

---

## PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER SENANG BELAJAR ANAK UMUR 7-9 TAHUN

Iin Setiani<sup>1</sup>, Gregorius Ari Nugrahanta

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

Korespondensi. E-mail: iinsetiani1304@gmail.com

---

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan mengembangkan buku berisi permainan tradisional guna meningkatkan karakter senang dalam mempelajari berbagai hal anak berumur 7-9 tahun. *Research and Development* bertipe *ADDIE* ialah metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini. Terdapat pihak yang membantu sebagai responden yaitu sepuluh guru tersertifikasi, sepuluh *expert judgement* dari berbagai bidang, delapan anak sebagai subjek terbatas dengan rentang umur 7 – 9 tahun. Penelitian pengembangan ini memperoleh pernyataan bahwa buku yang dikembangkan berdasarkan langkah *ADDIE* memperoleh skor 3,89 dari *expert judgement*. Artinya, buku tersebut berkualitas “Sangat Baik”. Maka, tidak memerlukan revisi. Selain itu, uji besar pengaruh dengan *Effect Size r* yaitu 0,99, sepadan terhadap 99%, berefek besar. Uji efektivitas menggunakan *N-Gain Score* terhadap buku yang dikembangkan memperoleh skor 85,14%. Artinya, berefek tinggi. Dengan demikian, buku yang dikembangkan dapat menumbuhkan karakter senang dalam mempelajari berbagai hal baru.

**Kata Kunci:** Buku permainan tradisional, karakter senang belajar, permainan tradisional

---

### *DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAMES TO IMPROVING THE LOVE LEARNING CHARACTER OF CHILDREN AGED 7-9 YEARS*

#### *Abstract*

*This development research aims to develop books containing traditional games to foster happy characters in learning various things for children aged 7-9 years. This research method is the ADDIE Research and Development type. There were parties who helped as respondents, namely ten certified teachers, ten expert judgments from various fields, eight children with an age range of 7-9 years as limited subjects. This development research found that the book developed based on ADDIE's steps obtained a score of 3.89 from expert judgment. That is, the book quality is "Very Good". So, no revision is required. In addition, the effect size test with Effect Size r is 0.99, equivalent to 99%, has a large effect. The effectiveness test using the N-Gain Score for the books developed obtained a score of 85.14%. That is, high effect. Thus, the developed book can foster a happy character in learning new things.*

**Keywords:** *Traditional book game, love learning character, traditional game*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan hal penting yang wajib ditanamkan dalam diri manusia sejak usia dini (Sihombing & Lukitoyo, 2021). Proses menanamkan nilai, budi pekerti, serta karakter terhadap anak yang dilakukan secara sadar untuk pembentukan kepribadian anak agar menjadi lebih baik disebut pendidikan karakter (Putra, 2019). Menurut Thomas Lickona, pendidikan karakter memiliki relasi baik dengan teori karakter kebaikan. Teori karakter tersebut terdiri dari tiga hal yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan (*moral feeling*), dan aksi (*moral action*) (Yusliani & Rosnidarwati, 2022). Meskipun demikian, arus perkembangan ilmu pengetahuan secara mendunia dalam masa kemajuan zaman ini menjadi pemicu adanya ketidakstabilan pendidikan di Indonesia yang berakibat terjadi penurunan nilai moral (Fais, Soleh, Kurniawati & Purwati, 2021; Mewar 2021). Maka, pengembangan karakter anak berumur 7-9 tahun melalui buku yang bersisi berbagai permainan tradisional menjadi tujuan penelitian ini.

Karakter senang belajar merupakan suatu karakter seseorang yang senang dalam mempelajari berbagai hal. Seperti mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta moralnya menjadi lebih baik. Adanya pengembangan karakter senang dalam hal belajar, orang tua berperan dalam memberikan dorongan positif. Guru sebagai tenaga pendidik profesional memberikan kegiatan belajar-mengajar efektif, serta sekolah yang berperan memberikan fasilitas pelayanan yang baik (Peterson & Seligman, 2004: 163).

Karakter tersebut berelasi terhadap adanya suatu kesadaran dan tekad yang kuat untuk fokus dalam mengembangkan potensi. Sepuluh indikator karakter dalam hal senang belajar dapat menjadi penunjuk ada atau tidaknya karakter tersebut dalam diri seseorang. Kesepuluh indikator dalam hal senang belajar yaitu yakin dapat memecahkan

masalah, gembira bereksplorasi hal baru, tekun menyelesaikan tugas, yakin belajar untuk seumur hidup, memprioritaskan mengerjakan tugas, yakin menguasai bidang tertentu, tekun mempelajari bidang yang disukai, mengelola waktu untuk mengerjakan tugas, serius ketika mengerjakan tugas, dan yakin tugas akan selesai.

Sejak dini, pengembangan karakter dalam hal senang belajar penting untuk dilakukan. Sekolah dapat menjadi kesempatan baik agar anak dapat beradaptasi dengan tantangan kehidupan yang selalu berkembang pula. Metode pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Saat ini, anak masih mengalami metode pembelajaran yang monoton, sehingga motivasi belajar anak menurun. Kondisi tersebut didukung adanya sebuah penelitian yang menjelaskan bahwa anak-anak sering melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode ceramah (Hidapenta et al, 2023). Contoh penurunan motivasi, minat belajar anak ditandai dengan mengantuk, mengobrol dengan temannya (Hidapenta et al., 2023).

Keefektifan dalam kegiatan belajar-mengajar menjadi model penting untuk diterapkan. Hal tersebut sebagai usaha mengembangkan karakter anak dalam hal senang belajar. Pembelajaran efektif adalah adanya gabungan antara pemanfaatan panca indera manusia, fasilitas kegiatan belajar-mengajar serta berbagai hal yang bersifat materi dan prosedural. Tujuannya, agar potensi anak dapat berkembang secara positif (Supardi, 2013). Terdapat berbagai indikator yang harus diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar demi mencapai efektivitas belajar yaitu *rich of variety* (kaya variasi), *rich of stimulation* (kaya stimulasi), *fun* (menyenangkan), *concrete operational* (operasional-konkret), *critical thinking* (berpikir secara kritis), *creativity* (berkreativitas), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (berkolaborasi), *multicultural* (multikultural),

*love learning character* (karakter senang belajar). Karakter itu dapat dikembangkan dengan mengaplikasikan pembelajaran efektif melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan karakter seseorang agar senang mempelajari berbagai hal. Nenek moyang telah meninggalkan berbagai permainan yang dapat dimainkan dan wajib dibudidayakan oleh setiap generasi. Hal itu disebut permainan tradisional (Mulyani, 2016: 47-48). Langkah dalam mengembangkan permainan tradisional terdiri dari tiga hal antara lain awal, inti, dan penutup.

