



Pemberdayaan Karakter Berwawasan Luas melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar

Maria Vania Hernitya^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

Universitas Sanata Dharma, Indonesia^{1,2}

e-mail : mariavaniahernitya@gmail.com¹, gregoriusari@gmail.com²

Abstrak

Pentingnya pendidikan karakter pada anak menjadi fokus utama karena kekhawatiran akan krisis karakter yang semakin meluas. Dalam upaya mengatasi hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan panduan permainan tradisional yang dapat membantu dalam pembentukan karakter yang berwawasan luas pada anak usia 7-9 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Sepuluh guru bersertifikasi terlibat dalam analisis kebutuhan, sepuluh validator terlibat dalam pengisian uji validasi permukaan dan validasi isi, dan delapan anak terlibat dalam uji coba produk secara terbatas di SD Kanisius Ngapak 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan buku mengikuti langkah-langkah ADDIE, dengan kualitas buku permainan tradisional dinilai sangat baik berdasarkan skor rata-rata validitas permukaan sebesar 3,84 dan validasi isi sebesar 3,87. Hasil uji signifikansi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam karakter berwawasan luas anak setelah menggunakan buku tersebut, dengan *mean posttest* ($M = 3,5375$, $SE = 0,06529$) secara signifikan lebih tinggi daripada *mean pretest* ($M = 2,2125$, $SE = 0,05489$). Uji efektivitas juga menunjukkan bahwa buku tersebut sangat efektif dalam meningkatkan karakter berwawasan luas anak usia 7-9 tahun, dengan skor *N-Gain* sebesar 74,42%. Hasil yang ditunjukkan tersebut memperlihatkan bahwa buku pedoman permainan tradisional sangat efektif, apabila digunakan dalam menumbuhkan karakter berwawasan luas anak usia 7-9 tahun.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Buku Pedoman, Karakter Berwawasan Luas, Permainan Tradisional

Abstract

The importance of character education in children has become the main focus due to concerns about the increasingly widespread character crisis. To address this, this research aims to develop a guide for traditional games that can help in the formation of wisdom characters in children aged 7-9 years. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Ten certified teachers were involved in the needs analysis, ten validators validated the book based on expert considerations, and eight children were involved in limited product testing at SD Kanisius Ngapak 2. The research results show that the book development process follows the ADDIE steps, with the quality of traditional game books rated very good based on the average surface validity score of 3,84 and content validation of 3,87. The significance test results show a significant improvement in the broad-minded character of children after using the book, with the average posttest score ($M = 3,5375$, $SE = 0,06529$) significantly higher than the average pretest score ($M = 2,2125$, $SE = 0,05489$). The effectiveness test also shows that the book is very effective in improving the wisdom character of children aged 7-9 years, with an N-Gain score of 74,42%. The results show that traditional game manuals are very effective when used in developing wisdom characters in children aged 7-9 years.

Keywords: Character Education, Guideline Book, Wisdom Character, Traditional Games

Copyright (c) 2024 Maria Vania Hernitya, Gregorius Ari Nugrahanta

✉ Corresponding author :

Email : mariavaniahernitya@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6422>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter dikenal sebagai usaha terencana untuk memengaruhi karakter anak melalui pemahaman, perhatian, dan penerapan nilai-nilai etika (Sudrajat, 2011: 49). Hal ini membantu membentuk karakter yang positif pada anak dengan menggabungkan pengetahuan dan tindakan yang baik. Namun, saat ini, terdapat krisis karakter berwawasan luas pada anak dalam jenjang usia 7-9 tahun yang terkait dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Dalam konteks ini, pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk kepribadian yang baik berdasarkan nilai-nilai yang baik (Fadilah, 2021: 12). Aristoteles menjelaskan bahwa karakter yang baik adalah hasil dari tindakan nyata yang menghasilkan kebiasaan baik terhadap individu dan yang lainnya (Lickona, 2012: 81). Maka demikian, pendidikan karakter diperlukan untuk melahirkan generasi muda dengan moral yang baik di era modern (Putri, 2018: 38).

Pendidikan karakter berwawasan luas mengacu pada sistem yang mengembangkan nilai karakter dengan mencakup pemahaman atas beragam informasi serta kemampuan untuk bersikap baik terhadap diri sendiri dan sesama. Konsep berwawasan luas ini berarti sama dengan *wisdom* atau kebijaksanaan yang mendasarkan pada pengetahuan dan pemahaman (Peterson & Seligman, 2004). Indikator dari karakter berwawasan luas mencakup beberapa aspek, seperti memahami batasan diri, memadukan perasaan dan rasionalitas dalam pengambilan keputusan, memiliki kesadaran akan kelebihan dan kelemahan diri, memiliki pengetahuan diri, memiliki perspektif yang luas, mampu melihat inti dari permasalahan, memahami kebutuhan orang lain, kesadaran akan pola makna atau hubungan, keinginan untuk berkontribusi, mempertimbangkan kebutuhan orang lain (Peterson & Seligman, 2004: 182). Karakter ini juga ditandai dengan kemampuan untuk memberikan dan menerima saran, serta berperilaku konsisten sesuai dengan prinsip yang diyakini.

Dalam ruang lingkup pendidikan karakter berwawasan luas, terdapat tantangan yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media digital. Rendahnya literasi pada anak menjadi masalah serius yang perlu diperhatikan, seperti yang terungkap dalam hasil survei yang menempatkan Indonesia di posisi yang rendah dalam daftar negara dengan literasi yang baik. Kurangnya perhatian dari keluarga, sekolah, dan masyarakat dapat menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan media digital dan mengalami masalah literasi (Anisa et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan karakter berwawasan luas dapat membantu anak-anak menghindari dampak negatif dari perkembangan teknologi dengan membentuk sikap pengetahuan diri, rasionalitas, dan perspektif yang luas.

