

# Inovasi Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Buku Pedoman Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional

Katarina Sukatni<sup>(1)</sup>, Gregorius Ari Nugrahanta<sup>(2)</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup> katarinas291089@gmail.com, <sup>2</sup> gregoriusari@gmail.com

**Abstrak:** Kurangnya inovasi dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu berdampak pada dekonstruksi anak dalam berpikir sehingga mudah menjadi korban berita *hoax*. Perilaku demikian berujung pada menurunnya kesehatan mental, stres, dan berbagai tindak kekerasan. Kesadaran akan pentingnya karakter rasa ingin tahu perlu dikembangkan sejak dini. Salah satu landasan kokoh peningkatan pendidikan karakter anak bangsa adalah kekayaan budaya. Permainan tradisional menjadi kekayaan budaya nusantara yang relevan dengan prinsip pembelajaran efektif untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu. Tujuan riset ini adalah mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional. Riset dilakukan di Sedayu, Bantul, DIY terhadap enam anak usia 10-12 tahun. Metode riset menggunakan R & D model ADDIE. Hasil riset menerangkan bahwa (a) pengembangan buku pedoman menggunakan langkah ADDIE (*analyze, design, develop, implement, dan evaluate*), (b) buku pedoman memiliki kategori “sangat baik” dan saran “tidak perlu revisi” dengan skor 3,85 pada rentang 1-4, (c) implementasi buku pedoman berdampak pada karakter rasa ingin tahu. Uji signifikansi menghasilkan nilai  $z = -2,232$   $p = 0,026$  ( $p < 0,05$ ). Buku pedoman memiliki “efek besar” dengan  $r = 0,6443$ . Implementasi buku pedoman dapat menjelaskan 41,52% perubahan varian pada karakter rasa ingin tahu. Efektivitas buku pedoman adalah “tinggi” dengan *N-Gain score* 98,6111%.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

---

## Kata Kunci:

Buku pedoman, pendidikan karakter, rasa ingin tahu, permainan tradisional

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.614](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.614)

## PENDAHULUAN

Karakter dianggap penting bagi manusia dalam menghadapi kehidupan yang tidak terlepas dari fenomena berita *hoax*. Maraknya berita *hoax* di media sosial menyebabkan anak-anak mengalami dekonstruksi dalam berpikir (Tim Cek Fakta, 2017). Anak tidak memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi untuk mengonfirmasi atau mencari tahu kebenaran suatu sumber berita sehingga mudah menjadi korban berita *hoax*. Dampak lanjutan dari perilaku demikian adalah menurunnya kesehatan mental, ketakutan berlebih, stres, dan berbagai tindak kekerasan yang merugikan diri sendiri dan sesama (Wisnubrata, 2019). Realita tersebut menerangkan bahwa pendidikan karakter memerlukan variasi cara dalam implementasinya (Shofihara, 2020). Beberapa kasus yang telah disampaikan menunjukkan perlunya inovasi dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu. Inovasi untuk mengembangkan pendidikan karakter menjadi sesuatu yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menumbuhkan karakter dalam diri anak (Anas dalam Budi, 2017). Hal demikian menjadi urgensi diselenggarakannya inovasi pendidikan karakter rasa ingin tahu anak sejak dini.

Karakter rasa ingin tahu atau *character of curiosity* dapat memengaruhi kualitas hidup manusia, maka perlu dikembangkan sejak dini agar kualitas hidup semakin lebih baik. *Curiosity* adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar

(Kurniawan, 2016: 41). *Curiosity* terwujud dalam delapan indikator yaitu berkonsentrasi penuh pada suatu aktivitas, mengerjakan tugas sampai lupa waktu, membuka dan membaca tulisan tangan dengan antusias, mengamati perilaku binatang dengan penuh perhatian, bicara asyik dengan orang yang belum dikenal, menganalisis persamaan dan perbedaan objek yang mirip secara detail, memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya dari suatu kejadian, dan menyimak lagu-lagu baru dengan serius (Peterson & Seligman, 2004: 126).

Karakter manusia tidak terbentuk secara otomatis (Zannah, 2020: 3). Karakter harus dikembangkan secara berkesinambungan dalam sistem pembelajaran (Pala, 2011). Program pendidikan karakter perlu dirancang secara efektif agar lebih terarah (Prawoto, 2020: 307). Sebagaimana kita ketahui bahwa anak usia sekolah dasar (SD) masuk dalam kategori operasional konkret dan permulaan operasional formal (Thahir, 2018: 19–23). Pembelajaran akan efektif apabila anak terlibat dalam berbagai aktivitas dengan memanfaatkan aneka sarana pembelajaran konkret sehingga memungkinkan anak untuk menarik kesimpulan dengan menggunakan nalar logis. *Brain based learning* meninjau lebih mendalam tentang sesuatu yang bersifat alami bagi otak serta cara lingkungan dan pengalaman dalam memengaruhi otak. Siswa memiliki peluang untuk mengekspresikan diri serta saling berkomunikasi dalam suatu kegiatan yang memiliki banyak variasi, pilihan, dan kompleksitas (Jensen, 2008: 28).

Desain pembelajaran perlu memiliki kualitas yang relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad 21 agar mampu bersaing secara global. Kompetensi yang relevan pada abad 21 antara lain *critical thinking and problem solving*, kreatif, komunikatif, kolaboratif, literasi dan kesadaran budaya dengan pembelajaran multikultural, serta kualitas karakter (World Economic Forum, 2015: 23). Pendapat lain menyatakan bahwa pendidikan yang baik juga memiliki tujuan untuk kebahagiaan (Tang dkk., 2021: 54–55). Dengan demikian, pembelajaran efektif dapat diringkas dalam sepuluh indikator yaitu variatif, stimulatif, menyenangkan, operasional konkret, mengembangkan *critical thinking* dan *problem solving*, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, serta mengembangkan *character of curiosity*.

Landasan kokoh peningkatan pendidikan karakter anak bangsa adalah kekayaan budaya Bangsa Indonesia itu sendiri (Margianto, 2019). Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa *dolanan* anak memiliki kontribusi besar dalam pola asuh anak karena selaras dengan spirit anak yaitu fantasi, aktif bergerak, dan gerak motorik (Wiryopranoto dkk., 2017: 9–163). Permainan tradisional adalah suatu *dolanan* atau permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016: 48). Pengembangan permainan tradisional dilakukan dengan tetap memperhatikan beberapa ketentuan yaitu mengumpulkan informasi, membuat pertanyaan ringkas, bermain, menetapkan panduan penilaian, repetisi warta, dan merumuskan (Sugar & Sugar, 2002: 20). Dengan demikian, permainan tradisional merupakan kekayaan budaya yang relevan dengan pembelajaran efektif.

