

MENUMBUHKAN KARAKTER SENANG BELAJAR ANAK USIA 10-12 TAHUN DENGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL

Yrmina Damayanti¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma, Indonesia
Email: yrmina06@gmail.com, gregoriusari@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 02-September-2023

Disetujui: 28-November-2023

Kata Kunci:

Karakter Senang Belajar;
Permainan Tradisional; Buku
Pedoman

ABSTRAK

Abstrak: Pada saat ini, krisis terhadap karakter senang belajar masih banyak ditemukan. Rendahnya hasil belajar anak dapat diakibatkan karena minat dan motivasi belajar yang menurun. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun. Pengembangan buku permainan tradisional ini merupakan hasil dari penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Peneliti menyebarkan instrumen analisis kebutuhan berupa kuesioner terbuka dan tertutup yang telah dibagikan kepada sepuluh guru bersertifikasi dari daerah Jambi, Sleman, Klaten, Jawa Tengah, dan Lampung, serta melibatkan sepuluh validator sebagai *expert judgement* dan delapan anak untuk melakukan uji coba terbatas. Berdasarkan hasil evaluasi dari validator, buku pedoman yang dikembangkan dengan tahapan ADDIE, memperoleh skor dengan rerata 3,83. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas buku pedoman memiliki kriteria sangat baik sehingga tidak perlu ada revisi. Buku pedoman permainan tradisional ini memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar yang ditunjukkan dengan peningkatan rerata skor penilaian diri. Buku pedoman permainan tradisional ini menghasilkan tingkat *Effect size r* sebesar 0,96 atau setara dengan 93,5% dengan kategori efek besar dan memperoleh *N-Gain Score* 71,34% termasuk dalam efektivitas tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional ini dapat menumbuhkan karakter senang belajar pada anak usia 10-12 tahun.

Abstract: Currently, there were found many crises of character of children's love learning. The low learning outcomes of the children could be caused by decrease of interest and motivation to learn. This research conducted to develop a traditional game manual book to cultivate the character of children's love of learning aged 10-12 year old. The development of this traditional game manual book was the result of research using the R&D method with ADDIE model. The researcher distributed needs analysis instrument in the form of open and close questionnaires which were distributed to 10 certified teachers from Jambi, Sleman, Klaten, Central Java and Lampung, and involved 10 validators as expert-judgement and 8 children to do the limited trial. Based on the evaluation result from the validators, the manual book which was developed using ADDIE model obtained an average score 3.83. It showed that the quality of the manual book had very good criteria, so that it was no need any revision. This traditional game manual book had an influence to the character of children's love of learning which was indicated by an increase of the average score of their self-assessment. This traditional game manual book produced an effect size *r* of 0.96 or equivalent to 93.5% with a huge effect category and obtained an *N-Gain Score* of 71.34%, it showed very effective. Thus, the conclusion of the application of this traditional game manual book increased the character of children's love of learning aged 10-12 year old.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi suatu hal penting yang berguna untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan adanya pendidikan, seseorang akan banyak belajar tentang nilai ketuhanan, kemanusiaan, pengetahuan, norma, dan moral dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam mengembangkan suatu kepribadian yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat, pendidikan karakter menjadi salah satu usaha yang dapat digunakan (Yaumi, 2016). Pendidikan karakter adalah salah satu sistem yang berguna untuk menumbuhkan kebiasaan baik bagi warga sekolah terhadap lingkungan, diri sendiri, Tuhan Yang Maha Esa, orang lain, serta bangsa (Darmiyati Zuchdi, 2015). Pendidikan karakter perlu dikembangkan pada anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangannya (Burhanuddin, 2019). Pendidikan karakter senang belajar merupakan contoh dari pendidikan karakter yang harus diimplementasikan pada anak yang berada di sekolah dasar. Pada dasarnya, penelitian yang digunakan dalam mengembangkan karakter senang belajar anak usia dini masih sangat terbatas. Beberapa penelitian hanya berfokus dengan menerapkan model

pembelajaran seperti *Blended Learning*, *Project Based Learning* (PjBL), dan *Problem Based Learning* (PBL). Pada hal ini, masih banyak yang belum menerapkan model pembelajaran berbasis kebudayaan Indonesia.

Pendidikan nasional pada dasarnya berguna dalam menumbuhkan kemampuan, memperbaiki watak, serta menumbuhkan kecerdasan dalam kehidupan berbangsa. Adapun tujuan lain dari pendidikan yang bermartabat, yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik supaya dapat beriman kepada Tuhan YME, kreatif, memiliki akhlak mulia, memiliki tanggung jawab, mempunyai adab, dan mandiri. Pada kenyataannya, pelaksanaan pendidikan formal dalam sekolah masih terlihat belum berhasil. Maraknya fenomena tawuran antar pelajar, kebiasaan *bullying*, kebiasaan membolos, dan kebiasaan mencontek menjadi beberapa faktor yang dapat menyebabkan pendidikan formal tidak berhasil dalam mengembangkan pribadi yang berbudi luhur. Beberapa penyebab yang memicu adanya fenomena tawuran antar pelajar, yaitu kecerdasan emosional yang lemah dan pendidikan karakter yang masih belum efektif (Susanto, 2016). Akibat adanya pandemi covid-19 belum lama ini, membuat permasalahan dalam senang belajar menjadi semakin meningkat. Pandemi covid-19 menjadi salah satu penyakit yang harus memperoleh perhatian khusus dari berbagai pihak, baik itu dari sekolah, masyarakat maupun dari pemerintah. Dampak yang dapat dirasakan karena adanya pandemi covid-19 pada dunia pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara online. Hasil belajar anak dikatakan rendah salah satu penyebabnya adalah kurangnya keterlibatan secara aktif pada proses pembelajaran daring yang membuat semangat belajar dan minat anak menjadi menurun (Sembiring, 2013).

