



Memupuk Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 10-12 Tahun Melalui Permainan Tradisional

Lavinia Dwi Astuti¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

¹lavindwi123@gmail.com

Abstract

Moral crisis such as violence, brawl, damage the environmental, vandalism and lack of concern for the environment showed the low character of social responsibility in children. Various ways have been tried to deal with this problem, one of which is cultivated character from an early age. The purpose of this study was to develop a social responsibility character education guidebook based on traditional games for children aged 10-12 years. This study used the ADDIE Research and Development method involving 10 certified teachers, 10 validators, and 8 children aged 10-12 years. The results of the study stated that 1) a traditional game-based social responsibility character guidebook for children aged 10-12 years was developed based on the ADDIE steps. 2) through expert judgment by the validator, this manual was classified as excellent with a recommend of no revision with an average of 3.81. 3) the implementation of the guidebook influences the character of social responsibility for children aged 10-12 years. This is evidenced by the acquisition of the final self-assessment score ($M = 3.7500$, $SE = 0.07319$) higher than the initial self-assessment score ($M = 2.0875$, $SE = 0.14447$) which is clearly seen at $t(7) = 9.435$ and the difference is significant, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). H_0 is rejected. The magnitude of the effect is classified as a large effect, the percentage of 92% and 85.59% on the N-gain score test is included in the high effectiveness category. Thus, traditional game guidebooks could be said to be effective in developing socially responsible characters.

Keywords: Character; Social Responsibility; Manual; Traditional Games

Abstrak

Krisis moral seperti kekerasan, tawuran, perusakan lingkungan, vandalisme dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan memperlihatkan rendahnya karakter tanggung jawab sosial dalam diri anak. Beragam cara sudah diupayakan untuk menangani masalah ini, salah satunya dengan penanaman karakter sejak dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* (R &D) tipe ADDIE dengan melibatkan 10 guru sertifikasi, 10 validator, dan 8 anak usia 10-12 tahun. Hasil penelitian menyatakan bahwa 1) buku pedoman karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE. 2) melalui *expert judgment* oleh validator, buku pedoman ini tergolong sangat baik dengan rekomendasi tidak perlu revisi dengan rerata 3,81. 3) implementasi buku pedoman berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial untuk anak usia 10-12 tahun. Hal ini dibuktikan dari perolehan skor rerata penilaian diri akhir ($M = 3,7500$, $SE = 0,07319$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,0875$, $SE = 0,14447$) yang terlihat jelas pada $t(7) = 9,435$ dan perbedaan tersebut signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). H_0 ditolak. Besar

pengaruhnya tergolong dalam efek besar persentase 92% dan 85,59 % pada uji *N-gain score* masuk kategori efektivitas tinggi. Maka, buku pedoman permainan tradisional dapat dikatakan efektif untuk mengembangkan karakter tanggung jawab sosial.

Kata Kunci: Karakter; Tanggung Jawab Sosial; Buku Pedoman; Permainan Tradisional

Pendahuluan

Pendidikan karakter adalah bentuk upaya yang dilakukan sehari-hari untuk mengetahui kebaikan dan kebenaran (Suyadi, 2013). Pendidikan karakter dapat dikatakan utuh dan menyeluruh apabila seseorang mampu mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya dan menghayati kebebasan serta tanggung jawabnya ketika bertindak (Koesoma, 2012). Pendidikan karakter mempunyai tiga unsur utama yakni olah cipta, olah rasa dan olah karsa (Lickona, 2013). Dengan tujuan menciptakan individu yang berkarakter dan mampu melaksanakan keputusan yang diambil dengan pertimbangan moral (Aidah, 2020).

Karakter tanggung jawab sosial merupakan sikap loyalitas seseorang untuk memiliki jiwa kepedulian yang tinggi baik bagi dirinya maupun dunia sekitarnya (Peterson, & Seligman, 2004). Karakter tanggung jawab sosial juga dapat dimaknai sebagai penggabungan karakter tanggung jawab dan kepedulian sosial. Karakter tanggung jawab dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk menanggung, memberi perhatian, tanggapan, dan menekankan kewajiban positif untuk peduli dengan orang lain (Lickona, 2013). Sedangkan karakter kepedulian sosial adalah sikap seseorang untuk peduli dengan orang lain, Tuhan Yang Maha Esa, lingkungan, maupun bangsa dan negara (Nursalam dkk., 2020). Seseorang dapat dikatakan memiliki karakter tanggung jawab sosial apabila memiliki lima indikator karakter tanggung jawab sosial seperti, bertanggung jawab, berkontribusi positif, proaktif terlibat, membantu orang lain, dan menjaga kebersihan (Peterson, & Seligman, 2004).

Ironisnya banyak kasus yang berkaitan tentang turunnya karakter tanggung jawab sosial. Dikutip dari liputan6.com pada tanggal 10 Mei 2019, banyak anak yang ikut terlibat dalam kerusuhan hari buruh di Bandung. Hal ini diperkuat laporan KPAI yang mencatat sebanyak 293 anak di Bandung terlibat dalam kasus vandalisme, unjuk rasa, mencoret dan merusak fasilitas umum serta membawa senjata tajam (Prasasti). Dikutip dari suara merdeka solo pada tanggal 14 Mei 2022, ada tiga remaja usia belasan menjadi pelaku vandalisme dengan mencoret-coret tembok di lima lokasi yang berbeda, kasus ini terjadi di daerah Klaten, Jawa Tengah (Sunantri). Fenomena ini menandakan masih banyak anak sekolah yang terlibat vandalisme. Jika terus dibiarkan, maka akan berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, permasalahan ini harus segera ditangani dengan menerapkan solusi yang efektif. Pengembangan buku karakter tanggung jawab sosial melalui pembelajaran yang efektif dapat dijadikan pertimbangan sebagai jalan keluar untuk menemukan solusi.