Permainan tradisional yang dikembangkan dalam riset ini berasal dari lima pulau di Indonesia yang cukup dapat mewakili keberagaman budaya nusantara, dapat dimainkan oleh anak usia 10-12 tahun, serta bebas dari parsialitas (*gender*, kekerasan, dan SARA). Adapun lima permainan tradisional tersebut yaitu *Lamusu* dari Kalimantan Timur, *Dhoktri* dari Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), *Kideng* dari Nusa Tenggara Barat (NTB), *Mohuduwa Lo Limu* dari Sulawesi Utara, dan *Lelok-Lelok Sewok* dari Lampung. Lima pulau tersebut termasuk dalam kategori sepuluh pulau besar di Indonesia (Islamay, 2022).

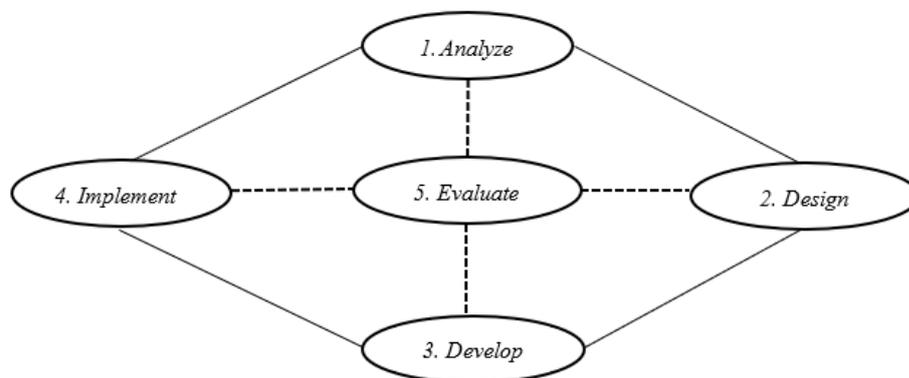
Temuan peneliti terdahulu tentang *character of curiosity* menerangkan bahwa tingkat *curiosity* dapat memprediksi keberhasilan anak perihal prestasi belajar (Fauzi dkk., 2017). *Curiosity* memiliki korelasi terhadap perkembangan anak meliputi nilai kebijaksanaan dan pengetahuan, kemampuan menganalisis argumen dan berpikir kritis, serta kemampuan literasi statistik (Agoestanto dkk., 2019; Hidayat dkk., 2018; Setiani & Suyitno, 2021). Peneliti terdahulu lebih banyak menggunakan model-model

pembelajaran inovatif seperti *discovery learning*, *problem based learning* (PBL), dan *contextual teaching and learning* (CTL) (Fauzi dkk., 2017; Prayitno, 2021; Wijayama, 2020). Peneliti lain menyatakan bahwa permainan tradisional diakui membawa pengaruh yang signifikan bagi pendidikan karakter (Agusti dkk., 2018; Maulida & Fuadah, 2020; Rianto & Yuliananingsih, 2021). Peneliti terdahulu fokus pada beberapa variabel yaitu permainan tradisional, model pembelajaran, pendidikan karakter, dan perkembangan anak. Pendidikan karakter yang diterapkan dengan permainan tradisional belum ada yang secara eksklusif fokus pada karakter rasa ingin tahu. Permainan tradisional yang menjadi bagian dari kekayaan tradisi nusantara belum diterapkan sebagai model pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu. Riset ini fokus pada pengembangan buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

Kebaruan riset ini adalah menerapkan alur nalar dialektik, yaitu alur nalar iteratif untuk menemukan ide baru dengan cara mendialogkan suatu ide dengan ide lain. Alur nalar dialektik ini dituangkan dalam beberapa langkah konkret. Pertama, memilih lima permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia yang sesuai dengan usia anak yang diteliti dan bebas dari parsialitas (bebas dari masalah *gender*, kekerasan, dan SARA). Kedua, unsur-unsur dasar dari permainan tersebut ditetapkan pada 10 indikator belajar efektif sehingga menghasilkan model permainan yang sudah dimodifikasi sebagai sintesis. Ketiga, model yang sudah dimodifikasi ini ditetapkan pada delapan indikator karakter rasa ingin tahu yang diteliti. Langkah-langkah tersebut menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, mengetahui kualitas buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, dan mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional terhadap *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun. Riset ini belum pernah dilakukan oleh peneliti manapun.

## METODE

Peneliti menerapkan jenis penelitian *Research and Development* (R & D) model ADDIE yang merupakan suatu konsep untuk mengembangkan produk. Model ADDIE meliputi lima tahap yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* (Branch, 2009: 2). Berikut disajikan desain riset ADDIE.



**Gambar 1.** Desain Riset ADDIE

Analisis kebutuhan dilakukan pada tahap *analyze* dengan memberikan kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka kepada sepuluh guru SD tersertifikasi untuk menemukan gap dalam praktik pembelajaran. Kerangka buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun didesain pada tahap *design*. Desain buku pedoman berisi pengembangan lima

permainan tradisional. Adapun lima permainan tradisional tersebut yaitu *Lamusi* dari Kalimantan Timur, *Dhoktri* dari DIY, *Kideng* dari NTB, *Mohuduwa Lo Limu* dari Sulawesi Utara, dan *Lelok-Lelok Sewok* dari Lampung. Lima permainan tradisional dikembangkan dan dimodifikasi pada tahap *develop* dengan mencantumkan beberapa informasi tambahan seperti pengantar yang berisi sejarah permainan dan peraturan permainan, serta poin-poin lainnya agar memperlancar pengguna buku. Selanjutnya, buku pedoman divalidasi oleh *expert judgement* guna mengetahui kualitas buku pedoman.

