



Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Berwawasan Luas Berbasis Permainan Daerah untuk Usia 7-9 Tahun

Brigita Vianney Siregar ^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta ²

Article Information

Article History:

Received November, 2022

Accepted November, 2022

Published Desember, 2022

Keywords:

Handbook, Character Education, Perspective (wisdom), Regional Games

How to Cite:

Siregar, B.V., Nugrahanta, G.A. (2022). Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Berwawasan Luas Berbasis Permainan Daerah untuk Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 10 Special Issue(1), pp 155-166.

Abstrak

Lunturnya karakter berwawasan luas dan kurangnya bahan ajar dalam membina pendidikan karakter berwawasan luas, menjadi pokok permasalahan dalam studi ini. Tujuan dari studi ini adalah mengembangkan produk berbentuk buku panduan pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan daerah untuk usia 7-9 tahun. Studi ini memakai R&D tipe ADDIE. Studi ini mengikutsertakan sepuluh guru untuk analisis kebutuhan, sepuluh validator, dan enam anak untuk implementasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 1) Buku panduan pendidikan karakter berwawasan luas sesuai tahapan ADDIE, 2) Kualitas buku sangat baik dan tidak memerlukan revisi dengan skor 3.90, 3) Buku panduan berdampak bagi pendidikan karakter berwawasan luas, yang terlihat pada hasil uji signifikansi $t(5) = 21.150$; $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Memiliki efek $r = 0.99$ yang termasuk dalam kategori "Efek besar" atau sekitar 99% dan skor N -gain sebesar 80.38% dengan keterangan tinggi. Maka pengembangan buku panduan berbasis permainan daerah efektif bagi pendidikan karakter berwawasan luas untuk anak usia 7-9 tahun.

Abstract

The fading of perspective (wisdom) character and the lack of teaching materials in fostering broad-minded character education are the main problems in this studies. The purpose of this study is to develop a perspective (wisdom) character education guidebook product based on regional games for ages 7-9. Used ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) type (R&D). The results showed that 1) The guidebook is according to the ADDIE stage, 2) The quality of the book is excellent and does not require revision with a score of 3.90, 3) The guidebook has a visible impact on the results of the significance test $t(5) = 21,150$; $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Has an effect of $r = 0.99$ with the category "Large effect" or about 99% and a N -gain score of 80.38% with the caption "High". Thus the development of a regional game-based guidebook is effective for perspective (wisdom) character education for ages 7-9.

PENDAHULUAN

“Pendidikan karakter adalah tahapan untuk dapat membentuk karakter seseorang menjadi pribadi yang diinginkan” (Hidayati et al., 2021). Namun jika dilihat, selama sepanjang tahun 2022, sebanyak 31.868 penduduk Indonesia melakukan rehabilitasi narkoba di BNN (Badan Narkotika Nasional) (Fiqri, 2022) dikutip dari Sindonews pada Jumat, 30 Desember 2022. Hal tersebut berkaitan tentang karakter berwawasan luas. Karakter berwawasan luas dicirikan dengan karakter seseorang yang memiliki pandangan luas. Sehingga ketika terdapat situasi yang memerlukan keputusan, “dapat memberikan pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya sebagai saran (personal), dan mendengarkan berbagai perspektif dari orang lain (kemampuan interpersonal). Bersamaan dengan hal tersebut membuat seseorang dapat menjadi bijaksana sehingga mampu memaknai kehidupan yang penting dan bermakna” (Peterson & Seligman, 2004: 66-67) yang dicirikan dengan dapat memahami diri sendiri dengan baik, mampu mengambil keputusan berdasarkan perasaan dan rasionalitas, mampu melihat pola-pola relasi atau makna yang lebih besar, memiliki perspektif yang lebih luas, memiliki keinginan kuat untuk berkontribusi positif bagi orang lain atau masyarakat, peka terhadap kebutuhan orang lain, mengerti keterbatasan diri sendiri, mampu menangkap inti permasalahan, sering dimintai saran atau pendapat oleh orang lain, dan bertindak konsisten sesuai prinsip-prinsip yang diyakini benar.

Maka penting untuk memiliki suatu metode atau model pembelajaran yang dipercaya dapat membina karakter berwawasan luas melalui pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif terdiri dari sepuluh indikator, indikator kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter berwawasan luas. Salah satu cara untuk menghadirkan pembelajaran yang efektif adalah melalui permainan daerah. Pada dasarnya manusia merupakan manusia yang suka bermain (*homo ludens*). “Permainan daerah adalah permainan

yang turun-menurun diserahkan kepada generasi berikutnya sebagai hasil kreativitas generasi sebelumnya yang memiliki nilai kearifan lokal daerah setempat” (Rahmawati, 2010). Permainan daerah yang dipilih yakni permainan *Boy-boyan* dari Jawa Barat, permainan *Kuda Deri* dari Lampung, permainan *Tapuk Tanggui* dari Kalimantan Barat, permainan *Tangkrep* dari Jakarta Utara, dan permainan *Maburkuk* dari Sumatera Utara yang telah dikembangkan dengan langkah-langkah “1) menyiapkan bahan materi, 2) menulis pertanyaan di dalam lembar kerja, 3) konten pelaksanaan, 4) lembar penilaian, 5) pengulangan informasi, dan 6) pemberian kesimpulan” (Sugar & Sugar, 2002: 19, 33).

