

**PENGEMBANGAN KARAKTER RASA KEADILAN  
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN**

**Mariska Santi<sup>1)</sup>\* Gregorius Ari Nugrahanta<sup>2)</sup>**

<sup>1),2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Jl. Mrican Baru Kabupaten Sleman Yogyakarta, 55002

\*mariskasanti8@gmail.com

Diterima: 14 Januari 2023

Direvisi: 10 Maret 2023

Disetujui: 25 Mei 2023

**ABSTRACT**

*Parents have expressed concern over the recent crisis in children's sense of justice. Various efforts have been made to overcome this problem, one of which is character development from an early age. This study aims to develop a guidebook based on traditional games to foster a sense of justice in children aged 7-9 years. For this purpose, the Research and Development (R&D) ADDIE type research methodology was employed. This study involved ten teachers for the purposes of needs analysis, ten validators with expertise from various related fields, and eight children as subjects in a limited trial. The study's findings show that: 1) the traditional game-based justice character education guidebook for children aged 7-9 years is appropriate and developed based on the ADDIE stages, 2) through expert judgment carried out by the validator, the guidebook obtains an average score of 3.77 with the qualification "very good" and the recommendation "no need for revision," and 3) the implementation of the guidebook influences the development of the character of justice. The final self-assessment's mean score ( $M = 3.7875$ ,  $SE = 0.8332$ ) is higher than the initial self-assessment's mean ( $M = 1.8750$ ,  $SE = 0.6748$ ). This variation shows value of  $t(7) = 13.844$ ,  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). With the influence of 96.48% and the level of effectiveness according to the N-Gain Score test of 89.25%, the size of the effect falls into the "big effect" and the "high" category, respectively. Based on the results of this study, it can be concluded that the guidebook based on traditional games is effective in cultivating the character of a sense of justice in children aged 7-9 years.*

**Keywords:** justice, guidebook, traditional game

**ABSTRAK**

*Krisisnya karakter keadilan dikalangan anak-anak yang terjadi akhir-akhir ini menimbulkan kekhawatir para orang tua. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini, salah satunya yaitu pengembangan karakter sejak dini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku pedoman berbasis permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter rasa keadilan anak usia 7-9 tahun. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research*

*and Development (R&D) tipe ADDIE. Penelitian ini melibatkan sepuluh guru sebagai keperluan analisis kebutuhan, sepuluh validator dengan keahlian dari berbagai bidang terkait, dan delapan anak sebagai subjek pada uji coba terbatas. Hasil penelitian menyatakan bahwa; 1) buku pedoman pendidikan karakter keadilan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun sesuai dan dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan ADDIE, 2) melalui expert judgement yang telah dilakukan oleh validator, buku pedoman memperoleh rerata 3,77 dengan kualifikasi “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”, 3) implementasi buku pedoman berpengaruh terhadap pengembangan karakter keadilan untuk anak usia 7-9 tahun. Skor rerata penilaian diri akhir ( $M = 3,7875$ ,  $SE = 0,8332$ ) lebih besar dibandingkan skor rerata penilaian diri awal ( $M = 1,8750$ ,  $SE = 0,6748$ ). Perbedaan tersebut menunjukkan nilai  $t(7) = 13,844$ ,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Besar pengaruhnya termasuk dalam kategori “efek besar” dengan presentase sebesar 96,48% dan tingkat efektivitas uji N-Gain Score memperoleh hasil presentase sebesar 89,25% dengan kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa buku pedoman berbasis permainan tradisional efektif untuk menumbuhkan karakter rasa keadilan anak usia 7-9 tahun.*

**Kata kunci:** keadilan, buku pedoman, permainan tradisional

## PENDAHULUAN

Penanaman karakter sangat penting untuk ditanamkan dan dioptimalkan pada diri anak. Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk membentuk suatu kepribadian individu yang menghasilkan tindakan konkret (Lickona, 1991). Pendidikan karakter memberikan pengaruh yang besar pada kepribadian anak dan merupakan suatu proses bimbingan kepada anak agar menjadi pribadi berkarakter dalam ranah hati, pikiran, raga, karsa, serta karya. Sehingga kedepannya anak mampu mempunyai karakter seperti; jujur, bertanggung jawab, kepedulian, kecerdasan, dan kreatif (Zusnani, 2012). Pendidikan karakter juga merupakan sebuah upaya yang dilaksanakan untuk memberikan pengaruh pada karakter anak. Karakter tersebut meliputi komponen; *moral knowing, moral feeling, and moral action* (Lickona, 1991). Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional sejak anak usia dini (Andriani, 2012).