Terdapat tiga fase uji coba dalam riset R & D yaitu uji coba terbatas (*preliminary field testing*) pada 6-12 subjek, uji coba utama (*main field testing*) pada 30-100 subjek, dan uji coba operasional (*operational field testing*) pada 40-200 subjek (Borg & Gall, 1983: 775). Tahap *implement* pada penelitian ini direalisasikan secara terbatas terhadap enam anak usia 10-12 tahun. Lokasi penelitian di Sedayu, Bantul, DIY. Objek kajian riset ini adalah buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional dan *character of curiosity*. Pada tahap *evaluate*, kuesioner terbuka diberikan kepada subjek penelitian dan orang tua masing-masing subjek untuk menemukan perubahan *character of curiosity* pada subjek riset. Pada tahap ini juga dilakukan analisis data hasil evaluasi formatif dan sumatif.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tes adalah seperangkat pertanyaan yang diberikan pada seseorang atau sekelompok orang untuk menyatakan keadaan atau taraf perkembangan aspek psikologi dalam dirinya yang meliputi prestasi belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya (Wagiran, 2015: 279). Pada riset ini, pengumpulan data dengan teknik tes dilakukan melalui proses pengukuran. Pengukuran diwujudkan dalam bentuk tes tertulis objektif pilihan ganda dengan empat *option* jawaban yang mencerminkan kualitas *character of curiosity* skor 1-4. Skor 1 belum mencerminkan *character of curiosity*, skor 2 menunjukkan memiliki pemikiran *character of curiosity*, skor 3 mengindikasikan perasaan *character of curiosity*, dan skor 4 mencerminkan perilaku *character of curiosity*. Tes tertulis dibuat berdasarkan delapan indikator karakter rasa ingin tahu yaitu berkonsentrasi penuh pada suatu aktivitas, mengerjakan tugas sampai lupa waktu, membaca teks dengan antusias, mengamati objek dengan penuh perhatian, berbicara asyik dengan orang yang belum dikenal, menganalisis objek yang mirip secara detail, memprediksi dampak atau akibat dari suatu hal, dan menyimak hal-hal baru dengan saksama (bdk Peterson & Seligman, 2004: 126). Instrumen non tes menggunakan kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

Teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil kuesioner tertutup pada tahap *analyze* dan *develop* menggunakan skala Likert 1-4. Analisis kuantitatif juga digunakan untuk mengolah data hasil evaluasi sumatif dan formatif pada tahap *evaluate* yaitu berupa uji normalitas, signifikansi, dan *effect size* melalui program *IBM SPSS Statistics version 25 for Windows confidence level 95%* dan uji 2 ekor (*2-tailed*). Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil kuesioner terbuka pada tahap *analyze* dan *evaluate*, serta catatan anekdot pada tahap *implement*.

## HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil riset diuraikan secara sistematis berdasarkan tahap model ADDIE. Tahap *analyze* direalisasikan melalui analisis kebutuhan agar memperoleh gap dalam *ideal learning practice* dengan *real learning practice*. Kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka diberikan kepada sepuluh guru SD tersertifikasi di Yogyakarta, Sleman, Bantul, Demak, Cilacap, dan Lampung. Penjaringan data pada tahap ini tidak bertujuan untuk menemukan kondisi representatif dengan teknik pengambilan data *random sampling*, melainkan agar memperoleh kondisi global praktik pembelajaran di SD.

**Tabel 1.** Resume Hasil Analisis Kebutuhan Berdasarkan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2,50
2	Kaya stimulasi	2,40
3	Menyenangkan	2,40
4	Operasional konkret	2,30
5	Berpikir kritis	2,40
6	Kreativitas	2,10
7	Komunikasi	2,30
8	Kolaborasi	1,90
9	Multikultural	1,90
10	Karakter rasa ingin tahu	2,13
<b>Rerata</b>		<b>2,23</b>

Tabel 1 memperlihatkan bahwa indikator kolaborasi dan indikator multikultural memiliki skor terendah yaitu 1,90. Perolehan data tersebut menerangkan bahwa proses pembelajaran di SD kurang memotivasi anak untuk bersinergi dalam tim dan kurang mengandung unsur kebudayaan nusantara terutama permainan tradisional. Skor rerata berada pada indikator operasional konkret yaitu 2,30. Indikator kaya variasi menempati skor tertinggi yaitu 2,50. Proses pembelajaran di SD telah menerapkan aneka metode pembelajaran yang tidak monoton sehingga anak tidak mudah merasa bosan. Kontras yang paling menonjol ditunjukkan oleh indikator kaya variasi dengan skor 2,50 dan indikator kolaborasi serta indikator multikultural dengan skor masing-masing 1,90. Variasi yang diterapkan dalam pembelajaran di SD belum mencakup aspek kolaborasi dan multikultural secara optimal. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan kuesioner tertutup dikonversi ke dalam skala pengubah data (Widoyoko, 2014: 144).

**Tabel 2.** Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No	Rentang Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	3,26 - 4,00	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	2,51 – 3,25	Baik	Perlu sedikit revisi
3	1,76 – 2,50	Kurang baik	Perlu banyak revisi
4	1,00 – 1,75	Sangat kurang baik	Perlu revisi total

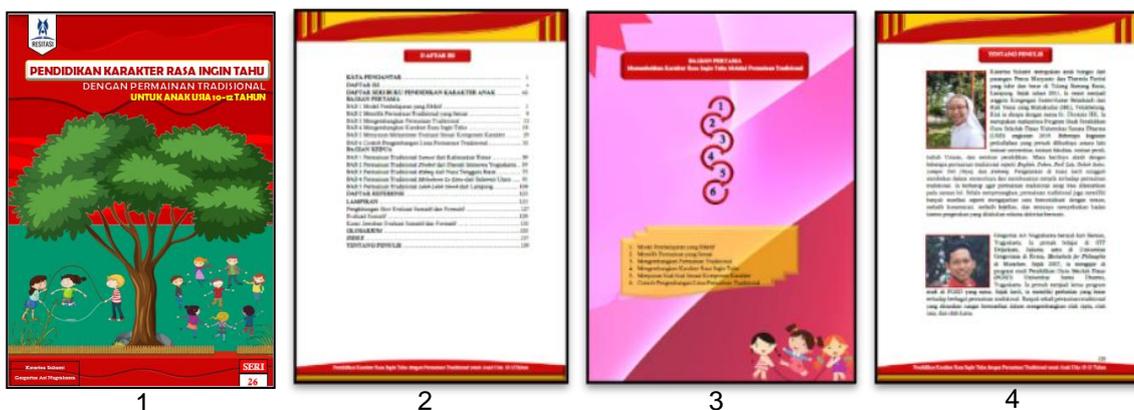
Tabel 2 memperlihatkan bahwa skor rerata analisis kebutuhan berdasarkan kuesioner tertutup dengan nilai 2,23 berada pada kualifikasi “kurang baik”. Data tersebut menerangkan bahwa praktik pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan *character of curiosity* di SD adalah “kurang baik”. Sekolah belum merancang berbagai aktivitas maupun model pembelajaran yang secara khusus mampu mengembangkan *character of curiosity*.

Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner tertutup didukung oleh data kuesioner terbuka dari sepuluh responden. Beberapa sekolah telah melakukan upaya konkret untuk mengembangkan *character of curiosity* yaitu melalui pemberian kuis. Cukup banyak sekolah yang belum melakukan upaya konkret untuk mengembangkan *character of curiosity*. Metode pembelajaran yang diterapkan di lapangan belum dirancang secara sistematis untuk mengembangkan *character of curiosity*. Pemberian petunjuk praktis terhadap pembelajaran yang bersifat praktikum dilakukan secara tidak konsisten. Media pembelajaran yang kerap digunakan adalah video pembelajaran dari internet, di mana video-video tersebut tidak diseleksi secara khusus untuk mengembangkan *character of curiosity*.

Hasil analisis kebutuhan memperlihatkan realita praktik pembelajaran untuk mengembangkan *character of curiosity* belum dilaksanakan secara optimal. Sekolah belum menerapkan permainan tradisional untuk mengembangkan *character of curiosity*. Dengan demikian, gap dalam pembelajaran di SD telah ditemukan. Gap

tersebut terletak di antara model pembelajaran yang diidealkan untuk mengembangkan *character of curiosity* dengan yang senyatanya telah diterapkan di SD. Oleh sebab itu, model pembelajaran untuk mengembangkan *character of curiosity* yang disesuaikan berdasarkan delapan indikator *character of curiosity* sangat dibutuhkan untuk pembelajaran di SD. Pengembangan buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional menjadi solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi.

Penemuan gap ditindak lanjuti dengan merancang kerangka buku pedoman pada tahap *design*. Buku pedoman meliputi empat bagian antara lain *cover*, awal, tengah, dan akhir. Bagian *cover* berisi judul buku. Pada bagian awal terdapat halaman judul yang mencakup nama penulis dan penerbit. Hak cipta, kata pengantar, daftar isi, dan daftar seri buku dicantumkan setelah lembar halaman judul. Bagian tengah meliputi dua bagian. Bagian pertama menguraikan teori-teori yang melandasi pembelajaran efektif dan bagian kedua menguraikan pengembangan lima permainan tradisional. Bagian akhir buku pedoman berisi sumber pustaka, lampiran, glosarium, *index*, tentang penulis, dan ikhtisar buku pedoman pada halaman penutup.



**Gambar 2.** Buku Pedoman Pendidikan *Character Of Curiosity*

Gambar 2 memperlihatkan beberapa bagian desain buku pedoman. Gambar nomor 1 adalah *cover*, nomor 2 adalah daftar isi, nomor 3 merupakan bagian tengah buku pedoman, dan nomor 4 adalah tentang penulis buku pedoman. Rancangan buku pedoman dikembangkan pada tahap *develop* dengan menambahkan beberapa poin agar mempermudah pengguna buku dalam menerapkan aktivitas yang disajikan. Beberapa poin yang ditambahkan antara lain sejarah dan peraturan permainan yang dicantumkan pada bagian pengantar, modifikasi permainan, sasaran, syarat khusus, rentang usia pemain, total pemain, waktu permainan, alat dan bahan permainan, serta langkah-langkah permainan yang disajikan secara sistematis. Setiap permainan juga disertai dengan panduan refleksi, evaluasi formatif, dan keterangan tambahan yang mencakup ilustrasi permainan, lirik lagu daerah yang dimodifikasi, dan *barcode* lagu daerah asal permainan. Pengembangan produk juga dilakukan dengan mencantumkan prinsip pembelajaran efektif yang berasal dari pemikiran para ahli di bidang *brain based learning*, tahap perkembangan kognitif Piaget, pembelajaran sosial Vygotsky, dan tantangan abad 21. Pendapat Aristoteles, Ki Hajar Dewantara, Lickona, serta Peterson dan Seligman juga menjadi rujukan untuk mendukung pengembangan *character of curiosity*.

Validasi produk pada tahap *develop* melibatkan sepuluh *expert judgement* yang terdiri dari empat guru SD tersertifikasi, empat dosen dengan bidang keahlian psikologi pendidikan, Bahasa Indonesia, media pembelajaran, dan seni, serta dua praktisi dari bidang budaya dan *trainer outbound*. Validitas permukaan dilaksanakan agar memperoleh *feedback* terkait kelengkapan dan karakteristik buku pedoman. Validitas isi dilaksanakan agar memperoleh *feedback* terkait relevansi buku pedoman dengan sepuluh prinsip pembelajaran efektif serta delapan indikator *character of curiosity*.

**Tabel 3.** Resume Hasil Uji Validitas Produk Melalui *Expert Judgement*

No	Validitas	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas permukaan			
	Kelengkapan	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Karakteristik	3,92	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Validitas isi			
	Model pembelajaran efektif	3,69	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Evaluasi sumatif	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
<b>Rerata</b>		<b>3,85</b>	<b>Sangat baik</b>	<b>Tidak perlu revisi</b>

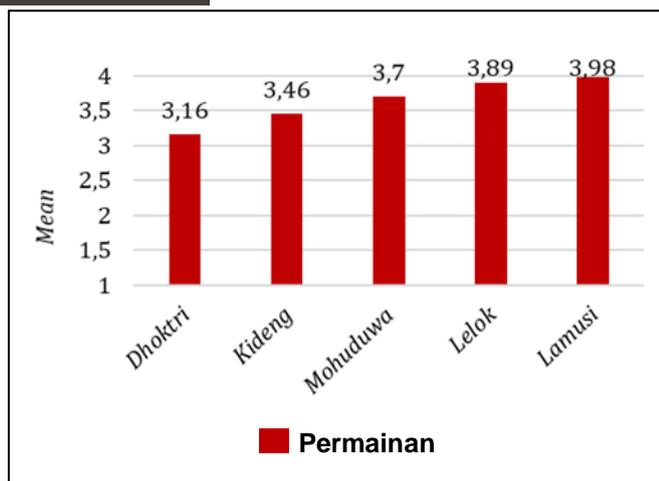
Tabel 3 menerangkan bahwa skor rerata uji validitas buku pedoman adalah 3,85 dengan kualifikasi “sangat baik” dan rekomendasi “ tidak perlu revisi”. Buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun sudah memenuhi aspek kelengkapan buku pedoman dan sepadan dengan karakteristik buku pedoman. Isi buku pedoman juga telah mencakup sepuluh prinsip pembelajaran efektif dan delapan indikator *character of curiosity*.

