

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MEMUPUK SIKAP HORMAT ANAK USIA 6-8 TAHUN

**Dian Tri Cahyani Whardhaya,
Gregorius Ari Nugrahanta**

PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma,

Email : veronicadian7@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional ini adalah salah satu budaya yang hampir punah. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan modul permainan tradisional guna memupuk karakter sikap hormat pada anak usia 6-8 tahun. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research and Development* tipe ADDIE. Penelitian yang telah dilakukan memperlihatkan hasil: 1) Modul permainan tradisional dikembangkan berdasarkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dalam metode ADDIE. 2) Hasil validasi menunjukkan skor 3,80 berdasarkan skala 1-4 dengan hasil kualitas modul permainan tradisional sangat baik, dan rekomendasi tanpa memerlukan perbaikan. 3) Penerapan modul permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap karakter sikap hormat anak. Uji signifikansi memperlihatkan $t = 5,534$ dan $p < 0,05$. Besarnya pengaruh adalah $r = 0,93$ atau setara dengan 85,97% (efek besar). Hal ini diartikan penerapan modul permainan tradisional memberikan dampak pada perubahan terhadap sikap hormat anak sebesar 85,97%. Modul permainan menunjukkan efektivitas tinggi dengan skor 79,16% yang ditunjukkan melalui *N-gain score*.

Kata kunci: modul, sikap hormat, permainan tradisional

Abstract

*This traditional game is a culture that is almost extinct. This research aims to develop a traditional game module to cultivate respect for children aged 6-8 years. The research method used is research and development (R&D) type ADDIE. The result showed. 1) The traditional game module was developed based on the steps in the ADDIE method, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The validation show score 3,80 on a scale 1 to 4 with the quality results of the traditional game modules very well and recommendation without any improvement. 3) The application of traditional game module affects the respect character of children. The significance test showed $t = 5,534$ and $p < 0.05$. The amount of influence is $r = 0.93$ or equivalent to 85.97% (large effect). It means that the application of traditional game modules affected changes in children's respect by 85,97%. The traditional game module showed high effectiveness with a score of 79.16% as evidenced by the *N-gain score*.*

Keywords: *module, character of respect, traditional games*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan kunci penting dalam mendidik seorang individu untuk tumbuh menjadi manusia yang berkualitas. Megawangi (2004) menyatakan bahwa pendidikan karakter menjadi usaha untuk mendidik individu mengambil keputusan yang bijaksana kemudian mempraktekkannya dalam kehidupan, dengan tujuan memberikan dampak yang baik bagi lingkungan disekitarnya. Meskipun demikian, kondisi fenomena saat ini memperlihatkan peningkatan kasus kenakalan remaja yang terjadi dalam masyarakat. Sikap yang tidak baik serta rendahnya rasa menghormati kepada orang tua atau guru diikuti dengan rendahnya prestasi, kreativitas,

dan inovasi anak-anak (Megawangi, 2004). Tayangan televisi, pergaulan, dan lingkungan menjadi faktor penyebab menurunnya sikap hormat. Permasalahan ini mengingatkan kita betapa pentingnya penanaman pendidikan karakter sejak dini kepada anak-anak, karena usia anak pada tahap ini menjadi pondasi yang tepat sebagai awal penanaman karakter baik kepada anak (Prabandari, 2020). Keluarga merupakan tempat penanaman karakter dasar kepada anak-anak, namun lembaga pendidikan sekolah turut berperan penting untuk membentuk kepribadian yang baik dalam diri anak (Utami, 2019). Pada kondisi inilah, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan karakter di

sekolah. Maka dari itu, pengoptimalan kualitas pendidikan karakter tentu membutuhkan kerjasama yang kuat antara berbagai pihak yaitu sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat (Sujatmiko et al., 2019). Ekspansi karakter yang terpuji pada anak dapat diberikan melalui gerakan pembelajaran di sekolah. Usaha pengembangan karakter di sekolah akan menjadi efektif apabila materi belajar dipadukan dengan penanaman karakter (Kuswara & Sumayana, 2021; Badawi, 2019).

Lickona menyatakan sikap hormat dilakukan sebagai upaya untuk menunjukkan penghargaan kita terhadap orang lain (Khotimah et al., 2017). Seorang individu dikatakan memiliki sikap hormat yang baik ketika individu tersebut mampu berperilaku hormat kepada orang lain, berkomunikasi dengan santun, menghargai pribadi sendiri dan individu lain, tidak bergosip, menghargai benda milik sendiri dan sesama, mau mendengarkan, menggunakan kata-kata baik seperti *permisi*, *tolong* dan *maaf*, bersikap terbuka, dan tidak menyumpah (Borba, 2008). Pembelajaran berbasis budaya dapat menjadi sarana untuk kembali meningkatkan sikap hormat individu terhadap orang lain. Pembelajaran berbasis budaya merupakan bagian dari usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang memadukan budaya menjadi komponen yang berperan dalam kegiatan belajar (Malawi, 2018).