Pada masa saat ini, penguatan konsep pendidikan karakter sangat relevan dalam mengatasi berbagai krisis moral yang melanda Indonesia (Santosa, 2014). Beberapa contoh kasus yang berkaitan dengan moral seperti yang sudah disebutkan di atas, menjadi salah satu penyebab rendahnya karakter senang belajar pada peserta didik. Karakter senang belajar merupakan perubahan sikap seseorang karena merasa puas dan berhasil dalam mengerjakan sesuatu. Seseorang yang mempunyai karakter senang belajar akan dapat mengatasi suatu masalah yang sulit, senang dalam mencoba hal baru, dapat menyelesaikan tugas dengan baik, mengerjakan tugas dengan maksimal, dapat menguasai bidang tertentu, tertarik pada suatu bidang, dapat mengelola waktunya dengan baik, mengerjakan sesuatu dengan serius, dan dapat menyelesaikan tugas sulit (Peterson, C., & Seligman, 2004).

Pembelajaran efektif dapat digunakan untuk mengembangkan karakter senang belajar. Pembelajaran yang efektif merupakan proses belajar yang berguna untuk menanamkan integritas pada peserta didik dan adat istiadat sehingga dapat dilaksanakan berulang (Hayati et al., 2013). Otak tidak hanya belajar sesuai dengan tekanan pada jadwal sekolah yang terkesan tidak adaptif karena otak memiliki masanya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kinerja kerja pada otak. *Brain Based Learning* atau pembelajaran berbasis otak adalah suatu model pembelajaran yang menyesuaikan cara kerja otak secara alamiah dalam mengambil, memproses, dan memaparkan informasi yang diterima (Jensen, 2011). Pembelajaran dikatakan efektif jika di dalamnya terdapat syarat yang berjumlah tiga, yaitu kaya akan variasi, stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2011).

Tidak hanya pendekatan *Brain Based Learning* yang dapat diterapkan dalam proses belajar, tetapi pendekatan konstruktivisme juga menjadi suatu pendekatan yang dapat diimplementasikan saat proses pembelajaran. Konstruktivisme merupakan pendekatan yang dapat mewujudkan pemahaman individu tentang apa yang telah mereka ketahui, ide yang mereka punya, dan suatu kejadian yang saling berhubungan (Wardoyo, 2013). Teori perkembangan Piaget mengatakan bahwa anak yang berada pada usia 10-12 tahun berada dalam tahap perkembangan operasional konkret (Trianingsih, 2016). Pembelajaran dapat disebut sebagai pembelajaran efektif jika pada proses pembelajaran anak dapat melakukan sendiri segala kegiatan pembelajarannya memakai media konkret. Pada tahap operasional konkret, proses pembelajarannya akan terlihat efektif jika dilaksanakan dengan teman sebaya atau dengan mereka yang lebih mengerti pada keadaan.

Seiring dengan perkembangan zaman, menyebabkan keterampilan dalam teknologi serta ilmu pengetahuan alam pada abad 21 menjadi semakin kompleks. Oleh sebab itu, keterampilan pada peserta didik dalam berpikir rasional, berpikir dalam model, dan dapat mengembangkan keterampilan harus ditekankan pada pembelajaran yang efektif (World Economic Forum, 2015). Walaupun pembelajaran di Indonesia pada saat ini sudah dirancang agar mengikuti zaman, tetapi diharapkan agar tidak melupakan kebudayaannya. Pendidikan karakter menjadi salah satu dasar dalam perumusan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif, yaitu kaya akan variasi, stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kerja sama, multikultural, dan pengembangan karakter senang belajar.

Media konkret yang bisa dipakai dalam menunjang proses belajar mengajar yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan nenek moyang yang wajib kita jaga dan rawat karena mengandung kearifan lokal (Mulyani, 2016). Permainan tradisional berfungsi untuk merangsang anak dalam menciptakan semangat kerja sama, bersosialisasi, dan menghargai orang lain (Kurniati, 2006). Dengan adanya permainan tradisional diharapkan dapat membantu siswa agar aktif pada saat proses belajar mengajar menggunakan media nyata atau konkret yang kaya variasi, stimulasi, dan menyenangkan agar dapat mengikuti perkembangan

zaman dalam menghadapi tantangan abad 21 yang sesuai dengan indikator pembelajaran efektif. Peneliti memakai permainan tradisional dari berbagai daerah sebanyak, yaitu *Patok Lele* dari Sumatera Barat, *Lempas Selop* dari Lampung, *Meong-meongan* dari Bali, *Adang-adangan* dari Jambi, dan *Egrang Batok* dari Sulawesi Selatan. Pemilihan permainan ini telah disesuaikan dan akan dikemas dan dikembangkan dalam sebuah buku pedoman yang disusun secara sistematis.