Implementasi dilakukan secara terbatas pada tahap *implement* terhadap enam anak usia 10-12 tahun di Sedayu, Bantul, DIY selama tujuh hari. Penilaian diri awal dilaksanakan pada hari pertama untuk mengukur pemahaman awal anak mengenai *character of curiosity*. Pada hari kedua sampai hari keenam dilaksanakan implementasi satu jenis permainan tradisional yang berbeda setiap harinya yaitu *Dhoktri*, *Kideng*, *Mohuduwa Lo Limu*, *Lelok-Lelok Sewok*, dan *Lamusi*. Setiap permainan diakhiri dengan refleksi dan evaluasi formatif untuk melihat perkembangan anak dalam menghayati *character of curiosity*. Penilaian diri akhir dilaksanakan pada hari ketujuh untuk mengukur pemahaman anak mengenai *character of curiosity* setelah melalui beberapa *treatment*. Pada penelitian ini, penilaian diri awal dan penilaian diri akhir merupakan bagian dari evaluasi sumatif.



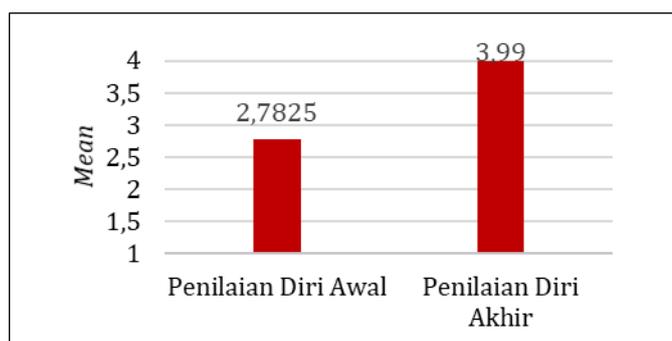
**Gambar 3.** Implementasi Buku Pedoman

Gambar 3 memperlihatkan beberapa dinamika dalam proses implementasi buku pedoman. Nomor 1 memperlihatkan anak-anak sedang bermain *Dhoktri*, nomor 2 bermain *Kideng*, nomor 3 bermain *Mohuduwa Lo Limu*, nomor 4 bermain *Lelok-Lelok Sewok*, dan nomor 5 bermain *Lamusi*. Data hasil evaluasi formatif yang telah diperoleh pada tahap *implement*, dievaluasi pada tahap *evaluate*. Berikut ini disajikan grafik rerata skor evaluasi formatif.



**Gambar 4.** Peningkatan Rerata Skor Evaluasi Formatif

Gambar 4 memperlihatkan bahwa skor rerata evaluasi formatif mengalami peningkatan pada setiap permainan. Skor tertinggi dicapai pada implementasi permainan *Lamusi*. Skor terendah dicapai pada implementasi permainan *Dhoktri*. Dalam setiap permainan, anak-anak terlihat begitu menikmati aktivitas yang disajikan. Keinginan anak untuk terus bermain dan enggan menyudahi permainan sempat menjadi kendala dalam penyelesaian tahap selanjutnya. Hal tersebut berdampak pada alokasi waktu yang telah dirancang. Fenomena ini terjadi pada implementasi hari kedua, sehingga perlu menambah alokasi waktu agar kegiatan dapat diselesaikan dengan optimal. Pada hari berikutnya, anak-anak dilatih untuk mengelola waktu permainan. Anak-anak juga dilatih untuk memprediksi kemungkinan-kemungkinan yang terjadi ketika mereka tidak dapat mengelola waktu permainan dengan baik. Dengan cara demikian, alokasi waktu yang dibutuhkan dalam implementasi dapat relevan dengan buku pedoman. Selain evaluasi formatif, data hasil evaluasi sumatif dalam bentuk penilaian diri awal dan penilaian diri akhir yang telah diperoleh pada tahap *implement* juga dievaluasi pada tahap *evaluate*. Berikut ini disajikan grafik rerata skor penilaian diri awal dan penilaian diri akhir.