Pembelajaran berbasis budaya tidak lepas dari proses otak dapat belajar secara efektif. Pembelajaran berbasis otak mempertimbangkan proses otak belajar dengan optimal sesuai metode otak yang sejak awal disusun untuk belajar (Jensen, 2011). Proses pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa membangun kerja sama dan komunikasi satu sama lain, sehingga penanaman karakter maupun budaya dapat berkembang tanpa disadari dan secara tidak sadar dapat menjadi suatu pembiasaan (Anas, 2011). Strategi yang dikembangkan dalam pembelajaran berbasis otak terdiri dari tiga hal utama, yaitu 1) kaya variasi, menghadirkan suasana pembelajaran yang merangsang kecakapan cara berpikir; 2) kaya stimulasi, mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif; 3) pembelajaran yang mampu membangun lingkungan belajar yang menarik antusiasme (Yulvinamaesari, 2014).

Dalam teori yang dikemukakan Piaget berkaitan dengan perkembangan kognitif menyatakan, tahapan *concrete operational* anak berada pada umur antara 6-8 tahun, yang mana mereka mengalami perkembangan melalui kegiatan dan pengalaman nyata dalam pembelajaran yang kolaboratif. Dalam teori tersebut, Piaget menyatakan bahwa anak sudah memiliki pengetahuan awal sebelum dilakukan penanaman oleh lingkungannya (Faizah & Dara, 2017). Sejalan

dengan teori tersebut, Vygotsky mengungkapkan bahwa perkembangan berpikir anak yang kompleks tergantung pada interaksi sosial anak tersebut. Pada teori *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang menjadi bagian dari teori konstruktivisme Vygotsky lainnya, diungkapkan bahwa melalui bantuan kemampuan orang lain, maka tugas yang sulit dikuasai sendiri oleh anak dapat dipelajari dengan lebih baik (Dewi & Fauziati, 2021).

Kemajuan berbagai aspek kehidupan manusia di abad 21 saat ini membawa banyak perubahan, oleh karena itu diperlukan perbaikan kritis kualitas dalam sifat sumber daya manusia itu sendiri (Mardhiyah et al., 2021). Dalam perkembangan kemajuan saat ini, adanya berbagai tantangan baru tentu membutuhkan keterampilan khusus dalam menghadapinya. *Partnership of 21st Century Skill* membagi keterampilan tersebut menjadi empat keterampilan utama yaitu komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Redhana, 2019). Permainan tradisional dapat menjadi cara untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan tersebut.

Permainan tradisional memuat banyak makna positif dan bermanfaat, yang diberikan mulai dari leluhur ke zaman selanjutnya (Iswinarti, 2017). Permainan tradisional memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan dasar dan karakter anak, tidak terkecuali dalam hal peningkatan karakter sikap hormat (Saputra & Ekawati, 2017). Adanya berbagai permainan tradisional secara umum membawa kebahagiaan dan kemajuan bagi anak-anak, sehingga hal ini dapat digunakan sebagai sarana menumbuhkembangkan sikap hormat terlebih pada diri anak-anak yang cenderung menghabiskan banyak waktunya dengan bermain (Kovačević & Opić, 2014). Permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk bahan ajar atau modul diharapkan mampu berkontribusi dalam menumbuhkan karakter hormat dalam diri anak-anak. Modul adalah perangkat belajar yang berisi materi, teknik, hambatan, dan cara menilai temuan pembelajaran yang direncanakan secara efisien dan menarik untuk memperoleh kompetensi maksimal (Kustandi & Darmawan, 2020). Anwar mengemukakan bahwa materi peragaan modul memiliki beberapa kualitas khusus yang dapat ditemui, yaitu bersifat pengajaran mandiri, tidak bergantung pada alat lainnya, dapat dipelajari secara mandiri, adaptif, mudah dipahami bagi pembaca, dan memiliki konsistensi (Sirate & Ramadhana, 2017).

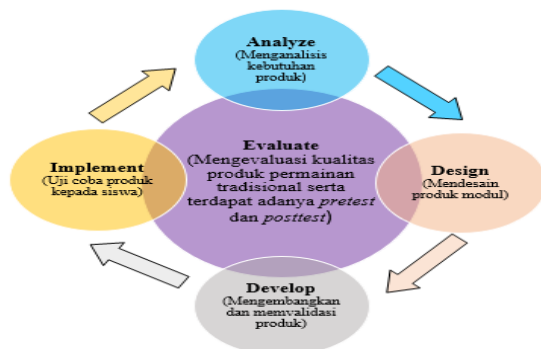
Sebelumnya, berbagai penelitian yang relevan telah diterbitkan untuk meneliti secara umum berkaitan dengan pendidikan karakter dan permainan tradisional. Penelitian mengenai pendidikan karakter telah dilakukan oleh Astiarini

(Astiarini, 2016) dan Khotimah & Lestari (2017). Hapidin (2016), Wahyuni (Wahyuni & Muktadir, 2017), Anggraeni (Anggraeni et al., 2018), dan Suryana (2018) melakukan penelitian berkaitan dengan permainan tradisional mempengaruhi perkembangan motorik, karakter anak, serta meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan tersebut belum meneliti secara khusus mengenai pembuatan modul permainan tradisional yang dapat memupuk sikap hormat anak. Oleh sebab itu, penelitian ini merupakan pengembangan modul permainan tradisional sebagai sebuah usaha untuk memupuk sikap hormat dalam diri anak.