Dalam upaya memperkuat karakter yang memiliki pandangan yang luas, penting untuk mengimplementasikan pembelajaran yang efektif yang mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif individu (Supardi, 2013: 164). Anak-anak di bangku Sekolah Dasar (SD) telah sampai pada tahapan perkembangan kognitif yang dapat dipengaruhi melalui interaksi sosial dengan lingkungan dan pembelajaran yang berpusat pada cara kerja otak. Pembelajaran yang efektif juga menekankan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan komunikasi. Hal ini juga sejalan dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif yaitu berpikir kritis, menyenangkan, karakter berwawasan luas, komunikasi, operasional konkret, kreatif, multikultural, kolaborasi, beragam stimulasi, variasi. Pembelajaran efektif dalam mengembangkan karakter berwawasan luas pada anak usia (SD) melibatkan kolaborasi antara berbagai unsur (Supardi, 2013: 164), termasuk guru, siswa, kurikulum, dan lingkungan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong perilaku positif siswa, seperti interaksi sosial yang baik, saling bekerja sama, dan partisipasi aktif dalam diskusi. Mereka juga bertanggung jawab untuk menciptakan rangsangan yang memotivasi siswa untuk belajar dan mengimplementasikan metode serta strategi pembelajaran yang efektif.

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain dengan mengikuti aturan yang sudah disepakati bersama dan sering kali diturunkan dari generasi yang satu ke yang lainnya (Kurniawan, 2019: 9). Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya masyarakat yang berfungsi sebagai media komunikasi antar masyarakat. Mereka juga membawa nilai-nilai yang diturunkan dari satu generasi ke yang lainnya dengan tujuan

untuk menyenangkan anak-anak serta mengembangkan imajinasi mereka (Mulyana & Lengkana, 2019: 5). Permainan tradisional sendiri dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana menumbuhkan karakter berwawasan luas bagi anak dalam jenjang usia 7-9 tahun. Permainan ini merupakan bagian dari warisan budaya (Mulyani, 2016: 19) yang dapat memberikan kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak-anak (Mulyana & Lengkana, 2019: 5). Melalui buku pedoman permainan tradisional, guru atau fasilitator dapat mendukung pembelajaran yang efektif dengan memperhatikan indikator-indikator seperti variasi, stimulasi, dan keterlibatan multikultural. Ruang lingkup permainan tradisional meliputi beberapa manfaat bagi anak, seperti meningkatkan kreativitas, kecerdasan pemahaman, terapi ekspresi diri, kecerdasan emosional, logika, kinestetik, natural, spasial, musikal, dan spiritual (Mulyani, 2016: 49). Pengembangan permainan tradisional memerlukan tahapan tertentu, antara lain 1) menentukan informasi yang sesuai untuk dimasukkan ke dalam permainan, 2) Melaksanakan permainan dengan menyisipkan soal-soal, untuk meningkatkan keterlibatan anak dan permainan menjadi menyenangkan, 3) Memberikan skor pada jawaban yang benar, untuk mendorong anak berusaha menjawab dengan tepat, 4) Melakukan pengulangan soal untuk memastikan pemahaman anak, 5) Memberikan kesimpulan dari materi yang disampaikan melalui permainan. (Sugar & Sugar, 2002: 19).

Buku pedoman permainan tradisional adalah penyajian sumber informasi dalam bentuk buku untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif (Irmanella & Ardoni, 2013: 631). Buku ini didesain dengan maksud supaya para pengguna mempunyai gambaran dalam melakukan kegiatan (Novita, 2020: 35). Ruang lingkup buku pedoman meliputi *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, user friendly* (Dewayani, 2018: 9). Indikator pengembangan buku pedoman mencakup kriteria seperti keberagaman konten, penyajian yang menyenangkan, kemampuan komunikasi, aspek multikultural, pendekatan operasional-konkret, kolaborasi, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan pengembangan karakter berwawasan luas. Dengan demikian, buku pedoman permainan tradisional menjadi sarana penting dalam mendukung pembelajaran yang beragam dan mengembangkan karakter anak secara holistik.