Pembelajaran yang dilakukan secara terus menerus untuk membantu anak mengembangkan potensi diri dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang efektif. Hal ini tercapai apabila anak mampu memperoleh pengalaman baru dan mencapai tujuan secara optimal (Saefuddin, & Berdiati, 2016). Terdapat 4 teori yang mendukung terciptanya pembelajaran efektif seperti, pembelajaran berbasis otak (*BBL*), teori belajar konstruktivisme, dan tuntutan kompetensi abad ke-21. Pembelajaran berbasis otak memuat tiga syarat sesuai cara kerja otak seperti *variety*, *stimulation*, dan *fun* (Jensen, 2008). Anak usia sekolah dasar umumnya mampu mengkonstruksi pemahaman dan memahami pengalaman belajarnya, maka dari itu Piaget dan Vygotsky mengategorikan anak sekolah dasar dalam tahap perkembangan operasional konkret. (Santrock, 2008). Pembelajaran

yang efektif memperhatikan empat *skill for your future* diantaranya adalah, *problem solving, creativity, communication, collaboration*, literasi, multikultural, dan karakter tanggung jawab sosial (*World Economic Forum, 2015*). Dengan demikian, pembelajaran efektif dapat terwujud apabila memuat sepuluh indikator, seperti *variety, stimulation*, dan *fun*, operasional konkret, *problem solving, creativity, communication, collaboration*, multikultural, dan karakter tanggung jawab sosial.

Permainan tradisional dapat dimaknai sebagai warisan leluhur berbentuk permainan yang berlandaskan pada norma serta adat istiadat dalam suatu masyarakat (Hamzuri & Siregar, 1998). Permainan tradisional memiliki beberapa unsur utama yang dikandung di dalamnya, antara lain memanfaatkan peralatan di lingkungan sekitar anak, melibatkan banyak orang, mengedepankan kegembiraan para pemain dan mengandung nilai-nilai moral di dalamnya. Oleh karena itu, pengembangan permainan tradisional dilakukan dengan beberapa tahapan seperti, merumuskan pertanyaan, penskoran, pemberian *feedback*, dan menarik kesimpulan (Sugar & Sugar, 2002). Riset ini mengembangkan lima permainan tradisional dari berbagai daerah seperti *ular naga* dari Jakarta, permainan *aklobang* dari Sulawesi Selatan, permainan *setayakhan sinjang* dari Lampung, permainan *macepetan* dari Bali, dan permainan *bênthik* dari Jawa Tengah yang pas bagi anak usia 10-12 tahun dan bebas dari masalah gender, kekerasan serta sara.

Temuan penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa permainan tradisional ternyata memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan anak diantaranya yakni dapat menumbuhkan karakter hati nurani (Putri & Nugrahanta, 2021), karakter empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021) karakter kontrol diri (Murdaningrum & Nugrahanta, 2021), kebaikan hati (Sanggita & Nugrahanta, 2021), karakter keadilan (Handoko & Nugrahanta, 2022) dan karakter toleransi (Kirana & Nugrahanta, 2021). Riset terdahulu juga meyakini bahwa permainan tradisional memiliki dampak terhadap perkembangan kemampuan anak diantaranya yaitu meningkatkan motorik kasar (Nasirun, 2016), ketrampilan sosial (Dini dkk., 2018), kecerdasan inter personal (Nasution & Siregar, 2013), dan kemampuan berhitung (Rut dkk., 2020).

Selain variabel permainan tradisional, terdapat pula variabel yang mengkaji mengenai pengembangan karakter tanggung jawab sosial melalui model-model pembelajaran diantaranya model pembelajaran PBL (Mungzilina dkk., 2019), kooperatif tipe *scramble* (Pasani dkk., 2018), kooperatif tipe *number head together* (Sumartono & Sridevi, 2017), Ejas (Sekar dkk., 2017), dan *jigsaw* (Wardana dkk., 2020). Karakter tanggung jawab juga dapat berpengaruh terhadap sikap belajar (Fitriani dkk., 2021; Wardani, 2019) dan prestasi belajar (Supeni, 2011).

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti banyak menguraikan mengenai karakter secara umum melalui beberapa model dan tidak berfokus dalam pengembangan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah pada pengembangan buku pedoman karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan buku pedoman karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. 2) mengetahui kualitas buku pedoman karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. 3) mengetahui pengaruh penerapan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

Riset ini memiliki kebaruan yakni menggunakan proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik dapat diartikan sebagai proses yang berulang untuk memecahkan masalah dengan mengembangkan gagasan melalui proses spiral, gagasan satu (tesis), gagasan lain (antitesis) sehingga ditemukan gagasan yang muncul dari tesis dan antitesis disebut sintesis (gagasan baru) (Dybicz, P. & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Tesis awal

berupa lima permainan tradisional, dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif sebagai antitesisnya. Maka dari itu ditemukan sintesis berupa modifikasi lima permainan tradisional. Tahap selanjutnya model permainan ini dipadukan dengan lima indikator karakter tanggung jawab sosial sehingga menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional.