Kebaruan dari studi ini dapat dilihat dari segi penggunaan pendekatan yang multidisiplin. Pendekatan multidisiplin dalam studi ini yaitu menggunakan bermacam pendekatan yang lebih ekstensif disertai berbagai teori yang digunakan, antara lain pertama, teori *brain based learning*, kedua, teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, lalu ketiga menggunakan teori berbasis tantangan pembelajaran abad 21, dan terakhir menggunakan teori mengenai pendidikan karakter.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pengembangan tipe ADDIE. Metode pengembangan adalah tahapan-tahapan yang dilakukan untuk membuat produk baru atau membenahi produk yang tersedia (Salim & Haidir, 2019). Dalam metode R&D tipe ADDIE yang peneliti gunakan terdiri dalam lima tahap utama, antara lain *Analyze*, merupakan tahap mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya gap dengan menggunakan analisis kebutuhan, (2) *Design*, tahap perancangan produk pembelajaran dan metode, (3) *Develop*, tahap pengembangan dan pemvalidasian, (4) *Implement*, tahap pengimplementasian program sesuai konteks pembelajaran, (5) *Evaluate*, merupakan tahap evaluasi kualitas produk yang telah diimplementasikan (Branch, 2009). Desain penelitian R&D tipe ADDIE.



Gambar 1. Desain penelitian tipe ADDIE

Penelitian ini dilakukan di Dk. Surobayan, Jetis, Baki, Sukoharjo. Subjek penelitian ini terbatas hanya 6 orang anak umur 6-8 tahun yang terbagi atas tiga orang anak laki-laki dan tiga anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan teknik tes dan non tes dengan tujuan mendapatkan data pada sebuah penelitian. Teknik tes evaluasi formatif dan sumatif berupa sepuluh pertanyaan *multiple choice* diberikan dengan berdasarkan sepuluh indikator sikap hormat menurut Borba. Tes ini digunakan untuk mengetahui pemahaman dan pemaknaan anak terhadap sikap hormat. Sedangkan teknik non tes, dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh orang tua dan anak mengenai sikap hormat anak dalam kegiatan sehari-hari.

SPSS 26 Windows dengan tingkat kepercayaan 95% menjadi program yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian studi dilakukan sesuai dengan Langkah-langkah ADDIE.

1) Tahap Analyze

Tahap pertama dilakukan dengan pemberian kuesioner terbuka dan tertutup kepada lima guru sekolah dasar yang terjamin kualitasnya di lima wilayah berbeda. Hasil untuk kuesioner tertutup disajikan pada Tabel 1 (skala 1-4).

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Kuesioner

No.	Indikator	Rerata
1	Kaya Variasi	2.6
2	Kaya Stimulasi	2.8
3	Menyenangkan	3.0
4	Operasional-Konkret	2.8
5	Berpikir Kritis	2.6
6	Kreativitas	2.5
7	Komunikasi	2.8
8	Kolaborasi	3.0
9	Multikultur	2.27
10	Sikap Hormat	3.33
	Rerata	2.77

Tabel hasil analisis kebutuhan menunjukkan rerata analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup memiliki skor 2,77 dan tergolong dalam klasifikasi yang baik. Meskipun demikian, keterbatasan media dan sarana penerapan sikap hormat menjadi dasar untuk mengembangkan produk. Hal tersebut didukung dengan hasil analisis kebutuhan menggunakan kuesioner terbuka yang menunjukkan upaya yang guru lakukan dalam menumbuhkan dan mengembangkan sikap hormat siswa di sekolah selama ini hanya melalui pembiasaan dan pemberian nasihat. Selain itu, praktik pembelajaran belum dilakukan secara

maksimal dan belum menggunakan media maupun metode yang dirancang secara khusus untuk menumbuhkan sikap hormat.

2) Tahap *Design*

Setelah mendapatkan hasil dari analisis kebutuhan, peneliti merancang produk yang dikembangkan yakni modul permainan tradisional. Dalam modul itu dituliskan sejarah lima permainan tradisional yang digunakan, manfaat dan tujuan masing-masing permainan, sasaran, alat dan bahan permainan yang diperlukan, tahap-tahap permainan tradisional yang dikemas dalam sebuah pembelajaran dan lagu daerah permainan berasal yang digubah dan diselaraskan dengan konteks sikap hormat.