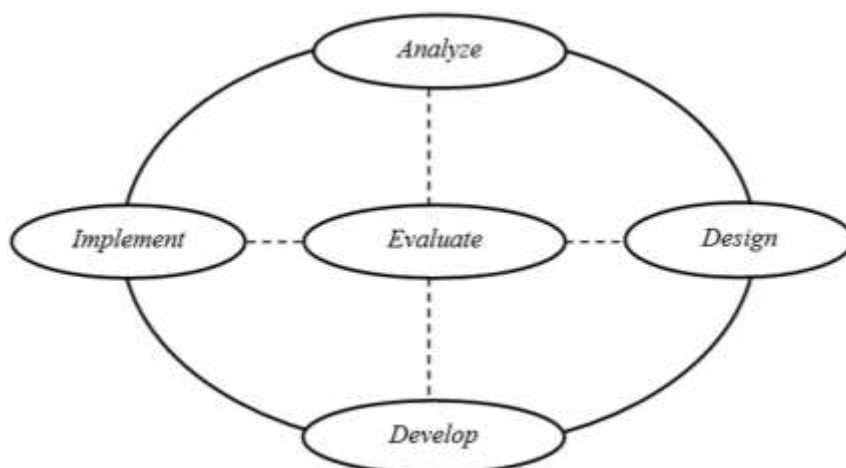
Penelitian terdahulu sendiri telah berhasil membuktikan perkembangan karakter-karakter yang positif untuk anak-anak dengan jenjang usia 6-12 tahun. Karakter positif yang dimaksud antara lain karakter adil (Amania et al., 2021), toleran (Nugrahani et al., 2021), kontrol diri (Murdaningrum & Nugrahanta, 2016), kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2021), keadilan (Yustisia & Nugrahanta, 2021), toleransi (Kirana & Nugrahanta, 2021), dan empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021). Dalam prosesnya, sejumlah penelitian terdahulu tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE, yang menghasilkan modul-modul berkualitas tinggi dan efektif dalam mengembangkan karakter tersebut. Sejumlah penelitian tersebut menemukan adanya dampak yang signifikan berdasarkan penggunaan modul permainan tradisional terhadap perkembangan karakter anak, termasuk meningkatnya ketajaman hati nurani, keterampilan sosial (Prantoro, 2015), kemampuan motorik kasar (Prasetia & Komaini, 2019), kemampuan gerak dasar (Kusumawati, 2017), kemampuan perseptual motorik (Kusmiati & Sumarno, 2018), serta karakter berwawasan luas dan kebijaksanaan (Retnasari & Hidayat, 2018). Dengan demikian, pengembangan dan penerapan buku pedoman permainan tradisional memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter pada anak-anak.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, sangat banyak yang menjelaskan karakter anak, namun pembahasan terkait pendidikan karakter berwawasan luas masih sangat sedikit. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan sebuah pedoman permainan tradisional yang disusun khusus sebagai penanaman nilai-nilai karakter berwawasan luas kepada anak yang usianya 7 hingga 9 tahun. Penelitian berfokus pada kebutuhan penting dari pengembangan karakter berwawasan luas pada anak di rentang usia tersebut. Selain itu, penelitian ini melibatkan partisipasi aktif dari delapan anak dalam jenjang usia 7-9 tahun. Kebaharuan penelitian ini termuat dalam pengembangan buku pedoman yang terdapat dalam proses berpikir dialektik. Proses ini digunakan untuk membentuk produk baru dengan tingkat yang lebih tinggi. Proses berpikir dialektik dijelaskan melalui empat langkah yang mencakup pemilihan lima permainan tradisional yang disesuaikan berdasarkan usia

anak, sepuluh indikator pembelajaran efektif, model yang menggunakan sepuluh indikator karakter berwawasan luas, serta menciptakan sintesis baru yaitu buku pendidikan karakter dengan permainan tradisional.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) (Branch, 2009). Model ADDIE merupakan paradigma dalam pengembangan produk yang melibatkan serangkaian langkah tersebut secara berurutan. Dalam konteks pembelajaran, penerapan model ADDIE membantu dalam memetakan hubungan antara indikator dalam lingkungan belajar dengan berbagai konteks pembelajaran yang berbeda. Untuk mengevaluasi efektivitas produk, penelitian akan menggunakan metode eksperimental dengan pendekatan pra-eksperimental, khususnya *the one group pretest-posttest design*. Pada pendekatan ini, evaluasi dilakukan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Jika hasil *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest*, maka perlakuan yang diberikan dianggap efektif. Metode ini akan diterapkan pada tahap uji coba terbatas untuk mengetahui seberapa efektif produk dalam meningkatkan pembelajaran.



Gambar 1. Design Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Kanisius Ngapak 2, dipilih karena memudahkan koordinasi dengan guru dan memiliki jumlah anak yang memadai untuk menjadi subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari delapan anak berusia 7-9 tahun yang akan dilibatkan pada uji coba terbatas. Objek penelitian mencakup buku pedoman permainan tradisional dan pengembangan karakter berwawasan luas. Buku pedoman ini memuat materi tentang permainan tradisional dengan sepuluh indikator, termasuk kegembiraan, konkret, komunikasi, kolaborasi, multikulturalisme, kreativitas, berpikir kritis, pengembangan karakter berwawasan luas, variasi, dan stimulasi. Sementara karakter berwawasan luas merujuk pada sebelas indikator seperti pengetahuan diri, rasionalitas, pola makna, perspektif luas, keinginan untuk berkontribusi, empati, pemahaman batasan, inti permasalahan, pengenalan diri, konsultasi, dan konsistensi perilaku sesuai prinsip yang diyakini. Dengan demikian, lokasi, subjek, dan objek penelitian telah dipilih secara detail untuk mendukung implementasi uji coba penelitian.

Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan Teknik tes dan non-tes. Pengumpulan data melalui tes dilakukan dengan pemberian soal pilihan ganda kepada anak dalam jenjang usia 7-9 tahun untuk mengukur perubahan perilaku terkait karakter berwawasan luas, serta menilai kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Kemudian, evaluasi dilakukan dengan tes pilihan ganda sebelum dan setelah pelaksanaan lima permainan tradisional secara formatif dan sumatif. Di sisi lain, teknik nontes dilakukan melalui penggunaan kuesioner kepada guru dan orang tua, yang terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka untuk mendapatkan data terkait kebutuhan pembelajaran dan perubahan karakter pada anak. Dalam analisis data, penelitian mengadopsi pendekatan sistematis sesuai dengan tipe pengembangan ADDIE. Pada tahap

analyze, gap dalam pembelajaran diidentifikasi melalui kuesioner secara tertutup dan terbuka, yang hasilnya diolah baik secara kuantitatif, maupun kualitatif. Tahap *design* melibatkan perancangan produk berdasarkan analisis data. Tahap *develop* mencakup analisis validitas produk, dengan hasilnya dikelompokkan ke dalam kualifikasi produk. Tahap *implement* melibatkan pengujian produk dengan delapan anak dalam jenjang usia 7-9 tahun. Sementara itu di tahapan *evaluate* dilakukan evaluasi data dilakukan baik secara formatif, maupun sumatif. Tujuannya untuk mengukur dampak penerapan dari permainan tradisional terhadap perkembangan karakter berwawasan luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap *analyze* bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan antara realitas dan ekspektasi dari model pembelajaran yang digunakan. Analisis kebutuhan dilakukan melalui pemberian kuesioner kepada sepuluh guru sertifikasi dari Jawa Tengah, Yogyakarta, Sleman, dan Kulon Progo. Hasil analisis menggunakan kuesioner menunjukkan bahwa masih terdapat perbedaan dalam penerapan model pembelajaran untuk membentuk karakter berwawasan luas pada anak-anak.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan dengan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Mean
1	Kaya variasi	2,20
2	Kaya stimulasi	2,10
3	Menyenangkan	2,20
4	Operasional konkret	2,10
5	Berpikir kritis	2,10
6	Kreativitas	2,10
7	Komunikasi	2,10
8	Kolaborasi	2,00
9	Multikultural	1,80
10	Permainan tradisional	1,70
11	Memahami kelebihan dan kelemahan diri	2,00
12	Mengambil keputusan dengan perasaan dan rasionalitas	1,70
13	Peka terhadap sesama	2,00
14	Bertindak konsisten	1,70
15	Memberi saran atau pendapat baik	2,20
<i>Mean</i>		1,98

