedoman pendidikan karakter integritas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9

tahun menggunakan tahapan ADDIE. Buku pedoman memiliki kualitas “sangat baik” dengan skala 3,82 dengan pertimbangan “Tidak perlu revisi”. Penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berdampak pada karakter integritas, dengan hasil dari uji signifikansi menggunakan *paired samples t-test* menunjukkan skor penilaian diri akhir ($M = 3,7833, SE = 0,06009$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,1167, SE = 0,07923$) dengan hasil pengujian signifikansi $t(5) = 18,137, p = 0,000 (p < 0,05)$. Produk termasuk ke dalam “efek besar” dengan nilai $r = 0,99$ atau setara dengan pengaruh 98,50% dan nilai efektivitasnya “Tinggi” dengan $NGain Score = 88,48\%$.

Adapun saran untuk penelitian berikutnya yaitu menggunakan subjek penelitian yang lebih banyak lebih banyak, agar dalam uji efektifitas buku pedoman dapat dilakukan dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

DAFTAR RUJUKAN

- Amania, M., & Nugrahanta, G. A. (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. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 141–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6016>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). The dialectical

- method: A critical and postmodern alternative to the scientific method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301–317.
- Hadi, T. R. P., Nugrahanta, G. A., Dharma, U. S., & Education, J. (2021). *Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak*. 9(4), 226–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3108>
- Hafid, A., Rosmalah, R., & Sultan, S. (2019). Efektifitas Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kurikulum 2013 Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Inpres 6/75 Ta' Tanete Riettang Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(3), 283. <https://doi.org/10.26858/jkp.v3i3.10232>
- Jamilah, & Sukitman, T. (2021). Penguatan Nilai Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi COVID - 19. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 175–180. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/download/16820/9987>
- Jensen, E. (2011). *Brain Based Learning : Bagaimana Otak Belajar*. Pustaka Belajar.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (1st ed.). Jakarta : Prenadamedia Group.,2016.
- Kusmiati, M., Kurniati, E., & Aryaprasetya, I. G. K. (2016). Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini. *Edukid*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/edukid.v13i2.16921>
- 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. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/25777>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning terhadap Penguatan Karakter Integritas Peserta Didik Kelas Tinggi pada Jenjang Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 1–17.
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification. In *American Journal of Psychiatry*. Oxford University Press, Inc. <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. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/didaktika.v4i1.37566>
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal*

- Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- 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.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- 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>
- Susanti, Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2021). *Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. 5(1), 80–89.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 1–13.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Trisnawati, N. F., & Sundari, S. (2020). Efektifitas Model Problem Based Learning dan Model Group Investigation dalam Meningkatkan Karakter Anti Korupsi. *Mosharafa: Jurnal ...*, 9, 203–214.
https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n2_03
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- World Economic Forum. (2015). New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology. *New Vision for Education: Unlocking the Potencial of Technology*, 1–32.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta : Kencana.