Metode

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *research and development* dengan pendekatan ADDIE. Lima langkah di dalamnya yakni *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Adapun subjek penelitian dalam uji coba permainan tradisional ini terdiri atas delapan orang anak usia 10-12 tahun, masing-masing empat orang laki-laki dan empat orang perempuan yang telah dipilih menggunakan teknik *convenience sampling*. Penelitian berlangsung selama delapan bulan yang dimulai pada bulan November 2021 sampai dengan bulan Juni 2022 yang berlokasi di dusun Ngluyu RT 03/05, Mancasan, Baki, Sukoharjo, Jawa Tengah. Instrumen penelitian pada tahap *analyze* menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup yang digunakan untuk memperoleh data dari analisis kebutuhan. Tahap *develop* menggunakan dua jenis instrumen validitas yaitu validasi uji permukaan dengan melakukan uji terhadap kriteria dan karakteristik buku pedoman. Pada tahap ini, ada dua jenis evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi penilaian diri awal dan akhir (sumatif).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan dalam tahapan *evaluate* berupa evaluasi formatif dan evaluasi penilaian diri awal dan akhir (sumatif). Soal dirumuskan berdasarkan empat pilihan jawaban dengan sistem perskoran menggunakan skala likert 1-4, sesuai dengan komponen Lickona (1991). Dengan penjelasan skor 4) tindakan moral, skor 3) perasaan moral, skor 2) pengetahuan moral, skor 1) tidak menggambarkan komponen Lickona. Evaluasi terdiri dari 10 soal berjenis *multiple choice* terkait dengan karakter tanggung jawab sosial. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan kuesioner terbuka dan tertutup kepada 10 guru sertifikasi dari berbagai daerah pada tahap *analyze*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesenjangan karakter tanggung jawab sosial dan kepada 10 validator pada tahap *develop* untuk memperoleh *expert judgment*. Data yang telah diperoleh dari instrumen penelitian berupa kuesioner terbuka dan tertutup, kemudian diubah ke bentuk data kualitatif dan hasil evaluasi penilaian diri awal dan akhir (sumatif) dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS statistics version 26 for windows* dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%. Analisis dilakukan untuk pengujian besar pengaruh, normalitas distribusi data, signifikansi, dan efektivitas dari penerapan buku pedoman karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Tahapan ADDIE digunakan sebagai dasar dalam riset ini. Tahap pertama adalah *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan kepada 10 guru sertifikasi menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup, untuk memperoleh gap dari pembelajaran dengan pelaksanaan. Dari sini diperoleh hasil berupa data kuantitatif yang selanjutnya diubah ke bentuk kualitatif (bdk.Widoyoko, 2014). Berikut ini hasil dari kuesioner tertutup.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Menggunakan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	<i>Variety</i>	2,50
2	<i>Stimulation</i>	2,10
3	<i>Fun</i>	2,20

4	Operasional konkret	2,30
5	<i>Critical thinking</i>	2,20
6	<i>Creativity</i>	2,40
7	<i>Communication</i>	2,30
8	<i>Collaboration</i>	2,20
9	Multikultural	2,20
10	Multikultural	2,20
11	bertanggung jawab	2,00
12	berkontribusi positif	2,20
13	Proaktif terlibat	2,10
14	membantu orang lain	2,40
15	karakter menjaga kebersihan	2,30
	Rerata	2,24

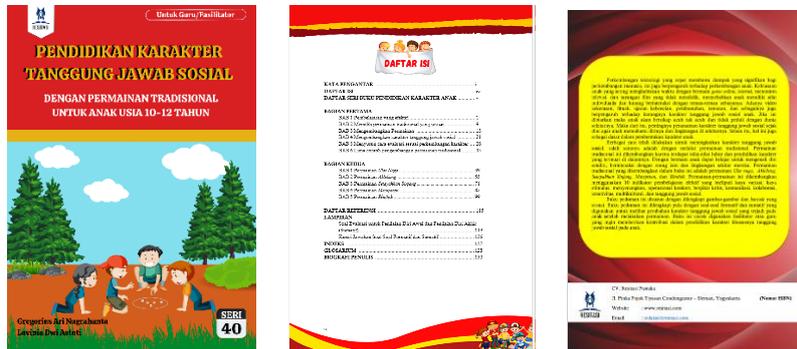
Tabel 1 memperlihatkan hasil analisis kebutuhan menggunakan kuesioner tertutup dan diperoleh skor rerata sebesar 2,24. Perbedaan paling kontras terlihat pada indikator *variety* dan bertanggung jawab dengan jumlah skor 2,50 dan 2,00 dengan kategori kurang baik (Widiyoko, 2014). Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pengembangan karakter belum terlaksana secara optimal untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, terlihat jelas bahwa terjadi kesenjangan antara model pembelajaran yang selayaknya dilakukan di sekolah dengan praktik pembelajaran yang terjadi secara nyata di sekolah. Dengan demikian, seharusnya diperlukan solusi untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi.

Penyebab lain yang mendukung data dari kuesioner tertutup yaitu, hasil dari analisis kuesioner terbuka yang menyatakan bahwa guru telah melakukan berbagai cara untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial misalnya, dengan melakukan pembiasaan untuk saling membantu, menumbuhkan keteladanan, dan penanaman kedisiplinan. Meskipun telah diupayakan masih terdapat beberapa kendala untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial di sekolah seperti, kurangnya fasilitas guru untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, keterbatasan sarana dan prasarana, perbedaan karakteristik peserta didik, kurangnya *communication* antara guru dan peserta didik, serta keterbatasan guru melakukan pemetaan terhadap perubahan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa praktik pembelajaran pendidikan karakter tanggung jawab sosial belum dilaksanakan secara optimal, serta belum menggunakan metode pembelajaran yang sistematis. Kendala guru dalam memahami metode pembelajaran yang *variatif* dan menyenangkan, kurangnya sarana prasarana yang mendukung pembelajaran menjadi alasan mengapa pendidikan karakter tanggung jawab sosial belum berjalan optimal di sekolah. Dengan ini, dapat diketahui bahwa masih terdapat kesenjangan yang terjadi dalam upaya menumbuhkan pendidikan karakter tanggung jawab sosial di sekolah. Oleh karena itu, model pembelajaran yang mampu menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial menjadi diperlukan oleh sekolah sebagai solusi untuk mengatasi kesenjangan yang terjadi. Maka, peneliti menawarkan jalan keluar untuk mengatasi kesenjangan ini, yakni dengan mengembangkan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional.

Jika kesenjangan telah ditemukan, maka tahap berikutnya adalah tahap *design*. Tahap *design* yaitu tahap penciptaan *prototype* buku pedoman yang terdiri atas tiga bagian. Bagian yang memuat sampul, kata pengantar, dan daftar isi disebut sebagai bagian awal.