Tabel 1 menunjukkan bahwa indikator 10 karakter berwawasan luas memperoleh skor terendah, yaitu 1,70, karena kurangnya optimalisasi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan memperkuat karakter berwawasan luas. Selain itu, indikator 9 multikultural juga mendapatkan skor rendah. Skor tertinggi tercatat pada indikator 1 variasi dalam pembelajaran, 3 menyenangkan, dan 15 memberikan saran atau pendapat yang baik, dengan skor 2,20. Skor ini menandakan bahwa para guru telah menerapkan variasi dan pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa tertarik. *Mean* keseluruhan indikator pembelajaran efektif masih tergolong dalam kategori kurang, dengan skor 1,98. Hasil analisis ini dapat dilihat melalui penilaian dalam bentuk data kualitatif dengan tabel konversi data berikut (Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif-Kualitatif

No	Rentang Skor (%)	Kualifikasi
1	3,26 – 4,00	Sangat Baik
2	2,51 – 3,25	Baik
3	1,76 – 2,50	Kurang Baik
4	1,00 – 1,75	Sangat Kurang Baik

Hasil analisis kebutuhan memperoleh *mean* sebesar 1,98. Hal ini menyebabkan analisis kebutuhan dikategorikan “kurang baik”. Keterbatasan sumber resmi dalam pengembangannya dan belum optimalnya praktik pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan karakter berwawasan luas dapat menjadi penyebab dari hasil tersebut. Temuan ini mencerminkan adanya kesenjangan antara ekspektasi dan realitas dari model pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk meminimalisir kesenjangan yang ada dengan cara mengembangkan produk berupa buku pedoman.

Hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan melalui kuesioner terbuka yang melibatkan sepuluh guru bersertifikasi dari Jawa Tengah, Yogyakarta, Sleman, dan Kulon Progo mengungkapkan bahwa pendidikan karakter berwawasan luas di sekolah masih belum diimplementasikan secara optimal. Kuesioner yang berisi 15 pertanyaan ini bertujuan untuk menggali informasi mendetail mengenai praktik dan metode yang telah digunakan, media dan metode pendidikan karakter yang efektif, kendala yang dihadapi, serta saran untuk pengembangan karakter berwawasan luas di masa depan. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan metode seperti diskusi, ceramah, eksperimen, bermain peran, dan bimbingan, namun mengalami kendala berupa kekurangan media yang memadai dan pengetahuan terbatas tentang pendidikan karakter berwawasan luas. Kesenjangan ini mengindikasikan perlunya buku pedoman yang dapat membantu mengimplementasikan pendidikan karakter berwawasan luas secara lebih efektif.

Pada tahap *design*, telah disusun kerangka atau *blueprint* untuk buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas melalui permainan tradisional yang ditujukan bagi anak berusia 7-9 tahun. Kerangka terdiri dari beberapa bagian utama. Bagian awal mencakup halaman sampul buku, kata pengantar, serta daftar isi. Sementara itu, bagian isi membahas teori yang sejalan dengan pembelajaran efektif, yaitu teori konstruktivisme, pembelajaran abad 21, pembelajaran berbasis otak, dan karakter berwawasan luas. Bagian isi juga menjelaskan tentang lima permainan tradisional dari beragam daerah di Indonesia, lengkap dengan lagu daerah asal permainan beserta modifikasi liriknya. Selain itu, langkah-langkah pelaksanaan setiap permainan diuraikan secara detail, termasuk kegiatan awal, inti, dan akhir. Bagian akhir buku meliputi daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, profil penulis, dan rangkuman di bagian sampul belakang.



Gambar 2. Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Pendidikan Karakter Berwawasan Luas Anak

Pada tahap *develop* dilakukan validasi produk untuk menjawab pertanyaan tentang kualitas dan validitas dari buku pedoman pendidikan karakter yang berfokus pada permainan tradisional bagi anak dalam jenjang usia 7-9 tahun dengan menerapkan metode *expert judgement*. Tujuan utama dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas buku pedoman berdasarkan kriteria, karakteristik, dan isi yang telah ditetapkan, serta mendapatkan penilaian dan masukan dari para ahli. Proses validasi terdiri dari dua tahap utama, yaitu validasi permukaan dan isi. Validasi permukaan dilakukan dengan tujuan menghimpun *feedback* terhadap kriteria

keterbacaan, kelengkapan dan karakteristik dari buku pedoman. Sementara itu, validasi isi bertujuan menilai apakah buku pedoman memenuhi sepuluh indikator pembelajaran yang efektif. Tahap ini melibatkan empat dosen dari ahli psikologi, bahasa, dan seni, lima guru bersertifikasi sebagai pendidik profesional, dan satu ahli budaya sebagai validator.

