



Membentuk Karakter Kepemimpinan Anak Usia 7-9 Tahun melalui Permainan Tradisional

Theresia Avila Clarita Oktavi, Gregorius Ari Nugrahanta

Universitas Sanata Dharma, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

theresiavila.co@gmail.com

Abstrak: Pelajar yang tidak mematuhi aturan moral, suka tawuran, dan korupsi mencerminkan bahwa tidak memiliki karakter kepemimpinan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk membentuk karakter kepemimpinan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Hasil validasi buku pedoman permainan tradisional memiliki kualitas “Sangat baik”, rerata 3,82 (skala 1-4) dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Penelitian ini menggunakan *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dengan taraf kepercayaan 95% dan uji dua ekor (*2-tailed*). Uji analisis *Shapiro-Wilk test* dari *pretest-posttest* memiliki data distribusi normal. Uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 3,6625, SE = 0,06529$) lebih tinggi dari rerata *pretest* ($M = 1,8125, SE = 0,04407$) dan nilai $t(8) = 26,163, p = 0,000$ ($p < 0,05$), berarti H_{null} ditolak. Koefisien korelasi *Pearson (r)* sebesar 0,785 setara dengan 61,70% termasuk dalam kategori “Efek besar”. Hasil analisis *N-gain score* adalah 84,61% termasuk dalam kriteria “Tinggi”. Dengan demikian buku pedoman permainan tradisional efektif untuk membentuk maupun membentuk karakter kepemimpinan anak.

Kata kunci: karakter kepemimpinan; buku pedoman; permainan tradisional.

Building Leadership Character for Children Aged 7-9 Years through Traditional Games

Abstract: Students who disobeyed moral rules, like brawls and corruption, reflected that they did not have leadership character. This study aims to develop a guidebook for traditional games in order to shape the leadership character of children. The research method used was *Research and Development (R&D)* type ADDIE, namely *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. The results of the validation of traditional game manuals had a quality of "Very good" and an average of 3.82 (scale 1-4), with the recommendation "No need for revision". This study used *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* with a 95% confidence level and a two-tailed test. The *Shapiro-Wilk test* analysis of the *pretest-posttest* had normal distribution data. The significance test with *paired samples t-test* showed the mean score of the *posttest* ($M = 3.6625, SE = 0.06529$) was higher than the mean score of the *pretest* ($M = 1.8125, SE = 0.04407$) and the value of $t(8) = 26.163, p = 0.000$ ($p < 0.05$), meaning H_{null} were rejected. The *Pearson correlation coefficient (r)* of 0.785 was equivalent to 61.70% in the "Large effect" category. The result of the *N-gain score* analysis was 84.61%, which is included in the "High" criteria. Thus, the traditional game guidebook was effective for shaping and forming the leadership character of children.

Keywords: leadership character; guidebook; traditional game.

1. Pendahuluan

Moral yang dimiliki seseorang sehingga dapat memilah hal baik dan buruk dalam hidupnya dijuluki sebagai pendidikan karakter yang sebenarnya (Solissa et al., 2023). Saat ini pendidikan karakter terletak di posisi atas yang berarti begitu pentingnya sebuah pondasi kebenaran dalam berperilaku (Hadi & Nugrahanta, 2021). Usia anak-anak merupakan fase pembentukan karakter. Karakter yang

dimiliki ketika masih SD dapat terbawa hingga dewasa. Melatih anak untuk berkarakter baik sejak dini merupakan suatu kewajiban dan jika diabaikan maka menimbulkan dampak buruk sehingga sulit dibenahi (Pratiwi, 2023).

Komponen pada sebuah karakter memiliki nilai tersendiri. Karakter dikatakan baik dengan tiga komponen penting. 1) Pengetahuan moral (*moral knowing*) menjadi dasar pemikiran untuk wawasan yang lebih luas mengenai karakter. 2)

Perasaan moral (*moral feeling*) merupakan keinginan yang hendak dicapai untuk melakukan perbuatan baik. 3) Tindakan moral (*moral action*) adalah komponen tertinggi karena sudah mampu bertindak untuk berbuat kebaikan. Oleh sebab itu, rupanya karakter tidak dapat terwujud secara tiba-tiba. Membentuk sebuah karakter direalisasikan dengan penuh kesadaran dan terencana (Shofan, 2020). Salah satu karakter yang menjadi fokus terutama pada anak yaitu karakter kepemimpinan.

Karakter kepemimpinan adalah usaha seseorang secara sadar, terarah, dan terencana untuk dapat memberikan pengaruh bagi orang sekitar (Salu, 2022). Beberapa indikator yang diperlihatkan ketika seseorang memiliki jiwa karakter kepemimpinan adalah 1) senang memimpin kelompok, 2) sering merencanakan sesuatu untuk kelompok, 3) sering mendorong orang lain untuk melakukan sesuatu, 4) sering membantu orang lain menjalankan tugas, 5) mampu mengorganisir orang lain agar bekerja lebih efektif, 6) memiliki minat menyelesaikan masalah dengan baik, 7) mampu menjaga relasi yang baik terhadap sesama, 8) mewakili kelompok menyuarakan sesuatu, 9) sering mengambil inisiatif kelompok dan 10) berperan untuk mengatasi masalah yang darurat (Peterson & Seligman, 2004: 414-415). Indikator dari karakter kepemimpinan memiliki makna tersirat untuk mengajak seseorang menuju moralitas yang lebih baik.