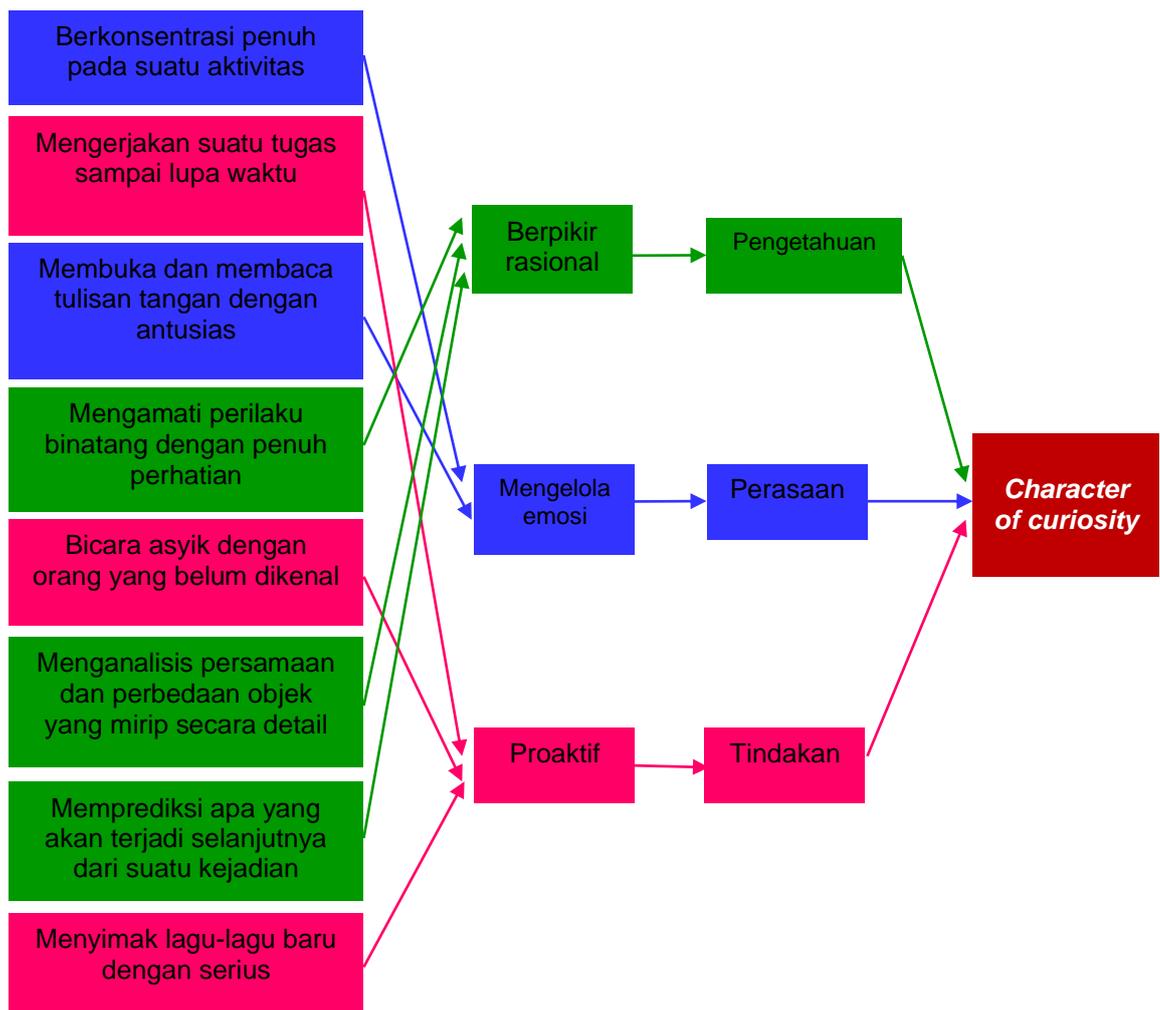
**Gambar 5.** Rerata Skor Penilaian Diri Awal dan Penilaian Diri Akhir

Gambar 5 memperlihatkan terjadinya peningkatan rerata skor penilaian diri awal dan rerata skor penilaian diri akhir dari 2,7825 menjadi 3,99 atau ekuivalen dengan 43,40%. Peningkatan tersebut diuji secara statistik untuk membuktikan bahwa peningkatan yang terjadi adalah signifikan. Perhitungan *Shapiro-Wilk test* menunjukkan rerata penilaian diri awal  $W(5) = 0,751$  dengan  $p = 0,020$  ( $p < 0,05$ ) dan rerata penilaian diri akhir  $W(5) = 0,496$  dengan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hasil perhitungan tersebut menerangkan bahwa kedua data terdistribusi secara tidak normal. Pengolahan data berikutnya memakai statistik nonparametrik yaitu *Wilcoxon test*. Uji signifikansi menggunakan model penelitian *pre-experimental tipe the one group*

*pretest-posttest design*, dimana peneliti hanya melibatkan satu kelompok *pretest* dan *posttest*. Hasil uji signifikansi memperlihatkan skor *posttest* ( $Mdn = 4,00$ ) lebih unggul dari skor *pretest* ( $Mdn = 2,80$ ). Perbedaan skor tersebut signifikan terhadap nilai  $z = -2,232$   $p = 0,026$  ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian  $H_{null}$  ditolak, artinya penerapan buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun.

Uji *effect size* menggunakan koefisien korelasi Pearson ( $r$ ) untuk statistik nonparametrik. Hasil koefisien korelasi  $r$  sebesar 0,6443 termasuk kualifikasi “efek besar” dan ekuivalen dengan persentase besar pengaruh 41,52%. Dengan demikian, implementasi buku pedoman mampu menjelaskan 41,52% perubahan varian pada *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun. Analisis *N-Gain score* dilakukan untuk menetapkan efektivitas implementasi buku pedoman. Hasil *N-Gain score* adalah 98,6111% dan termasuk dalam kualifikasi “efektivitas tinggi”. Hal tersebut menerangkan bahwa buku pedoman memiliki efek yang tinggi untuk mengembangkan *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun.

*Character of curiosity* yang dikembangkan melalui implementasi buku pedoman pendidikan karakter diformulasikan dari delapan indikator. Kata kunci indikator-indikator tersebut dikategorikan dalam tiga variabel yaitu berpikir rasional, mengelola emosi, dan proaktif. Ketiga variabel tersebut dirinci kembali menjadi pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Klasifikasi ini tertuju pada indikator *character of curiosity* secara holistik. Berikut disajikan ringkasan diagram semantik *character of curiosity*.



**Gambar 6.** Diagram Semantik *Character Of Curiosity*

Hasil analisis data riset menunjukkan bahwa implementasi buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional efektif untuk *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun. Lima permainan tradisional yang diterapkan membuat anak terlibat aktif dengan mengoptimalkan berbagai sarana konkret yang relevan dengan pemikiran Jean Piaget tentang tahap perkembangan kognitif anak (Thahir, 2018: 19–23). Aneka *dolanan* yang diterapkan juga membuat anak melakukan banyak gerakan menggunakan anggota tubuh karena sesuai dengan usia mereka yang relevan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang spirit anak SD (Wiryo Pranoto dkk., 2017: 9–163). Ragam aktivitas yang dimainkan membuat anak merasa senang sehingga meluapkan emosinya dengan ucapan spontan “asyiik. Lagi! Lagi! Coba lagi!” Hal ini relevan dengan pemikiran Aristoteles tentang tujuan pendidikan yang membahagiakan anak (Tang dkk., 2021: 54–55).