Karakter keadilan merupakan karakter yang mampu dimiliki oleh seseorang dan dapat dikembangkan. Keadilan merupakan produk

dari penilaian proses dimana orang dapat menentukan apa yang benar, salah, dan larangan berdasarkan moral (Peterson & Seligman, 2004). Keadilan dapat digunakan sebagai sebuah tolak ukur yang diberikan untuk mencapai keseimbangan antara kepentingan pribadi dengan kepentingan bersama. Terdapat tiga prinsip keadilan, antara lain memiliki kebebasan yang setara, perbedaan, dan memiliki kesempatan yang sama. Karakter keadilan bahkan mampu mendorong manusia untuk berpemikiran terbuka, amanah, dan bertindak baik (Borba, 2008). Seseorang memiliki karakter keadilan yang baik apabila dapat menjalankan kesetaraan terhadap sesama, tidak memanfaatkan orang lain, tidak berbohong, bersikap baik, selalu menghormati, senasib sepenanggungan, tidak memperlakukan orang lain, tidak melakukan deskriminasi, bertanggung jawab dengan tindakan sendiri, tidak ikut-ikutan dalam hal yang kurang baik (Peterson & Seligman, 2004).

Karakter keadilan sangat penting untuk dimiliki dan dikembangkan dalam diri anak. Pada akhir-akhir ini, banyak fenomena terjadi akibat krisisnya karakter keadilan dikalangan

anak-anak sehingga membuat khawatir para orang tua. Tercatat pada tahun 2018, KPAI telah menangani 504 kasus akibat krisisnya pendidikan karakter pada anak. Kasus tersebut meliputi pelaku narkoba, mencuri, hingga kasus asusila (Ikhsanudin, 2018). Dari fenomena itulah, pentingnya pendidikan karakter keadilan dikembangkan pada anak sejak dini.

Kajian relevan sangat diperlukan untuk mengembangkan serta menanamkan karakter keadilan anak dalam pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif yakni suatu pembelajaran dengan pemberian peluang anak untuk belajar secara mandiri dan diberi peluang untuk beraktivitas sesuai dengan keinginan mereka, agar anak memahami konsep apa yang sedang mereka pelajari. Pembelajaran lebih mengedepankan pemahaman pengetahuan terkait hal yang dilakukan, dan lebih menekankan pada internalisasinya sehingga apa yang dipelajari dapat termuat dalam nurani dan hayati anak untuk diimplementasikan dalam kehidupannya. Selain itu, pembelajaran berbasis otak adalah pembelajaran menyesuaikan bagaimana otak dapat bekerja yang dirancang dalam belajar (Jensen, 2008). *Brain based learning* menyangkut emosional positif manusia. Dimana kemampuan dalam berpikir sangat tergantung pada keadaan emosional dan suasana hati manusia (Jensen, 2008). Pada era saat ini, anak diharapkan mampu menjawab dan menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. Maka sangat diperlukan mengembangkan kompetensi *critical thinking, creative, communication, collaboration, multicultural*, dan mengembangkan karakter keadilan (World Economic Forum, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif dapat terlaksana secara optimal apabila menggunakan indikator; kaya variasi, kaya stimulus, menyenangkan, operasional konkret, *critical thinking, creative, communication, collaboration, multicultural*, dan mengembangkan karakter rasa keadilan.