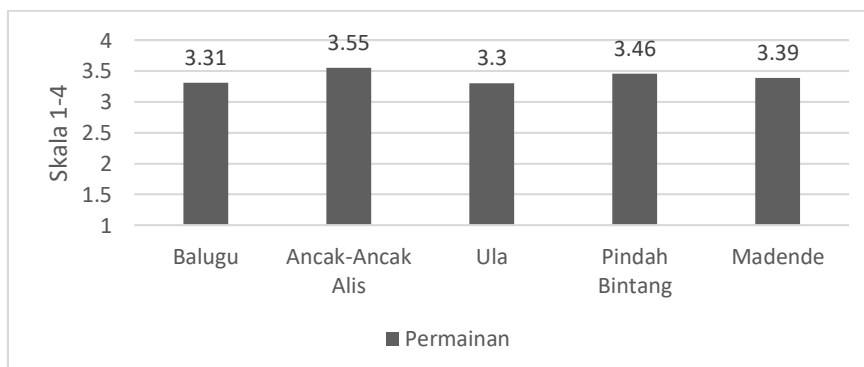
Tabel 3. Data Hasil Keseluruhan Validasi dengan *Expert Judgement*

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Keterbacaan dan kelengkapan	3.84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3.86	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3.87	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	<i>Mean</i>	3.85	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Hasil pengujian validasi secara menyeluruh, menunjukkan buku pedoman telah memenuhi standar keterbacaan dan karakteristik yang diinginkan. Selain itu, isi buku juga menunjukkan kesesuaian dengan indikator pembelajaran yang dianggap efektif. Dengan skor *mean* keseluruhan sebesar 3.85, buku panduan dinilai "Sangat baik" dan direkomendasikan untuk tidak direvisi.

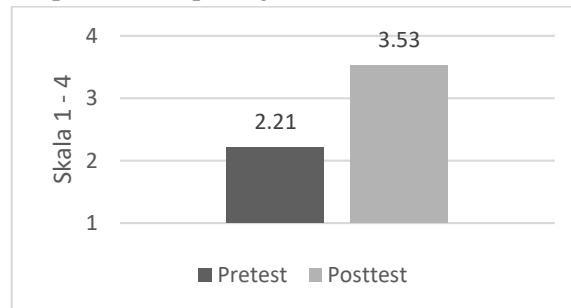
Setelah itu dilakukan tahap *implement* buku pedoman untuk anak yang usianya 7-9 tahun yang dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan melibatkan pengurusan izin, koordinasi dengan guru kelas, dan persiapan alat serta bahan untuk implementasi permainan tradisional. Peneliti juga menyusun soal dan refleksi sesuai indikator karakter berwawasan luas. Selama tahap pelaksanaan, buku pedoman diuji coba dengan delapan anak, dengan bantuan fasilitator, selama lima hari. Setiap hari melibatkan implementasi permainan tradisional yang berbeda, disertai dengan *pretest*, *posttest*, dan pengisian kuesioner. Kegiatan dilakukan sesuai tahapan sistematis, termasuk pembagian tugas, aksi, rekognisi, debriefing, dan kesimpulan. Evaluasi dilakukan setelah implementasi selesai, menunjukkan antusiasme anak dan ketaatan pada aturan, meskipun ada kendala seperti kesulitan membaca soal dan alokasi waktu yang tidak sesuai. Semua langkah tersebut dimaksudkan untuk memastikan bahwa buku panduan efektif dalam mengembangkan karakter yang luas berdasarkan permainan tradisional, serta untuk mengevaluasi seberapa efektifnya dalam situasi praktis.

Tahap *evaluate* dilakukan untuk mengevaluasi hasil penggunaan buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas melalui permainan tradisional bagi anak dalam jenjang usia 7-9 tahun. Tujuannya untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga, yaitu "Apakah penerapan buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter berwawasan luas anak usia 7-9 tahun?". Evaluasi ini melibatkan evaluasi formatif dan sumatif, setelah setiap permainan selesai selalu dilakukan evaluasi formatif. Soal evaluasi formatif berupa pilihan ganda dengan sepuluh butir soal yang disesuaikan dengan indikator karakter berwawasan luas, berdasarkan kajian dari Lickona. Berikut ini hasil evaluasi formatif dari setiap permainan.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Mean Setiap Permainan

Grafik tersebut menggambarkan perubahan *mean* skor yang diperoleh dari setiap permainan tradisional. Grafik menunjukkan bahwa permainan *Ancak-Ancak Alis* memiliki *mean* skor tertinggi, mencapai 3,55. Diikuti oleh permainan *Pindah Bintang* yang mendapatkan *mean* skor kedua tertinggi, yakni 3,46. Permainan *Madende* mencatatkan *mean* skor sebesar 3,39, sementara permainan *Balugu* memperoleh *mean* skor 3,31. Permainan *Ula* merupakan permainan dengan skor terendah, yakni 3,30. Secara keseluruhan, *mean* skor evaluasi formatif untuk kelima permainan tradisional adalah 3,40. Selanjutnya dilakukan analisis evaluasi sumatif pada saat sebelum dan setelah implementasi kelima permainan tradisional untuk memantau perkembangan karakter berwawasan luas. Evaluasi ini menggunakan soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator karakter tersebut. Berikut grafik yang memperlihatkan peningkatan skor dari hasil evaluasi *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4. Grafik Diagram Peningkatan skor Pretest dan Posttest

Setelah mendapatkan skor *mean pretest* mencapai 2,21 dan skor *mean posttest* mencapai 3,53, dilakukan perhitungan persentase peningkatan *mean pretest* dan *posttest*. Dari perhitungan ini didapati peningkatan sebesar 59,73%. Untuk mengetahui signifikansi peningkatan ini, dilakukan uji statistik menggunakan IBM SPSS. Selanjutnya, data yang diperoleh akan diuji untuk distribusi normalitasnya.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,896	0,269	Normal
	Posttest	0,913	0,378	Normal

Melalui pengujian normalitas distribusi data, didapati nilai *p* untuk *mean skor pretest* adalah 0,269 ($p > 0,05$). Sementara itu, skor *mean posttest* berada di angka 0,378 ($p > 0,05$). Dengan begitu, distribusi data pada kedua kelompok dinyatakan normal.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	25,185	0,000	Signifikan

Melalui pengujian signifikansi didapati hasil *mean posttest* ($M = 3,5375$, $SE = 0,06529$) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan *mean pretest* ($M = 2,2125$, $SE = 0,05489$). Ini diperkuat dengan nilai *t* (7) sebesar 25,185, dan nilai *p* yang sangat rendah, yaitu $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Melalui hasil ini, diperoleh hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini sekaligus mengindikasikan adanya dampak yang signifikan dari penggunaan buku pedoman berbasis permainan tradisional sebagai pengembangan karakter berwawasan luas anak.