Kesulitan dan kendala yang dialami anak dalam proses bermain menjadi ruang dan wadah yang efektif bagi mereka untuk mengembangkan aspek kreativitas, *critical thinking and problem solving* dengan cara berkolaborasi dan menjalin komunikasi yang relevan dengan keterampilan abad 21 (World Economic Forum, 2015: 23). Permainan tradisional yang telah dikembangkan dengan beberapa modifikasi tetaplah merupakan salah satu kekayaan tradisi nusantara dan mengandung nilai-nilai luhur bangsa yang sangat relevan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara, di mana ia menempatkan permainan tradisional sebagai sarana yang baik dalam pendidikan karakter (Wiryo Pranoto dkk., 2017: 9–163). Lima permainan tradisional yang diterapkan bersifat variatif dan tidak monoton, hal ini relevan dengan pemikiran Jensen tentang *brain based learning* (Jensen, 2008: 28).

Pendidikan *character of curiosity* yang dikaji terlihat begitu nyata dalam kegiatan implementasi. Hal tersebut dapat diterangkan oleh ragam perilaku anak-anak, baik secara tersirat maupun tersurat. Kedisiplinan anak berkembang dengan baik, mulai dengan datang terlambat hingga datang sebelum waktunya. Pembagian peran dalam proses bermain membuat anak-anak semakin mampu untuk fokus pada tugasnya masing-masing. Hal ini terlihat jelas dalam permainan *Lamusi*, di mana masing-masing pemain berupaya untuk dapat melangkahkan kakinya maju ke depan. Antusiasme anak dalam menyimak hal baru terlihat jelas ketika mempelajari lagu daerah asal permainan beserta modifikasinya. Mereka membaca teks lagu dengan antusias sembari mendengarkan video lagu tersebut. Konsentrasi anak-anak teruji ketika ada teman yang usil dan mengganggu, namun mereka tetap mampu berkonsentrasi penuh terhadap aktivitas utama. Sikap mudah bergaul berkembang secara alami dalam setiap proses implementasi sehingga anak-anak merasa nyaman satu sama lain. Anak-anak juga mengalami perkembangan dalam hal menganalisis dan memprediksi. Hal ini terlihat jelas dalam permainan *Kideng*, di mana mereka dapat menebak nama pemain lain dengan cepat dan benar.

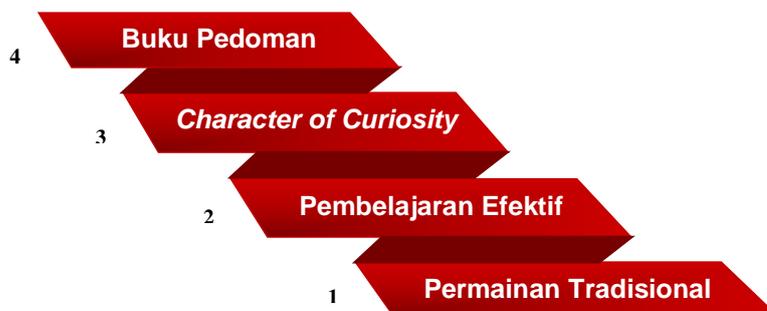
Beberapa peneliti terdahulu telah mengkaji variabel pendidikan karakter dan permainan tradisional. Beberapa permainan tradisional yang telah dikaji yaitu *Congkak*, *Piccek Baju*, *Petak Umpet*, *Bola Bekel*, *Lompat Tali Karet*, *Gobak Sodor*, *Ular Naga Panjang*, dan *Engklek*. Putusan penelitian menyatakan bahwa permainan-permainan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pendidikan karakter. Karakter yang terdapat dalam permainan tersebut antara lain kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, *curiosity*, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, menghargai, toleransi, empati, sabar, dan taat aturan. Putusan penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional diakui memberikan dampak yang efektif bagi pendidikan karakter (Agusti dkk., 2018; Maulida & Fuadah, 2020; Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Peneliti lain mengkaji variabel permainan tradisional dan aspek perkembangan anak. *Gobak Sodor* efektif terhadap hasil belajar siswa. *Piccek Baju* efektif dapat melatih motorik anak. *Engklek* efektif mengembangkan kemampuan Matematika di SD. Permainan tradisional mengembangkan keterampilan sosial anak, tidak egosentris, berempati, dan mengendalikan emosi. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan dampak positif bagi pendidikan karakter dan perkembangan

anak meliputi kemampuan sosial, hasil belajar, motorik, kemampuan matematika, emosional, dan motivasi belajar (Anggraini & Pujiastuti, 2020; Maulida & Fuadah, 2020; Nugraha & Manggalastawa, 2021; Rianto & Yuliananingsih, 2021; Sari dkk., 2019; Wijayanti, 2014)

Model-model pembelajaran inovatif diyakini efektif terhadap *character of curiosity*. Daya pikir dan rasa ingin tahu siswa akan terbuka untuk memecahkan situasi problematik dalam *discovery learning*. Oleh karena itu, *discovery learning* sangat efektif dan efisien terhadap *character of curiosity*. *Problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan *character of curiosity* siswa kelas VI SDN Sadeng. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan *problem based learning* (PBL) efektif terhadap *character of curiosity* (Fauzi dkk., 2017; Ningrum dkk., 2019; Wijayama, 2020).

Peneliti terdahulu telah mengkaji permainan tradisional terhadap pendidikan karakter, namun belum ada yang secara spesifik mengkaji permainan tradisional terhadap *character of curiosity*. Riset ini fokus pada pengembangan buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Kebaruan riset ini adalah menerapkan alur nalar dialektik. Berikut disajikan gambar alur nalar dialektik (bdk Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017).



**Gambar 7.** Alur Nalar Dialektik Untuk Mengembangkan Buku Pedoman

Gambar 7 memperlihatkan alur nalar dialektik dengan empat area. Alur nalar dialektik merupakan alur nalar iteratif untuk menemukan ide baru dengan cara mendialogkan suatu ide (tesis) dengan ide lain bahkan yang tampak bertentangan sekalipun (antitesis) sehingga memunculkan ide baru pada tingkatan yang lebih unggul (sintesis) sebagai hasilnya (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Pada riset ini, lima permainan tradisional yang akan dikembangkan ditetapkan dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif sehingga menghasilkan sintesis berupa model permainan yang sudah dimodifikasi. Selanjutnya, model permainan tersebut ditetapkan pada delapan indikator *character of curiosity* sehingga menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional.