Penelitian relevan terdahulu membuktikan bahwa pengembangan karakter dapat dilakukan melalui permainan tradisional. Berbagai karakter yang dikembangkan yaitu *cultivate kindness characters* (Astuti & Nugrahanta, 2021), *fair character* (Amania, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021), *love learning character* (Fitria & Nugrahanta, 2023; Prasanti & Nugrahanta, 2023). Penelitian relevan terdahulu juga membuktikan bahwa potensi anak dapat meningkat ketika bermain permainan tradisional, yaitu potensi motorik anak (Saleh et al., 2022). Selain itu, penelitian relevan terdahulu membuktikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anak. Media pembelajaran tersebut yaitu *Congklak* (Prasetyo, Hardjono, 2020), *Rope Ladder Physical Activity* (Rahayu, Syafrida, Nirmala, 2021). Penelitian relevan terdahulu juga membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar Matematika kelas VI SD karena motivasi belajar meningkat (Aryheita & Subekti, 2020).

Berdasarkan penjelasan tersebut, berbagai penelitian relevan terdahulu banyak meneliti tentang dampak permainan tradisional terhadap suatu karakter serta potensi anak, manfaat media pembelajaran, manfaat meningkatnya motivasi belajar. Meskipun demikian, masih sedikit penelitian yang meneliti tentang karakter senang mempelajari berbagai hal untuk anak umur 7-9

tahun. Oleh sebab itu, fokus penelitian ini terletak pada pengembangan buku berisi berbagai permainan tradisional. Tujuan pengembangan buku tersebut untuk meningkatkan karakter senang mempelajari berbagai hal terhadap anak umur 7-9 tahun. Usaha meningkatkan karakter yang diteliti dilakukan dengan bermain tradisional.

Berpikir dialektik menjadi *novelty* dalam penelitian ini. Berpikir melalui teori-teori yang ada kemudian teori-teori tersebut diimplementasikan secara nyata disebut dengan berpikir dialektik (Falah et al., 2022). Langkah konkret proses berpikir dialektik ialah, pertama, mengambil lima permainan tradisional. Dalam mengambil permainan, penyesuaian permainan dengan usia anak merupakan hal penting untuk dipertimbangkan. Selain itu, permainan dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan, tidak ada unsur *bullying*, dan SARA.

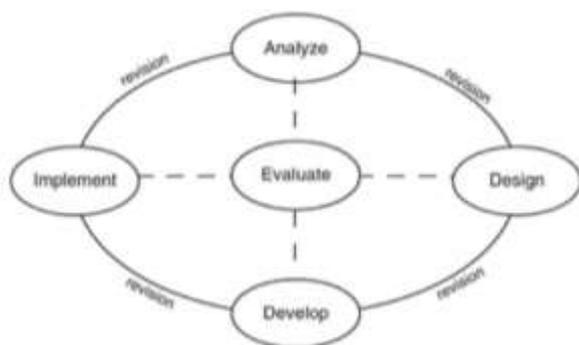
Kedua, dalam implementasi lima permainan tradisional harus mengaplikasikan berbagai indikator efektivitas kegiatan belajar-mengajar yang telah ditetapkan. Tujuannya, agar menghasilkan model permainan yang telah diubah tanpa menghilangkan esensi permainannya. Ketiga, model permainan yang telah diubah tanpa menghilangkan esensi permainannya ditetapkan dalam berbagai indikator karakter senang belajar. Keempat, buku permainan tradisional menjadi wujud dari pengintegrasian berbagai teori yang ada hingga memperoleh hal baru. *Expert judgement* sebagai validator berperan mengevaluasi *prototype* buku permainan tradisional. Kemudian, buku tersebut diujicobakan secara terbatas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa tujuan penelitian ini ialah melakukan peningkatan karakter senang mempelajari berbagai hal kepada anak umur 7-9 tahun, buku yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya, dan efek pengimplementasian buku yang dikembangkan dapat diketahui. Pembatasan penelitian terdapat pada pengembangan buku permainan

tradisional guna meningkatkan karakter senang mempelajari berbagai hal baru terhadap anak umur 7-9 tahun.

### METODE

Dalam penelitian ini, terdapat metode penelitian yang digunakan. Metode tersebut ialah *Research and Development* bertipe *ADDIE* (Branch, 2009: 1-3). Penelitian ini mengandung variabel bebas dan variabel terbatas. Permainan tradisional merupakan objek variabel bebas. Sedangkan karakter senang belajar merupakan variabel terbatas. Pelaksanaan penelitian berlokasi di SD Negeri Kebonagung, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Terdapat anak bergender laki-laki dan perempuan berusia 7-9 tahun dengan masing-masing berjumlah empat orang yang menjadi subjek penelitian. Langkah *ADDIE* yang memiliki sifat sederhana dan sangat efektif untuk membuat rancangan kegiatan belajar-mengajar secara perfomansi merupakan hal dasar dalam penelitian ini. Berikut langkah-langkah *ADDIE* yang disajikan dalam desain berikut ini.



Gambar 1. Desain Instruksional *ADDIE*

Melalui desain instruksional tersebut, terdapat lima langkah *ADDIE*. Langkah pertama adalah *analyze*. *Analyze* bertujuan menganalisa permasalahan mengenai pendidikan karakter untuk karakter senang belajar. Hal ini dapat menjadi acuan untuk menentukan solusi permasalahan. Langkah *analyze* ini melibatkan sepuluh responden yaitu guru SD dari berbagai daerah di Indonesia yang sudah tersertifikasi sebagai pendidik

profesional, dengan tujuan memperoleh gambaran secara komprehensif mengenai implementasi kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru.

Langkah kedua adalah *design*. Tujuannya, peneliti membuat rancangan buku berisi permainan tradisional. Di dalam buku terdapat bagian keterbacaan dan kelengkapan. Bagian keterbacaan berkaitan dengan sistematika penulisan. Sedangkan bagian kelengkapan berkaitan dengan berbagai aspek penulisan buku.