Nilai-nilai pendidikan karakter banyak terkandung dalam permainan tradisional, yaitu kejujuran, kedisiplinan, ketangkasan, kerja sama, dan sportivitas (Nadziroh et al., 2019). Ada beberapa studi literatur yang meneliti tentang permainan tradisional berpengaruh terhadap perkembangan karakter pada anak. Permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter disiplin dan jujur (*Ilham+Syahrul+Jiwandono_Unram (1)*, n.d.), karakter adil (Amania., Nugrahanta, & Kurniasuti, 2021), kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2020), karakter toleransi (Nugraheni et al., 2021), dan karakter hati Nurani (Wijayanti, Nugrahanta, & Kurniasuti, 2021). Tidak hanya berpengaruh pada karakter anak, permainan tradisional juga berperan dalam proses perkembangan anak, yaitu kecerdasan sosial emosional (Mukhlis & Mbello, 2019), kemampuan berpikir kritis (Darmawan, Sariyasa, & Gunamanatha, 2021), melatih motorik kasar (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015), dan melatih keterampilan sosial (Rut et al., 2020). Ada banyak riset yang dilakukan sebagai upaya dalam mengembangkan karakter senang belajar menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu dengan menggunakan media game *kahoot* (Hartanti, 2019), media *power point* (Asmadji, 2013), dan media *quiziz* (Mulyati & Evendi, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa masih sangat jarang ditemukan penelitian yang menggunakan unsur kebudayaan seperti permainan tradisional untuk mengembangkan karakter senang belajar pada diri peserta didik. Penelitian ini baru karena menerapkan proses berpikir dialektik yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tesis, antitesis, dan sintesis dengan tujuan agar mendapatkan suatu ide yang baru dan dapat dikemas dalam buku pedoman permainan tradisional untuk karakter senang belajar. Pada tahap awal yaitu tahap tesis diawali dengan cara menentukan lima permainan tradisional dari berbagai daerah. Tahap kedua yaitu antitesis dilakukan dengan cara mencari sepuluh indikator senang belajar. Tahap terakhir yaitu tahap sintesis dilakukan dengan cara memodifikasi permainan yang sudah dipilih kemudian di kemas pada buku pedoman. Peneliti memodifikasi dan mengembangkan permainan tradisional, yaitu *Patok Lele* dari Sumatera Barat, *Lempas Selop* dari Lampung, *Meong-meongan* dari Bali, *Adang-adangan* dari Jambi, dan *Egrang Batok* dari Sulawesi Selatan. Batasan dari penelitian ini hanya pada pengembangan buku pedoman berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dalam mengembangkan karakter senang belajar. Tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan buku pedoman berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun guna mengembangkan karakter senang belajar, memahami kualitas buku pedoman yang dikembangkan, dan memahami besar pengaruh dari buku pedoman berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun guna mengembangkan karakter senang belajar.

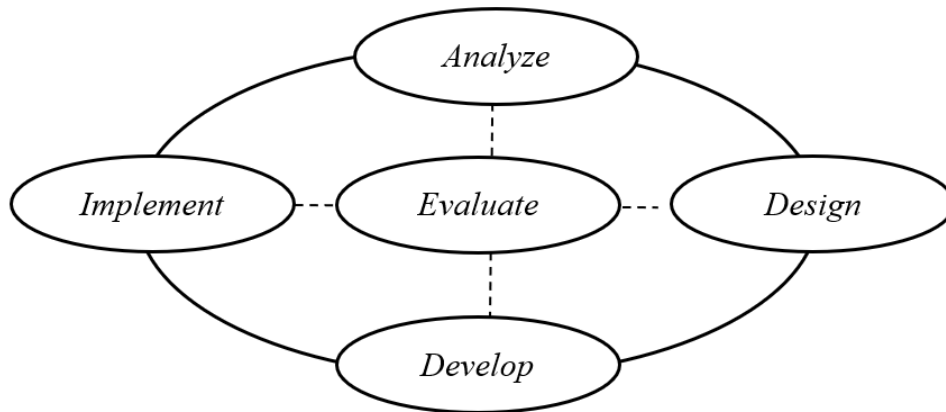
B. METODE PENELITIAN

Peneliti memakai model ADDIE dalam menerapkan metode R&D (*Research and Development*) ini. Fase model ADDIE, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Tahap analisis bertujuan dalam mengungkapkan kesenjangan yang terjadi antara model pembelajaran yang digunakan dengan model pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap desain bertujuan untuk memikirkan rancangan produk yang dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam gap (Muhsam, 2020). Tahap pengembangan bertujuan untuk menyertakan 10 *expert judgement* guna melaksanakan validasi untuk melihat kualitas dari buku pedoman pendidikan karakter sebelum diimplementasikan. Pada tahap ini dilakukan uji validasi permukaan dan validasi isi dengan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan. Pada tahap implementasi bertujuan untuk melakukan uji coba terbatas pada 8 anak yang terdiri dari 4 laki-laki dan 4 perempuan berusia 10-12 tahun dan dilakukan di Dusun Tangkil yang beralamat di Wonogiri, Kajoran, Magelang, Jawa Tengah. Uji coba terbatas tersebut dilakukan pada tanggal 24 April hingga 26 April 2023. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi yang bertujuan guna melaksanakan evaluasi tentang kualitas dari buku pedoman pendidikan karakter sesudah dan sebelum dilaksanakan uji coba. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan cara mengerjakan soal formatif dan soal sumatif yang digunakan sebagai penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Soal formatif diberikan diakhir setiap permainan tradisional, sedangkan soal sumatif diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dilaksanakannya semua permainan tradisional dan sesudah dilaksanakannya semua permainan tradisional.