Akhir waktu ini guru menemui anak yang terbiasa menjelek-jelekan temannya di kelas (Fitri & Waluyo, 2020). Guru mengaku sering juga menemui anak yang keterlaluhan karena suka mengganggu, seperti mencoret-coret buku milik teman lain sehingga anak yang menjadi korban trauma untuk sekolah. Lingkup pendidikan formal digemparkan dengan maraknya tawuran pelajar. Tawuran merupakan peristiwa yang memperlihatkan seseorang tidak bisa mengorganisir diri sendiri dan kelompoknya serta tidak berperan mengatasi masalah namun malah memperkeruh keadaan (Putri & Waraka, 2023). Padahal sebenarnya jika terjadi masalah tentu perlu diselesaikan dengan sesamanya secara konstruktif (Ayusari, 2019). Pengaruh media sosial mengakibatkan dua kelompok anak SD di Batam melakukan tawuran karena saling mengejek di aplikasi *Whatsapp* (November, 2019). Terulang kembali rupanya tawuran yang terjadi di Palmerah, Jakarta Barat mengakibatkan seorang remaja tewas (April, 2022). Sangat disayangkan bahwa terdapat anak SD yang menjadi pelaku tawuran. Peristiwa ini menjadi

keprihatinan karena jiwa kriminal yang berada pada anak.

Ribuan kasus terus terjadi menuntut berbagai kalangan untuk mewujudkan perubahan karakter, terlebih pada karakter kepemimpinan. Meningkatkan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui aktivitas anak-anak dalam proses pembelajaran. Dibutuhkan model pembelajaran yang mampu memberikan keefektifan dalam pembelajaran untuk membentuk karakter kepemimpinan. Peran dari guru maupun fasilitator dalam menciptakan pembelajaran efektif akan mempengaruhi pola berpikir anak (Yampap, 2022).

Pembelajaran efektif dapat didukung melalui teori *Brain Based Learning* (BBL) yang diselaraskan dengan melihat cara kerja otak antara lain ketika mengolah, mengambil, serta menafsirkan informasi dari sumber tertentu (Jensen, 2011). *Brain Based Learning* dilakukan dengan tiga syarat yaitu pembelajaran yang bervariasi, kaya stimulasi, dan menimbulkan rasa senang (Jansen, 2011). Hal tersebut dibarengi dengan pendapat dari Piaget bahwa lingkungan yang nyata atau konkret dapat membantu suksesnya sebuah pembelajaran (Mu'min, 2013). Pembelajaran efektif mampu membentuk, mengubah, dan meningkatkan karakter seseorang melalui kebiasaan yang dibarengi dengan kompetensi abad 21 di antaranya berpikir secara kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultural, serta karakter kepemimpinan (World Economic Forum, 2015). Dengan demikian indikator dari pembelajaran yang efektif yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter kepemimpinan.

Cara untuk mengembangkan pembelajaran efektif guna membentuk karakter *leadership* anak adalah dengan permainan yang masih bersifat tradisional (Astuti & Nugrahanta, 2021). Manfaat kearifan lokal yang ada di Indonesia membantu anak menumbuhkembangkan penguatan karakter (Sukarismanti & Samsudin, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat peneliti lain bahwa permainan tradisional dapat membentuk karakter anak karena keduanya saling berkaitan (Perdima & Kristiawan, 2021). Permainan tradisional dianggap menjadi model pembelajaran yang efektif sebagai sarana meningkatkan perkembangan anak (Munawaroh, 2017). Salah satu indikator pembelajaran efektif adalah operasional-konkret. Hal tersebut menjadi salah satu indikator karena permainan yang masih tergolong tradisional ini memerlukan adanya nyata yang digunakan. Permainan tradisional

diturunkan dari generasi selanjutnya yang didalamnya mengandung sebuah nilai budaya lokal yang membuat hati pemain merasa senang (Putri & Nugrahanta, 2021). Penelitian ini mengembangkan lima permainan dengan beberapa langkah kegiatan untuk memilih informasi, membuat pertanyaan, melaksanakan permainan, menyimpulkan, *review* informasi, dan memberi skor.

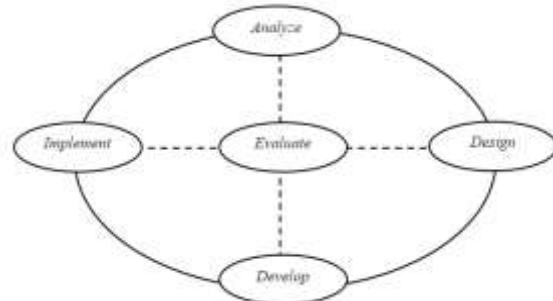
Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu. Literasi melalui pendekatan secara Montessori memberi pengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu (Nugrahanta et al., 2022). Pergaulan pada teman yang berusia sama memberikan pengaruh terhadap karakter cinta damai anak usia SD (Santoso et al., 2023). Permainan tradisional memberikan peningkatan kemampuan numerik anak (Kuryanto et al., 2023). Selain itu, motivasi belajar pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional (Kurniawan et al., 2023). Sejalan dengan penelitian yang mengemukakan bahwa permainan tradisional yang bernama *oray-orayan* memberi pengaruh pada keterampilan sosial anak (Putri et al., 2023).