Berdasarkan dari penelitian yang terdahulu mengenai permainan tradisional, studi literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media belajar yang

interaktif untuk anak saat pembelajaran (Atmaji, 2019). Permainan tradisional juga mampu memengaruhi kemampuan gerak dasar dan gerak psikomotor (Saputra & Ekawati, 2017; Wahyuni & Muazimah, 2020). Begitu juga dengan akademis anak, perkembangan kognitif, *kinesthetic intelegency*, kemampuan matematika dalam berhitung dapat berkembang melalui permainan tradisional seperti engklek, congklak, dan kelereng (Nataliya, 2015; Siregar & Lestari, 2018; Rahayu & Firmansyah, 2019; Anggraini & Pujiastuti, 2020).

Pada kehidupan bermasyarakat, permainan tradisional memiliki pengaruh sangat besar dalam mempersiapkan diri anak menjadi pribadi berkarakter baik dan berjiwa sosial, sehingga anak lebih siap dalam bersaing di masa yang akan datang (Andriani, 2012; Hasanah, 2017; Saleh dkk., 2017).

Pendidikan karakter penting untuk dikembangkan pada anak untuk menumbuhkan perilaku baik melalui berbagai arah dengan cara memberi nasehat, pembiasaan perilaku, kedisiplinan, keteladanan, dan penguatan (Gufron, 2016; Utami, 2019; Yatmiko dkk., 2015; Khoiron, 2017). Pentingnya pendidikan karakter semakin dikembangkan untuk mewujudkan anak yang memiliki budu pekerti luhur, bermoral dan etis sebagai pembentukan kepribadiannya (Rachmadyanti, 2017; Rawana dkk., 2011). Karakter keadilan, hati nurani, dan kebaikan hati pada anak juga mampu dikembangkan secara optimal dengan berbagai aktivitas bermain melalui permainan tradisional yang ada di Indonesia (Amania dkk., 2021; Astuti dkk., 2021; Handoko & Nugrahanta, 2022; Putri & Nugrahanta, 2021). Selain itu, literasi juga memiliki peran dalam karakter integritas anak dengan pendekatan montessori (Nugrahanta dkk., 2022).

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, variabel dalam penelitiannya banyak membahas pengembangan karakter dan belum banyak meneliti mengenai pengembangan karakter rasa keadilan, khususnya pada anak usia 7-9 tahun. Maka, penelitian ini fokus untuk; pengembangan buku pedoman permainan

tradisional untuk meningkatkan karakter rasa keadilan untuk anak usia 7-9 tahun, melihat kualitas buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berdasarkan langkah-langkah ADDIE, dan mengetahui pengaruh buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan. Permainan tradisional yang dikembangkan yakni: *Sepak Tekong* berasal dari daerah Sumatera Barat, *Malutaman* berasal dari daerah Sulawesi Utara, *Stin* berasal dari daerah Jawa Tengah, *Menciwa* berasal dari daerah Nusa Tenggara Barat, dan *Balugu* berasal dari daerah Kalimantan Selatan. Kebaruan dalam penelitian ini adalah menggunakan proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik yaitu proses interaktif menemukan ide baru dengan cara mendialogkan suatu ide dengan ide lainnya sehingga dapat menemukan ide baru dengan tingkat yang lebih tinggi sebagai hasilnya (Dybicz & Pyles, 2011). Lima permainan tradisional yang menjadi tesis awal dikolaborasikan dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif, sehingga menghasilkan sintesis baru berupa model permainan yang dikembangkan. Kemudian, sintesis ini dikolaborasikan dengan sepuluh indikator karakter keadilan untuk mendapatkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter keadilan berbasis permainan tradisional.

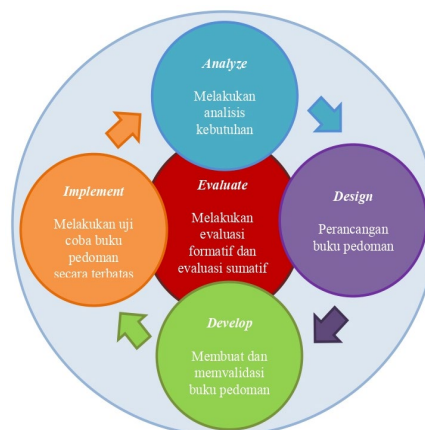
## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metodologi penelitian *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE. Lokasi penelitian dilaksanakan di dusun Banjarwaru RT 05, Gilangharjo, Pandak, Bantul. Subjek pada penelitiannya merupakan delapan anak rentang usia 7-9 tahun.