Peneliti memakai teknik pengumpulan data berupa tes dan non tes. Teknik tes diadakan pada bagian tahap evaluasi dengan cara memberikan soal formatif dan soal sumatif berbentuk pilihan ganda dengan skor 1 – 4 pada setiap opsi jawaban. Sedangkan teknik non tes dilaksanakan pada tahap analisis dengan cara memberikan kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup kepada sepuluh guru yang telah tersertifikasi guna mendapatkan analisis data

kebutuhan. Tidak hanya diterapkan pada tahap analisis, teknik non tes juga diterapkan pada tahap pengembangan sebagai validasi dari buku pedoman. Peneliti menganalisis data menggunakan program komputer *IBM Statistics 26 for Windows* dengan tingkat keyakinan 95% untuk mengetahui normalitas dari sebaran data, *besarnya pengaruh*, signifikansi data, serta efektivitas dari buku pedoman pendidikan karakter senang belajar.

Berikut ini merupakan model dari ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).



Gambar 1. Model ADDIE

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan langkah-langkah ADIIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Pada tahap *analyze*, dilaksanakan analisis kebutuhan melalui kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup yang telah dibagikan kepada sepuluh guru yang tersebar diberbagai daerah dan sudah tersertifikasi. Sepuluh guru tersebut berasal dari daerah Temanggung, Minggir, Jawa Tengah, Klaten, Jambi, dan Lampung. Berikut merupakan skor rerata yang didapatkan dari analisis kebutuhan.

Tabel 1. Resume Hasil Analisis Kebutuhan pada Kuesioner Tertutup

No.	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	1,70
2	Kaya stimulus	1,40
3	Menyenangkan	2,10
4	Operasional konkret	1,70
5	Berpikir kritis	1,50
6	Kreativitas	1,70
7	Komunikasi	1,60
8	Kolaborasi	1,80
9	Multikultural	1,30
10	Karakter senang belajar	1,40
11	Senang mempelajari hal baru	1,90
12	Mengetahui pentingnya belajar untuk masa depan	2,30
13	Menyelesaikan tugas dengan baik	1,60
14	Menyelesaikan tugas yang sulit	1,80
15	Mengutamakan proses daripada nilai	1,40
	Rerata	1,68

Tabel 2. Transformasi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No.	Rentang Skor	Kategori
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

Tabel 1 menerangkan bahwa jumlah rerata skor yang diperoleh dari analisis kebutuhan adalah 1,68. Indikator yang memperoleh rerata paling rendah adalah indikator multikultural dengan skor 1,30. Hal inilah yang menandakan bahwa masih banyak guru yang belum memakai model pembelajaran dari berbagai macam kebudayaan daerah dalam menumbuhkan pendidikan karakter senang belajar. Penilaian akhir dari kuesioner tertutup berupa data kuantitatif yang akhirnya akan di konversi dalam data kualitatif. Skala yang digunakan dalam mengubah data (bdk. Widyoko, 2012). Setelah *gap* ditentukan, langkah selanjutnya adalah tahap *design*. Tahap *design* diselesaikan dengan merancang buku prdoman pendidikan karakter. Buku pedoman dirancang dalam tiga bagian, yaitu sampul depan, kata pengantar, dan daftar isi pada bagian awal. Pada bagian tengah terdiri dari pengembangan lima permainan tradisional. Pada bagian akhir memuat daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, biodata penulis, dan sampul belakang. Bagian sampul belakang berisi tentang ringkasan dari isi buku.



Gambar 2. Tampilan Depan Buku, Daftar Isi, dan Belakang Buku

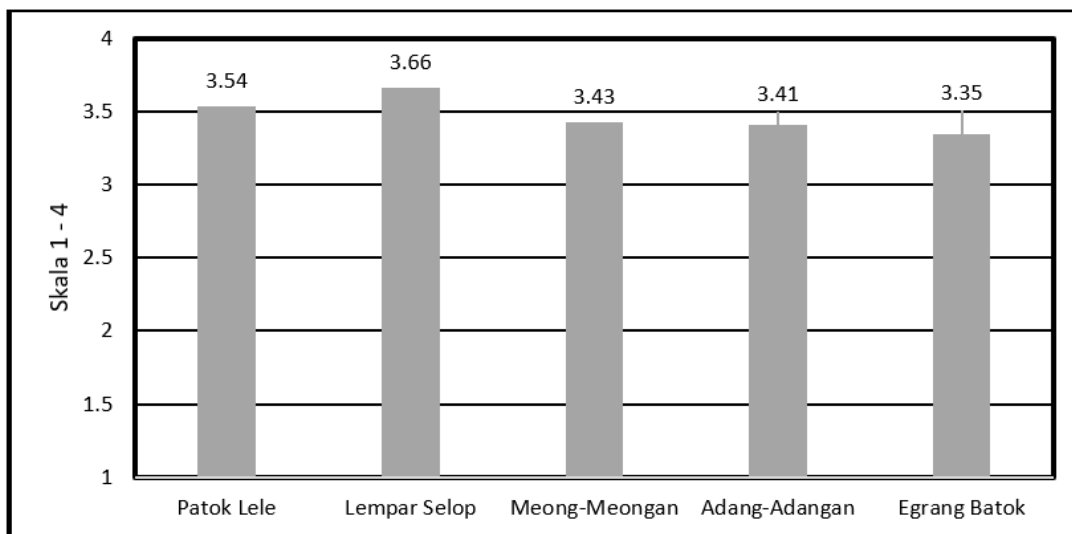
Tabel 3. Resume Hasil Validasi

No.	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validasi Permukaan			
	Kriteria Buku Pedoman	3,86	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	Karakteristik Buku Pedoman	3,68	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	Validasi Isi			
	Model Pembelajaran yang Efektif	3,86	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	Evaluasi Sumatif dengan Penilaian Diri	3,84	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
Rerata		3,81	Sangat Baik	Tidak perlu revisi