Penelitian sebelumnya hanya berfokus meningkatkan karakter menggunakan satu pendekatan maupun model pembelajaran. Masih banyak penelitian yang mencapai tujuan dengan satu upaya, dalam hal ini satu atau dua permainan tradisional saja yang dilibatkan. Beberapa penelitian juga tampak masih belum terlihat jelas pada pemetaan karakter dalam proses penelitian. Unsur kebaruan yang ada pada penelitian ini adalah berpikir dialektik yang tercermin ketika peneliti menemukan ide baru untuk menumbuhkembangkan karakter kepemimpinan yang didukung dengan buku pedoman berbasis permainan tradisional nusantara (Dybizc & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Ada pun yang menjadi tujuan penelitian yaitu 1) mampu mengembangkan buku pedoman berbasis permainan tradisional untuk membentuk karakter kepemimpinan, 2) mengetahui mutu buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter kepemimpinan, dan 3) mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter kepemimpinan.

2. Metode Penelitian

Langkah-langkah pada *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE seperti pada gambar 1 diterapkan untuk mendukung proses penelitian (Branch, 2009). Data dikumpulkan dengan dua teknik. Teknik tes direalisasikan pada evaluasi diri di tahap *evaluate*. Teknik non tes

direalisasikan pada instrumen analisis kebutuhan di tahap *analyze*. *IBM Statistics 26 for Windows* membantu untuk menganalisis data penelitian. Tingkat kepercayaan yang dimiliki *IBM Statistics type 26* sebesar 95% melalui uji dua ekor (*2-tailed*).



Gambar 1. Langkah-langkah ADDIE

Mencari tahu gap atau kesenjangan adalah bagian dari tahap *analyze*. Penemuan gap berfokus pada model yang digunakan pendidik di sekolah pada saat proses pembelajaran. Tahap ini mencari tahu apakah model yang digunakan di sekolah saat pembelajaran sudah ideal atau belum, dicari tahu apa yang sebenarnya terjadi di lapangan. Permasalahan yang ditemukan dijadikan titik pijak untuk menggali lebih dalam solusi dari gap yang ada. Tahap ini menggunakan kuesioner analisis kebutuhan tertutup skala 1-4 dan kuesioner terbuka. Guru SD dari DIY, Bantul, Sleman, Gunung Kidul, Jawa Tengah, Bekasi, DKI Jakarta, dan NTT yang sudah memiliki sertifikat pendidik terlibat dalam tahap *analyze* untuk membantu mengisi kuesioner analisis kebutuhan.

Tahap *design* adalah kegiatan mendesain rancangan produk yang mampu menjadi jalan keluar dari gap atau kesenjangan yang ditemukan di tahap sebelumnya. Jalan keluar maupun solusi yang dipilih berupa pengembangan buku pedoman yang berbasis permainan tradisional nusantara. Buku disusun dengan sepuluh ciri khas atau indikator pembelajaran yang dianggap efektif. Lima permainan yang masih tergolong tradisional yaitu *Tejek-tejekan* dari Jambi, *Èpèk-èpèk* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Basasakolahan* dari Kalimantan Selatan, *Hadang* dari Sulawesi Tengah, dan *Gonde* dari Kalimantan Barat.

Tahap *develop* adalah kegiatan untuk mengembangkan rancangan produk yang sudah dibuat di tahap *design*. Setelah produk selesai disusun, maka perlu divalidasi kepada *expert judgement*. Buku yang dikembangkan perlu ditinjau sejauh mana kualitasnya, inilah yang menjadi tujuan validasi. Tahap *implement* adalah kegiatan melakukan uji coba produk secara terbatas yang dilaksanakan pada tanggal 24-28

April 2023. Terdapat beberapa langkah sistematis dalam memainkan beragam permainan yang dikembangkan. Objek penelitian terletak di Boro, Banjarasri, Kalibawang, Kulon Progo, Yogyakarta. Penelitian dilakukan selama lima hari bersama delapan anak berusia 7-9 tahun sebagai subjeknya dengan *gender* yang proporsional yaitu empat perempuan dan empat laki-laki. Kognitif yang dimiliki anak juga berbeda-beda.