Bagian kedua dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama berisi teori-teori mengenai pembelajaran yang efektif, sedangkan bagian kedua berisi lima contoh pengembangan permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yaitu *ular naga* dari Jakarta, permainan *aklobang* dari Sulawesi Selatan, permainan *setayakhan sinjang* dari Lampung, permainan *macepetan* dari Bali, dan permainan *bênthik* dari Jawa Tengah. Adapun bagian akhir meliputi daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, tentang penulis serta ringkasan buku.



Gambar 1. Buku Pedoman Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial

Gambar 1 menunjukkan desain buku pedoman yang selanjutnya akan dilanjutkan ke tahap *develop*. Teknik *expert judgment*, digunakan untuk memvalidasi buku pedoman. Validasi ini melibatkan beberapa validator dari berbagai bidang keilmuan seperti psikologi, media, seni, ahli bahasa, satu praktisi kebudayaan dan lima guru sertifikasi dan profesional dari berbagai daerah seperti Sleman, Sragen, dan Magelang, satu dosen psikologi, satu dosen ahli media, satu dosen seni, satu dosen ahli bahasa dan satu praktisi seni dari daerah Magelang. Berikut ini merupakan hasil ringkasan validasi, tolok ukur transformasi data kuantitatif menjadi kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validasi permukaan			
	a Kriteria buku pedoman	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b Karakteristik buku pedoman	3,77	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas isi			
	a Model pembelajaran efektif	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b Evaluasi sumatif dengan penilaian diri	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Tabel 3. Acuan Pengubah 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	Cukup	Perlu revisi besar
4	1,00 - 1,75	Kurang	Perlu dirombak total

Tabel 3 menunjukkan perolehan rerata skor validasi buku pedoman yaitu sebesar 3,81, yang tergolong sangat baik sehingga berdasarkan pertimbangan memperoleh keputusan tidak perlu revisi. Buku pedoman telah memenuhi aspek kelengkapan, karakteristik, dan isi. Maka, buku pedoman telah menjadi syarat dalam pembelajaran efektif dengan sepuluh indikator.

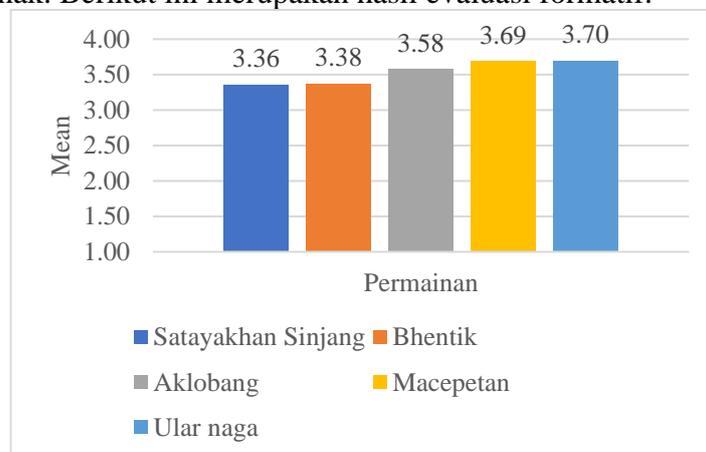
Tahap *implement* dalam penelitian ini melibatkan delapan orang anak yang terdiri atas empat anak laki-laki dan empat anak perempuan dengan usia sekitar 10-12 tahun. Uji coba secara terbatas ini dilaksanakan di dusun Ngluyu RT 03/05, Mancasan, Baki,

Sukoharjo, Jawa Tengah. Tujuh hari pelaksanaan uji coba ini. Hari pertama, anak mengerjakan evaluasi penilaian diri awal, hari kedua hingga hari keenam anak bermain permainan tradisional yang berbaeda-beda seperti *bhantik*, *aklobang*, *ular naga*, *sethayakan sinjang* dan *macepetan*. Selesai bermain anak-anak mengerjakan refleksi dan evaluasi formatif. Hari terakhir atau hari ketujuh anak diminta mengerjakan evaluasi penilaian diri akhir.



Gambar 2. Pelaksanaan Implementasi Buku Pedoman

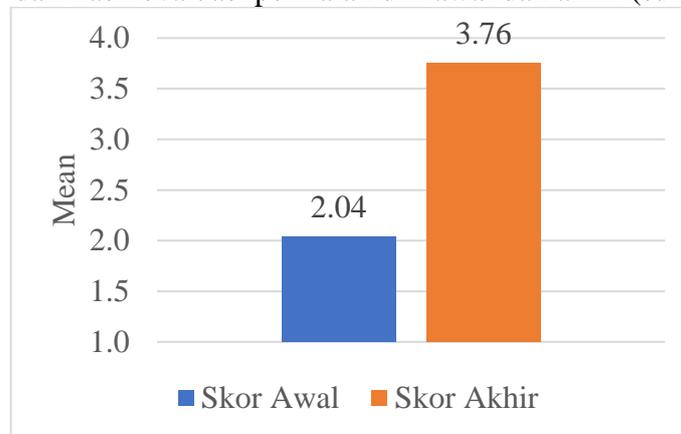
Gambar 2 menunjukkan uji coba pengembangan permainan tradisional dan evaluasi buku pedoman. Selama ujicoba berlangsung, beragam respon seperti tindakan kejadian, percakapan, antusias, perasaan senang dan semangat diamati oleh peneliti. Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan seperti anak yang tidak datang tepat waktu, anak cukup sulit diatur, tidak mau mendengarkan, menyontek pekerjaan teman. Oleh karena itu, hasil pengamatan peneliti ini dilanjutkan dengan pemberian soal refleksi agar anak dapat merenungi tindakan yang telah dilakukan selama bermain. Tahap ini juga dilanjutkan dengan pemberian evaluasi formatif dan evaluasi penilaian diri awal dan akhir (sumatif) pada anak. Berikut ini merupakan hasil evaluasi formatif.