Permainan daerah terbukti dapat menumbuhkan atau membina pendidikan karakter yang terlihat pada studi terdahulu yang memperlihatkan bahwa melalui “permainan daerah dapat menumbuhkan karakter adil, karakter hati nurani, karakter regulasi diri, karakter sikap hormat, karakter kebaikan hati, karakter empati, karakter yang disiplin, menghargai, dan komunikatif, karakter yang menerima kekalahan, dan memiliki semangat juang, dapat menanamkan karakter yang percaya diri, kreatif, dan bertanggung jawab, karakter kerja sama, karakter yang jujur, percaya diri, dan peduli sesama” (Yustisia & Nugrahanta, 2021; Putri & Nugrahanta, 2021; Sekarningrum et al., 2021; Febrianty & Nugrahanta, 2021; Astuti & Nugrahanta, 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2021; Fajarwati & Nugrahanta, 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021; Fauzi, 2012; Giwangsa, 2016; Rofifah, 2020; Febriani & Budiana, 2017; Kurniawan & Zawawi, 2017). Selain untuk pendidikan karakter, permainan juga dapat melatih kemampuan motorik kasar (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019), dapat mengembangkan ingatan, kreativitas, pandangan, dan nalar (Rohmah, 2016), dan dapat meningkatkan perkembangan sosial (Saleh, Nugraha, & Nurfitriani, 2017).

Namun kendati demikian, belum ditemukan lebih banyak studi mengenai pengembangan buku panduan pendidikan karakter berwawasan luas atau *perspective (wisdom)* berbasis permainan daerah.

Berdasarkan hal tersebut, studi ini terbatas pada pengembangan buku panduan yang di dalamnya terintegrasi pembelajaran efektif yang dapat membantu fasilitator dalam membina pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan daerah untuk usia 7-9 tahun. Kebaruan dalam studi ini adalah menggunakan alur berpikir dialektik yang tertuang dalam beberapa langkah yang konkret. Pertama, yaitu permainan daerah dari provinsi Jawa Barat, Lampung, Kalimantan Barat, Jakarta Utara, dan Sumatera Utara yang disesuaikan dengan usia 7-9 tahun dan bebas dari unsur yang berhubungan dengan gender, kekerasan, dan SARA yang menjadi tesis, kemudian ditetapkan dengan indikator pembelajaran efektif yang menjadi dasar dalam menghasilkan model permainan yang sudah memuat unsur pembelajaran yang efektif sebagai sintesis pertama. Kemudian, permainan yang sudah memuat unsur baru tersebut kemudian juga ditetapkan dengan 10 indikator karakter yang berwawasan luas yang diteliti yang menjadi sintesis terbaru. Kemudian hasil dari sintesis terbaru tersebut menghasilkan gagasan baru berupa buku panduan permainan daerah yang masih berupa *prototype* produk. Berdasarkan hal tersebut, studi ini memiliki tujuan untuk mengembangkan buku panduan pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan daerah untuk usia 7-9 tahun.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran sejatinya menghadirkan kegiatan yang dapat mengembangkan kualitas pencapaian pemahaman anak atas pengetahuan yang didapatkan selama berproses di dalam sekolah. Setiap aktivitas yang memberikan suatu makna hanya dapat diraih melalui keterlibatan seluruh masyarakat di dalam lingkungan peserta didik maupun semua sumber belajar yang telah disediakan dengan optimal. Proses belajar tersebut merupakan pembelajaran yang efektif (berbudaya, kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan karakter berwawasan luas).

Berbudaya

Sistem pendidikan berbudaya pertama kali dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara yang merupakan bapak pendidikan nasional. “Unsur budaya menjadi salah satu pengaruh eksternal untuk mengembangkan potensi dalam diri anak” (Djaja, 2019: 28-30) melalui “guru yang menggunakan strategi sistem among yaitu merawat, membimbing, dan mendidik dengan memberikan anak kebebasan untuk berkreasi dan kreatif melalui pembelajaran yang menyenangkan” (Hardjana, 2002: 16-19).

Kaya Variasi

“Anak dapat belajar tanpa merasa terbebani dan membangkitkan semangat mereka jika melibatkan aktivitas fisik dan otot mereka yang berpengaruh pada perkembangan kognitif (Ghofar, 2019: 9-11, 24)”. “Menyediakan berbagai aktivitas yang melibatkan gerak tubuh indera anak tersebut yang diproses di *serebral kortex* yang memperkaya anak untuk bisa mengenal dunianya dengan mengaktifkan jaringan otot yang diberikan melalui rangsangan indera mereka kemudian melewati *lobus frontal* kepada neuron otak yang membuat pertumbuhan jaringan saraf yang kemudian membentuk pengetahuan dan ingatan yang bermakna” (Rakhmat, 2010).

Kaya Stimulasi

“Otak memiliki respon yang cepat ketika melihat suatu hal secara *konkret* dan belum pernah dilihat sebelumnya karena akan memicu pembentukan jaringan baru sehingga meningkatkan produktivitas. Pengenalan situasi atau objek baru tersebut dapat teringat dalam jangka waktu yang lama. Hal ini diimbangi dengan penyediaan lingkungan yang optimal” (Jensen, 2008: 91-94).

Menyenangkan

Ketika anak belajar dalam kondisi yang santai dan percaya diri maka peningkatan memori anak akan baik dan ketika anak belajar dalam perasaan senang maka pemberian informasi akan lebih mudah di serap dan diingat, dan ketika anak belajar dengan rasa ingin tahu yang lebih dalam

memaknai pembelajaran, maka akan lebih mudah dimengerti dan tersimpan lama di dalam otak (Ghofar, 2019: 31).