3) Tahap *Develop*

Dalam tahap pengembangan, produk modul yang dikembangkan divalidasi menggunakan validitas keterbacaan sekaligus kelengkapan modul, karakteristik modul, serta validitas isi. Uji pembuktian tersebut dilakukan melalui *expert judgement*. Perolehan pembuktian mengenai keterbacaan beserta kelengkapan modul disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Keterbacaan dan Kelengkapan Modul

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Keterbacaan	Sistematis	4	4	4	4	4	Perlu diperbaiki lagi dalam pemenggalan kata depan
		Tata tulis	4	4	4	4	4	
		Bahasa	4	3	4	4	3.75	
		Struktur kalimat	4	3	3	4	3.5	
		Tanda baca	4	3	4	4	3.75	
2	Kelengkapan	Sampul	4	4	4	4	4	Perhatikan penggunaan tanda titik (.)
		Isi	4	3,3	4	3,67	4	
		Ilustrasi	4	3	4	4	3.75	
Rerata			4.00	3.43	3.88	4.00	3.84	

Hasil rerata akhir pada tabel validasi uji keterbacaan dan kelengkapan modul adalah 3.84. Skor rata-rata di atas tergolong kualifikasi sangat baik, tanpa memerlukan revisi. Tabel konversi untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif yang digunakan dalam penelitian disajikan pada Tabel 3 (Widyoko, 2014).

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif dan Rekomendasi

No.	Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	3,26 – 4,00	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	2,51 – 3,25	Baik	Perlu revisi kecil
3	1,76 – 2,50	Kurang baik	Perlu revisi besar
4	1,00 – 1,75	Sangat kurang baik	Perlu dirombak total

Uji yang dilakukan selanjutnya adalah uji karakteristik modul. Data hasil validasi ditunjukkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Karakteristik Modul

Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
		1	2	3	4		
Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	4	3,6	3,8	4	4	
	<i>Self-contained</i>	4	3	3	4	3.5	
	<i>Stand-alone</i>	4	3	3	4	3.5	
	<i>Adaptif</i>	4	3	3	4	3.5	
	<i>User friendly</i>	4	3	4	4	3.7	
Rerata		4.0	3.0	3.3	4.00	3.65	

Berdasarkan tabel 4, rerata karakteristik modul menunjukkan modul tergolong kualifikasi sangat baik dan tanpa memerlukan revisi.

Peneliti kemudian melakukan uji validitas isi. Uji validitas isi dilakukan agar dapat melihat efektivitas modul sesuai dengan indikator-indikator pembelajaran efektif, yang sudah ditentukan selaras dengan teori-teori referensi dalam studi ini. Hasil validitas ditunjukkan pada data Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji Validitas Isi

Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
		1	2	3	4		
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	4	3	4	4	3.75	
	Kaya stimulasi	4	4	3	4	3.75	
	Menyenangkan	4	3	4	4	3.75	
	Operasional konkret	4	3	4	4	3.75	
	Berpikir kritis	4	4	4	4	4.00	
	Kreativitas	4	3	3	4	3.50	
	Komunikasi	4	3	3	4	3.50	
	Kolaborasi	4	4	4	4	4.00	
	Multikultur	4	3,3	3,3	4	4.00	
	Sikap hormat	4	3,3	3,3	4	4.00	
Rerata		4.00	3.40	3.60	4.00	3.80	

Hasil tes validitas keterbacaan, kelengkapan, karakteristik, dan isi modul terlihat pada rangkuman Tabel 6.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Validitas Modul

No.	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1.	Validitas Permukaan			
	a.Keterbacaan dan kelengkapan	3.84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2.	b.Karakteristik modul	3.65	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Validitas Isi	3.80	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata		3.76	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel rangkuman, secara keseluruhan hasil validasi menunjukkan rerata 3,76 yang

tergolong kategori sangat baik dan tanpa dibutuhkan revisi.

4) Tahap *Implement*

Tahap implementasi penelitian dilakukan melalui uji coba produk yang diberikan ke enam orang anak berusia 6-8 tahun.

a. Persiapan

Dalam proses ini, peneliti mempersiapkan beberapa perlengkapan pendukung implementasi produk, seperti mempersiapkan soal *pretest* dan *posttest*, alat tulis, bahan dan alat permainan. Selain itu, peneliti mempersiapkan logbook untuk mendeskripsikan catatan-catatan yang berkaitan dengan penelitian.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan implementasi produk diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada enam orang anak yang mengikuti kegiatan permainan. Setiap kali memulai dan mengakhiri permainan, anak-anak akan dibimbing menyanyikan gubahan lagu tradisional yang telah disesuaikan dengan konteks penumbuhan karakter sikap hormat.

Pelaksanaan implementasi ini dilakukan selama 5 hari. Dalam pelaksanaannya, peneliti menemui beberapa kendala seperti anak sulit mencerna aturan permainan dan bermain semaunya sendiri sehingga penyampaian aturan dilakukan berulang kali, terdapat anak yang enggan berpisah kelompok dengan teman dekatnya. Meskipun demikian, implementasi berjalan dengan lancar dan anak-anak sangat tertarik serta bersemangat setiap kali melakukan permainan.

5) Tahap *evaluate*

Langkah evaluasi bertujuan menilai kualitas modul yang diimplementasikan. Jenis evaluasi pada penelitian ini yakni, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

1. Evaluasi formatif

Evaluasi ini diberikan di setiap akhir pelaksanaan setiap permainan. Data hasil evaluasi formatif disajikan pada tabel 7.