Gambar 3. Grafik Hasil Evaluasi Formatif Tiap Permainan

Gambar 3 mengungkapkan hasil evaluasi formatif menunjukkan lima permainan tradisional yang diuji cobakan secara terbatas. Diagram batang diatas menunjukkan skor rerata tertinggi terjadi pada permainan *ular naga* yang berasal dari Jakarta, dengan

perolehan skor rerata 3,58. Perolehan skor rerata tertinggi kedua diperoleh oleh permainan *macepetan* yang berasal dari Bali, dengan perolehan skor rerata sebesar 3,69. Permainan *aklobang* yang berasal dari Sulawesi Selatan memperoleh skor rerata sebesar 3,58. Permainan *bhantik* dari Jawa Tengah memperoleh skor rerata sebesar 3,38. Sedangkan perolehan skor rerata terendah terjadi pada permainan *satayakhan sinjang* yang berasal dari Lampung, dengan perolehan skor rerata sebesar 3,36. Selain evaluasi formatif, terdapat pula evaluasi penilaian diri awal dan akhir (sumatif) yang digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan sebelum dan setelah uji coba dilakukan. Berikut ini merupakan bagan dari hasil evaluasi penilaian diri awal dan akhir (sumatif).



Gambar 4. Grafik Hasil Evaluasi Sumatif

Gambar 4 memvisualisasikan hasil evaluasi penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Berdasarkan data diatas dapat diketahui adanya peningkatan antara evaluasi penilaian diri awal dengan evaluasi penilaian diri akhir. Perolehan skor rerata evaluasi penilaian diri awal sebesar 2,04, sedangkan perolehan skor penilaian diri akhir sebesar 3,76. Dari data ini dapat diketahui adanya peningkatan sebesar 84,07%. Meskipun demikian, data ini belum mampu menunjukkan adanya pengaruh buku pedoman dengan karakter tanggung jawab sosial anak usia 10-12 tahun. Maka dari itu, peneliti perlu mengetahui normal tidaknya data yang diperoleh menggunakan pengujian normalitas. Berikut ini merupakan tabel perhitungan normalitas distribusi data.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
<i>Shapiro-Wilk test</i>	Penilaian diri awal	0,930	0,486	Normal
	Penilaian diri akhir	0,897	0,274	Normal

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk test* memperoleh distribusi data normal pada penilaian diri awal dengan $W(8) = 0,930$ dan $p = 0,486$ ($p > 0,05$) dan penilaian diri akhir dengan $W(8) = 0,897$ dan $p = 0,274$ ($p > 0,05$). Maka dari itu, dilakukan analisis selanjutnya yaitu menggunakan statistik *paired samples t test*. Uji pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial dilakukan dengan model *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design* (Cohen dkk., 2007). Berikut ini merupakan perhitungan statistik peningkatan penilaian diri awal kegiatan dan penilaian diri akhir kegiatan.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan Penilaian Diri Awal ke Akhir

Teknik Analisis	T	P	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	9,435	0,000	Signifikan

Tabel 5 memperlihatkan hasil uji signifikansi penilaian diri awal dan penilaian diri akhir dengan perolehan skor rerata penilaian diri akhir ($M = 3,7500$, $SE = 0,07319$) melebihi hasil dari skor penilaian diri awal ($M = 2,0875$, $SE = 0,14447$) dengan $t(7) =$

9,435 dan perbedaan tersebut signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). H_0 ditepis, yang berarti buku pedoman berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial. Meskipun demikian, perlu dilanjutkan perhitungan uji besar pengaruh memakai teknik koefisien korelasi *Pearson* (r) karena data yang diperoleh masuk dalam kategori distribusi normal (Field, 2009). Diperoleh hasil $r = 0,963$ dan sebanding dengan pengaruh 92%. Sebagai tolok ukur untuk mengetahui efektivitas buku pedoman (Cohen, 1998).

Tabel 6. Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

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

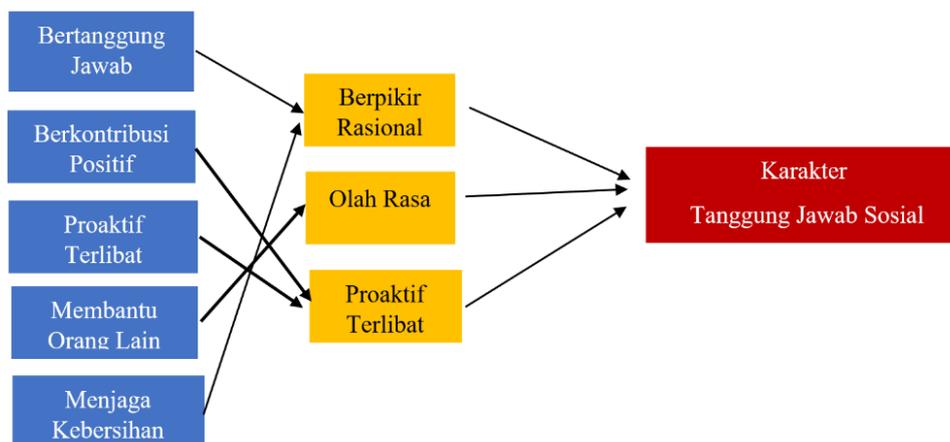
Sumber: Cohen (1988)

Tabel 6 menunjukkan perhitungan koefisien korelasi yang tergolong dalam efek besar dengan persentase pengaruh sebesar 92%. Oleh karena itu, permainan tradisional bermanfaat untuk menguraikan 92% perubahan karakter tanggung jawab sosial pada anak usia 10-12 tahun. Tahap selanjutnya, dilakukan pengujian efektivitas dan uji coba produk menggunakan *N-Gain score*. Hasil perhitungan *n-gain score* dan kriteria tingkat keefektifannya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain Score*