Tabel 6. Kategori Besar Pengaruh

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

Data yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien korelasi (*r*) sebesar 0,99, yang menyatakan adanya "Efek besar". Hal tersebut menandakan adanya dampak yang signifikan dari implementasi buku pedoman bagi perkembangan karakter berwawasan luas, dengan persentase pengaruh

mencapai 98,91%. Dengan demikian, buku pedoman permainan tradisional berdampak secara signifikan untuk membentuk karakter berwawasan luas pada anak.

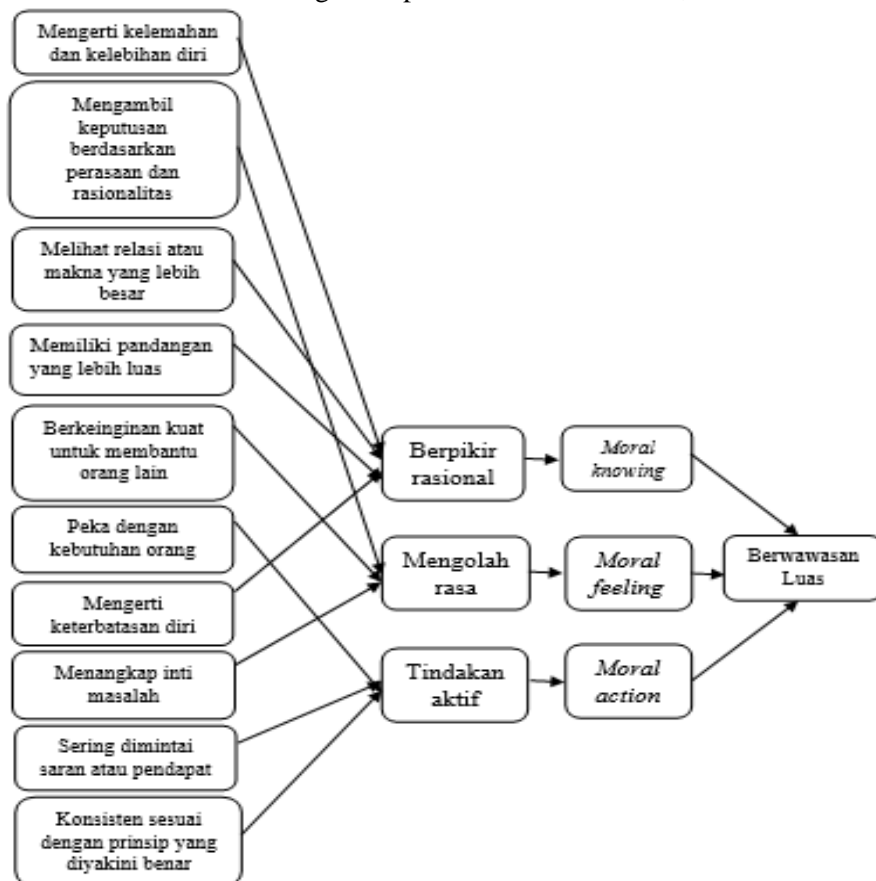
Tabel 7. Perhitungan Uji dari N-Gain Score

Tes	Mean	Rentang Skor	N-Gain score (%)	Kategori
Pretest	2,21	1-4	74,42%	Tinggi
Posttest	3,53			

Tabel 7 memperlihatkan perhitungan pengesanan *N-Gain score* mencapai 74,42%. Hal ini berarti nilai yang diperoleh berada pada dalam kategori "tinggi", sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh (Hake, 1999). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan buku pendidikan karakter memiliki tingkat efektivitas yang tinggi. Dengan demikian, buku pedoman mampu meningkatkan karakter pada anak-anak berhasil secara signifikan.

Pembahasan

Penemuan penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter berfokus pada tiga komponen utama: pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral (Sudrajat, 2011). Pengetahuan moral memuat identifikasi masalah, pemahaman nilai moral, dan kesadaran moral. Perasaan moral melibatkan pengambilan tindakan dan kepekaan moral, sementara tindakan moral mencakup kemampuan untuk melakukan tindakan yang baik berdasarkan pengetahuan dan perasaan (Lickona, 1991: 84-100). Ketiga komponen menjadi pusat perhatian dalam membentuk karakter anak, salah satunya kematangan moral yang dimiliki. Hal tersebut mengajarkan anak untuk mengidentifikasi dan membedakan antara perilaku mana yang benar dan salah. Pendidikan karakter lebih fokus dalam membentuk kebiasaan untuk melakukan perbuatan baik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semantik untuk menjelaskan suatu gagasan yang memiliki kaitannya dengan indikator karakter berwawasan luas dan ketiga komponen karakter Lickona,



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik Karakter

Berdasarkan analisis semantik, terlihat bahwa tiga aspek penting karakter, diantaranya pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral, sejalan dengan karakter berwawasan luas (Lickona, 2012). Kesepuluh indikator karakter berwawasan luas kemudian dikelompokkan ke dalam sub-variabel berpikir rasional, mengolah rasa, dan tindakan aktif. Hal ini bertujuan untuk saling mendukung dalam pengembangan keterampilan kepribadian yang positif, mengingat bahwa tindakan yang baik umumnya tidak mungkin dilakukan tanpa adanya pemikiran dan perasaan yang sesuai. Indikator yang masuk dalam sub-variabel berpikir rasional yaitu seperti mengerti kelemahan dan kelebihan diri, melihat relasi yang lebih besar, memiliki pandangan yang luas, dan mengerti keterbatasan diri. Indikator yang termasuk dalam kategori sub-variabel mengolah rasa yaitu mengambil keputusan berdasarkan perasaan dan rasionalitas, berkeinginan kuat untuk membantu orang lain, dan menangkap inti masalah. Sementara sub-variabel tindakan aktif mencakup indikator peka dengan kebutuhan orang, sering dimintai saran atau pendapat yang baik, serta selalu konsisten sesuai dengan prinsip yang diyakini benar.