Jenis penelitian *R&D* dapat menciptakan suatu produk dalam bidang keahlian tertentu dengan adanya produk sebagai sampingan bernilai keefektifan (Saputra, 2019). Tipe ADDIE menggambarkan suatu paradigma pengembangan produk (Branch, 2009). ADDIE merupakan salah satu cara efektif untuk menghasilkan sebuah produk. ADDIE juga merupakan proses yang memiliki fungsi sebagai kerangka pedoman yang cocok sebagai

pengembangan produk pembelajaran atau sumber belajar (Branch, 2009). Terdapat lima tahapan dalam mengembangkan produk tipe ADDIE yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, 5) *Evaluate* (Branch, 2009).

Tahap *analyze* digunakan untuk menganalisis gap yang terdapat pada model pembelajaran dengan menggunakan kuesioner. Tahap *design* bertujuan untuk merancang buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional guna menindaklanjuti gap yang didapatkan sebelumnya. Tahap *develop* berfungsi sebagai pengembangan produk yang akan digunakan untuk solusi dalam mengatasi masalah dan mengetahui kualitas buku dengan validasi *expert judgement*. Tahap *implement* dilakukan sebagai proses uji coba terbatas buku pedoman kepada delapan anak rentang usia 7-9 tahun. Tahap *evaluate* bertujuan mengukur pengaruh produk dikembangkan oleh peneliti lewat penilaian diri awal dan penilaian diri akhir.



**Gambar 1.** Bagan prosedur pengembangan ADDIE.

Tes dan non tes merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti dalam menggumpulkan data. Tes digunakan sebagai evaluasi berupa soal formatif dan soal sumatif yang dibuat berdasarkan sepuluh indikator keadilan dari Peterson & Seligman. Soal evaluasi dibuat berdasarkan skala penilaian likert 1-4 sesuai dengan unsur-unsur dalam setiap komponen dari Lickona. Keterangan pada skor 4) *moral action*, 3) *moral feeling*, 2) *moral knowing*, dan



1) tidak menunjukkan komponen dari Lickona. Non Tes digunakan pada tahap *analyze*, *develop* dan *evaluate* dalam bentuk kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Program untuk mengkaji data menggunakan *MBS Statistics 26 for Windows* yang memiliki tingkat kepercayaan 95% untuk menghitung uji normalitas, signifikansi, serta pengaruh dari penerapan buku pedoman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian dijabarkan dengan sistematis sesuai tahapan-tahapan ADDIE. *Analyze* merupakan tahapan pertama untuk menganalisis kebutuhan yang dilakukan dalam bentuk kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner ini diserahkan kepada tenaga pendidik profesional atau sertifikasi yang berasal dari daerah Bantul, Gunung Kidul, Kulon Progo, Jawa Tengah, Lampung, dan Cilacap. Hasil data kuantitatif yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam data kualitatif (Widoyoko, 2014). Berikut hasil analisis kebutuhan kuesioner tertutup.