Operasional Konkret

Tahapan anak sudah “mampu menggunakan pemikiran yang logis meskipun masih terbatas pada benda-benda konkret, mampu mengurutkan, mampu mengidentifikasi, dan mampu melihat sudut pandang orang lain” (Jahja, 2011: 117; Rahyubi, 2014: 126-13).

Berpikir Kritis

Berlandaskan konsep 4C, “berpikir kritis yang merupakan kemampuan dalam hal menganalisis, menilai, merekonstruksi, dan mengambil keputusan dengan logis pada konteks penyelesaian masalah” (Sukartono, 2018).

Kreatif

“Kreatif berdasarkan pada kelancaran dalam menemukan ide, mampu membentuk berbagai macam ide, mewujudkan ide menjadi kenyataan, mampu memberikan respon yang terbaik, dan memiliki kemampuan menangkap dan permasalahan” (Septikasari & Frasandy, 2018).

Komunikasi

Komunikasi dengan efektif memiliki arti bahwa mampu untuk mengatakan pikirannya melalui bentuk verbal maupun non verbal, memiliki hubungan timbal-balik antar tim, mampu mendengarkan dan memahami makna.

Kolaborasi

“Berkolaborasi bersama orang lain, meliputi mampu untuk bekerja bersama tim, memiliki motivasi untuk terlibat menjadi orang bermanfaat, dapat bertanggung jawab bersama kelompok” (Redhana, 2019).

Karakter Berwawasan Luas

Karakter seseorang yang dapat “memberikan pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya sebagai saran (personal), dan mendengarkan berbagai perspektif dari orang lain (kemampuan interpersonal). Bersamaan dengan

hal tersebut membuat seseorang dapat menjadi bijaksana sehingga mampu memaknai kehidupan yang penting dan bermakna” (Peterson & Seligman, 2004: 185-186)

Permainan

“Melalui interaksi bermain bersama lingkungannya, kegiatan tersebut dapat mengembangkan sisi imajinatif anak untuk mengolah objek di sekitarnya” (Andriani, 2011).

Buku Panduan

“Buku panduan merupakan salah satu bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum yang dikemas dalam bentuk pembelajaran singkat dan memungkinkan anak dapat menguasai kompetensi yang hendak dicapai secara mandiri dalam satuan waktu” (Ahmad & Lestari, 2010).

METODE PENELITIAN

Studi ini berdasarkan pada metode *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE dari Robert Maribe Branch dan menggunakan teknik analisis data berdasarkan langkah-langkah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). *Analyze*, yakni tahap menganalisis situasi terkini terkait pendidikan karakter berwawasan luas di lapangan dengan melakukan analisis kebutuhan. *Design*, yakni tahap merancang produk. *Develop* (tahap mengembangkan atau membuat produk baru serta menguji kelayakannya dengan metode *expert judgment* dari para ahli. *Implement*, yakni tahapan penerapan atau uji coba produk pada enam siswa yang terdiri dari rentang usia 7-9 tahun di SDN. Ngringin Moyudan, Sleman. *Evaluate*, yakni tahap untuk mengevaluasi produk yang sudah di uji coba. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah melalui *test* dan *non test*. Teknik *test* pada evaluasi formatif dan sumatif sedangkan *non test* yakni pada observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Variabel utama pada studi ini adalah pembelajaran yang efektif (variabel *independent*) dan karakter berwawasan luas (variabel *dependent*). Teknik analisis data melalui langkah-langkah ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Hasil pada tahap *analyze* memiliki tujuan untuk melihat realita model pembelajaran yang digunakan di lapangan untuk pendidikan karakter yang berwawasan luas. Bentuk analisis yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan kepada 10 guru bersertifikasi dari Yogyakarta, Banten, Bali, Lampung, dan Jawa Tengah. Berikut ringkasan hasil analisis kuesioner.

Tabel 1. Data Kuesioner Tertutup

No.	Indikator	Rerata
1	Kaya Variasi	2.40
2	Kaya Stimulasi	2.50
3	Menyenangkan	2.50
4	Operasional Konkret	2.30
5	Berpikir Kritis	2.10
6	Kreativitas	2.10
7	Komunikasi	2.30
8	Kolaborasi	2.50
9	Multikultural	2.10
10	Berwawasan Luas	2.07
Rata-rata		2.21

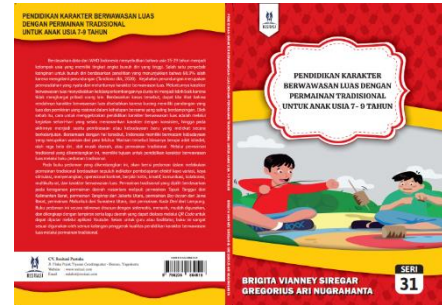
Untuk melihat data dalam bentuk kualitatif, peneliti menggunakan tabel konversi data sebagai berikut (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

Tabel 2. Kategori Data Kualitatif

Skor	kriteria
1.00 – 1.75	Sangat kurang
1.76 – 2.50	Kurang
2.51 – 3.25	Baik
3.26 – 4.00	Sangat baik

Hasil tersebut kemudian di dukung berdasarkan pernyataan yang diberikan responden dalam analisis terbuka. Responden menuliskan bahwa tindakan yang sudah dilakukan dalam pendidikan karakter berwawasan luas di sekolah responden belum dilaksanakan dengan maksimal dan memerlukan informasi lebih lanjut dari pemerintah. Berdasarkan data yang telah didapatkan terlihat bahwa rerata skor dari analisis tertutup dengan rerata 2,21 yang berada pada kategori “Kurang”. Maka, peneliti mengembangkan produk sebagai salah satu solusi dari *gap* yang terjadi yakni dengan merancang buku panduan permainan

daerah yang dipercaya dapat bermanfaat bagi pendidikan karakter berwawasan luas. *Blue print* yang dibentuk oleh peneliti untuk mengembangkan produk permainan daerah pada bagian *cover*, berikut gambar *cover* depan dan belakang.