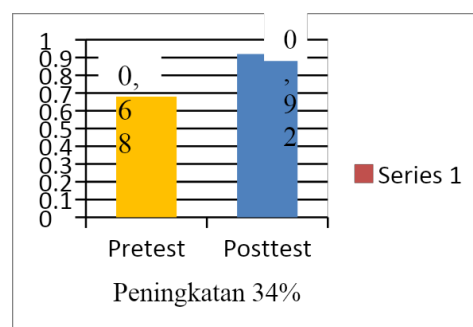
Tabel 7. Hasil Evaluasi Formatif

No.	Indikator	Permainan					Rerata
		1	2	3	4	5	
1	Berlaku hormat	1.00	0.83	0.67	1.00	1.00	0.90
2	Berbicara sopan	0.67	0.83	0.67	0.67	1.00	0.77
3	Menghargai diri sendiri	0.83	0.83	1.00	1.00	0.67	0.87
4	Menghargai privasi teman	1.00	0.33	0.50	0.83	0.83	0.70
5	Tidak bergosip	0.67	1.00	0.83	1.00	0.50	0.80
6	Menghargai benda milik teman	0.67	0.83	0.83	0.50	0.83	0.73
7	Mau mendengarkan	0.33	0.83	0.83	0.67	0.67	0.67
8	Menggunakan kata-kata manis	1.00	0.67	0.67	0.50	0.83	0.73
9	Bersikap terbuka	0.50	0.00	0.50	0.83	0.83	0.53
10	Tidak menyumpah	0.67	0.83	0.83	0.83	0.83	0.80
	Rerata	0.73	0.70	0.73	0.78	0.80	0.75

Berdasarkan tabel hasil evaluasi formatif menunjukkan rerata hasil evaluasi formatif sebesar 0,75.

2. Evaluasi Sumatif

Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui capaian keberhasilan siswa dalam kurun waktu tertentu (Sriyanti, 2019). Pada penelitian ini evaluasi ini dilakukan dengan menghitung peningkatan hasil nilai *pretest* yang diberikan pada pertemuan awal dan *posttest* yang diberikan pada penghujung seluruh permainan dilakukan. Grafik 1 menunjukkan hasil peningkatan rata-rata *pretest* menuju capaian *posttest*.



Grafik 1 Peningkatan *Pretest* ke *Posttest*

Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh keenam anak adalah 0,68, sedangkan pada *posttest* adalah 0,92. Berdasarkan hasil skor tersebut, dapat dilihat terjadi peningkatan sebesar 34%.

Namun hasil tersebut belum menjamin bahwa signifikansi peningkatan nilai *pretest* menuju *posttest* berpengaruh terhadap karakter sikap hormat, oleh karena program *IBM SPSS version 26 for Windows* digunakan untuk menguji grafik normalitas distribusi data dan tingkat signifikansi.

Pelaksanaan uji normalitas distribusi data mempunyai tujuan menilai ada dan tidaknya distribusi yang normal dalam suatu data.. *Shapiro Wilk test* merupakan program untuk menganalisa data yang ada. Distribusi data yang dihasilkan tergolong normal apabila ditunjukkan besarnya $p > 0,05$. Apabila hasil menunjukkan distribusi normal, lebih jauh lagi analisa dilakukan memakai analisis statistik parametrik, yakni *paired samples t test*. Namun, analisa statistik nonparametric *Wilcoxon test* akan digunakan apabila distribusi data menunjukkan data tidak normal (Field, 2009). Perolehan uji normalitas data ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk tes	Pretest	0,961	0,830	Normal
	Posttest	0,866	0,212	Normal

Hasil analisis menggunakan *Saphiro-Wilk test*, didapatkan rata-rata *pretest* $W = 0,961$ dengan $p = 0,830$ ($p < 0,05$) dan rerata *posttest* $W = 0,866$ dengan $p = 0,212$ ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil di atas, dapat dikatakan bahwa hasil tersebut menunjukkan data mempunyai distribusi data yang normal, maka dari itu, pelaksanaan tahap selanjutnya dilakukan menggunakan *Paired Samples t test*.

Studi ini melibatkan satu kelompok dengan uji *pretest* dan *posttest*, sehingga uji signifikansi yang digunakan yaitu model *pre-experimental type the one group pretest-posttest design* (Cohen et al., 2007). Hasil uji *paired samples t test* dengan tujuan mengetahui besarnya signifikansi pengaruh studi ditunjukkan dalam lampiran Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Signifikansi Pengaruh Perlakuan

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
<i>Paired samples t test</i>	5.534	0,003	Signifikan

Perolehan uji signifikansi yang dilakukan melalui *paired samples t test* memperlihatkan nilai rata-rata *posttest* ($M = 0,967$, $SE = 0,3073$). Dapat dilihat bahwa data tersebut lebih tinggi dari nilai *pretest* ($M = 0,6833$, $SE = 0,7032$). Selisih nilai tersebut signifikan dengan $t = 5,534$ dan $p = 0,034$ ($p < 0,003$). Oleh karena itu, secara statistik H_{null} ditolak, sehingga aplikasi modul permainan tradisional memberikan dampak pada penanaman karakter sikap hormat anak.