Pada akhir langkah ADDIE, terdapat evaluasi di tahap *evaluate*. Buku perlu diukur, seberapa jauh perubahan karakter kepemimpinan yang terjadi. Tahap ini melibatkan penilaian formatif dan juga sumatif (*pretest-posttest*). Penilaian secara formatif dilakukan di akhir setiap permainan, kemudian dilanjutkan dengan refleksi individu. Sebelum dan setelah seluruh kegiatan dijalankan, anak perlu melakukan evaluasi melalui penilaian secara sumatif. Evaluasi yang dikerjakan sebelum kegiatan dinamakan *pretest* sedangkan yang sesudah diberi nama *posttest*. Soal-soal penilaian di tahap *evaluate* disusun berdasarkan sepuluh indikator kepemimpinan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pada tahap *analyze* dari sepuluh guru SD yang sudah sertifikasi mengungkapkan bahwa adanya gap atau kesenjangan di sekolah yang ditempati. Hal tersebut terlihat dari hasil secara kuantitatif yang terdapat pada kuesioner jenis tertutup (skala Likert 1-4) dan secara kualitatif kuesioner jenis terbuka. Kedua kuesioner memiliki responden yang sama, tidak ada pembeda, jadi satu guru merespon kuesioner tertutup dan terbuka. Skala Likert rentang 1-4 memberikan keterangan 4) sangat sering, 3) sering, 2) kadang-kadang, dan 1) jarang.

Tabel 1. Resume hasil analisis kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2,20
2	Kaya stimulasi	1,90
3	Menyenangkan	2,10
4	Operasional-konkret	2,00
5	Berpikir kritis	1,60
6	Kreativitas	1,50
7	Komunikasi	1,60
8	Kolaborasi	1,70
9	Multikultural	1,40
10	Permainan tradisional	1,30
11	Inisiatif kelompok	1,50
12	Berperan penting mengatasi masalah	1,80
13	Senang mewakili kelompok	1,60
14	Senang merencanakan kegiatan	1,50
15	Menjadi pengaruh orang lain	1,60
Rerata		1,68

Pemerolehan skor pada tabel 1 mengikuti pedoman secara kuantitatif dan apabila diubah secara kualitatif maka hasilnya sebagai berikut (Widoyoko, 2014).

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	Kurang baik
1,00 – 1,75	Sangat kurang baik

Hasil analisis kebutuhan ditunjukkan pada Tabel 1 yaitu sebesar 1,68 maka jika dikonversi dari data kuantitatif ke kualitatif maka termasuk dalam kategori “Sangat kurang baik” seperti terlihat pada table 2. Kuesioner tertutup dari analisis kebutuhan memperlihatkan betapa kuatnya gap atau kesenjangan yang benar-benar terjadi di pembelajaran. Data analisis kebutuhan kuesioner jenis tertutup diyakinkan melalui data yang diperoleh dari kuesioner terbuka.

Fokus di tahap *design* adalah merancang solusi berupa produk buku pedoman permainan tradisional. Bagian awal buku berupa *cover* dengan judul buku yang menarik, ilustrasi permainan tradisional, kata pengantar, dan daftar isi. Isi buku terdiri dari bagian pertama dan kedua. Bagian pertama terdiri dari kumpulan serta pendekatan pembelajaran secara efektif (*Brain Based Learning*, konstruktivisme dari ahli Piaget dan Vygotsky, kompetensi abad 21, dan teori mengenai karakter kepemimpinan). Bagian kedua dituliskan pengembangan permainan tradisional yang dipaparkan dalam setiap bab. Setiap permainan menjelaskan pengantar yang berisi asal-usul atau filosofi, langkah-langkah, serta lagu dari daerah asal permainan dan modifikasinya sehingga menimbulkan kelestarian budaya. Pada akhir buku dipaparkan daftar referensi dilanjut dengan lampiran yang berisi soal evaluasi dan sistem penskoran, glosarium, indeks, tentang penulis, pada *cover* belakang terdapat rangkuman dari buku pedoman seperti pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Buku pendidikan karakter

Tahap *develop* adalah kegiatan mengembangkan produk kemudian perlu divalidasi oleh *expert judgement* terdiri dari dosen bahasa, dosen seni, dosen media, praktisi berbasis seni, serta beberapa guru yang sudah mempunyai sertifikat pendidik. Produk divalidasi melalui validitas permukaan I dan II serta validitas isi I dan II. Validitas permukaan berfokus pada bagian kriteria dan karakteristik

buku pedoman. Validitas isi berfokus pada model pembelajaran efektif dan soal evaluasi bagi siswa.

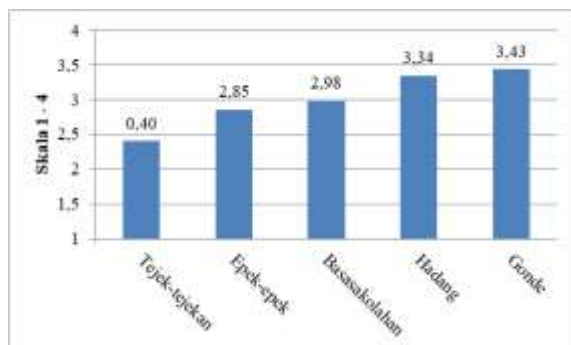
Tabel 3. Resume hasil validasi

Validasi	Skor	Kategori	Rekomendasi
Validitas Perumukan I untuk Kriteria Buku Pedoman	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Validitas Perumukan II untuk Karakteristik Buku Pedoman	3,79	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Validitas Isi I untuk Model Pembelajaran yang Efektif	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Validitas Isi II untuk Evaluasi Sumatif dengan Penilaian Diri	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Resume pada tabel 3 di atas memperlihatkan kualitas buku pedoman terkategori “Sangat baik” dengan rerata skor keseluruhan 3,82 sehingga direkomendasikan untuk “Tidak perlu revisi”. Pada hasil validitas permukaan I dan II menjelaskan bahwa produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria dan karakteristik buku pedoman. Hasil validitas isi I dan II juga menunjukkan bahwa produk ini sudah memenuhi indikator dari pembelajaran efektif dan karakter kepemimpinan.