**Tabel 1.** Hasil analisis kebutuhan

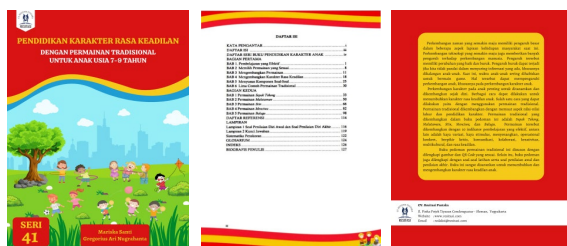
No	Keterangan	Rerata
1.	Kaya variasi	2,20
2.	Kaya stimulasi	2,30
3.	Menyenangkan	2,50
4.	Operasional konkret	2,30
5.	Berpikir kritis	2,00
6.	Kreativitas	2,10
7.	Komunikasi	2,00
8.	Kolaborasi	2,40
9.	Multikultural	2,00
10.	Karakter	2,10
11.	Melakukan orang lain dengan setara	1,50
12.	Bersikap baik kepada siapapun	2,10
13.	Tidak diskriminasi	2,10
14.	Bertanggung jawab pada diri sendiri	2,60
15.	Memperlakukan orang lain dengan hormat	2,50
<b>Rerata</b>		<b>2,18</b>

**Tabel 2.** Data kuantitatif dan 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

Hasil yang ditunjukkan dari tabel 1 memperoleh rerata 2,18. Berdasarkan skala pada tabel 2 data kuantitatif ke kualitatif, rerata tersebut masuk ke kategori kurang baik. Berdasarkan analisis kualitatif kuesioner terbuka memperoleh hasil pengembangan karakter keadilan belum diterapkan secara optimal. Faktor penghambat dari pengembangan karakter tersebut dikarenakan media dan sarana yang digunakan tidak memadai. Selain itu, terbatasnya buku pedoman sebagai referensi pengembangan pendidikan karakter keadilan pada anak juga menjadikan pendidikan karakter menjadi kurang optimal. Berdasarkan dari gap yang diperoleh tersebut, dapat digunakan sebagai dasar untuk pemberian solusi yang tepat. Sebagai solusi dari gap yang diperoleh, peneliti mengembangkan produk berupa buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berbasis permainan tradisional.

Gap penelitian yang telah diperoleh kemudian ditindaklanjuti pada perancangan produk berupa buku pedoman melalui tahap *design*. Buku pedoman meliputi bagian awal, tengah, serta akhir. Bagian awal antara lain halaman depan, kata pengantar, halaman *copyright*, daftar seri serta kata pengantar. Bagian kedua berisi mengenai uraian teori-teori pendukung seperti pembelajaran yang efektif dan pengembangan lima permainan tradisional. Kelima permainan meliputi *Sepak Tekong* berasal dari daerah Sumatera Barat, *Malutaman* berasal dari daerah Sulawesi Utara, *Stin* berasal dari daerah Jawa Tengah, *Menciwa* berasal dari daerah Nusa Tenggara Barat, dan *Balugu* berasal dari daerah Kalimantan Selatan. Bagian terakhir berisi lampiran, glosarium, *index*, biografi penulis, dan *cover* belakang.



**Gambar 2.** Desain buku pedoman

Tahap *develop* merupakan tahapan selanjutnya untuk pengembangan buku pedoman sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan dan mengetahui kualitas buku dengan validasi *expert judgement* oleh sepuluh validator yang mencakup lima guru sertifikasi, para ahli dalam bidang seni, bahasa, multimedia, dan psikologi. Validasi permukaan digunakan untuk mendapatkan saran mengenai kesesuaian kriteria maupun karakteristik produk. Sedangkan validasi isi digunakan untuk mendapatkan masukan kesesuaian indikator karakter keadilan dan indikator pembelajaran yang efektif pada buku pedoman. Hasil dari validator diperoleh data kuantitatif yang dikonversikan dalam data kualitatif (Widoyoko, 2014). Berikut hasil validasi yang diperoleh.

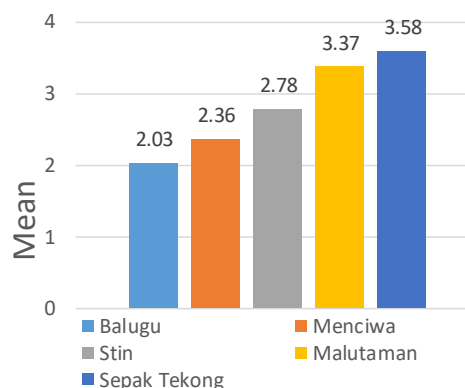
**Tabel 3.** Resume validasi buku pedoman

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Uji Validitas Permukaan			
	a. Kriteria buku pedoman	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik buku pedoman	3,75	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Uji Validitas Isi			
	a. Model pembelajaran efektif	3,80	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Evaluasi sumatif	3,73	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	<b>Rerata</b>	<b>3,77</b>	<b>Sangat baik</b>	<b>Tidak perlu revisi</b>

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil rerata validasi tersebut sebesar 3,77.