Tabel 3 memaparkan tentang hasil uji kriteria, karakteristik serta isi dari buku pedoman. Tujuan uji kriteria adalah untuk mendeteksi kesamaan buku yang ditulis dengan kriteria yang diterapkan oleh Puskurbuk (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2018). Uji karakteristik bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dari buku pedoman dengan lima indikator karakteristik buku pedoman, yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *user friendly*. Tujuan validasi isi adalah untuk mengetahui kelengkapan isi buku pedoman dengan indikator pembelajaran efektif ditinjau pada karakter senang belajar. Melalui tabel 3, diperoleh rerata skor validasi 3,81 dengan keterangan kualifikasi “sangat baik” sehingga direkomendasikan “tidak perlu revisi”. Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap *implement*. Uji coba terbatas dengan melibatkan delapan anak usia 10-12 tahun dilakukan pada tahap *implement*. Peneliti melakukan penelitian di Dusun Tangkil yang beralamat di Wonogiri, Kajoran, Magelang, Jawa Tengah. Anak-anak diminta untuk mengerjakan soal *pretest* sebelum mereka mengimplementasikan permainan. Pada tahap *evaluate* dilakukan dengan cara memberikan soal formatif dan soal

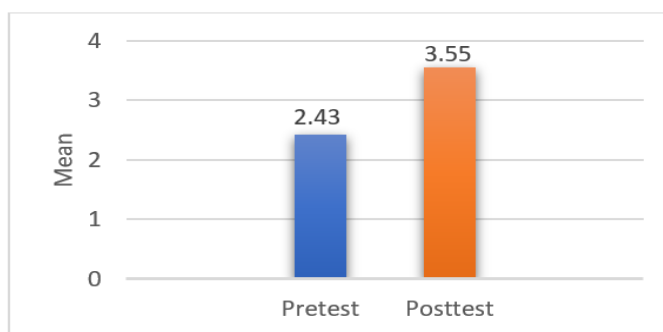
sumatif berbentuk pilihan ganda dengan skor 1-4 pada setiap opsi jawaban. Adapun skor yang didapatkan memiliki keterangan, yaitu skor 1 menunjukkan bahwa anak memiliki sikap apatis dan tidak peduli, skor 2 menunjukkan bahwa anak memiliki pengetahuan moral (moral knowing), skor 3 menunjukkan bahwa anak memiliki perasaan moral (moral feeling), dan skor 4 menunjukkan bahwa anak memiliki tindakan moral (moral action) yang baik. Pilihan dari jawaban disesuaikan dengan komponen tiga karakter baik (Lickona, 2013).

Berikut ini adalah grafik rata-rata hasil evaluasi formatif untuk masing-masing permainan.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Skor Evaluasi Formatif Setiap Permainan

Gambar 2 menjelaskan bahwa rerata skor tertinggi terletak pada permainan *Lempar Selop* dari Lampung, yaitu 3,66. Skor terendah terletak pada permainan *Egrang Batok* dari Sulawesi Selatan dengan rerata skor 3,35. Peneliti juga mencatat hal-hal penting selama implementasi seperti percakapan anak saat bermain, pesan dan kesan anak ketika bermain, kejadian yang mengesankan, dan perkembangan sikap anak yang mengarah pada karakter senang belajar di dalam logbook.



Gambar 3. Grafik Evaluasi Sumatif

Tabel 4. Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro Wilk test	Pretest	0,984	0,301	Normal
	Posttest	0,861	0,192	Normal

Tabel 4 menjelaskan tentang analisis uji *Shapiro wilk test* dalam memeriksa normalitas data. Pengujian sebelumnya diperoleh mean $W(10) = 0,98$ dan $p = 0,301$. Sedangkan hasil rata-rata setelah dilakukan pengujian $W(10) = 0,861$ dan $p = 0,192$. Rerata sebelum dan sesudah tes adalah $p > 0,05$ sehingga data dapat dinyatakan normal (- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, 2007). Peneliti melakukan uji tingkat signifikansi dengan menggunakan