Selanjutnya, langkah *develop*. *Develop* bertujuan melakukan pengembangan buku yang berisi sejarah permainan, langkah bermain, peraturan, modifikasi permainan. Langkah bermain pada bagian awal berupa pembukaan dan pemberian penjelasan tujuan kegiatan kepada anak. Kegiatan inti berupa membagi anak ke dalam kelompok, melakukan permainan sesuai langkah-langkah yang telah dikembangkan, memberikan apresiasi terhadap anak pasca bermain, pemberian soal evaluasi formatif dan refleksi. Kegiatan akhir berupa kegiatan menyimpulkan kegiatan inti yang telah dilakukan. Selain itu, di dalam buku terdapat ilustrasi, lagu tradisional yang telah dimodifikasi sesuai karakter yang diteliti dan daerah asal permainan. Lalu, buku tersebut dimintakan validasi kepada *expert judgement* untuk mengetahui kelayakan buku. Rerata skor validasi ialah 3,89. Artinya, buku yang dikembangkan memiliki kelayakan "Sangat Baik" dan tidak perlu adanya revisi.

Langkah keempat adalah *implement*. Melalui langkah *implement*, dilakukan ujicoba terbatas buku berisi permainan tradisional. Batasan dalam ujicoba ialah anak berumur 7-9 tahun bergender laki-laki dan perempuan dengan komposisi empat orang setiap gender. Buku tersebut diyakini dapat mengatasi permasalahan mengenai pendidikan karakter untuk karakter dalam hal senang belajar.

Langkah kelima adalah *evaluate*. Melalui langkah *evaluate*, terdapat kegiatan mengerjakan *pretest* sebelum bermain, mengerjakan soal evaluasi formatif setiap

selesai satu permainan, mengerjakan *posttest* saat sudah selesai bermain lima permainan. Hal tersebut dilakukan agar meningkatnya karakter anak dalam hal senang belajar dapat diketahui (Branch, 2009; Cohen, 2007).

Terdapat berbagai teknik mengumpulkan data penelitian. Teknik tersebut berupa teknik tes dan teknik non tes. Data yang dikumpulkan melalui teknik tes berupa data *pretest-posttest* serta evaluasi formatif. *Pretest-posttest* serta evaluasi formatif dikerjakan oleh subjek terbatas. Tujuan perolehan data-data tersebut untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap karakter yang diteliti. Selain itu, data yang dikumpulkan pada teknik non tes berupa instrumen analisis kebutuhan secara tertutup dan terbuka. Instrumen itu dikerjakan oleh para guru yang telah tersertifikasi sebagai guru profesional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan dalam proses penelitian menggunakan langkah-langkah *ADDIE* secara urut. Langkah pertama adalah *analyze*. Melalui *analyze*, dilakukan menganalisis hal-hal yang dibutuhkan. Terdapat instrumen yang digunakan ketika menganalisis hal-hal yang dibutuhkan yaitu kuesioner model tertutup dan kuesioner model terbuka. Terdapat 10 guru yang telah bersertifikasi pendidik profesional, menjadi pihak yang mengisi kuesioner tersebut. Guru-guru tersebut berasal dari daerah yang beragam yaitu Kabupaten Sleman, Kotamadya Yogyakarta, Sumatera Utara, Lampung Tengah, dan Kabupaten Kulon Progo. Berikut tabel data kuesioner tertutup.

Tabel 1. Data Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	1,80
2	Kaya stimulasi	1,70
3	Menyenangkan	2,10
4	Operasional konkret	1,70
5	Berpikir kritis	1,50
6	Kreativitas	2,40
7	Komunikasi	1,50
8	Kolaborasi	2,50
9	Multikultural	2,00
10	Karakter senang belajar	1,42
<b>Rerata Total</b>		<b>1,86</b>

Berdasarkan data kuesioner tertutup, diperoleh skor rerata 1,86 dengan kategori "Kurang Baik". Penggunaan skala yang ada pada hasil perolehan data analisis kebutuhan, dirubah dari data kuantitatif ke data kualitatif yang tersaji dalam tabel 2 (bdk. Widoyoko, 2012).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Rentang Skor	Kategori
3,26-4,00	Sangat baik
2,51-3,25	Baik
1,76-2,50	Cukup
1,00-1,75	Kurang

Setelah menemukan permasalahan, langkah selanjutnya ialah *design*. *Design* merupakan langkah untuk merancang buku permainan tradisional. Dalam buku tersebut terdapat dua bagian yaitu keterbacaan dan kelengkapan. Bagian keterbacaan berkaitan dengan sistematika penulisan, sedangkan bagian kelengkapan berkaitan dengan adanya aspek *cover* depan, kata pengantar, daftar isi, isi. Dalam bagian isi, memuat uraian lima permainan yang diteliti yaitu *Erdeger*, *Nokadende Sorong*, *Galah Bandung*, *Jodi Bui*, dan *Pobandera*. Selain itu, berisi daftar referensi, glosarium, indeks halaman tentang penulis, dan *cover* belakang.



Gambar 2. Buku Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Karakter Senang Belajar

Langkah *develop*, dalam buku yang dikembangkan mengandung sejarah, aturan bermain, serta modifikasi permainan. Bagian langkah-langkah bermain diawali dengan pembukaan dan penjelasan tujuan kegiatan. Setelah itu, masuk pada inti kegiatan yang di dalamnya terdapat kegiatan membagi kelompok, bermain sesuai cara yang telah dimodifikasi, pemberian apresiasi pemain, mengerjakan evaluasi formatif oleh pemain. Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan kegiatan inti dan penutup. Sebelum buku diimplementasikan, peneliti meminta validasi kepada *expert judgement* untuk memperoleh saran dan evaluasi. Hal yang divalidasi yaitu uji kriteria, karakteristik, dan buku permainan

tradisional. Uji kriteria bertujuan mengetahui kriteria buku permainan tradisional yang ditetapkan oleh Pusat Perbukuan serasi dengan buku permainan tradisional (Hamzuri & Siregar, 1998). Uji karakteristik bertujuan mengetahui lima indikator karakteristik buku permainan tradisional yaitu 1) *self-instructional*, 2) *self-contained*, 3) *stand alone*, 4) *adaptif*, dan 5) *user friendly* serasi dengan buku permainan tradisional. Isi buku permainan tradisional perlu divalidasi untuk mengetahui efektivitas kegiatan belajar-mengajar ketika menerapkan permainan yang ada dalam buku tersebut. Hal itu dilakukan demi melakukan pengembangan terhadap karakter anak dalam hal senang belajar. Berikut resume hasil validasi yang tersaji dalam tabel.