Selanjutnya, sebagai upaya menilai seberapa besar modul permainan tradisional ini memberikan pengaruh pada karakter, dilakukan uji besar pengaruh dengan mempergunakan koefisien korelasi Pearson (r). Kriteria penetapan besar

pengaruh (*effect size*) ditunjukkan dalam Tabel 10 (Cohen, dalam Field, 2009).

Tabel 10. Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

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

Dalam penelitian ini, perolehan koefisien korelasi menunjukkan hasil 0,92 dan dikategorikan ke dalam kualifikasi efek besar yang memiliki besar pengaruh sebesar 85,97%. Hal ini menyatakan bahwa penerapan modul permainan tradisional ini berperan dalam menjelaskan 85,975 perubahan varian pada karakter sikap hormat anak usia 6-8 tahun.

Diketahuinya peningkatan pengaruh yang cukup besar dalam aplikasi modul tidak mampu menunjukkan gambaran substansial dari kelayakan penggunaan modul permainan tradisional untuk sikap hormat. Oleh karena itu selanjutnya, dilakukan analisis *N-Gain Score* untuk menunjukkan besar pengaruh dari penerapan modul permainan tradisional. Analisis ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan kelayakan strategi atau tindakan dalam penelitian dengan melibatkan kelompok percobaan dan kelompok kontrol. Hasil uji *N-Gain Score* memperlihatkan perolehan akhir yang disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Tabel Hasil Uji N-gain score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	0,68	0-1	16,45701	79,1667	Tinggi
<i>Posttest</i>	0,92				

Tabel *N-gain score* menunjukkan nilai sebesar 79,1667%, yang berarti bahwa penggunaan modul permainan tradisional memberikan keefektifan yang tinggi dalam peningkatan sikap hormat.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat catatan anecdotal selama pelaksanaan implementasi produk. Hasil catatan anecdotal menunjukkan anak-anak bersemangat dalam mengikuti permainan dan meskipun pada permainan awal beberapa anak terlihat mengganggu teman lain yang sedang melakukan giliran bermain, namun pada permainan-permainan selanjutnya mereka mulai saling bekerjasama, mau mendengarkan

pendapat teman kelompok dalam menentukan strategi bermain, dan anak-anak mulai terbiasa untuk mengucapkan terima kasih kepada teman atau fasilitator yang membantu mereka.

Selain catatan anecdotal, terdapat kuesioner yang diberikan kepada orang tua dan anak. Berdasarkan data hasil kuesioner, semua permainan yang telah dilakukan mengajarkan anak untuk lebih bersikap menghargai orang lain dan anak dapat lebih aktif bersosialisasi dengan teman-temannya.

Pembahasan

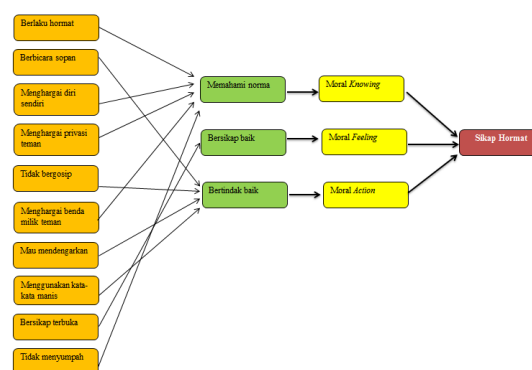
Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini telah divalidasi oleh empat orang ahli yaitu guru SD yang telah terjamin kualifikasinya dan ahli bidang keilmuan seni. Modul ini divalidasi melalui uji validitas permukaan dan validitas isi. Berdasarkan penilaian dari validator pada uji validitas permukaan, indikator paling kuat terlihat pada indikator sistematis, tata tulis, sampul dan juga isi. Masing-masing keempat indikator tersebut memiliki rata-rata sebesar 4,00. Indikator dengan rerata terendah yaitu struktur kalimat dengan rata-rata skor 3,5. Secara keseluruhan rata-rata pada uji validitas keterbacaan dan kelengkapan modul memperlihatkan skor 3,84 yang dikualifikasikan sangat baik tanpa memerlukan revisi. Pada uji validitas karakteristik modul, produk modul mendapatkan rerata skor sebesar 3,65 dari keseluruhan lima indikator yang digunakan. Pada uji validitas isi, hasil uji oleh validator mencapai rerata 3,80 yang dikualifikasikan sangat baik tanpa memerlukan revisi. Dari keseluruhan validasi yang telah dilakukan, produk modul yang dihasilkan oleh peneliti mencapai rerata 3,76. Rerata tersebut tergolong kualifikasi sangat baik tidak memerlukan revisi.

Berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan sebesar 34% setelah melakukan permainan tradisional. Indikator yang mengalami peningkatan tertinggi ada pada indikator tidak bergosip sebesar 100%, sedangkan indikator berlaku hormat, berbicara sopan, menghargai privasi teman, mau mendengarkan, serta menggunakan kata-kata manis mengalami peningkatan yang terendah hanya 20%. Pada indikator bersikap terbuka terjadi peningkatan sebesar 25%, indikator menghargai benda milik teman sebesar 50%, sedangkan indikator menghargai diri sendiri dan tidak menyumpah mengalami peningkatan sebesar 67%

Hasil penelitian sejalan dengan pemahaman bahwa pendidikan karakter secara psikologis dapat efektif apabila melibatkan pengetahuan, perasaan, dan perlakuan moral (Lickona, 1992). Pada penelitian ini, karakter sikap hormat berkaitan dengan pengembangan pribadi

anak menyeluruh karena mencakup segi kognitif (tata krama), afektif (penerimaan), dan psikomotorik (keterbukaan). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan anak memiliki kontribusi dalam pengembangan karakter sikap hormat anak secara holistik.