Tahap berikutnya adalah *implement* di mana buku pedoman diujicobakan dengan jumlah subjek yang terbatas yaitu delapan anak. Pada saat ujicoba anak memperlihatkan semangat antusiasnya. Misalnya ketika anak sedang diberi petunjuk oleh fasilitator, mereka memperhatikan dengan penuh keseriusan dan saat bermain pun anak-anak penasaran dengan terus bertanya tentang asal-usul permainan yang dilakukan. Lima permainan tradisional yang diimplementasikan dirasa berperan positif. Orang tua mengungkapkan bahwa di rumah anak sedikit demi sedikit lekas mengubah kebiasaan buruknya menjadi kegiatan positif. Selain itu, orang tua dan anak merasa puas karena merasa mendapat pengalaman baru dengan melakukan permainan tradisional serta berdampak positif di kehidupan sehari-hari.

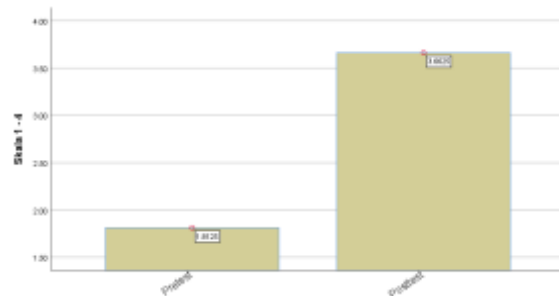
Tahap terakhir adalah *evaluate* yang digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh dari produk penelitian. Mengerjakan evaluasi formatif dan sumatif adalah kegiatan dari tahap *evaluate*.



Gambar 3. Grafik Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif seperti pada gambar 3 memperoleh hasil sebagai berikut. 1) Permainan *Tejek-tejekan* dari Jambi memperoleh rerata 2,40. 2) Permainan *Epèk-èpèk* dari Daerah Istimewa Yogyakarta memperoleh rerata 2,85. 3) Permainan *Basasakolahan* dari Kalimantan Selatan memperoleh rerata 2,98. 4) Permainan *Hadang* dari Sulawesi Tengah memperoleh rerata 3,34. 5) *Gonde* dari Kalimantan Barat memiliki rerata 3,43. Rerata keseluruhan hasil evaluasi *formatif* adalah 3,00 dan mengalami peningkatan skor.

Sebelum melakukan seluruh rangkaian kegiatan, anak diajak untuk mengerjakan evaluasi sumatif berupa *pretest*, kemudian setelah seluruh rangkaian kegiatan implementasi dilakukan anak diajak mengerjakan evaluasi sumatif berupa *posttest* yang sudah disesuaikan dengan indikator karakter kepemimpinan. Evaluasi sumatif berupa *pretest-posttest* menunjukkan peningkatan seperti gambar berikut.



Gambar 4. Peningkatan rerata skor *pretest-posttest*

Terlihat jelas grafik pada Gambar 4 bahwa rerata skor dari *pretest-posttest* memiliki perbedaan signifikan. Skor *pretest* adalah 1,82 sedangkan skor *posttest* adalah 3,66 (skala 1-4). Peningkatan tersebut memiliki persentase sebesar 101,09%. Langkah selanjutnya yaitu penghitungan uji statistik melalui *IBM SPSS Statistics version 26*. Tahap awal yaitu menghitung uji asumsi normalitas distribusi data melalui analisis *Shapiro-Wilk test* (Field, 2009: 145, 147, 546). Hasil rerata *pretest* $W(8) = 0,958$ dengan $p = 0,792$ ($p > 0,05$), sedangkan rerata *posttest* $W(8) = 0,969$ dengan $p = 0,893$ ($p < 0,05$). Didapatkan kesimpulan dari uji analisis *Shapiro-Wilk test* yaitu dua data yang dihitung terkategori distribusi normal.

Kemudian langkah yang ditempuh yaitu menganalisis statistik parametrik melalui *paired samples t test*. Digunakan sebuah model yang dinamakan *pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design* untuk mengecek signifikansi dari segi pengaruh setelah

diterapkannya sebuah buku pedoman berbasis permainan yang masih bersifat tradisional terhadap karakter kepemimpinan. Alasan model tersebut digunakan karena penelitian tipe ADDIE ini menitikberatkan pada satu kelompok. Evaluasi *pretest-posttest* menjadi titik tumpu dalam penelitian dengan satu kelompok ini (Cohen et al., 2007: 282). Teknik analisis berupa *paired samples t test* menghasilkan skor rerata *posttest* ($M = 3,6625, SE = 0,06529$) lebih tinggi dari rerata *pretest* ($M = 1,8125, SE = 0,04407$). Keduanya terdapat perbedaan sehingga disebut signifikan yang ditunjukkan dengan $t(8) = 26,163, p = 0,000 (p < 0,05)$. Kesimpulannya yaitu bahwa H_{null} ditolak, atau dengan kata lain implementasi buku pedoman memberi pengaruh dalam pembentukan karakter kepemimpinan.