Tabel 3. Resume Hasil Validasi

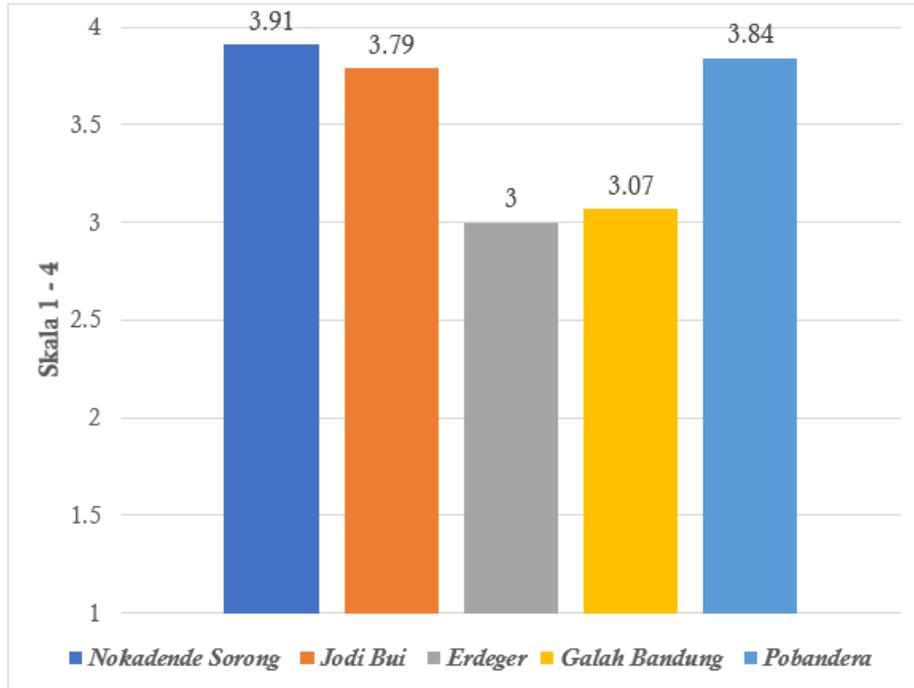
No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
	<b>Validasi Permukaan</b>			
1.	a. Kriteria buku	3,86	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik buku	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	<b>Uji Validasi Isi</b>			
2	a. Model Pembelajaran Efektif	3,94	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	3,92	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	<b>Rerata Total</b>	3,89	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Melalui tabel resume hasil validasi, dapat dipahami bahwa rerata buku permainan tradisional ialah 3,89. Artinya, buku tersebut memiliki kelayakan yang "Sangat Baik", dan "Tidak Perlu Revisi". Kemudian, langkah *implement*. Melalui langkah *implement*,

melakukan ujicoba dengan batasan jumlah anak berumur 7-9 tahun yang bergender laki-laki dan perempuan dan masing-masing berjumlah empat anak. Lokasi penelitian terletak di SD Negeri 1 Kebonagung, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Hal yang harus dilakukan anak

sebelum bermain lima permainan tradisional ialah mengerjakan *pretest*. Setiap anak yang telah selesai bermain satu permainan tradisional, diarahkan untuk mengerjakan soal evaluasi formatif. Setelah anak selesai

melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan lima permainan tradisional, anak diarahkan untuk mengerjakan *posttest*. Berikut grafik rerata soal evaluasi formatif.



Gambar 3. Grafik Rerata Evaluasi Formatif

Melalui gambar grafik rerata evaluasi formatif, dapat dipahami bahwa permainan *Nokadende Sorong* dari Sulawesi Tenggara memperoleh rerata skor tertinggi yaitu 39,13. Permainan *Erdeger* dari Sumatera Utara memperoleh skor terendah yaitu 30,00. Berbagai hal penting yang terjadi selama kegiatan implementasi permainan tradisional seperti pembicaraan yang dilakukan oleh anak-anak, kejadian yang membuat anak-anak dan peneliti terkesan, berbagai afeksi yang mengarah pada berkembangnya karakter anak dalam hal senang belajar, peneliti mencatatnya pada *logbook*. Selain itu, peneliti melakukan *pretest* serta *posttest* kepada anak guna mengetahui apakah karakter yang diteliti mengalami peningkatan. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* anak yang diilustrasikan melalui grafik.



Gambar 4. Grafik Pretest dan Posttest

Melalui grafik itu, dapat dipahami bahwa skor *pretest* dengan rerata 2,50, sedangkan skor *posttest* dengan rerata 3,71. Artinya, terjadi kemajuan yang positif antara *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya, menghitung kenormalan penyebaran data. *Shapiro Wilk Test* menjadi teknik yang digunakan untuk menghitung kenormalan penyebaran data. Petunjuk adanya data yang normal ialah  $p > 0,05$ . Pengolahan data *pretest* serta *posttest* dianalisa memakai

IBM SPSS Statistics 20 for Windows untuk dua ekor.

Berikut hasil menghitung kenormalan data.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk Test	Pretest	0,928	0,502	Normal
	Posttest	0,912	0,369	Normal

Penggunaan metode untuk menganalisa data tersebut ialah statistik parametrik. Tekniknya menggunakan *paired samples t-test*.

**Tabel 5.** Hasil Uji Signifikansi

Teknik Analisis	Tes	t	p	Keterangan
Paired sample t-test	Pretest-Posttest	17,616	0,000	Signifikan

Melalui tabel tersebut, dapat dipahami bahwa  $W(8) = 0,928$  dan  $p = 0,502$  ( $p > 0,05$ ) dan *posttest* dengan  $W(8) = 0,912$  dan  $p = 0,369$  ( $p > 0,05$ ). Artinya, nilai-nilai itu tidak menunjukkan adanya *significant* dan  $H_0$  diterima. Maka, terjadi distribusi datanya normal. Selanjutnya, buku yang berisi berbagai permainan tradisional diuji *significant*. Penggunaan uji *significant* ialah *pre-experimental*. Uji tersebut bertipe *one group pretest-posttest design* (Cohen dkk, 2007). Hal tersebut bertujuan apakah buku tersebut berpengaruh terhadap karakter yang diteliti. Hasil menguji *significant* memakai teknik *paired samples t-test* yang ada dalam analisis parametrik ialah ( $M = 3,7125$ ,  $SE = 0,05806$ ). Hasil analisis tersebut menunjukkan *posttest*

lebih unggul daripada *pretest* ( $M = 2,0500$ ,  $SE = 0,07792$ ) dengan  $t(7) = 17,616$ . Hasil tersebut menunjukkan adanya *significant* dalam perbedaan,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ).  $H_0$  ditolak. Artinya, adanya pengaruh buku yang dikembangkan dengan peningkatan karakter anak berusia 7-9 tahun dalam hal senang belajar.