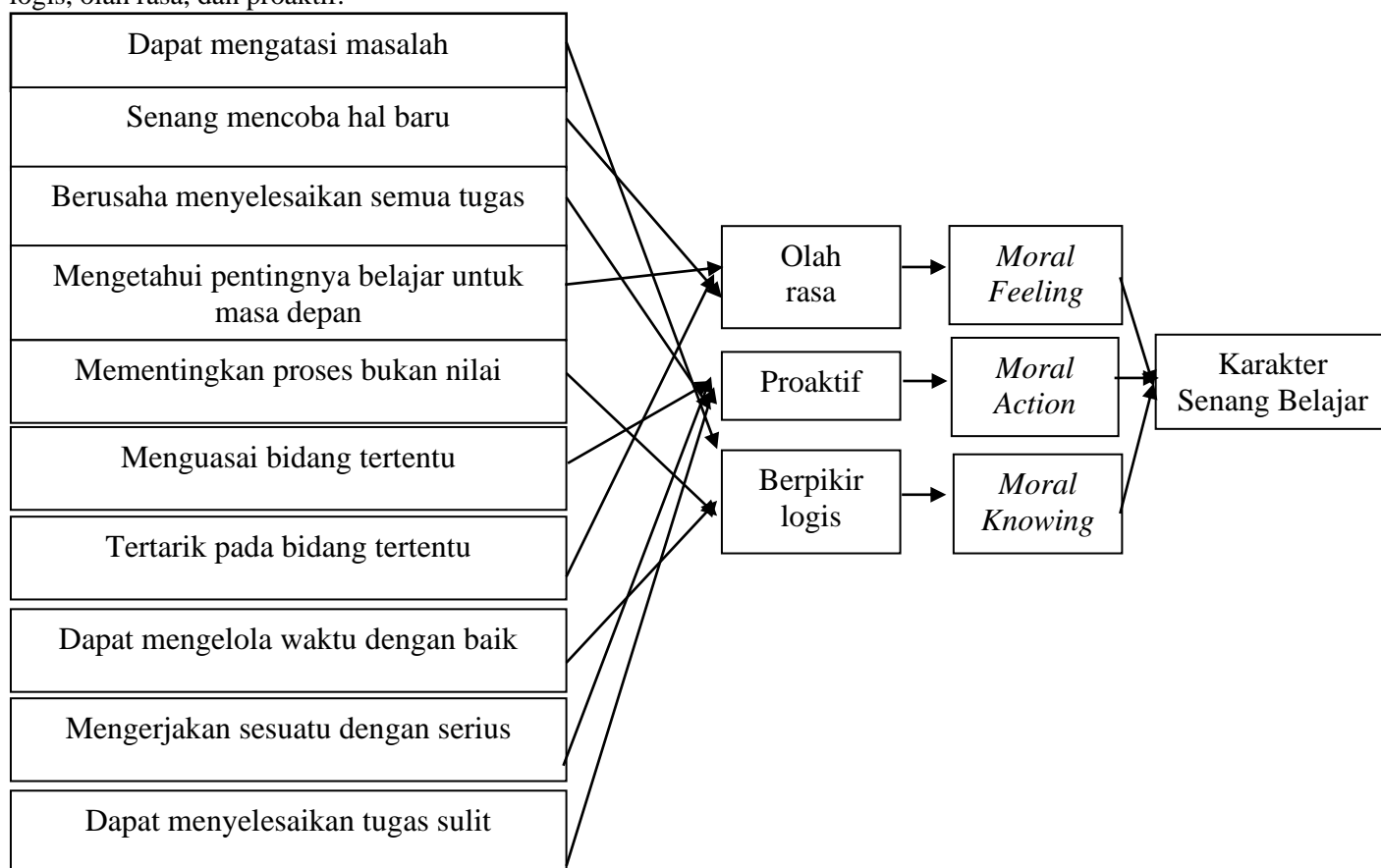
analisis parametrik dengan Teknik uji beda berpasangan (*paired samples t-test* sehingga memperoleh rerata *posttest* ($M = 3,5500$, $SE = 0,11650$) lebih besar dibandingkan *pretest* ($M = 2,2450$, $SE = 0,05261$). Oleh karena itu selisih skor signifikan untuk nilai $t(7) = 10,098$, dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga H_{null} ditolak. Dengan demikian hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional mempunyai pengaruh yang besar terhadap karakter senang belajar untuk anak usia 10-12 tahun.

Langkah selanjutnya adalah memperhatikan pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional, dari hasil perhitungan diperoleh $r = 0,96$ dan tergolong pada kategori “efek besar” atau setara dengan 93%. Dengan demikian, diketahui bahwa adanya pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar untuk anak usai 10-12 tahun sebesar 93%. Tahap selanjutnya adalah menganalisis *N-Gain score* untuk mengetahui kesuksesan penerapan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar dengan permainan tradisioanal.

Tabel 5. Uji Efektifitas Buku dengan *N-gain Score*

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-gain score</i> (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	2,4250	1 - 4	4,10761	71,6477	Tinggi
<i>Posttest</i>	3,5500				

Tabel 5 menggambarkan pencapaian skor *N-Gain* sebesar 71,64 dan ditempatkan pada kategori “Tinggi”. Berdasarkan hasil penjabaran *output* analisis penerapan buku pedoman pendidikan karakter dengan permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap penerapan buku pedoman terhadap karakter senang belajar pada anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan sepuluh indikator karakter senang belajar dengan tiga sub variabel yang mengacu pada komponen karakter baik (Lickona, 2013), yaitu perasaan moral (*moral felling*), pengetahuan moral (*moral knowing*), dan tindakan moral (*moral action*). Adapun sub variabelnya, yaitu berpikir logis, olah rasa, dan proaktif.



Gambar 4. Bagan Analisis Kebutuhan Semantik Karakter Senang Belajar

Peneliti menggunakan sepuluh indikator pembelajaran efektif yang terdapat pada teori pembelajaran berbasis otak (BBL), teori konstruktivisme Lev Semyonovich Vygotsky dan Jean Piaget, serta keterampilan abad-21 dan karakter senang belajar untuk mengembangkan buku pedoman. Adapun indikator pembelajaran efektif, yaitu kaya

akan stimulan, kaya akan variasi, menyenangkan, operasional konkret, kreatif, berpikir kritis, kolaborasi, berkomunikasi, multikultural, dan karakter senang belajar.