## KESIMPULAN

Buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dikembangkan dengan langkah ADDIE berdasarkan sepuluh indikator pembelajaran efektif. Kualitas buku pedoman adalah “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” melalui penilaian sepuluh *expert judgement*. Implementasi buku pedoman memberikan pengaruh terhadap *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun sebesar 43,40%. Besar pengaruh buku pedoman adalah 41,52% dengan kategori “efek besar”. Implementasi buku pedoman pendidikan *character of curiosity* berbasis permainan tradisional mampu menjelaskan 41,52% perubahan varian yang terjadi pada *character of curiosity* anak usia 10-12 tahun. Hasil uji efektivitas implementasi buku pedoman menunjukkan nilai *N-Gain score* sebesar 98,6111% dengan kualifikasi “efektivitas tinggi”.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Agoestanto, A., Sukestiyarno, Y. L., Isnarto, Rochmad, & Permanawati, F. I. (2019). Kemampuan menganalisis argumen dalam berpikir kritis ditinjau dari rasa ingin tahu. *Jurnal Prisma*, 2, 337–342.
- Agusti, F. A., Anwar, F., & Alvi, A. F. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VIII(1), 95–104.
- 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.
- Borg, W. R., & Gall, D. (1983). *Educational research, an introduction*. New York: Longman Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the ADDIE approach*. London: Springer.
- Budi, K. (2017). Guru berperan vital dalam pendidikan karakter siswa. *Kompas.Com*. <https://kilaskementerian.kompas.com/ditjen-gtk/kemdikbud/read/2017/11/22/18160711/guru-berperan-vital-dalam-pendidikan-karakter-siswa>, diakses pada 15 Oktober 2022.
- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). The Dialectic Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301–317.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, & Atok, R. Al. (2017). Penguatan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial melalui discovery learning. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 27–36.
- Hidayat, W., Ahmad, J. Bin, & Hamzah, M. I. Bin. (2018). Nilai keutamaan pengetahuan dan kebijaksanaan dalam konteks pendidikan karakter bangsa. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 83–91.
- Islamay, E. (2022). 10 pulau terbesar di Indonesia beserta luas dan letaknya. *Gramedia Blog*. <https://www.gramedia.com/best-seller/pulau-terbesar-di-indonesia/> diakses pada 12 Oktober 2022.
- Jensen, E. (2008). *Brain based learning: pembelajaran berbasis kemampuan otak-cara baru dalam pengajaran dan pelatihan-edisi revisi* (N. Yusron (ed.)). Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Kurniawan, S. (2016). *Pendidikan karakter konsepsi & implementasinya secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, & masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Margianto, H. (2019). Pentingnya kebudayaan sebagai pondasi karakter bangsa. *Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2019/12/24/06360051/pentingnya-kebudayaan-sebagai-pondasi-karakter-bangsa>, diakses pada 12 Oktober 2022.
- Maulida, R., & Fuadah, A. (2020). Permainan tradisional Piccek Baju dan pembentukan karakter disiplin pada anak usia MI/SD. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 64–74.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ningrum, C. H. C., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Pembentukan karakter rasa ingin tahu melalui kegiatan literasi. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(2), 69–78.
- Nugraha, Y. A., & Mangalastawa. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37.
- Pala, A. (2011). The need for character education. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*, 3(2), 23–32.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: a handbook and classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Prawoto. (2020). Pendidikan karakter melalui pembelajaran Matematika menggunakan catatan khusus berkarakter. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 4(2), 307–315.

- Prayitno, S. (2021). Peningkatan rasa ingin tahu siswa melalui penerapan pendekatan contextual teaching learning (CTL) tema 9 “benda-benda di sekitar kita” pada siswa kelas V SD Negeri Bolosingo Pacitan. *Jurnal Edukasi: Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(1), 100–112.
- Reuten, G. (2017). *An outline of the systematic-dialectical method: Scientific and political significance, dalam Moseley, F. & Smith, T. (Ed.). Marx’s capital and Hegel’s Logic*. Chicago: Haymarket Books.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120–134.
- Sari, N., Agustini, F., & Aniq, M. (2019). Efektivitas permainan tradisional Gobag Sodor terhadap hasil belajar subtema 3 keseimbangan ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1), 82–91.
- Setiani, N. W., & Suyitno, A. (2021). Kemampuan membaca data dan rasa ingin tahu siswa terhadap kemampuan literasi statistik. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 257–270.
- Shofihara, I. J. (2020). Perkuat pendidikan karakter anak usia dini dengan pembelajaran berbasis bimbingan. *Kompas.Com*. <https://www.kompas.com/edu/read/2020/11/06/170502271/perkuat-pendidikan-karakter-anak-usia-dini-dengan-pembelajaran-berbasis?page=all>, diakses pada 25 Oktober 2022.
- Sugar, S., & Sugar, K. (2002). *Primary games: Experiential learning activities for teaching children K-8*. San Fransisco: Josey Bass.
- Tang, M., Mansur, A., & Ismail. (2021). Landasan filosofis pendidikan. *Moderation: Journal of Islamic Studies Review*, 01(01), 47–56.
- Thahir, A. (2018). *Psikologi perkembangan*. <http://repository.radenintan.ac.id/10934/> diakses pada 15 Oktober 2022.
- Tim Cek Fakta. (2017). Jokowi ingatkan guru soal bahaya “hoax” bagi siswa. *Kompas.Com*. <https://nasional.kompas.com/read/2017/01/26/14053961/jokowi.ingatkan.guru.soal.bahaya.hoax.bagi.siswa>, diakses pada 8 Oktober 2022.
- Wagiran. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan (teori dan implementasi)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Wijayama, B. (2020). Peningkatan hasil belajar Ipa dan karakter rasa ingin tahu melalui model problem based learning peserta didik kelas VI. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 190–198.
- Wijayanti, R. (2014). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56.
- Wiryopranoto, S., Herlina, N., Marihandono, D., & Tangkilisan, Y. B. (2017). *Ki Hajar Dewantara pemikiran dan perjuangannya* (D. Marihandono (ed.)). Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Wisnubrata. (2019). Dampak buruk berita hoax pada kesehatan mental, ini penjelasannya. *Kompas.Com*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/10/08/120209420/dampak-buruk-berita-hoax-pada-kesehatan-mental-ini-penjelasannya?page=all>, diakses pada 5 November 2022.
- World Economic Forum. (2015). New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology. *New Vision for Education: Unlocking the Potencial of Technology*, 1–32.
- Zannah, F. (2020). Integrasi nilai-nilai pendidikan karakter berbasis Alqur’an. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 1–8.