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain score</i> (%)	Kategori
Skor Awal	2.0875	1-4	14.05987	85,5931%	Tinggi
Skor Akhir	3.7500				

Tabel 7 menunjukkan hasil uji *n-gain score* sebesar 85,593% tergolong memiliki efektivitas tinggi. Dapat diketahui bahwa buku pengembangan karakter tanggung jawab sosial memiliki dampak terhadap karakter tanggung jawab sosial anak usia 10-12 tahun. Karakter tanggung jawab sosial dikembangkan dengan buku pedoman karakter tanggung jawab sosial untuk anak usia 10-12 tahun dengan menggunakan analisis semantik untuk mengerucutkan indikator karakter tanggung jawab sosial dalam tiga syarat karakter yang baik dikerucutkan pada karakter tanggung jawab sosial. Analisis Semantik merupakan analisis yang digunakan untuk mengkaji mengenai ilmu kebahasaan (Hilmiyatun, 2020). Analisis semantik dapat dimaknai sebagai analisis yang digunakan untuk mengetahui arti dalam sebuah bahasa (Fatmawati dkk., 2018). Penggunaan analisis semantik terdapat pada klasifikasi kata berdasarkan makna. Analisis semantik dalam penelitian ini digunakan untuk mengklasifikasikan indikator karakter tanggung jawab sosial sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik Karakter Tanggung Jawab Sosial

Gambar 5 memperlihatkan analisis semantik karakter tanggung jawab sosial yang diklasifikasikan ke dalam tiga variabel yaitu berpikir rasional, olah rasa, dan proaktif terlibat. Ketiga aspek ini mengerucut dalam karakter utama yaitu pengetahuan, perasaan, dan tindakan bermoral (Lickona, 2013). Pengetahuan moral (*moral knowing*) adalah kemampuan individu dalam memahami nilai-nilai moral (Lickona, 2013). Perasaan moral (*moral feeling*) adalah kemampuan individu untuk merasa dan peka terhadap keputusan yang diambil dalam berbuat kebajikan (Lickona, 2013). Tindakan moral (*moral action*) adalah hasil dari keseimbangan pengetahuan moral dan perasaan moral dan mengubahnya menjadi tindakan nyata (Lickona, 2013). Ketiga komponen ini saling berkaitan dan memiliki hubungan timbal balik dalam menumbuhkan karakter individu. Klasifikasi karakter ini tertuju dalam karakter tanggung jawab sosial. Subvariabel berpikir rasional memuat indikator bertanggung jawab dan menjaga kebersihan. Subvariabel olah rasa memuat indikator membantu orang lain. Sedangkan subvariabel proaktif terlibat memuat indikator berkontribusi positif dan proaktif terlibat. Ketiga subvariabel ini mengerucut menjadi satu kesatuan dalam karakter tanggung jawab sosial.

Hasil uji coba buku pedoman ini efektif untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab sosial pada anak usia 10-12 tahun. Pengembangan lima permainan ini menggunakan sarana konkret seperti kelereng dan kayu. Hal ini selaras dengan pemikiran Piaget dalam teori perkembangan kognitif yang mana anak usia 10-12 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret (Mutiah, 2010). Selain itu, pengembangan buku pedoman ini sejalan dengan teori Vygotsky terkait dengan perkembangan sosial anak. Pembelajaran ini difokuskan agar anak mampu mencapai *zone of proximal development (ZPD)*. ZPD merupakan kemampuan anak menyelesaikan pekerjaan yang cukup sulit, namun bisa berhasil dengan bantuan dari orang lain (Supratiknya, 2002). Tahap ini dapat berhasil jika dilakukan secara kelompok bukan secara individu dalam konteks *scaffolding*. *Scaffolding* adalah pemberian dukungan pembelajaran dari orang lain yang disesuaikan jumlah kompetensi yang dikuasai anak (Santrock, 2014). Teori ini terlihat ketika sedang melakukan permainan, anak-anak membuat kelompok, menyusun strategi bersama-sama, dan saling mengingatkan aturan dalam permainan (Santrock, 2008). Lima permainan ini sesuai dengan pembelajaran yang efektif dan memuat tiga syarat seperti *variety*, terlihat dengan adanya lima indikator karakter tanggung jawab sosial yang dikombinasikan dengan lima permainan tradisional dari berbagai daerah (Jensen, 2008). Stimulation dimana permainan melibatkan panca indera anak seperti melihat, mendengar, dan berbicara (Jensen, 2008). Indikator ini terlihat dalam setiap permainan yang dilakukan, salah satu contohnya dalam permainan tradisional *ular naga* anak-anak dapat bernyanyi, melihat kondisi lawan, dan mendengarkan aturan dalam permainan. Sementara itu, indikator menyenangkan yang terlihat dari reaksi anak-anak ketika bermain, semangat ketika melakukan permainan, ingin coba lagi, senang ketika bisa mengalahkan lawan, dan lain sebagainya (Jensen, 2008).

Kegiatan menemukan solusi dalam permainan, menjawab soal refleksi dan evaluasi mencerminkan indikator *critical thinking*. Menciptakan karya, membuat gambar, membuat cerpen, membuat yel-yel mencerminkan indikator *creativity*. Mengungkapkan pendapat, dinamika bersama kelompok, mengutarakan perasaan, dan mengingatkan peraturan mencerminkan indikator *communication*. Indikator kolaboratif tercermin ketika anak dinamika bersama kelompok. Semua kemampuan ini digunakan dalam menjawab tuntutan kemampuan abad 21 (*World Economic Forum, 2015*). Selain itu, adanya unsur kebudayaan dalam pemilihan permainan yang berasal dari berbagai daerah *ular naga* dari Jakarta, permainan *aklobang* dari Sulawesi Selatan, permainan *setayakhan sinjang* dari Lampung, permainan *macepetan* dari Bali, dan permainan *bênthik* dari Jawa Tengah mencerminkan indikator multikultural.