Tahap selanjutnya adalah menghitung uji besar pengaruh (*effect size*) melalui koefisien korelasi *Pearson* (r). Penelitian ini terbukti memiliki distribusi data secara normal dan sudah melalui uji statistik parametrik, maka model koefisien korelasi *Pearson* (r) tepat digunakan dalam hal ini. Berikut pada tabel 4 kriteria yang menjadi pedoman besar pengaruh (*effect size*) (Field, 2009: 57).

Tabel 4. Kriteria besar pengaruh (*effect size*)

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

Output dari koefisien korelasi *Pearson* (r) adalah 0,785 atau sepadan dengan 61,70% sehingga dikategorikan “Efek besar”. Produk berupa buku pedoman yang telah diterapkan memberikan pengaruh sebesar 61,70% untuk menumbuhkan serta membentuk karakter kepemimpinan.

Kemudian perhitungan berikutnya untuk mengetahui gambaran seberapa besar keefektifan dari implementasi buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan. Pengecekan ini dapat melalui analisis *N-gain score* yang memiliki tingkat kepercayaan 95%. Pemerolehan *N-gain score* pada penelitian ini adalah 84,61% dan termasuk kriteria “Tinggi”.

Penelitian pengembangan ini mengandung ciri dari pembelajaran efektif yang meliputi sepuluh indikator dari teori *Brain Based Learning* (BBL), kompetensi abad 21, teori konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, dan karakter kepemimpinan. Analisis dari pandangan semantik. Buku pedoman berbasis permainan yang tergolong masih tradisional ini memuat variasi permainan dari beberapa daerah yang tersebar di nusantara, maka disebut dengan kaya variasi (Prastiwi & Nugrahanta, 2023). Selain itu, pada

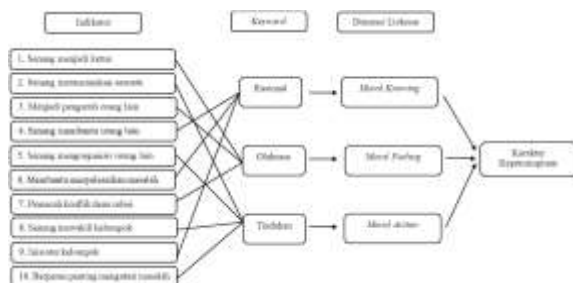
saat mengimplementasikan seluruh permainan anak terlatih untuk berbicara, mendengarkan, melihat, dan melakukan. Hal tersebut melatih anak untuk memperkaya stimulasi masing-masing. Permainan tradisional yang dikembangkan jarang dimainkan anak, bahkan ada yang belum mengenal sehingga kegiatan permainan nampak menyenangkan (Matulesy & Muhid, 2022). Buku pedoman berbasis permainan tradisional disebut operasional-konkret karena peralatan sederhana yang ditemukan di sekitar tempat tinggal anak. Misalnya pengalaman ketika bola kasti pada permainan *Gonde* pecah, anak menggunakan gumpalan kertas dicampur daun kemudian disatukan dengan perekat. Pengalaman membuat media tersebut membantu anak agar kelak mampu berpikir logis pada objek nyata yang ada, karena sejatinya anak memerlukan bantuan berupa objek nyata agar permasalahan di sekitar dapat diselesaikan dengan logika berpikir yang sistematis (Oktavimadiana & Nugrahanta, 2022).

Indikator berpikir kritis terealisasi dalam tahap *evaluate*, di saat proses pengerjaan evaluasi formatif maupun sumatif (*pretest-posttest*) sedangkan kreativitas terlihat pada saat anak menyusun strategi secara berkelompok untuk memenangkan permainan *Hadang* dan *Gonde*. Indikator komunikasi diperlihatkan anak sepanjang proses implementasi, misalnya di saat bernyanyi daerah bersama, diskusi bersama teman, mendengarkan fasilitator, sampai dengan bertanya hal yang belum dimengerti kepada fasilitator.

Kolaborasi anak nampak jelas saat bermain *Basakolahan* dan *Hadang*. Kedua permainan tersebut bersifat kelompok, maka anak secara tidak langsung harus memiliki komitmen dengan teman kelompok supaya menjadi pemenang, inilah yang dinamakan kolaborasi dengan bentuk interaksi kerja sama untuk mencapai satu tujuan. Indikator multikultural tercermin pada dari asal-muasal permainan yang dikembangkan yaitu dari Jambi, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kalimantan Selatan, Sulawesi Tengah, dan Kalimantan Barat. Indikator multikultural diperkuat juga dengan adanya nyanyian lagu daerah asal serta modifikasinya.