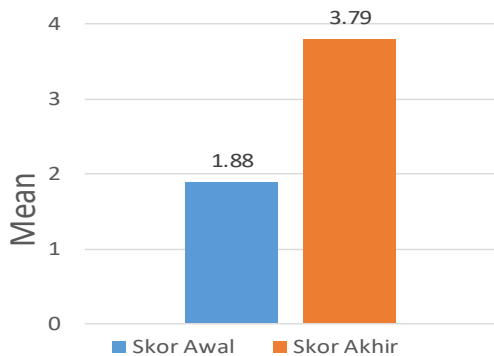
Berdasarkan skala pada tabel 3 data kuantitatif ke kualitatif, rerata tersebut masuk ke kualifikasi “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Buku pedoman ini telah memenuhi ke dua uji validitas, maka buku pedoman berbasis permainan tradisional mampu meningkatkan karakter rasa keadilan untuk anak usia 7-9 tahun.

Pada tahap implementasi dilaksanakan dengan ujicoba terbatas dengan delapan anak rentang usia 7-9 tahun di Desa Karangnom RT 05, Gilangharjo, Pandak, Bantul, Yogyakarta. Tahapan implementasi mencakup tiga kegiatan utama yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Implementasi dilaksanakan selama 7 hari. Pada hari pertama, anak diminta untuk mengerjakan lembar refleksi serta soal sumatif. Hari kedua sampai ketujuh, setiap hari anak bermain salah satu permainan tradisional berikut *Sepak Tekong*, *Malutaman*, *Stin*, *Menciwa*, dan *Balugu*. Pada akhir permainan, anak juga diminta untuk mengerjakan soal formatif. Pelaksanaan implementasi tersebut berjalan penuh antusias dari anak-anak. Namun, kendala seperti anak susah diatur, baru mengenal permainan tradisional, dan susah memahami soal evaluasi menjadi hambatan dihadapi pada tahap implementasi. Akan tetapi, kendala tersebut dapat teratasi dengan memberikan penjelasan ulang dan memahami anak. Besar pengaruh penerapan buku pedoman dapat diketahui pada tahap *evaluate*. Tahap *evaluate* yang digunakan berupa evaluasi soal sumatif dan soal formatif. Berikut grafik dari evaluasi formatif.



**Gambar 3.** Grafik evaluasi formatif

Hasil evaluasi formatif pada gambar 3 menunjukkan, permainan *Sepak Tekong* memperoleh rerata tertinggi sebesar 3,58. Sedangkan hasil rerata skor terendah pada evaluasi formatif tersebut terdapat di permainan *Balugu* dengan rerata 2,03. Kemudian evaluasi sumatif dilakukan dengan penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Berikut grafik dari evaluasi sumatif.



**Gambar 4.** Grafik evaluasi sumatif

Hasil evaluasi sumatif pada gambar 4 menunjukkan bahwa rerata yang diperoleh mengalami peningkatan. Akan tetapi peningkatan tersebut belum menunjukkan pengaruh dari penerapan buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter rasa keadilan pada anak usia 7-9 tahun. Peningkatan tersebut kemudian diuji kembali untuk mengetahui normalitas distribusi data. Berikut hasil uji normalitas.