Selanjutnya, pengujian terhadap besarnya pengaruh buku yang dikembangkan dengan tujuan ujicoba buku tersebut. Hasil dari pengujian terhadap besarnya pengaruh buku ialah  $r = 0,889$ . Hasil itu sepadan dengan 99%. Artinya, buku tersebut mempunyai efek yang besar terhadap berkembangnya karakter anak usia 7-9 tahun dalam hal senang belajar. Berikut kriteria uji besar pengaruh yang tersaji dalam tabel.

**Tabel 6.** Kriteria Besar Pengaruh

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

Kemudian, *N-Gain Score* dianalisa untuk memperkuat efektivitas implementasi buku yang berisi berbagai permainan peninggalan nenek moyang. Berikut kriteria efektivitas peningkatan skor dan hasil uji *N-Gain Score* yang tersaji dalam tabel.

**Tabel 7.** Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

No	Rentang Skor (%)	Kualifikasi
1	71 – 100	Tinggi
2	31 – 70	Menengah
3	0 – 30	Rendah

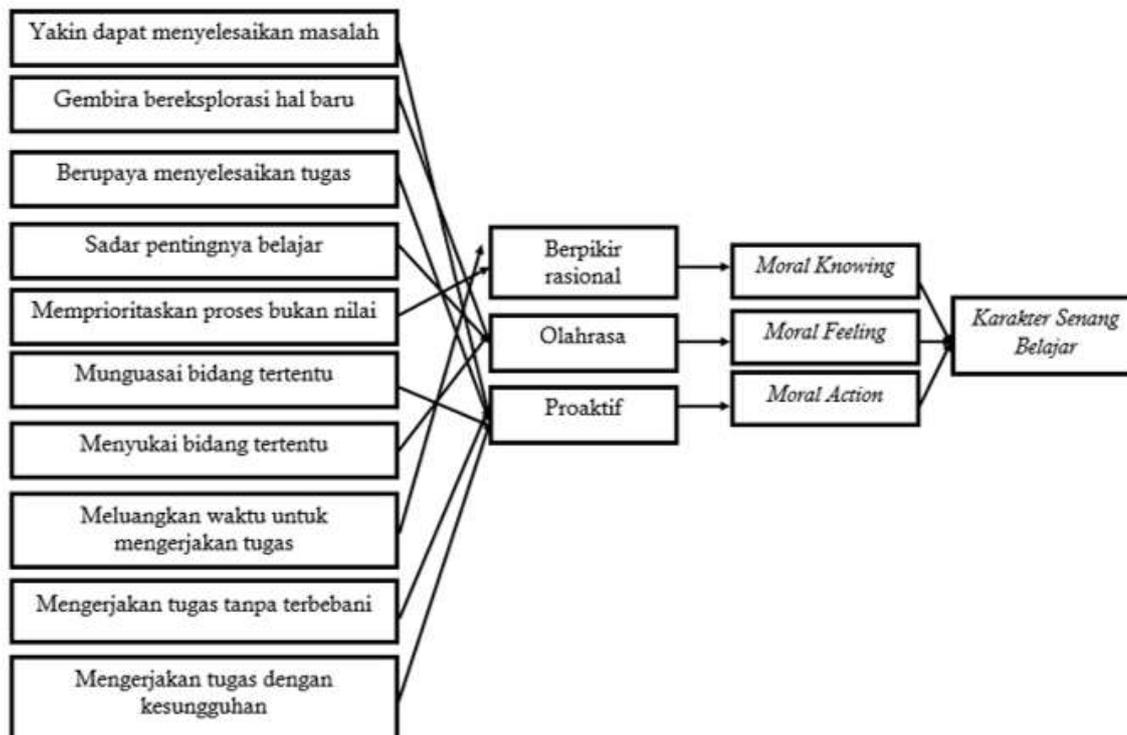
**Tabel 8.** Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
Pretest	2,05	1-4	9,02882	85,1404%	Tinggi
Posttest	3,71				

Melalui tabel tersebut, penganalisaan *N-Gain Score* untuk memperkuat efektivitas buku

yang dikembangkan memperoleh skor 85,14%. Artinya, buku yang berisi berbagai permainan tradisional berefektif tinggi untuk perkembangan karakter anak berumur 7-9 tahun dalam hal senang belajar. Luaran analisis data terhadap implementasi buku yang berisi berbagai permainan yang diteliti memberikan efek positif kepada pengembangan karakter anak usia 7-9 tahun dalam hal senang belajar. Dalam penelitian ini, terdapat tiga hal yang terikat

dalam sepuluh indikator karakter dalam hal senang belajar, ialah kriteria karakter yang baik menurut Lickona. Kriteria tersebut yaitu berpikir secara logis, olah rasa, dan terlibat aksi (Lickona, 2013). Lalu, kriteria tersebut dikerucutkan dalam suatu karakter yang disebut karakter senang dalam mempelajari berbagai hal. Berikut analisis semantik karakter senang mempelajari berbagai hal.



Gambar 5. Bagan Analisis Semantik Karakter Senang Belajar

Sepuluh indikator dari pembelajaran menjadi dasar pengembangan buku permainan tradisional, yaitu *rich of variety* (kaya variasi), *rich of stimulation* (kaya stimulasi), *fun* (menyenangkan), *concrete operational* (operasional-konkret), *critical thinking* (berpikir secara kritis), *creativity* (berkreativitas), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (berkolaborasi), *multicultural* (multikultural), *love learning character* (karakter senang belajar). Hal tersebut diperoleh dari teori konstruktivisme, tantangan kegiatan belajar-mengajar abad 21, dan karakter senang dalam mempelajari berbagai hal.

Buku berisi permainan tradisional dikembangkan berdasarkan indikator efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Indikator tersebut diperoleh dari perpaduan teori para ahli. Jean Piaget dan Lev Semyonovich Vygotsky mengutarakan teori konstruktivisme, tantangan kegiatan belajar-mengajar berdasarkan informasi *World Economic Forum*, dan karakter senang mempelajari hal baru oleh Peterson dan Seligman. Indikator efektivitas kegiatan belajar-mengajar tersebut yaitu *rich of variety* (kaya variasi), *rich of stimulation* (kaya stimulasi), *fun* (menyenangkan), *concrete operational* (operasional-konkret), *critical thinking* (berpikir secara kritis), *creativity*

(berkreativitas), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (berkolaborasi), *multicultural* (multikultural), *love learning character* (karakter senang belajar).