Penelitian didasarkan pada karakteristik pembelajaran efektif, dengan menggunakan teori *Brain Based Learning* yang menekankan pada cara otak (Jensen, 2011: 50-51). Teori ini mengidentifikasi tiga indikator penting: kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan, yang dapat mengoptimalkan potensi otak saat belajar. Sedangkan, buku pedoman dirancang dengan memperhatikan sepuluh indikator pembelajaran efektif yakni kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter berwawasan luas (World Economic Forum, 2015). Kaya variasi dalam pembelajaran mencakup aktivitas yang melibatkan gerakan tubuh, modifikasi permainan tradisional, diskusi, dan evaluasi yang ditunjukkan pada saat pengembangan lima permainan tradisional yang beragam. Kaya stimulasi melibatkan keterampilan auditori, visual, dan kinestetik untuk membentuk jaringan baru yang ditunjukkan pada saat anak melibatkan indera penglihatan, pendengaran dan perasaan.

Sementara itu, indikator menyenangkan tercermin melalui respons, ekspresi, dan perasaan anak selama pembelajaran. Anak-anak terlihat sangat senang dan antusias dalam mengikuti permainan. Indikator operasional-konkret ditunjukkan ketika pelaksanaan permainan yang menggunakan benda nyata seperti alat dan bahan yang digunakan dalam permainan. Indikator berpikir kritis tampak ketika anak-anak mampu memecahkan masalah dan berpartisipasi dalam mengerjakan serta menjawab soal formatif setelah selesai melakukan masing-masing permainan, soal sumatif yang dilakukan di awal dan akhir implementasi, dan refleksi setelah melakukan masing-masing permainan. Sementara itu, indikator kreativitas terlihat ketika anak menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar refleksi tentang soal yang menggambarkan perasaan dan ide-ide kreatif dengan membuat ilustrasi gambar. Indikator komunikasi terlihat ketika anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik antara fasilitator atau guru dan teman-temannya dalam melakukan permainan. Lalu indikator kolaborasi ditunjukkan ketika anak-anak mampu saling berdiskusi dan kerja sama dalam menciptakan ide dan menyusun strategi ketika melakukan permainan tradisional supaya memenangkan permainan. Indikator multikultural dalam buku pedoman mencakup penjelasan lima permainan tradisional dengan kebudayaan dan keragaman daerah. Lalu indikator berwawasan luas ditunjukkan dalam buku pedoman yang membahas tentang perlunya menanamkan dan memperkuat karakter berwawasan luas pada anak sebagai generasi muda supaya memiliki moral yang baik (Putri, 2018).

Penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang kaitannya dengan upaya menanamkan karakter pada anak melalui buku pedoman permainan tradisional. Berdasarkan pada penelitian sebelumnya, ditunjukkan bahwa efektivitas permainan tradisional mampu membentuk karakter pada anak diantaranya karakter kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2022), karakter adil (Amania et al., 2021), karakter empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021), karakter toleransi dan toleran (Kirana & Nugrahanta, 2021; Nugraheni et al., 2021), karakter kontrol diri (Murdaningrum & Nugrahanta, 2016; Sekarningrum et al., 2021), karakter hati nurani (Wijayanti et al., 2021) dan karakter keadilan (Yustisia & Nugrahanta, 2021). Selain itu, permainan tradisional juga berpengaruh dengan perkembangan anak dalam

keterampilan motorik kasar (Prasetia & Komaini, 2019; Sulistyanyingtyas & Fauziah, 2019), keterampilan sosial (Prantoro, 2015), kemampuan gerak dasar (Kusumawati, 2017), kemampuan perseptual motorik (Kusmiati & Sumarno, 2018). Penelitian ini juga membahas mengenai karakter berwawasan luas dengan menggunakan pendekatan adiptif (Retnasari & Hidayat, 2018) yang mempengaruhi sikap anak yaitu *wisdom* (Intani & Indati, 2017) serta konteks pendidikan karakter (Hidayat et al., 2018) yang ditunjukkan melalui nilai-nilai kebijaksanaan.

Penelitian ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai metode atau pendekatan dalam pembentukan karakter. Pendidikan karakter berbasis permainan tradisional juga menjadi salah satu fokus dari penelitian ini. Hal ini ditujukan agar karakter berwawasan luas pada anak dapat bertumbuh. Selain itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas melalui permainan tradisional melalui model berpikir dialektik. Proses berpikir ini memfasilitasi penemuan gagasan baru dengan level tinggi melalui pertemuan antar gagasan dan mampu menciptakan pemahaman yang lebih mendalam (Cooper & Hutchinson, 1997: 158). Proses berpikir dialektik direncanakan dalam tahap-tahap sebagai berikut. Pertama, pemilihan lima permainan tradisional yang beragam dari berbagai daerah tanpa memandang gender dan disesuaikan berdasarkan usia anak. Kedua, pemilihan permainan didasarkan pada 10 indikator pembelajaran efektif. Tujuannya adalah agar anak dapat mempelajari permainan tradisional ini sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, model tersebut diuji menggunakan 10 indikator karakter berwawasan luas. Kemudian, melalui tahapan tersebut diciptakanlah sebuah sintesis baru dalam bentuk buku pedoman permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter berwawasan luas.