Gambar 1. Desain Bagian *Cover* Produk
 Sumber: data penulis

Pada bagian selanjutnya yakni isi yang terdiri dari bab 1 dan bab 2. Pada bab 1 terdapat teori-teori yang menjadi landasan dalam pendidikan karakter berwawasan luas, yakni teori dari teori Eric Jensen yang menjadi indikator 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, dan 3) menyenangkan. Serta teori perkembangan kognitif yang menjadi indikator 4) operasional konkret. Teori dari keterampilan abad 21 yang menjadi indikator 5) kritis, 6) kreatif, 7) komunikasi, 8) kolaborasi. Teori dari Ki Hajar Dewantara 9) multikultural. Teori kekuatan karakter yang 10) karakter yang berwawasan luas. Pada bab 2 terdiri dari pengembangan lima permainan daerah yang sudah dipilih. Pada halaman akhir berisi referensi yang digunakan, lampiran, glosarium, indeks, dan biodata penulis. Selanjutnya produk yang sudah dikembangkan disempurnakan berdasarkan validasi dari para validator menggunakan instrumen validasi. Instrumen validasi ini diserahkan kepada dosen bidang keilmuan seni, dosen bidang psikologi, dosen ahli bahasa, dosen ahli media, praktisi seni dan budaya, dan lima guru yang sudah sertifikasi. Jenis validitas yang dipakai adalah validitas permukaan dan validitas isi. Validitas permukaan mendapatkan hasil rata-rata 3.89 dengan

keterangan “Sangat tinggi”. Selain itu pada validitas isi memperlihatkan hasil rata-rata 3.91. Rata-rata skor keseluruhan validasi adalah 3.90. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut.

No	Keterangan	Skor dari Validator (skala 1-4)										Rerata		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Subtotal	Total	
1	Uji Validitas Permukaan													3.89
	a. Kriteria buku pedoman	4.00	3.60	3.90	3.80	3.90	3.80	4.00	4.00	4.00	4.00			3.90
	b. Karakteristik buku pedoman	4.00	3.60	3.90	3.60	3.80	3.80	4.00	4.00	4.00	4.00			3.87
2	Uji Validitas Isi													3.91
	a. Model pembelajaran efektif	3.90	3.60	4.00	3.80	3.90	3.90	4.00	4.00	4.00	4.00			3.91
	b. Evaluasi sumatif dengan penilaian diri	4.00	3.70	3.80	3.90	4.00	3.80	4.00	3.90	4.00	4.00			3.91
	Total	3.98	3.63	3.9	3.775	3.9	3.825	4	3.975	4	4			3.89

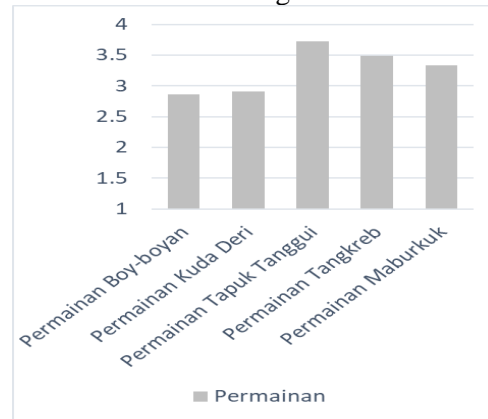
Gambar 2. Rekap hasil validasi
 Sumber: data penulis

Gambar 2 memperlihatkan hasil keseluruhan data validasi, keduanya memiliki kategori “Baik” sehingga termasuk dalam rekomendasi “Tidak memerlukan revisi”. Maka isi dalam buku panduan permainan daerah sudah berlandaskan indikator pembelajaran yang efektif dan dapat ke tahap selanjutnya yakni implementasi. Buku panduan pendidikan karakter ini kemudian di implementasikan pada enam anak dalam rentang usia 7-9 tahun. Pada tahap persiapan sebelum studi, anak mengisi soal penilaian diri awal. Sesudah didapatkan hasil penilaian diri awal, anak mengikuti seluruh rangkaian implementasi permainan ini. Pada setiap sesudah implementasi permainan, anak mengisi soal evaluasi formatif. Hasil evaluasi formatif setiap permainan dapat dilihat sebagai berikut.