Lewat indikator keragaman pembelajaran yang kaya akan variasi, peserta didik dapat mengembangkan pembelajarannya dengan lingkungan dan materi pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan ketika anak memainkan lima permainan tradisional dari daerah yang berbeda, menyanyikan lagu daerah yang liriknya sudah dimodifikasi sesuai karakter senang belajar, dan mengerjakan soal evaluasi serta refleksi. Indikator kaya stimulasi dapat terlihat pada partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sembari memainkan permainan tradisional. Pembelajaran yang menyenangkan ditunjukkan dengan ekspresi kegembiraan anak saat melakukan permainan, berebut kemenangan, dan meminta mengulangi permainan yang menurutnya menyenangkan. Penelitian ini sesuai dengan teori Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 10-12 tahun memasuki fase operasional konkret. Oleh karena itu, mereka membutuhkan objek konkret dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti.

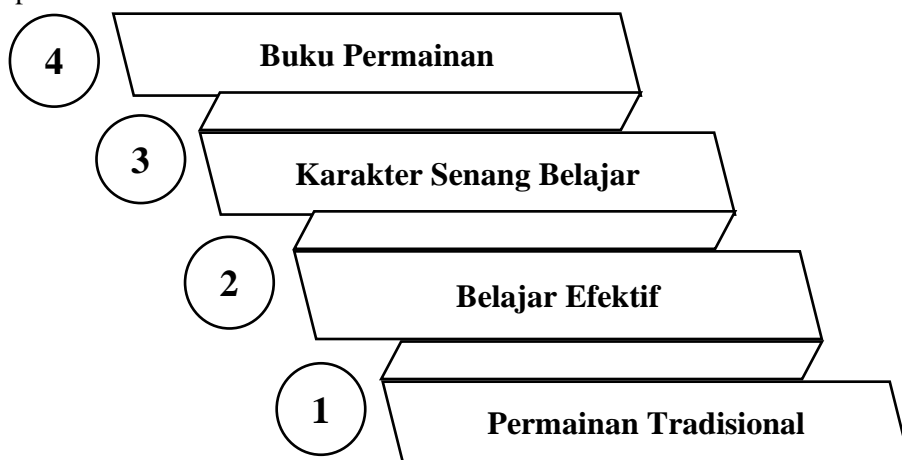
Kompetensi yang perlu ditumbuhkan pada pembelajaran abad-21, yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, komunikatif, multikultural, dan pengembangan karakter (World Economic Forum, 2015). Indikator berpikir kritis terlihat dari cara anak mampu menyelesaikan soal formatif yang diberikan dan memikirkan strategi yang harus dilakukan untuk memenangkan permainan. Kemampuan berpikir kreatif dapat terlihat dari kegiatan anak saat mengerjakan soal refleksi yang diberikan dan menuangkan perasaan mereka ke bentuk sederhana seperti membuat puisi, gambar, dan pantun. Kemampuan berkomunikasi terlihat saat anak melakukan diskusi dengan temannya untuk memaparkan hasil dan juga kesimpulan yang diperoleh. Kemampuan kolaboratif dapat dilihat dari cara anak bekerja sama dengan teman dalam timnya. Hal ini sesuai dengan pendapat dari teori Vygotsky, bahwa kemampuan kognitif anak dapat dipengaruhi oleh hubungan sosialnya dengan lingkungan sekitar (Santrock, 2003). Indikator multikultural ditunjukkan dengan adanya 5 permainan tradisional dari daerah yang berbeda, yaitu permainan *Patok Lele* dari Sumatera Barat, permainan *Lempar Selop* dari Lampung, permainan *Meong-meongan* dari Bali, permainan *Adang-adangan* dari Jambi, dan permainan *Egrang Batok* dari Sulawesi Selatan. Sedangkan indikator karakter senang belajar dapat terlihat dari sikap dan respon anak saat bermain, seperti senang mencoba hal baru, mengerjakan tugas dengan maksimal, dan mementingkan proses daripada hasil (Peterson, C., & Seligman, 2004).

Melalui penerapan permainan tradisional, kita dapat melihat karakter senang belajar pada anak secara realistis. Hal ini terlihat dari anak yang mengikuti peraturan permainan yang telah dijelaskan, mampu menentukan strategi untuk memenangkan permainan, senang mencoba permainan baru, dan selalu menunjukkan sikap sportif dalam permainan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, mereka lebih mementingkan proses daripada hasil yang diperoleh saat bermain. Beberapa diantara mereka mampu menggunakan peralatan bermain dengan baik dan benar sesuai dengan arahan yang diberikan. Bahkan ketika permainan terakhir, yaitu permainan *Patok Lele*, mereka meminta untuk mengulang permainan tersebut karena menurut mereka permainan itu sangat seru dan menyenangkan. Pada permainan *Meong-meongan*, anak yang bertugas menjadi “*Meong*” berlari dengan cepat untuk menangkap tikus “*bakul*”. Anak-anak juga terlihat sangat antusias dalam mengerjakan soal evaluasi dan refleksi setelah bermain.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, diperoleh bahwa buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap nilai karakter pada anak (Nadziro, Chairiyah, & Pratomo, 2019; Perdima & Kristiawan, 2021). Buku pedoman permainan tradisional dapat meningkatkan karakter disiplin (Jiwandono, 2020), karakter adil (Amania et al., 2021), karakter kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2021), karakter toleransi (Nugraheni et al., 2021), dan karakter hati Nurani (Wijayanti, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021). Tidak hanya itu saja, dengan permainan tradisional dapat berdampak pada perkembangan anak diantaranya, meningkatkan kecerdasan sosial emosional (Mukhlis & Mbelo, 2019), mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Made Alit Darmawan et al., 2021), melatih motorik kasar pada anak (Iswantiningtyas & Wijaya, 2015), meningkatkan motivasi belajar (Mudzakir, 2020), dan keterampilan sosial (Rut et al., 2020).