Sepuluh indikator yang dimiliki oleh keefektifan dalam kegiatan belajar-mengajar menjadi hal dasar untuk mengembangkan buku yang berisi berbagai permainan tradisional. Kesepuluh indikator tersebut yaitu *rich of variety* (kaya variasi), *rich of stimulation* (kaya stimulasi), *fun* (menyenangkan), *concrete operational* (operasional-konkret), *critical thinking* (berpikir secara kritis), *creativity* (berkreativitas), *communication* (berkomunikasi), *collaboration* (berkolaborasi), *multicultural* (multikultural), *love learning character* (karakter senang belajar). Indikator pembelajaran yang kaya terhadap variasi kegiatan belajar-mengajar merupakan penggabungan berbagai macam bentuk kegiatan belajar-mengajar (Jensen, 2008). Hal tersebut diwujudkan melalui kegiatan anak ketika memainkan lima permainan yang tertulis dalam buku pengembangan karakter, bernyanyi lagu yang berasal dari daerah permainan yang dilagukan dengan modifikasi lirik lagu sesuai karakter senang mempelajari berbagai hal, serta mengerjakan *pretest-posttest*, evaluasi formatif, dan refleksi. Indikator pembelajaran kaya stimulasi merupakan adanya penerapan penglihatan, pendengaran, dan keterampilan (Jensen, 2008). Hal tersebut diwujudkan melalui ketika anak melihat, menjadi pendengar, serta bermain permainan tradisional. Perwujudan tersebut sepadan dengan teori Piaget pada tahap operasional-konkret. Anak berumur 6-12 tahun akan lebih interaktif mengikuti kegiatan belajar-mengajar apabila terdapat suatu hal yang konkret (Marselus, 2022).

*Rich of variety* adalah indikator yang menunjukkan adanya variasi dalam kegiatan belajar-mengajar (Jensen, 2008). Variasi tersebut diwujudkan melalui kegiatan anak ketika memainkan lima permainan yang tertulis dalam buku yang dikembangkan, bernyanyi lagu modifikasi sesuai daerah asal permainan dan

karakter yang diteliti, mengerjakan *pretest-posttest*, evaluasi formatif, dan refleksi.

*Rich of stimulation* adalah indikator yang menunjukkan pemanfaatan panca indera dan keterampilan anak dalam kegiatan belajar-mengajar (Jensen, 2008). Stimulasi tersebut diwujudkan melalui keinteraktifan anak ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar karena adanya hal konkret di sekitarnya. Hal ini sepadan dengan teori Piaget mengenai operasional konkret. Anak dengan rentang usia 6-12 tahun akan lebih interaktif mengikuti kegiatan belajar-mengajar apabila terdapat suatu hal yang konkret (Marselus, 2022).

Indikator pembelajaran yang menyenangkan (Jensen, 2008) merupakan kegiatan belajar-mengajar yang mampu membuat anak aktif belajar. Hal tersebut diwujudkan melalui mimik wajah anak ketika bermain permainan tradisional seperti berinisiatif untuk melakukan *suit*, mengatur strategi bermain, bertanya apabila terdapat soal refleksi yang belum dipahami. Indikator operasional-konkret merupakan pemanfaatan benda-benda nyata untuk diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini diwujudkan melalui berbagai perlengkapan bermain permainan tradisional seperti kayu dalam permainan *Erdeger*, batu dalam permainan *Nokadende Sorong*, dan bendera berbahan plastik dalam permainan *Jodi Bui*. Penggunaan perlengkapan bermain tersebut mudah, dapat ditemukan di lingkungan sekitar, sederhana. Indikator berpikir secara kritis, kreatif, komunikatif, kolaborasi, multikultural, dan karakter yang mempelajari berbagai hal ialah kemampuan yang penting untuk ditanamkan dalam rangka menghadapi tantangan aktivitas belajar-mengajar abad-21 (*Forum*, 2015). Perwujudan indikator berpikir dengan kritis melalui aktivitas anak dalam mengerjakan *pretest-posttest* dan latihan soal setiap selesai bermain, serta mengatur strategi permainan agar kelompoknya dapat menang dalam bermain. Penelitian ini sesuai terhadap teori Vygotsky, yaitu ketika anak-anak sedang bermain, anak-

anak akan mengatur strategi supaya dapat memenangkan permainan (Santrock, 2008).

*Fun* adalah indikator yang menunjukkan adanya kegembiraan anak ketika melaksanakan kegiatan belajar-mengajar (Jensen, 2008). Hal tersebut diwujudkan melalui mimik wajah anak ketika bermain permainan tradisional seperti berinisiatif untuk melakukan *suit*, mengatur strategi bermain, bertanya apabila terdapat soal refleksi yang belum dipahami.

*Operational concrete* adalah indikator yang menunjukkan adanya penggunaan benda-benda nyata untuk diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar (Maselus, 2022). Hal ini diwujudkan melalui berbagai perlengkapan bermain permainan tradisional seperti kayu dalam permainan *Erdeger*, batu dalam permainan *Nokadende Sorong*, dan bendera berbahan plastic dalam permainan *Jodi Bui*. Perlengkapan permainan tersebut dapat mudah, dapat ditemukan di lingkungan sekitar, sederhana.

*Critical thinking* adalah potensi untuk mengidentifikasi, analisa, evaluasi, mencetuskan ide dan informasi untuk menentukan respons masalah yang dihadapi (Forum, 2015). Hal ini diwujudkan melalui kegiatan anak ketika mengerjakan *pretest-posttest* dan evaluasi formatif, serta mengatur strategi permainan agar kelompoknya dapat menang dalam bermain. Hal ini selaras terhadap teori Vygotsky, bahwa dalam aktivitas bermain, anak-anak akan mengatur strategi supaya dapat memenangkan permainan (Santrock, 2008).

Indikator berpikir kreatif diwujudkan seperti menggambar dan menulis cerita melalui soal refleksi untuk menuangkan hal yang dirasa anak selama bermain permainan tradisional. Indikator komunikasi diwujudkan melalui kegiatan anak ketika berdiskusi dalam suatu kelompok, kemudian menyampaikan hasil dan kesimpulan. Indikator kolaborasi diwujudkan melalui kegiatan kerja sama anak supaya dapat menang dalam bermain. Perwujudan tersebut selaras dengan teori Vygotsky bahwa interaksi sosial yang dialami anak dapat membantu perkembangan dan belajar anak dengan cepat.