Indikator pembelajaran efektif yang terakhir adalah karakter kepemimpinan, yang artinya buku pedoman ini memuat evaluasi bentuk formatif dan sumatif (*pretest-posttest*) yang didasarkan pada indikator karakter kepemimpinan menurut Peterson & Seligman (2004). Anak memperlihatkan karakter kepemimpinannya pada saat implementasi. Anak percaya diri dengan berebut mencalonkan

dirinya menjadi ketua kelompok permainan *Basasakolahan* dan *Gonde*, terlihat sekali pada saat permainan *Gonde* sang ketua kelompok dapat mengayomi anggotanya, ketika bermain *Epek-epek* anak dengan senang hati mau mewakili dan menjadi inisiator kelompok besar, serta sering sekali anak berpendapat dan membantu memberikan masukan terhadap teman-temannya maupun fasilitator. Selain itu, pada saat ada teman yang kesulitan mencari media *kuju* pada permainan *Tejek-tejekan* ternyata anak tergerak hatinya untuk mau membantu mencari, mau mengajak teman lain untuk berbuat baik agar tidak mengejek yang kalah, bekerja sama untuk mewujudkan komitmen menang demi kelompok, dan mampu mengatasi masalah pertengkaran sederhana yang terjadi saat implementasi.



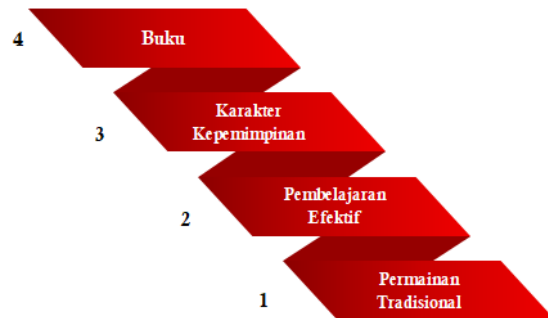
Gambar 5. Hasil analisis semantik

Analisis dengan cara semantik merupakan sebuah metode dalam mengelompokkan kata yang dipilih kesetaraan maknanya dan mendapat suatu keterkaitan tertentu (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Proses analisis semantik penelitian ini berfokus pada indikator karakter kepemimpinan. Gambar 5 menunjukkan bahwa seluruh indikator kepemimpinan berorientasi dalam proses perkembangan anak yang meliputi *moral knowing* (ranah cipta), *moral feeling* (ranah rasa), dan *moral action* (ranah karsa) (Simamora & Nugrahanta, 2021).

Penelitian ini berkesinambungan dengan riset yang dikembangkan oleh beberapa peneliti. Literasi melalui pendekatan secara Montessori memberi pengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu (Nugrahanta et al., 2022). Pergaulan pada teman yang berusia sama memberikan pengaruh terhadap karakter cinta damai anak usia SD (Santoso et al., 2023). Permainan tradisional memberikan peningkatan kemampuan numerik anak (Kuryanto et al., 2023). Motivasi belajar pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional (Kurniawan et al., 2023). Meskipun sudah banyak riset yang mengangkat tentang karakter dan permainan tradisional, namun belum ditemukan riset menerapkan permainan-permainan dengan corak tradisional dari daerah

nusantara guna menanamkan karakter kepemimpinan bagi anak berusia 7-9 tahun.

Kebaruan dari penelitian kali ini adalah berpikir secara dialektik yang merupakan proses Istilah lain dari berpikir dialektik adalah mampu untuk lebih mengartikan ide melalui proses spiral dari ide sebelumnya menuju ide baru yang memiliki *high level* setelah didialogkan bersama ide lainnya secara berulang. (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Tesis adalah sebutan untuk ide awal. Antitesis adalah ide lain yang mungkin bertolak belakang. Ide baru dilahirkan karena adanya benturan dari kedua ide, yakni sintesis. Ide baru ini akan menjadi tesis baru kemudian dibenturkan lagi dengan antitesis baru supaya memperoleh sintesis yang terbaru. Rangkaian proses tersebut dilakukan secara berulang hingga menghasilkan sintesis terbaru dengan level lebih tinggi sebagai hasilnya. Proses menghasilkan gagasan baru yang memiliki level semakin tinggi akan mengarah menuju idea yang disebut sebagai pengetahuan tertinggi melalui proses purifikasi (*katharsis*) terus-menerus inilah yang disebut sebagai proses berpikir dialektik (Cooper & Hutchinson, 1997: 158).



Gambar 6. Bagan proses berpikir dialektik

Proses berpikir dialektik dituangkan dalam langkah-langkah yang benar-benar nyata seperti pada gambar 6. 1) pemilihan lima permainan berbasis tradisional nusantara yang cocok dengan karakteristik subjek serta bebas dari parsialitas (gender, kekerasan, dan SARA). 2) permainan yang dipilih perlu didasarkan pada 10 indikator pembelajaran efektif sehingga mampu menciptakan sebuah modifikasi dari permainan yang ada, yakni dinamakan sintesis. 3) modifikasi dari kelima permainan tersebut diintegrasikan dengan 10 indikator kepemimpinan. 4) ketiga upaya tersebut memperoleh sintesis baru yang dinamakan buku pedoman permainan berbasis tradisional nusantara.

4. Simpulan dan Saran

Penelitian untuk membentuk karakter kepemimpinan ini membuahkan hasil baik.