No	Indikator	Permainan (Skala 1-4)					Rerata
		1	2	3	4	5	
1	Memahami diri	2.83	3.50	3.50	3.66	4.00	3.49
2	Mampu mengambil keputusan	3.16	3.16	4.00	3.16	3.66	3.42
3	Melihat makna besar	1.33	2.16	4.00	4.00	3.66	3.03
4	Memiliki pandangan yang lebih luas	2.66	2.66	3.66	3.00	2.83	2.96
5	Berkontribusi positif	3.50	3.50	3.66	3.66	3.00	3.29
6	Peka kebutuhan orang	2.66	3.00	3.83	3.50	3.16	3.23
7	Mengerti keterbatasan diri	3.16	2.83	3.33	3.66	3.50	3.29
8	Menangkap inti permasalahan	2.50	2.83	3.66	3.66	2.66	3.06
9	Sering dimintai saran dan pendapat	3.66	3.50	3.66	3.16	3.66	3.52
10	Konsisten sesuai prinsip benar	3.16	2.00	4.00	3.50	3.33	3.19
	Rerata	2.86	2.91	3.73	3.49	3.34	3.25

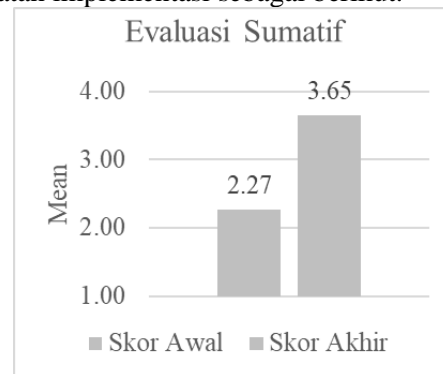
Gambar 3. Rekap evaluasi formatif
 Sumber: data penulis

Berikut gambar yang memperlihatkan peningkatan karakter setiap permainan yang di ilustrasikan dalam bentuk grafik.



Gambar 4. Peningkatan Evaluasi Formatif
 Sumber: data penulis

Selain evaluasi formatif, dilakukannya evaluasi sumatif penilaian diri akhir pada akhir kegiatan implementasi sebagai berikut.



Gambar 5. Peningkatan Evaluasi Sumatif
 Sumber: data penulis

Hasil perhitungan tersebut menerangkan bahwa terjadi peningkatan karakter berwawasan luas melalui hasil selisih rerata skor penilaian diri awal sebesar 2.27 dengan penilaian diri akhir sebesar 3.65. Berdasarkan pada hasil tersebut,

persentase peningkatan terjadi sebesar 60%. Untuk melihat peningkatan yang terjadi adalah signifikan, diperlukan uji normalitas distribusi data.

Tabel 3. Hasil Normalitas Distribusi Data

<i>W</i>	<i>df</i>	<i>p</i>	Keterangan
0.866	5	0.212	Normal

Tabel 3 memperlihatkan hasil uji normalitas distribusi data menggunakan *Shapiro Wilk Test* $W(5) = 0.866$ dan $p = 0.212$ ($p > 0.05$) dan penilaian diri akhir memperlihatkan $W(5) = 0.869$ dan $p = 0.221$ ($p > 0.05$). Hasil tidak relevan sehingga H_0 tidak dapat ditolak, sehingga hasil data penelitian dapat dikatakan normal. Selanjutnya data yang telah di analisis dilanjutkan dengan uji signifikansi pengaruh untuk melihat dampak buku panduan terhadap pendidikan karakter berwawasan luas.

Tabel 4. Hasil Statistik Signifikansi Pengaruh

Model statistik	<i>t</i>	<i>p</i>	Keterangan
<i>Paired Samples t-test</i>	21.150	0.000	Signifikan

Tabel 4 memperlihatkan hasil dari rerata skor penilaian diri akhir ($M = 3.6500$, $SE = 0.09916$) lebih besar dibandingkan dengan penilaian diri awal ($M = 2.2667$, $SE = 0.06146$) dan $t(5) = 21.150$. Perbedaan itu dikatakan signifikan, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). H_0 ditolak. Maka buku panduan berdampak untuk pendidikan karakter berwawasan luas anak usia 7-9 tahun. Meskipun demikian, uji signifikansi pengaruh belum memperlihatkan besarnya pengaruh maka dilakukannya uji besar pengaruh (*effect size*) dan hasil memperlihatkan sebesar 0.99 yang setara dengan memberikan pengaruh sebesar 99% yang dihitung menggunakan koefisien korelasi pearson (Rosenthal, 1991; Rosnow & Rosenthal, 2005, dalam Field, 2009: 332), Berikut kategori besar pengaruh (*effect size*).

Tabel 5. Kategori Besarnya Dampak

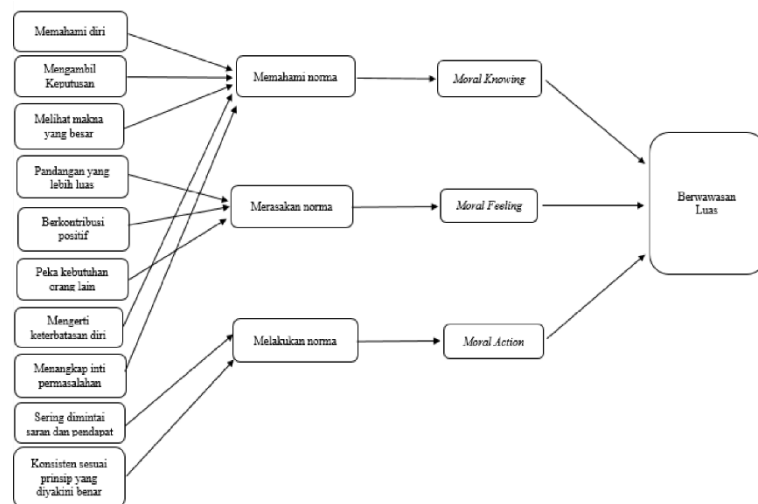
<i>r</i> (<i>effect size</i>)	Kategori	Persentase (%)
0.50	Efek besar	25
0.30	Efek sedang	9
0.10	Efek kecil	1

Maka buku panduan permainan daerah berdampak besar terhadap karakter berwawasan luas pada siswa dengan usia 7-9 tahun. Berdasarkan hal tersebut, untuk melihat pandangan yang lebih baik, dilakukan analisis efektivitas buku panduan dengan metode *N-Gain Score*. Analisis dari statistik memperlihatkan bahwa hasil *N-Gain score* 80.38% yang termasuk ke dalam kategori “Tinggi” berdasarkan kategori hasil *N-Gain score* berikut (Hake, 1999).