Gambar 6. Diagram Dialektik

Menurut diagram di atas, memperlihatkan bahwa model berpikir dialektik memiliki empat tahap diantaranya permainan tradisional, belajar efektif, karakter berwawasan luas, serta buku pedoman permainan tradisional. Tahap yang pertama, permainan tradisional mencakup tentang kelima permainan tradisional yang dikembangkan yaitu *Balugu*, *Ancak-ancak alis*, *Ula*, *Pindah bintang*, dan *Madende*. Kemudian belajar efektif memuat teori pembelajaran yang disesuaikan dengan sepuluh indikator yang mendukung. Tahap ketiga, karakter berwawasan luas membahas terkait pengertian dan sepuluh indikator yang digunakan. Ketiga tahap tersebut dirangkum menjadi satu ke dalam sebuah buku pedoman. Buku pedoman bertujuan untuk membentuk karakter berwawasan luas khususnya bagi anak yang berusia 7-9 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa buku panduan permainan tradisional yang bertujuan untuk membentuk karakter berwawasan luas dikembangkan menggunakan model pengembangan dengan langkah ADDIE dan disesuaikan dengan teori pembelajaran yang efektif. Hasil yang didapatkan dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa buku pedoman menjadi solusi dalam pembentukan karakter berwawasan luas pada anak. Kualitas buku panduan permainan tradisional dalam membentuk karakter berwawasan luas dievaluasi melalui validasi permukaan dan validasi isi. Secara menyeluruh, hasil yang diperoleh dari validasi memperlihatkan kualitas yang sangat baik dan direkomendasikan untuk tidak perlu revisi. Buku permainan tradisional terbukti berpengaruh signifikan pada karakter berwawasan luas anak berusia 7-9 tahun dan efektif diterapkan di lingkungan anak-anak karena berfokus pada permainan tradisional. Berdasarkan

hasil uji signifikansi pengaruh dengan *paired samples t-test*, memperoleh *mean* skor *posttest* secara signifikan lebih tinggi daripada *pretest*. Penerapan buku panduan permainan tradisional mempunyai dampak besar pada karakter berwawasan luas yang tergolong dalam kategori efek besar. Efektivitas buku pedoman juga terbukti dari perhitungan *N-Gain Score* yang dikategorikan efektivitas yang tinggi berdasarkan kriteria yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 01(01), 1–12.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 141–155.
- Branch, R. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. London: Springer.
- Cooper, J. M. & Hutchinson, D. S. (1997). *Plato: Complete works*.
- Dewayani, S. (2018). *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. [https://repositori.kemdikbud.go.id/10407/1/Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/10407/1/Panduan%20Pemilihan%20Buku%20Nonteks%20Pelajaran.pdf)
- Fadilah, M. P., Alim, W. S., Zmurdiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., & Elisanti, A. D. (2021). *Pendidikan Karakter*.
- 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>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. California: Indiana University.
- Hidayat, W., Ahmad, J. Bin, & Hamzah, M. I. Bin. (2018). Nilai Keutamaan Pengetahuan dan Kebijakan dalam Konteks Pendidikan Karakter Bangsa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 83–91. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i1.18103>
- Intani, Z. F., & Indati, A. (2017). Peranan Wisdom terhadap Subjective Well-Being pada Dewasa Awal. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 141–150. <https://doi.org/10.22146/gamajop.44105>
- Irmanella, S., & Ardoni. (2013). Pembuatan Buku Pedoman Perpustakaan sebagai Sarana Promosi di Perpustakaan Umum Gunung Bungsu. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 2(1), 630–639.
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak (Edisi Kedua)*. PT Indeks Permata Puri Media.
- Kirana, K. D. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Toleransi Anak Usia 6-8 Tahun. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 136–151. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.2886>
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media.
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *Tegar: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17–23. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11934>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142.
- Lickona, T. (1991). *Educating For Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New

- 1283 *Pemberdayaan Karakter Berwawasan Luas melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar - Maria Vania Hernitya, Gregorius Ari Nugrahanta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6422>
- York: Batam Books.
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Bumi Aksara.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2016). Peranan permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 32–47.
https://repository.usd.ac.id/41378/1/7593_05%2BPeranan%2Bpermainan%2Btradisional%2Bdalam%2Bmeningkatkan%2Bkontrol%2Bdiri%2Banak%2Busia%2B6-8%2Btahun%2B%28Murdaningrum%2Bdan%2BNugrahanta%29.pdf
- Novita, E. (2020). Pengembangan Buku Pedoman Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Dasar Sains Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(1), 34–41.
<https://doi.org/10.37251/jee.v1i1.38>
- 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. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.
- Prantoro, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(3), 1–11.
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci. *Jurnal Stamina*, 2(6), 65–78.
- Putri, D. P. (2018). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37–50. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Retnasari, L., & Hidayat, M. T. (2018). Pendidikan Multikultural dengan Pendekatan Aditif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 28(1), 16–21.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebaikan Hati pada Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 79–93.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1707>
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 8(2), 207–218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 1(1), 47–58.
<https://doi.org/10.57251/hij.v2i2.783>
- Sugar, S., & Sugar, K. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. San Fransisco: Jpsey Bass.
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–5455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>
- 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*,

- 1284 *Pemberdayaan Karakter Berwawasan Luas melalui Permainan Tradisional di Sekolah Dasar - Maria Vania Hernitya, Gregorius Ari Nugrahanta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6422>
- 5(2), 90–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking the Potential Of Technology*. Geneva: World Economic Forum.
- Yustisia, J. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Keadilan Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(5), 1–16. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/23119>
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/download/23119/11595>