*Creativity* adalah indikator yang menunjukkan potensi untuk membuat susunan strategi terhadap pemecahan *gap* secara inovatif (Forum, 2015). Hal ini diwujudkan melalui kegiatan anak ketika mengerjakan soal refleksi untuk menuangkan hal yang dirasa anak selama bermain permainan tradisional. *Communication* adalah indikator yang menunjukkan potensi berbicara kepada orang lain untuk menyampaikan informasi dan memecahkan *gap* (Forum, 2015). Hal ini diwujudkan melalui kegiatan anak ketika berdiskusi dalam suatu kelompok, kemudian menyampaikan hasil dan kesimpulan. *Collaboration* adalah indikator yang menunjukkan potensi melibatkan diri sendiri dengan orang lain untuk memecahkan *gap* (Forum, 2015). Hal ini diwujudkan melalui kegiatan kerja sama anak dalam menyusun strategi supaya dapat menang dalam bermain.

*Multicultural* adalah indikator yang menunjukkan adanya keberagaman budaya dalam buku yang dikembangkan. Dalam buku yang dikembangkan tertulis lima permainan tradisional yaitu *Nokadende Sorong* (Sulawesi Tengah), *Jodi Bui* (Kalimantan Barat), *Erdeger* (Sumatera Utara), *Galah Bandung* (Jawa Barat), dan *Pobandera* (Sulawesi Tenggara). *Love learning character* adalah karakter yang senang mempelajari berbagai hal (Peterson & Seligman, 2004: 163). Hal ini diwujudkan melalui respons anak ketika bermain lima permainan tradisional. Contoh, anak mencermati instruksi permainan dengan saksama, anak membuat strategi supaya dapat menang bermain, mata anak berbinar ketika melihat perlengkapan permainan yang baru, saling sportif.

Melalui hal tersebut dapat dipahami bahwa respons anak sesuai dengan karakter anak yang senang mempelajari berbagai hal seperti anak senang berkesplorasi terhadap hal baru, memprioritaskan suatu proses, terampil menggunakan perlengkapan permainan tradisional yang sesuai dengan cara bermain, bertanya apabila terdapat soal yang belum dipahami (Peterson & Seligman, 2004). Bahkan, ketika peneliti sedang berjalan menuju tempat

bermain, terdapat anak yang bertanya kapan permainan akan dimulai. Hal itu merupakan wujud bahwa anak tidak memiliki beban ketika mengerjakan tugas.

*Love learning character* adalah karakter yang senang mempelajari berbagai hal (Peterson & Seligman, 2004: 163). Hal ini diwujudkan melalui anak senang berkesplorasi terhadap hal baru, memprioritaskan suatu proses, terampil menggunakan perlengkapan permainan tradisional yang sesuai dengan cara bermain, bertanya apabila terdapat soal yang belum dipahami. Selain itu, terdapat anak yang bertanya kapan permainan akan dimulai. Hal itu merupakan wujud bahwa anak tidak memiliki beban ketika mengerjakan tugas. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa anak-anak telah melaksanakan kegiatan belajar-mengajar berdasarkan sepuluh indikator pembelajaran.

Penelitian relevan terdahulu sesuai dengan penelitian ini bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan berbagai karakter. Karakter-karakter tersebut yaitu *love learning character* (Prasanti & Nugrahanta, 2022; Fitria & Nugrahanta, 2023), *cultivate kindness characters* (Astuti & Nugrahanta, 2021), *conscience character* (Wijayanti et al., 2021), *self-confidence character* (Yunitaningrum et al., 2022), *tolerant character* (Nugraheni & Nugrahanta, 2021), *self control character* (Sekarningrum et al., 2021), *fair character* (Amania et al., 2021), *character of responsibility* (Hamidah et al., 2020).

Permainan tradisional juga berdampak positif terhadap perkembangan anak. Perkembangan kosa kata anak (Buadanani & Suryana, 2022), motorik kasar anak (Saleh et al., 2022), kognitif (Puspita et al., 2021), keseimbangan (Salam, 2019). Permainan tradisional dapat mengembangkan karakter senang mempelajari berbagai hal yang diwujudkan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran *Congklak* (Prasetyo & Hardjono, 2021), interaktif (Sari & Harjoni, 2021), *Rope Ladder Physical* (Rahayu et al., 2021), video *YouTube* (Aditiya & Prastowo, 2021). Karakter senang mempelajari berbagai hal, juga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hasil

belajar Matematika (Aryheita & Subelti, 2020; Shidiqi et al., 2022), IPS (Fatimah et al., 2022).

Pengembangan karakter senang mempelajari berbagai hal untuk anak berumur 7-9 tahun menjadi pusat hal yang diteliti. Dilakukannya pengembangan karakter tersebut melalui bermain berbagai permainan peninggalan nenek moyang. Berpikir secara dialektik menjadi *novelty* pada penelitian ini. Proses berpikir dialektik akan mewujudkan pembaharuan ide. Langkah-langkah berpikir dialektik ialah 1) Permainan yang berasal dari peninggalan nenek moyang, 2) Keefektifan dalam belajar, 3) Karakter senang dalam mempelajari berbagai hal, dan 4) Buku yang berisi berbagai permainan peninggalan nenek moyang. Berikut diagram proses berpikir dialektik.

Penelitian relevan tersebut membuktikan bahwa penelitian-penelitian itu memiliki pengaruh terhadap peningkatan karakter senang mempelajari berbagai hal. Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran masih sedikit diimplementasikan pada anak, sehingga penelitian kurang menarik diterapkan. Fokus penelitian pengembangan ini terletak pada peningkatan karakter senang mempelajari berbagai hal untuk anak umur 7-9 tahun. Peningkatan karakter dilakukan dengan bermain lima permainan tradisional. *Novelty* penelitian pengembangan ini adalah berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik akan mewujudkan pembaharuan ide. Langkah-langkah berpikir dialektik ialah 1) Melakukan pemilihan permainan tradisional, 2) Sepuluh indikator keefektifan pembelajaran menjadi dasar penerapan kegiatan bermain permainan tradisional, 3) Melakukan peningkatan sepuluh indikator karakter yang diteliti, dan 4) Adanya sintesis baru yang diwujudkan dengan pengembangan buku permainan tradisional. Berikut ilustrasi proses berpikir secara dialektik.