Tabel 6. Kategori Hasil *N-Gain Score*

Rentang Skor (%)	Kualifikasi
71 – 100	Tinggi
31 – 70	Menengah
0 – 30	Rendah

Berdasarkan *N-Gain Score* sebesar 80.38% dengan kategori “Tinggi” maka buku panduan pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan daerah memiliki efektivitas tinggi. Setelah data di dapatkan dan di analisis menggunakan semantik, studi ini memakai analisis tematik.. Analisis tematik ini dipilih untuk menjabarkan dan mengkategorikan data dengan dasar teori dari studi ini yakni kajian karakter yang Peterson dan Seligman dengan kajian karakter yang Lickona. Berikut pemetaan analisis tematik.



Gambar 6. Analisis Tematik

Sumber: data penulis

Indikator karakter berwawasan luas Peterson dan Seligman yang termasuk ke dalam kajian teori Lickona 1) memahami norma (*moral*

knowing) adalah mampu mengambil keputusan berdasarkan perasaan dan rasionalitas, memahami diri sendiri dengan baik, memiliki perspektif atau pandangan yang lebih luas, mampu menangkap inti permasalahan, dan mengerti keterbatasan diri sendiri. 2) merasakan norma (*moral feeling*) adalah mampu melihat pola-pola relasi atau makna yang lebih besar, memiliki keinginan kuat untuk berkontribusi positif bagi orang lain atau masyarakat, dan peka terhadap kebutuhan orang lain. 3) melakukan norma (*moral action*) adalah sering dimintai saran dan pendapat, dan konsisten sesuai prinsip yang diyakini benar.

Bersamaan dengan hal tersebut, studi ini berdasarkan pada indikator pembelajaran yang efektif yang terdiri dari sepuluh indikator. Sepuluh indikator didapatkan dari teori pembelajaran berbasis otak Eric Jensen yang terdiri dari kaya variasi yang menjadi indikator ke-1 terdapat pada lima permainan daerah yang bervariasi (permainan *Boy-boyan*, permainan *Kuda Deri*, permainan *Tapuk Tanggui*, permainan *Tangkrep*, dan permainan *Maburkuk*), kaya stimulasi yang menjadi indikator ke-2 terlihat pada aktivitas permainan yang menstimulasi keterampilan motorik anak yakni memegang alat permainan (menyentuh dan melihat) dan kerja sama (mendengar). Menyenangkan yang menjadi indikator ke-3 terlihat ketika anak tertawa saat bermain.

Selanjutnya teori operasional konkret (anak usia 7-9 tahun) yang menjadi indikator ke-4 terdapat dalam studi ini ketika anak secara langsung terlibat dalam permainan dan memecahkan permasalahan bersama teman satu kelompoknya. Selain itu tuntutan keterampilan abad 21 yakni berpikir kritis yang menjadi indikator ke-5 yang terlihat ketika anak mengerjakan soal evaluasi formatif, soal sumatif, soal refleksi, mengatur strategi agar dapat menang, dan saat bermusyawarah dengan teman sekelompoknya. Keterampilan lainnya yakni kreatif yang menjadi indikator ke-6 yang terlihat pada pengerjaan soal refleksi yang meminta anak untuk memperlihatkan kreativitasnya dengan menggambar ekspresi, membuat kalimat motivasi, membuat cerita pendek, menuliskan

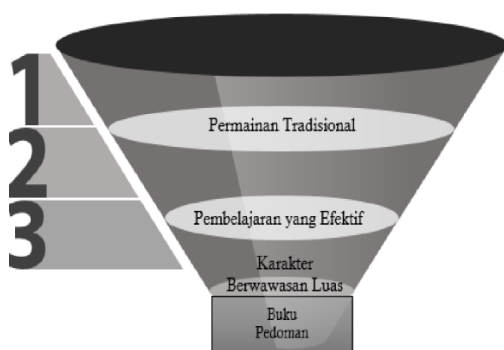
lirik lagu, dan menggoreskan warna yang menggambarkan perasaannya saat bermain. Selain itu keterampilan komunikasi yang menjadi indikator ke-7 dan keterampilan kolaborasi yang menjadi indikator ke-8 yang terlihat ketika berdiskusi, bertanya, dan meminta pertolongan. Serta teori dari Ki Hajar Dewantara multikultural yang menjadi indikator ke-9 yang terdapat pada kelima permainan daerah dari budaya Jawa Barat, Kalimantan Barat, Lampung, Jakarta Utara, dan Sumatera Utara. Kemudian indikator karakter yang berwawasan luas yang menjadi indikator ke-10 yang terlihat ketika fasilitator membutuhkan partisipasi anak untuk membawa sarung, anak-anak langsung mengajukan diri untuk membantu (berkontribusi positif).