Sejumlah penelitian telah dilakukan dengan tujuan untuk menumbuhkan karakter senang belajar salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya, yaitu media monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi (Siskawati, Pargito, & Pujito, 2016), media kartu bergambar untuk meningkatkan minat baca pada anak di Bima AIUEO (Azzahra, Sitika, & Fauziah, 2022), media ular tangga untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran tematik tentang berbagai pekerjaan (Mar'atusholihah, Priyanto, & Damayanti, 2019), media *game kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Hartanti, 2019), media *power point* untuk meningkatkan hasil belajar IPA (Asmadji, 2013), media *quiziz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Mulyati & Evendi, 2020). Menurut penelitian sebelumnya, pengaruh karakter senang belajar terhadap perkembangan anak diantaranya, yaitu anak dapat mengelola waktu dengan baik (Prasasty, 2016) dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Mulyani, 2016).

Menurut hasil penelitian terdahulu, masih belum banyak yang membahas tentang karakter senang belajar khususnya untuk anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini berpusat untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun berbasis permainan tradisional dengan kebaruan penelitian menggunakan proses berpikir dialektik. Pada penelitian ini, proses berpikir dialektik terbagi dalam 4 langkah, yaitu permainan tradisional, belajar efektif, karakter senang belajar, dan buku permainan. Berikut merupakan gambar proses berpikir dialektik.



Gambar 5. Diagram Proses Berpikir Dialektik

Gambar di atas merupakan diagram proses berpikir dialektik. Langkah pertama adalah mengidentifikasi lima permainan tradisional dari berbagai daerah untuk menumbuhkan karakter senang belajar, yaitu permainan *Patok Lele* dari Sumatera Barat, permainan *Lempar Selop* dari Lampung, permainan *Meong-meongan* dari Bali, permainan *Adang-adangan* dari Jambi, dan permainan *Egrang Batok* dari Sulawesi Selatan. Langkah kedua, unsur pokok yang ada pada lima permainan tradisional akan dituangkan dalam 10 indikator pembelajaran efektif. Langkah ketiga dilakukan dengan cara mengembangkan 10 indikator dari karakter senang belajar. Langkah keempat adalah memperoleh sintesis baru, yaitu buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan karakter senang belajar.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Buku pedoman permainan tradisional ini dikembangkan dengan tahap ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Hasil validasi yang diperoleh sebesar 3,86, *effect size r* sebesar 0,96 atau setara dengan 93,5% yang masuk dalam kategori efek besar. Sedangkan *N-Gain Score* untuk efektivitas buku pedoman sebesar 71,64% dan masuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas buku sangat baik dan tidak memerlukan revisi. Buku pedoman ini berdampak terhadap karakter senang belajar pada anak sehingga pada akhirnya meningkatkan rata-rata skor penilaian yang akan dicapai.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun dengan buku pedoman pendidikan karakter. Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya, yaitu dapat melibatkan subjek penelitian dalam skala yang lebih besar sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih optimal. Selain itu, hal ini dapat mencakup *expert judgement* dari berbagai bidang keahlian.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Ainissyifa, H. (2017). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 1-26.
- 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*, 4(2), 141-155.
- Azahra, L., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Anak di Bimba AIUEO Margahayu Bekasi Timur. *Jurnal Ilmiah Islamika*, 4(3), 451-464
- Asmadji, H. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V SDN Ketabang 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–14.
- Burhanuddin, H. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Al Qur'an. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v1i1.217>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. Routledge Falmer.
- Darmiyati Zuchdi, dkk. (2015). *Pendidikan Karakter Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. UNY Press.
- Darmawan, M. A., & Gunamantha, I. M. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas Ii Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31-42.
- Darmiyati Zuchdi, dkk. (2015). *Pendidikan Karakter Konsep Dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85.
- Hayati, M. N., Supardi, K. I., & Miswadi, S. S. (2013). Pengembangan pembelajaran ipa smk dengan model kontekstual berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses sains siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2510>
- Ilham+Syahrul+Jiwandono_Unram (1). (n.d.).
- Iswantiningtyas, V., & Wijaya, I. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2).
- Jensen, E. (2011). *Brain Based Learning Paradigma of Teaching*. Indeks.
- Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan. *Bandung: Tidak Diterbitkan*, 1–18.
- Lickona. (2013). *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Made Alit Darmawan, Sariyasa, & I Made Gunamantha. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas Ii Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31–42. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.255
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Muhsam, J. (2020). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS MODEL INKUIRI TERINTEGRASI LIFE SKILLS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI OEBA 3 KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v1i1.212>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6119>

- 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. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues; A handbook and classification*. Oxford University Press.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Santosa, A. D. (2014). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MEMBANGUN KEMANDIRIAN DAN DISIPLIN SISWA DI MTsN KANIGORO KRAS KAB. KEDIRI. *Didaktika Religia*, 2(1), 21–38. <https://doi.org/10.30762/didaktika.v2i1.131>
- Santrock, John. W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Erlangga.
- Sembiring, S. W. B. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Suhu dan Kalor di Kelas X Semester II SMA Negeri 1 Kuala TA 2012/2013*.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Wardoyo, S. M. (2013). *Pembelajaran Konstruktivisme*. Alfabeta.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for education unlocking the potential of technology*. World Economic Forum.
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar & implementasi*. Prenada Media.