Pendidikan karakter tanggung jawab sosial diimplementasikan dalam permainan ini. Indikator bertanggung jawab terlihat ketika berinisiatif untuk menyingkirkan kerikil yang ada di sekitar lokasi permainan. Indikator berkontribusi positif, ketika anak ikut terlibat dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi di dalam kelompok. Indikator proaktif terlibat, ketika anak menegur temannya yang curang saat bermain. Indikator membantu orang lain, tercermin dalam permainan *ular naga* ketika anak menjaga satu dengan yang lain agar tidak tertangkap lawan. Indikator menjaga kebersihan, ketika anak-anak membantu membersihkan lokasi permainan sebelum dan setelah bermain. Lima indikator ini sesuai dengan pemikiran (Peterson, & Seligman, 2004).

Penelitian terdahulu yang menggunakan variabel permainan tradisional menunjukkan kajian sebagai berikut. Riset terdahulu yang mengkaji mengenai permainan tradisional *kempyeng, keluar baris, tuju lubang, jumana, dan kekuriken* mengungkapkan bahwa permainan ini memiliki dampak yang efektif untuk menumbuhkan karakter hati nurani (Putri & Nugrahanta, 2021). Riset lain juga mengkaji tentang permainan *nglarak blarak, grapyak, rerebonan, landar-lundur, dan lompat bambu* mengakui bahwa permainan ini layak dan efektif dalam menumbuhkan karakter empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional *cici putri, nokoluri, galah bandung, cak ingking, dan cacah bancah* dipercaya mampu dan efektif untuk meningkatkan karakter kontrol diri (Murdaningrum & Nugrahanta, 2021). Pengembangan buku pedoman dengan permainan *hae bikase, jodi bui, kudo-kudo, massalo, dan koko-koko* diakui memiliki efektivitas tinggi dalam menguatkan kebaikan hati (Sanggita & Nugrahanta, 2021). Permainan *yeye, beklan, tambu-tambuan, gobak sodor dan ma meong-meong* dipercaya mampu dan memiliki efektivitas tinggi dalam memupuk karakter keadilan (Handoko & Nugrahanta, 2022). Beberapa permainan seperti *pong alau-alau, macingklak, dododio, huhuian, dan sapiring dua piring* pada penelitian terdahulu diakui mampu dan memiliki efektivitas yang sangat tinggi untuk menumbuhkan karakter toleransi (Kirana & Nugrahanta, 2021).

Penelitian yang sejalan dengan penelitian terdahulu diatas yakni riset mengenai permainan tradisional *lompat kodok* yang dipercaya mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar/keseimbangan tubuh (Nasirun, 2016). Permainan tradisional *ular naga, (jaga tiang), boy-boyan (pecah piring), dan bentengan* dikatakan memiliki pengaruh yang positif terhadap ketrampilan sosial (Dini dkk., 2018). Riset lain mengakui bahwa kecerdasan interpersonal yang tinggi dapat dipengaruhi oleh permainan tradisional *pecah piring dan ular naga* (Nasution & Siregar, 2013). Permainan tradisional diyakini *congklak* memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan berhitung anak (Rut dkk., 2020).

Penelitian terdahulu yang menggunakan variabel karakter tanggung jawab sosial, mengkaji beberapa model pembelajaran yang relevan dengan riset ini. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dipercaya mampu untuk meningkatkan karakter tanggung jawab (Mungzilina dkk., 2019). Penelitian lain juga mengakui bahwa karakter tanggung jawab dan disiplin dapat dibina menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* (Pasani dkk., 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe *number head together* diyakini efektif untuk mengembangkan karakter tanggung jawab (Sumartono & Sridevi, 2017). Peneliti terdahulu meyakini bahwa model Ejas mampu meningkatkan perilaku peduli lingkungan dan tanggung jawab (Sekar dkk., 2017). Karakter tanggung jawab diyakini mampu dikembangkan oleh model *jigsaw* dan *teams games tournament* (Wardana dkk., 2020). Berbeda dengan penelitian terdahulu diatas yang menggunakan model pembelajaran untuk mengembangkan karakter tanggung jawab sosial. Penelitian ini membahas mengenai dampak adanya karakter tanggung jawab yang diakui mampu mempengaruhi sikap belajar (Fitriani dkk., 2021; Wardani, 2019). Sejalan dengan penelitian ini karakter tanggung jawab dan intelegensi dianggap memiliki efektivitas tinggi dalam mempengaruhi prestasi belajar (Supeni, 2011).