**Tabel 4.** Hasil uji normalitas distribusi data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
<i>Shapiro-Wilk test</i>	Penilaian diri awal	0,865	0,135	Normal
	Penilaian diri akhir	0,839	0,073	Normal

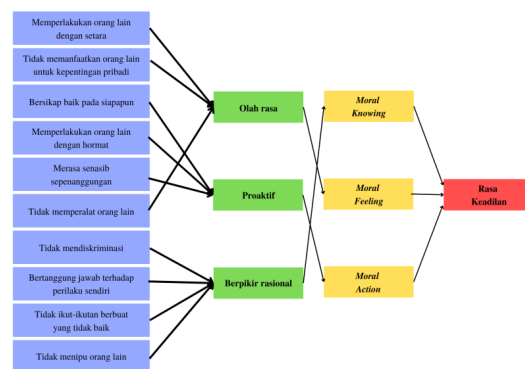
Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji menggunakan *Shapiro-Wilk test* memperoleh penilaian diri awal  $W(8) = 0,865$  dengan  $p = 0,135$  ( $p > 0,05$ ) dan penilaian diri akhir  $W(8) = 0,839$  dengan  $p = 0,073$  ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa data termasuk normal. Analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui signifikansi pengaruh buku pedoman.

**Tabel 5.** Hasil uji signifikansi pengaruh

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
<i>Paired Sample t-test</i>	13,844	0,000	Signifikan

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil *paired sample t-test* memperoleh rerata penilaian diri akhir ( $M = 3,7875$ ,  $SE = 0,8332$ ) lebih besar dibandingkan rerata penilaian diri awal ( $M = 1,8750$ ,  $SE = 0,6748$ ). Perbedaan tersebut menunjukkan nilai  $t(7) = 13,844$ ,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) mengartikan bahwa buku tersebut memiliki pengaruh pada pengembangan karakter rasa keadilan anak. Meskipun demikian, perlu diuji besar pengaruh menggunakan koefisien korelasi *Pearson (r)*. Hasil tersebut memperoleh  $r = 0,9822$  yang sebanding dengan 96,48%, termasuk dalam kategori besar pengaruh “efek besar” (Field, 2009). Analisis selanjutnya yaitu dengan menguji efektivitas buku pedoman menggunakan *N-Gain Score*. Hasil yang diperoleh dari uji *N-Gain Score* sebesar 89,25% dengan kategori “tinggi” (Hake, 1999).

Penelitian menunjukkan permainan tradisional mempunyai pengaruh yang signifikan pada karakter keadilan anak usia 7-9 tahun. Sepuluh indikator pada karakter keadilan kemudian diklasifikasikan dalam tiga bagian, berpikir rasional, olah rasa, dan proaktif. Kemudian bagian itu dikerucutkan berdasarkan komponen *moral knowing*, *moral feeling*, and *moral action* (Lickona, 1991). Komponen-komponen itu kemudian dijadikan dalam karakter keadilan.



**Gambar 5.** Bagan analisis semantik

Hasil implementasi buku pedoman pada penelitian ini efektif sebagai pengembangan karakter rasa keadilan anak usia 7-9 tahun. Permainan tradisional tersebut dikembangkan dengan menggunakan sarana konkret yang selaras pembelajaran konstruktivisme mengenai tahap perkembangan kognitif Piaget dan perkembangan sosial Vygotsky. Sarana konkret yang digunakan dalam lima permainan mampu memberikan stimulus yang baik bagi anak. Penelitian ini juga sesuai dengan pembelajaran efektif yang memuat kaya stimulus, kaya variasi, dan menyenangkan (Jensen, 2008).

Permainan tradisional merupakan budaya daerah yang turun temurun sebagai warisan budaya dari generasi ke generasi yang memiliki nilai edukasi untuk penanaman nilai moral (Dirgantara, 2012). Permainan tradisional menjadi sarana bagi anak untuk mengeksplorasi benda di sekitar sebagai alat bermain yang mampu meningkatkan stimulus perkembangan anak. Dengan permainan tradisional, anak dapat memaksimalkan potensi dalam diri mereka, mendapatkan pengetahuan baru yang bermanfaat, menjalin hubungan dengan teman, menambah perbendaharaan kata pada anak, dan dapat menuangkan perasaan-perasaan anak melalui budaya bangsa (Kurniati, 2016). Kemampuan-kemampuan seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi dapat dikembangkan ketika anak menenumakan sebuah solusi dan strategi permainan, menyanyikan lagu daerah, maupun saat mengerjakan soal dan refleksi diri. Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan keterampilan tantangan abad 21 (World Economic Forum, 2015).