Karakter yang berwawasan luas di sisi lain terlihat ketika salah satu temannya tidak membawa pensil, anak mau meminjamkannya (peka terhadap kebutuhan orang lain), berani bertanya dan berusaha bisa mengikuti ketika kurang mengerti (memahami diri dan mengerti keterbatasan diri), selanjutnya ketika bermain, anak menanyakan pendapat dan ditanyakan pendapat oleh temannya yang lain (sering dimintai saran dan pendapat oleh orang lain) dan bersikap tidak mudah ikut teman ketika beberapa teman yang sulit diatur karena sering bercanda dan serta indikator lainnya yang terhubung satu sama lain. Studi ini sejalan dengan studi terdahulu yakni diketahui bahwa karakter yang *wisdom* ternyata berperan penting terhadap *subjective well-being* pada dewasa awal untuk mengelola stress (Intani & Indati, 2019).

Studi terdahulu juga memperlihatkan bahwa melalui buku panduan permainan daerah dapat menumbuhkan karakter yang adil (Yustisia & Nugrahanta, 2021), dapat menanamkan karakter yang percaya diri, kreatif, dan bertanggung jawab (Rofifah, 2020), menumbuhkan karakter yang menghormati (Hadi & Nugrahanta., 2021), dapat melatih anak untuk bersabar, bernegosiasi, dan menghargai temannya (Munawaroh, 2017), dapat meneguhkan karakter yang kebaikan hati (Sanggita & Nugrahanta, 2021), dapat mengembangkan karakter yang kerja sama (Febriani & Budiana, 2017), dapat

menumbuhkan karakter yang empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021), dapat membentuk karakter yang jujur, percaya diri, dan peduli sesama (Kurniawan & Zawawi, 2017), dapat menumbuhkan karakter yang empati (Widyana & Nugrahanta, 2021).

Selain itu dapat meningkatkan indikator perkembangan sosial (Saleh, Nugraha & Nurfitriani, 2017), dapat mengembangkan karakter yang menerima kekalahan, dan memiliki semangat juang (Giwangsa, 2016), dapat membentuk karakter hati nurani anak untuk usia 6-8 tahun (Putri & Nugrahanta, 2021), dapat menumbuhkan karakter yang regulasi diri untuk usia 6-8 tahun (Sekarningrum et al., 2021; Febrianty & Nugrahanta, 2021), dapat meningkatkan karakter yang baik hati (Astuti & Nugrahanta, 2021). Di sisi lain permainan daerah juga dapat melatih kemampuan motorik kasar (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019), dan dapat mengembangkan ingatan, kreativitas, pandangan, dan nalar (Rohmah, 2016). Meskipun banyak studi terdahulu yang menggunakan permainan daerah untuk pendidikan karakter yang, belum banyak peneliti yang meneliti mengenai pendidikan karakter yang berwawasan luas sehingga ini merupakan suatu kebaruan. Selain itu kebaruan dalam studi ini adalah menggunakan alur berpikir dialektik. Berikut bagan alur berpikir dialektik.



Gambar 7. Alur berpikir dialektik
Sumber: data penulis

“Alur berpikir dialektik yakni proses berpikir berulang untuk menemukan gagasan baru berdasarkan pertemuan antara suatu gagasan dengan gagasan lain sekalipun gagasan yang bertentangan. Hasilnya adalah menghasilkan suatu gagasan yang baru dengan level tinggi”

(Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Buku panduan ini merupakan sintesis baru yang berasal dari penatapan sintesis permainan daerah yang memiliki unsur dasar permainan kemudian ditatapkan dengan indikator pembelajaran yang efektif dan kemudian ditatapkan pada karakter yang berwawasan luas.

SIMPULAN

Kesimpulan studi ini adalah bahwa buku panduan berbasis permainan daerah disusun berdasarkan tahapan R&D tipe ADDIE dan mutu buku panduan berbasis permainan daerah untuk pendidikan karakter berwawasan luas pada usia 7-9 tahun memiliki kategori “Sangat Baik”. Selain itu buku panduan berbasis permainan daerah dapat dikatakan efektif untuk pendidikan karakter berwawasan luas pada usia 7-9 tahun berdasarkan pada hasil penelitian. Bersamaan dengan hal tersebut, diharapkan buku panduan ini dapat digunakan sebagai media bahan ajar yang dapat digunakan oleh seluruh masyarakat untuk pendidikan karakter berwawasan luas yang sangat diperlukan bagi setiap anak dan peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya melakukan implementasi dengan sampel yang banyak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, k., & Lestari, l. (2010). Pengembangan bahan ajar perkembangan anak usia sd sebagai sarana belajar mandiri mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(XIII), 183–193. <https://doi.org/10.21009/pip.222.10>
- Andriani, t. (2011). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini oleh : tuti andriani dosen fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri sultan syarif kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Ansel, M. F., & Arafat, S. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Lidah Kulon IV. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
- Arumsari, C. (2018). Konseling Individu Dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kekuatan Karakter Kesederhanaan. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 4(1), 1–15.