Gambar 6. Bagan Proses Berpikir Dialektik

Gambar 6. Menyatakan bahwa ada 4 rangkaian proses berpikir dialektik yang digunakan dalam penelitian ini. Proses berpikir dialektik merupakan sebuah proses menggabungkan ide satu (tesis) dengan ide-ide lain sehingga menemukan sintesis baru muncul ditingkat yang lebih tinggi (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Adapun penjelasan mengenai rangkaian proses berpikir dialektik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, adanya lima permainan tradisional seperti *ular naga*, *aklobang*, *setayahkan sinjang*, *macepetan* dan *bhentik* yang bebas dari permasalahan gender, sara, kekerasan dan telah disesuaikan dengan usia anak. Kedua, komponen utama dalam permainan disesuaikan dengan 10 indikator pembelajaran efektif yang berasal dari teori-teori yang mendukung pembelajaran efektif seperti berikut. Pembelajaran berbasis otak, memiliki tiga syarat untuk dapat belajar secara efektif yaitu *variety*, *Stimulation*, dan menyenangkan. Teori konstruktivisme meyakini bahwa anak dapat belajar secara efektif apabila pendidik memberikan pembelajaran sesuai dengan level kognitif anak, dalam hal ini anak usia 10-12 tahun masuk dalam kategori operasional konkret dimana anak memerlukan benda konkret dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif juga harus mampu menjawab tantangan abad 21 dengan memenuhi beberapa kemampuan seperti *Critical thinking*, *Creativity*, *Communication*, *Collaboration*, literasi, multikultural dan pengembangan karakter tanggung jawab sosial sehingga diperoleh model permainan yang telah dimodifikasi. Ketiga, modifikasi model permainan ini selanjutnya disesuaikan dengan lima karakter tanggung jawab sosial yang telah diteliti. Keempat, langkah-langkah diatas menghasilkan sintesis baru berupa *Prototype* buku pedoman permainan tradisional karakter tanggung jawab sosial yang kemudian divalidasi oleh validator dan diujicobakan pada anak usia 10-12 tahun.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan berupa 1) buku pedoman karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun sudah sesuai dan dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE. 2) melalui *expert judgment* oleh validator, buku pedoman ini tergolong sangat baik dengan rekomendasi tidak perlu revisi dengan rerata 3,81. 3) implementasi buku pedoman berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial untuk anak usia 10-12 tahun. Hal ini dibuktikan dari perolehan skor rerata penilaian diri akhir ($M = 3,7500$, $SE = 0,07319$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,0875$, $SE = 0,14447$) yang terlihat jelas pada $t(7) = 9,435$ dan perbedaan tersebut signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). H_0 ditolak. Besar pengaruhnya tergolong dalam efek besar persentase 92% dan 85,59 % pada uji *n-gain score* masuk kategori efektivitas tinggi. Maka, buku pedoman permainan tradisional dapat dikatakan efektif untuk mengembangkan karakter tanggung jawab sosial.

Daftar Pustaka

- Aidah. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Cohen, J. (1998). Statistical power analysis for the behavioural sciences, xxi. *Hillsdale, NJ: L Erlbaum Associates*.
- Cohen, Manion, L., & Morrison, K. (2007). Research Methods in Education. *Research Methods in Education*.
- Dini, J. U., Kb, D., Harapan, T., Sunggal, K., Deli, K., Budiani, S. P., Saribu, D., Simanjuntak, J., & Pd, M. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28–38.
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). *The Dialectic Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method. Advances in Social Work*.
- 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.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437–446.
- Fatmawati, M., Darmawan, D., & Izzan, A. (2018). Analisis Semantik Kata Syukūr Dalam Alquran. *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al- Qur'an dan Tafsir*, 3(1).
- Field, A. (2009). *Field, A. (2009) Discovering Statistics Using SPSS. 3rd Edition, Sage Publications Ltd., London. - References - Scientific Research Publishing*.
- Fitriani, Astalini, & Kurniawan. (2021). *View of Pengaruh Tanggung Jawab Terhadap Sikap Siswa pada Mata Pelajaran IPA*.
- Hamzuri & Siregar. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Permuseuman dan Museum Negeri Seluruh Provinsi Indonesia.
- Handoko, & Nugrahanta. (2022). Memupuk Karakter Keadilan pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 10–24.
- Hilmiyatun. (2020). Relasi Semantik Sinonimi Bahasa Sasak di Desa Aikmel Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 5(2), 65–70.
- Jensen, E. (2008). *Brain based learning: Pembelajaran berbasis kemampuan otak cara baru dalam pengajaran dan pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kirana, & Nugrahanta. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Toleransi Anak Usia 6-8 Tahun. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 136–151.
- Koesoma. (2012). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Lickona, T. (2013). *Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mungzilina, A. K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 184-195.
- Murdaningrum, & Nugrahanta. (2021). *Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun - Penelusuran Google*. JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar.
- Mutiah. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Nasution, R. K., & Siregar, N. I. (2013). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 5(1), 18–25.

- Nursalam, Nawir, Suardi, & Hasnah. (2020). *Model Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Se... - Google Books*.
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Pembelajaran Matematika untuk Membina Karakter Tanggung Jawab dan Disiplin Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 178–188.
- Peterson, & Seligman, M. E. . (2004). *Character strengths and virtues: a handbook and classification*. Britania Raya: Oxford University Press.
- Putri, & Nugrahanta. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531.
- Reuten, G. (2017). (PDF) *An outline of the systematic-dialectical method: scientific and political significance*.
- Rut, N., Lumban Gaol, R., Remigius Abi, A., & Janson Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.
- Saefuddin, & Berdiati, . (2016). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79-93.
- Santrock, J. W. (2008). *Child development, 12th ed.*
- Santrock, J. W. (2014). *Psikologi Pendidikan (5 ed.)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sekar, O. :, Ardianti, D., Wanabuliandari, S., & Rahardjo, D. S. (2017). Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan dan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model Ejas Dengan Pendekatan Science Edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–7.
- Sugar, & Sugar. (2002). *Primary games: Experiential learning activities for teaching children k-8*. Semarang: Josey Bass.
- Sumartono, S., & Sridevi, H. (2017). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Number Head Together. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Supeni, M. G. (Maria). (2011). Pengaruh Tanggung Jawab Dan Intelegensi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II IPS SMA El Shadai Th. 2009/2010. *Jurnal Penelitian Inovasi*, 36(1), 17883.
- Supratiknya, A. (2002). *Service Learning, Belajar dan Konteks Kehidupan Masyarakat: Paradigma Pembelajaran Berbasis Problem, Mempertemukan Jean Piaget dan Lev Vygotsky*.
- Wardana, A., Priambodo, A., & Pramono, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament Terhadap Karakter Kepedulian Sosial dan Kejujuran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 5(1), 12–24.
- Wardani, A. T. H. (2019). Motivation Influenceand the Student ' S Learning Responsibility Toward Student ' S Math Achievement. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0., September*, 273–278.
- Widiyoko. (2014). *Teknik penyusunan Instrumen Penelitian*.
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potensial of technology*. London: World Economic Forum.
- Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., & Syam, N. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57-61.