Gambar 6. Diagram Proses Berpikir Dialektik

Melalui langkah berpikir dialektik tersebut, langkah pertama ialah melakukan pemilihan permainan tradisional sebagai

landasan mengembangkan karakter senang dalam mempelajari berbagai hal yaitu *Nokadende Sorong* dari Sulawesi Tengah, *Jodi Bui* dari Kalimantan Barat, *Erdeger* dari Sumatera Utara, *Galah Bandung* dari Jawa Barat, dan *Pobandera* dari Sulawesi Tenggara. Langkah kedua, unsur pokok pada permainan tradisional tersebut diakumulasikan dalam 10 indikator efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Langkah ketiga, melakukan penelitian pengembangan karakter senang belajar. Langkah keempat, adanya buku permainan tradisional sebagai sintesis baru terhadap pengembangan karakter senang belajar.

## SIMPULAN

Proses penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah *ADDIE*. Berdasarkan *expert judgement*, rerata skor buku yang dikembangkan adalah 3,89. Artinya, buku tersebut mempunyai kelayakan sangat baik dan tidak perlu adanya revisi. Buku yang dikembangkan juga memiliki pengaruh tinggi dan efektif terhadap peningkatan karakter senang mempelajari hal baru. Hal ini diwujudkan melalui *Effect size* 0,99, yang sepadan dengan 99%, *N-Gain Score* sebesar 85,14%. Dengan demikian, karakter yang diteliti dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional.

Saran bagi penelitian di masa depan, sebaiknya ditambahkan subjek untuk mengimplementasikan penelitian. Hal ini bertujuan agar penghitungan analisa hasil implementasi terhadap *group* eksperimental dan kontrol dapat dilakukan dengan uji efektivitas buku permainan tradisional jenis *true experimental group design*. Selain itu, menambahkan jumlah *expert judgement* dari berbagai bidang supaya memperoleh banyak

evaluasi, sehingga buku yang dikembangkan semakin baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, N., & Prastowo, A. (2021). Penggunaan video youtube pada pembelajaran tematik saat pembelajaran daring untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 9 (2), 108-117.
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 237-251.
- Aryheita, B., & Subekti, I. (2020). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas VI SD dalam kerangka Pendidikan Kristen. *Aletheia Christian Educators Journal*, 1(1), 9-16.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141-155.

- Branch, R. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. London: Springer.
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam pusaran globalisasi dan pengaruhnya terhadap krisis moral dan karakter. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 13(1), 50-56.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioural sciences* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Academic Press.
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati, P. (2021). Tinjauan analisis kritis terhadap faktor penghambat pendidikan karakter di Indonesia. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1766-1777.
- Falah, M. Z. N., Rohmah, M., Surbhi, S., & Amiir, M. (2022). Pendidikan Progresif John Dewey: Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Di Indonesia. *El-Hekam*, 7(1), 28-38.
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 28-35.
- Fitria, J. A., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 Tahun. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 291-301.
- Hairiyah, H., Hayani, A., & Susilowati, I. T. (2022). Degradasi moral pendidikan di era modernisasi dan globalisasi. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(2), 162-176.
- Hamidah, H., Sobarna, A., & Hakim, A. (2020). Penanaman karakter tanggung jawab melalui permainan tradisional egrang batok kelapa pada anak usia 4-5 tahun di TK Bunga Bangsa Panyileukan Bandung. *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 81-85.
- Hamzuri, & Siregar. (1998). *Permainan tradisional Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman.
- Jensen, E. (2008). *Brain based learning pembelajaran berbasis otak cara baru dalam pengajaran dan pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lickona, T. (2013). *Educating for character*. Jakarta: Bumi aksara.
- Manik, D. L., Yunitaningrum, W., Bafadal, M. F., Haetami, M., & Triansyah, A. Pengaruh permainan tradisional boiboian terhadap kepercayaan diri siswa usia 10-12 tahun SD Salomo Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 731-737.
- Marselus, P. R. (2022). Stimulasi perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional dakon Vygotsky vs Piaget perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal pendidikan Islam anak usia dini*, 6 (2), 67-81.
- Mewar, M. R. A. (2021). Krisis Moralitas Pada Remaja Di Tengah Pandemi Covid-19. *Perspektif*, 1(2), 132-142.
- Mualif, A. (2022). Pendidikan karakter dalam khazanah pendidikan. *Jedchem (Journal Education And Chemistry)*, 4(1), 29-37.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter toleran anak usia 6-8 tahun. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 593-607.
- Peterson, C., & Seligman, M. (2004). *Character strength and Virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press. New York
- Prasanti, F. T. V., & Nugrahanta, G. A. (2022). Kontribusi buku pedoman karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 84-101.
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika (MTK) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 111-119.
- Puspita, D., Hidayati, S., & Saudah, S. (2021). Permainan dakon dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 49-70.
- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan bahan ajar penyajian data berbasis pendidikan karakter di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 264-270.

- Rahayu, E. T. (2021). Efektifitas penggunaan inovasi media pembelajaran rope ladder physical activity dalam meningkatkan minat belajar anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 62-74.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32.
- Saiful, S., Yusliani, H., & Rosnidarwati, R. (2022). Implementasi pendidikan karakter: Perspektif Al-Ghazali & Thomas Lickona di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu (MIT) Meunara Baro Kabupaten Aceh Besar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01).
- Salam, A. F. B., Yunus, M., & Kinanti, R. G. (2019). Pengaruh permainan tradisional (egrang bambu) terhadap peningkatan keseimbangan pada anak kelas 5 SD. *Sport Science and Health*, 1 (3), 243–250.
- Saleh, R., Susanti, S. M., & Sartina, S. (2022). Analisis kemampuan motorik kasar anak usia dini pada permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 6015-6022.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sihombing, R. A., & Lukitoyo, P. S. (2021). Peranan penting pancasila dan pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 49-59.
- Silaban, S. O., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas V UPTD SD Negeri 122345 Pematang Siantar tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2158-2169.
- Tranggono, T., Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). Pengaruh Perkembangan teknologi di era globalisasi dan peran pendidikan terhadap degradasi moral pada remaja. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 1927-1946.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90-103.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90-103.
- World Economic Forum. (2015). New vision for education unlocking the potential of technology. *New Vision for Education: Unlocking The Potential of Technology*, 1-32