Dalam riset ini, peneliti melakukan analisis semantik dengan mengklasifikasikan makna penting yang terdapat dalam masing-masing pernyataan di instrumen penelitian selaras dengan tinjauan Borba dan menginterpretasikan kelompok makna karakter berdasarkan tinjauan Lickona. Analisis semantik adalah salah satu bentuk analisis yang digunakan dalam usaha mengetahui makna setiap teks dengan mengartikan keseluruhan teks, setiap kalimat, paragraf, struktur gramatika, dan hubungan antar kata dalam suatu konteks khusus. Hasil analisis semantik dapat dilihat pada diagram gambar 2.



Gambar 2 Diagram Analisis Karakter Sikap Hormat

Sesuai dengan bagan di atas, pengelompokan indikator berdasarkan kata kunci mengarah pada tiga tema tertentu. Ketiga tema tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam tiga sub variabel pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral yang pada akhirnya variabel-variabel tersebut mengarah pada karakter sikap hormat.

Pemetaan karakter sikap hormat tersebut dilakukan melalui tiga tahap, yaitu mempelajari ruang lingkup teoritis karakter, penyebaran makna karakter utama penelitian dalam indikator yang lebih spesifik, dan menginterpretasikan setiap indikator dalam bentuk pernyataan kuesioner. Cara seperti ini yang dinamakan cara deduktif.

Pengembangan modul yang telah dilakukan mengkonfirmasi teori pembelajaran berbasis otak yang memuat tiga strategi utama, yaitu *stimulation*, *menyenangkan*, dan *variety*. Saat ketiga strategi tersebut dijalankan maka otak manusia akan belajar secara alamiah dengan optimal, sehingga mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi anak

(Jensen, 2011). Pembelajaran yang kaya variasi ditunjukkan melalui adanya lima jenis permainan tradisional berbeda, dan beraneka ragam kegiatan pembelajaran yang menarik seperti bernyanyi, bermain, mengerjakan refleksi, dan menggambar. Selain itu, pembelajaran yang kaya stimulan ditunjukkan melalui pelibatan stimulasi pancaindera dalam melakukan kegiatan. Respon anak yang bersemangat, bahagia dan meminta permainan diulang beberapa kali menunjukkan pembelajaran berlangsung menyenangkan. Respon positif tersebut didukung berdasarkan hasil temuan dari Suryana bahwa permainan tradisional layak digunakan untuk sarana pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik minat siswa (Suryana, 2018).

Penggunaan benda-benda konkret dalam permainan tradisional sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget. Berdasarkan teori yang dikemukakan tersebut, anak umur 6-8 tahun menginjak tahap operasional konkret.

Dalam teori konstruktivisme yang dikemukakan Vygotsky, pengetahuan dititikberatkan dalam konteks sosial, kolaborasi, interaksi sosial, dan aktivitas sosiokultural (Isti'adah, 2020). Teori tersebut sejalan dengan hasil penilaian validator terhadap indikator kolaborasi yang dimunculkan menunjukkan adanya pembelajaran yang kolaboratif dapat berdampak efektif terhadap peningkatan karakter sikap hormat. Hal serupa sesuai dengan temuan yang dilakukan oleh Hapidin (2016) yaitu pengembangan permainan tradisional menjadi permainan tradisional yang edukatif memberikan dampak positif secara nyata bagi penanaman karakter dalam diri anak (Hapidin & Yenina, 2016). Validator memberikan skor sebesar 4,00 terhadap indikator kolaboratif yang terdapat dalam modul. Sedangkan dalam permainan, indikator kolaboratif dilihat dari kerjasama yang dilakukan antar anggota kelompok untuk memenangkan permainan dan adanya diskusi dalam menentukan strategi dalam bermain.

Kehadiran penemuan yang melibatkan permainan tradisional dalam menumbuhkan sikap hormat secara tersirat menjadi kesempatan yang baik dalam mencapai kualifikasi untuk memenuhi tantangan saat ini. Kecakapan anak dalam berpikir kritis terlihat ketika anak memilah perilaku atau respon yang harus ia berikan ketika melihat teman mengalami kemenangan maupun kekalahan, dan saat anak memilih strategi terbaik yang dapat dilakukan untuk memenangkan permainan. Beberapa bagian dari permainan yang memperlihatkan sisi kreativitas terlihat ketika anak menggambarkan perasaan mereka setelah bermain baik dalam bentuk tulisan di kegiatan refleksi. Sikap yang memunculkan sisi komunikasi dalam permainan terlihat saat anak berdiskusi menentukan

ketua kelompok dan saat mereka saling menyampaikan pendapat. Kegiatan yang mendorong kolaborasi ditunjukkan saat anak bekerjasama dalam kelompok untuk memenangkan permainan, saling membantu antar anggota kelompok yang mengalami kesulitan bermain.