Kualitas buku pedoman dinyatakan “Sangat baik”, hal ini diambil berdasarkan pemerolehan validasi. Rerata yang didapat dari validasi yaitu 3,82 (skala 1-4) dan direkomendasikan untuk “Tidak perlu revisi”. Implementasi buku pedoman permainan tradisional memberikan pengaruh bahwa karakter kepemimpinan meningkat karena rerata skor *pretest* memperoleh 1,82 sedangkan skor *posttest* memperoleh 3,66 (skala 1-4) dengan persentase sebesar 101,09%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji statistik melalui *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dengan taraf kepercayaan 95% dan uji dua ekor (*2-tailed*). Pertama, uji analisis *Shapiro-Wilk test* dari *pretest-posttest* memiliki data distribusi normal. Kedua, penghitungan uji signifikansi melalui *paired samples t test* memperoleh skor rerata *posttest* ($M = 3,6625$, $SE = 0,06529$) lebih unggul dari rerata *pretest* ($M = 1,8125$, $SE = 0,04407$). Perbedaan tersebut signifikan ditunjukkan dengan adanya nilai $t(8) = 26,163$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti H_{null} ditolak maka dapat diartikan implementasi buku pedoman berpengaruh terhadap karakter kepemimpinan. Ketiga, hasil dari koefisien korelasi *Pearson (r)* adalah 0,785 atau sepadan dengan 61,70% dan terkategori “Efek besar”. Keempat, hasil analisis *N-gain score* adalah 84,61% termasuk dalam kriteria “Tinggi”.

Daftar Pustaka

- 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. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6016>
- Ayusari, E., Tamarli, T., & Hasanah, H. (2019). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa Menghadapi Abad Milenial. *Kandidat: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 126-137.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education* (6th ed.). Routledge.
- Cooper, J., & Hutchinson, D. S. (1997). *Plato: Complete works*. Hackett Publishing Company.
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). *The Dialectical Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method*. *Advances in Social Work*, 12(2), 301-317.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Field, (2009). *Discovering Statistics Using Spssi* (3th Ed.). Sage.
- Fitri, S. N., & Waluyo, E. (2020). Implementation of Ksatria Story Book in Embedding Leadership Character Values in Children 5-6 Years Old. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 9(1), 7-12. <https://doi.org/10.15294/belia.v9i1.28381>
- Hadi, T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Sikap Hormat Anak. *Jurnal Education and development*, 9(4), 226-234. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3108>
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak*. Jakarta: PT Indeks.
- Kurniawan, A. R., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 11(2). <https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954>
- Kuryanto, M. S., Andriyani, A. C., & Ulya, H. (2023). Permainan Tradisional Pasaran dalam Meningkatkan Kemampuan Numerik Peserta Didik. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4561-4565. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2319>
- Matulesy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165-178. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Suparmo, P. M., Sekarningrum, H. R. V., Swandewi, N. K., & Prasanti, F. T. V. (2022). Pengaruh Program Literasi Berbasis Pendekatan Montessori terhadap Karakter Integritas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 169-180.

- Oktavimadiana, S., & Nugrahanta, G. A. (2022). Membina Karakter Leadership Anak Usia 7-9 Tahun Dengan Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 185-201.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-Nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342-5351.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification* (Vol. 1). Oxford University Press.
- Prastiwi, K. I. D., & Nugrahanta, G. A. (2023). Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Optimis Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 179-188. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.497>
- Pratiwi, D. (2023). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. *Proceedings Series of Educational Studies*, 178-184. <https://doi.org/10.17977/um083.8141>
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional Untuk Hati Nurani Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518-4531. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Putri, L. O., Annisa, R. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Oray-orayan terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Journal on Education*, 5(3), 6101-6106.
- Putri, S. I., & Warka, M. (2023). Tawuran Lintas Pelajar Ditinjau dari Kriminologi. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 2240-2266. <https://doi.org/10.53363/bureau.v3i2.319>
- Salu, V. S. (2022). Membangun Pendidikan Karakter Kepemimpinan Anak Sejak Dini. Santoso, G., Salsabilla, E., Faznur, L. S., & Asbari, M. (2023). Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya terhadap Karakter Cinta Damai Anak. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 107-113. <https://doi.org/10.9000/jupetra.v2i1.129>
- Shofan, M. (2020). Paradigma Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Living Values Education. *Tazkiyah*, 2(1), 141-163.
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Karakter Toleransi Anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635-648. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1410>
- Solissa, E. M., Mustoip, S., Marlina, M., Cahyati, S. S., & Asdiana, A. (2023). Components of Contextual Teaching and Learning as The Basis for Developing a Character Education Model. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 8(1), 38-46. <https://doi.org/10.26618/jed.v8i1.9758>
- Sukarismanti, S., & Samsudin, S. (2021). Integrasi Kearifan Lokal dalam Bahan Ajar Antropolinguistik sebagai Upaya Penguatan Pemahaman dan Karakter Mahasiswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3339-3349. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1253>
- Wibowo, A. S. (2017). *Paideia: Filsafat pendidikan-politik Platon*. Kanisius.
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking the Potential of Technology*. Geneva: World Economic Forum.
- Yampap, U., & Hasyda, S. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 437-443. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.853>