- <https://doi.org/10.21067/jki.v4i1.2712>
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kebajikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141–155. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/6016>
- Connell, J. D. (1983). The Global Aspects Of Brain-Based Learning.
- Daryanto & Karim, S. (2017). Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Gava Media
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). The Dialectical Method: A Critical And Postmodern Alternative To The Scientific Method. *Advances in Social Work*, vol. 12, No. 2 (2011), 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. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Fiqri, A. A. (2022) BNN: 31.868 Orang Direhabilitasi Narkoba sepanjang tahun 1011. BNN: 31.868 Orang Direhabilitasi Narkoba Sepanjang Tahun 2022 (sindonews.com). (<https://nasional.sindonews.com/read/983479/13/bnn-31868-orang-direhabilitasi-narkoba-sepanjang-tahun-2022-1672405965>). Diakses 30 Desember 2022
- Febriani, N. S., & Budiana, D. (2017). Upaya Mengembangkan Nilai – Nilai Kerjasama Melalui Penerapan Abstrak Efforts To Develop A Cooperation Value By Applying Bakiak And Gatric Traditional Games. 1(1), 33–41.
- Febrianty, C. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Traditional Games And Their Contribution To The Respectful Character In Children. *JPSD*, 7(2), 157–171.
- Ghofar, a. (2020). Gaya belajar hebat untuk merangsang otak anak. Perpustakaan Nasional
- Giwangsa, S. F. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Karakter Anak Dan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(1), 134–144. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/view/21321>
- Hadi T. R. P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Sikap Hormat Anak. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 226–234. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3108/2014>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Score. California: Indiana University
- Hardjana. (2002). Ki hajar dewantara bapak pendidikan Indonesia. Jakarta: Grasindo
- Hidayati, H., Khotimah, T., & Hilyana, F. S. (2021). Pembentukan Karakter Religius, Gemar Membaca, dan Tanggung Jawab pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 76. <https://doi.org/10.32529/glasser.v5i2.1038>
- Intani, Z. F., & Indati, A. (2019). Peranan Wisdom Terhadap Subjective Well-Being pada Dewasa Awal. *Gadjah Mada Journal Of Psychology (GamaJoP)*, 3(3), 141. <https://doi.org/10.22146/gamajop.44105>
- Jahja, y. (2011). Psikologi perkembangan edisi pertama. Jakarta: Kencana
- Jensen, e. (2008). Memperkaya otak: cara memaksimalkan potensi setiap pembelajar. Amerika Serikat: John Wiley & Son
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal For Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26.
- Kurniawan, W. P., & Zawawi, M. A. (2017). Pengenalan Permainan Tradisional Goteng (Gobak Sodor dan Bentengan) untuk Membangun Karakter Pendahuluan Mata Pelajaran Penjasorkes Sangat Penting Diajarkan pada Sekolah Dasar. 3.
- Lickona, T. (2004). Character Matters. New York: A Touchstone Book
- Lickona, T. (1991). Educating For Character: How School Can Teach Respect And

- Responsibility. New York: Random House Publishing Group
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Ningsih, K. A., Prasetyo, I., & Hasanah, D. F. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Bahan Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1093–1104. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1172>
- Peterson, C., & Seligman, E. P. (2004). *Character Strengths And Virtues. A Handbook And Classification*. USA: American Psychological Association
- Pgmi, d, dkk. *Dalam pembelajaran pendidikan dasar resti septikasari rendy nugraha frasandy pendahuluan sejalan dengan era globalisasi , ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih , dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yan*. 107–117.
- Plóciennik, E. (2018). Children’s Creativity As A Manifestation And Predictor Of Their Wisdom. *Thinking Skills And Creativity*, 28(december 2017), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.02.009>
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa. 4(1), 21–34.
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531.
- Rahmawati, E. (2010). *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan
- Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik: Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media
- Rakhmat. (2010). *Belajar cerdas belajar berbasis otak*. Bandung: Kaifa
- Redhana, i. w. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Reuten, G. (2017). An Outline Of The Systematic-Dialectical Method: Scientific And Political Significance, dalam Moseley, F. & Smith, T. (Ed.). *Marx’s Capital And Hegel’s Logic*. Chicago: Haymarket Books
- Rofifah, D. (2020). Strategi Brain Based Learning Dalam Pengajaran Bahasa Jepang Di Man Mojokerto. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 4(1), 12–26.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Rosenthal, R. (1991). *Meta-Analytic Procedures For Social Research* (2nd Ed.). Newbury Park, CA: Sage
- Rosnow, R.L. & Rosenthal, R (2005). *Beginning Behavioural Research: A Conceptual Primer* (5th Ed.). Englewood Cliffs, Nj: Pearson/Prentice Hall
- Saleh, Y. P., Nugraha. M. F., Nurfitriani, M. (2017). *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1, 127–138.
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebersihan 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>
- Septikasari, R., & Frasandy, (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar.
- Sugar, S., & Sugar K. K. (2004). *Primary Games Experiential Learning Activities For Teaching Children K-8*. San Fransisco:

- Jossey-Bass A Willey Company
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sukartono. (2018). Revolusi industri 4.0 dan dampaknya terhadap pendidikan di Indonesia. *FIP PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–21.
- 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>
- Tadkiroatun, M. M. H. (2018). Teori dan Konsep Bermain. *Modul Paud: Bermain dan Permainan Anak UT*, 1–44. <http://repository.ut.ac.id/4699/1/paud4201-m1.pdf>
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- 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, K. E. (2017). Implementasi Pendidikan Luar Sekolah (Outdoor Education) Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6400>
- Yustisia, J. E., & Nugrahanta, G. A. Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Keadilan Anak Usia 6-8 Tahun. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.2886>. (2021). 4(5), 136–151.