Modul permainan tradisional yang dikembangkan memiliki skor hasil validasi isi sebesar 3,80. Hasil tersebut dikategorikan sangat baik sehingga modul efektif untuk meningkatkan karakter sikap hormat.

PENUTUP

Simpulan

Temuan ini memberikan kesimpulan yakni. 1) Berdasarkan langkah-langkah analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi dalam ADDIE, dikembangkan modul permainan tradisional sebagai bentuk usaha menumbuhkan sikap hormat pada anak usia 6-8 tahun. 2) Modul permainan tradisional yang dapat memupuk sikap hormat anak dengan usia 6-8 tahun memiliki kualitas sangat baik dengan nilai perolehan 3,76. Hasil uji validitas permukaan keterbacaan dan kelengkapan menunjukkan skor 3,84 dan skor final modul 3,65, keduanya mendapat predikat sangat baik. Selain itu, hasil uji validitas isi tergolong kualifikasi sangat baik dengan nilai perolehan 3,80. Secara keseluruhan, rata-rata hasil *expert judgement* keempat validator menunjukkan bahwa kualitas modul sangat baik dan tidak membutuhkan perbaikan. 3) Pengaplikasian modul permainan tradisional memberikan dampak terhadap karakter sikap hormat pada anak usia 6-8 tahun. Berdasarkan uji signifikansi melalui *paired samples t test* menghasilkan nilai rata-rata posttest ($M = 0,967$, $SE = 0,3073$). Data tersebut lebih tinggi dari skor pretest ($M = 0,6833$, $SE = 0,7032$). Selisih perolehan nilai tersebut signifikan dengan $t = 5,534$ dan $p = 0,034$ ($p < 0,003$). Oleh karena itu, H_{null} ditolak sehingga pengaplikasian modul permainan tradisional memberikan dampak pada penanaman karakter sikap hormat anak. Besarnya dampak mencapai nilai $r = 0,92$ dikategorikan memberikan efek besar dan sama dengan pengaruh 85,97%. Sedangkan efektivitas penerapan modul menggunakan *N-gain score* menunjukkan nilai sebesar 79,1667%.

Saran

Pelaksanaan uji implementasi dan uji efektivitas modul permainan tradisional perlu dilakukan dalam skala sampel siswa SD usia 6-8 tahun yang lebih luas, selain itu perlu adanya pelibatan lebih banyak ahli dari beberapa bidang yang berkaitan dengan produk untuk memvalidasi modul permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Z. 2011. *Pendekatan Brain Based Learning dalam Penanaman Nilai Budaya melalui Pendidikan Formal*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas>
- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., & Khairati, W. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>
- Astiarini, W. 2016. *Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V*.
- Badawi. 2019. *Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Akhlak Mulia di Sekolah*.
- Borba, M. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama Agar Anak Bermoral Tinggi*. PT. Gramedia.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Cohen, L., Manion, L., & Morison, K. 2007. *Research Methods In Education*. Routledge.
- Dewi, L., & Fauziati, E. 2021. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2).
- Faizah, R. U., & Dara, P. 2017. *Psikologi Pendidikan: Aplikasi Teori di Indonesia*. Universitas Brawijaya Pers.
- Field, A. 2009. *Discovering Statistics Using SPSS*. Sage.
- Hapidin, & Yenina. 2016. *Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*.
- Isti'adah, F. N. 2020. *Teori-teori Belajar Dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jensen, E. 2011. *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Paradigma Pengajaran Baru*. PT. Indeks.
- Khotimah, H., Diah, R., & Lestari, W. 2017. *Pengaruh Pembelajaran Afektif terhadap Sikap Hormat Siswa kepada Guru*.
- Kovačević, T., & Opić, S. 2014. *Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Kuswara, K., & Sumayana, Y. 2021. Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Publishing History.
- Malawi, I., Ani, K., & Dian, P. 2018. *Pembaharuan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. CV AE Medika Grafika.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani S. N, F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. 2021. Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12, 29–41.
- Megawangi, R. 2004. *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*. Indonesia Heritage Foundation.
- Prabandari. 2020. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar* (Vol. 2).
- Redhana, W. 2019. *Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia*.
- Salim, H., & Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode Pendekatan dan Jenis*. Kencana.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak* (Vol. 2, Issue 2).
- Sirate, S. F. S., & Ramadhana, R. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*.

- Sriyanti, I. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sujatmiko, I. N., Arifin, I., & Sunandar, A. 2019. *Penguatan Pendidikan Karakter di SD*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Suryana, N. M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "GAPREK KALENG" Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD*.
- Utami, S. W. 2019. Penerapan Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 04, 63–66.
- Wahyuni, F., & Muktadir, A. 2017. Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Kota Pagar Alam. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 10, Issue 2).
- Widyoko, S. E. P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yulvinamaesari. 2014. Implementasi Brain Based Learning dalam Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 01, Issue 1).