Pengimplemtasian buku pedoman menunjukkan bahwa karakter keadilan dapat dikembangkan dengan jelas. Hal tersebut terlihat ketika anak-anak sedang bermain kelima permainan tradisional tanpa membedakan satu sama lain dan memperlakukan temannya dengan setara. Tidak memanfaatkan orang lain untuk kepentingan sendiri saat

bermain. Ketika ada anak yang merasa sedih karena kalah dalam permainan *Stin* dan terjatuh pada saat bermain *Sepak Tekong*, mereka langsung berempati memperlakukan temannya dengan hormat, bersikap baik, dan merasa senasib sepenanggungan. Begitu juga ketika sedang bermain dalam kelompok seperti permainan *Malutaman*, anak dapat bermain dengan sportif seperti bertanggung jawab, tidak menipu temannya, tidak memperalat temannya, dan tidak ikut-ikutan berbuat hal yang tidak baik.

Berdasarkan dari penelitian yang terdahulu mengenai permainan tradisional, studi literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menjadi media belajar yang interaktif untuk anak saat pembelajaran. (Atmaji, 2019). Permainan tradisional juga mampu memengaruhi kemampuan gerak dasar dan gerak psikomotor (Saputra & Ekawati, 2017; Wahyuni & Muazimah, 2020). Begitu juga dengan akademis anak, perkembangan kognitif, *kinesthetic intelegency*, kemampuan matematika dalam berhitung dapat berkembang melalui permainan tradisional seperti engklek, congklak, dan kelereng (Nataliya, 2015; Siregar & Lestari, 2018; Rahayu & Firmansyah, 2019; Anggraini & Pujiastuti, 2020).

Pada kehidupan bermasyarakat, permainan tradisional memiliki pengaruh sangat besar dalam mempersiapkan diri anak menjadi pribadi berkarakter baik dan berjiwa sosial, sehingga anak lebih siap dalam bersaing di masa yang akan datang (Andriani, 2012; Hasanah, 2017; Saleh dkk., 2017).

Pendidikan karakter penting untuk dikembangkan pada anak untuk menumbuhkan perilaku baik melalui berbagai arah dengan cara memberi nasehat, pembiasaan perilaku, kedisiplinan, keteladanan, dan penguatan (Gufon, 2016; Utami, 2019; Yatmiko dkk., 2015; Khoiron, 2017). Pentingnya pendidikan karakter semakin dikembangkan untuk mewujudkan anak yang memiliki budu pekerti luhur, bermoral dan etis sebagai pembentukan kepribadiannya (Rachmadyanti, 2017; Rawana dkk., 2011). Karakter keadilan, hati nurani, dan



kebaikan hati pada anak juga mampu dikembangkan secara optimal dengan berbagai aktivitas bermain melalui permainan tradisional yang ada di Indonesia (Amania dkk., 2021; Astuti dkk., 2021; Handoko & Nugrahanta, 2022; Putri & Nugrahanta, 2021). Selain itu, literasi juga memiliki peran dalam karakter integritas anak dengan pendekatan montessori (Nugrahanta dkk., 2022).

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, variabel dalam penelitiannya banyak membahas pengembangan karakter dan belum banyak meneliti mengenai pengembangan karakter rasa keadilan, khususnya pada anak usia 7-9 tahun. Maka, penelitian ini fokus untuk; pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter rasa keadilan untuk anak usia 7-9 tahun, melihat kualitas buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berdasarkan langkah-langkah ADDIE, dan mengetahui pengaruh buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan.

Pada penelitian ini, buku dikembangkan dengan proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik tersebutlah yang menjadi kebaruan pada penelitian ini. Berikut gambar bagan proses berpikir dialektik.



Gambar 6. Bagan proses berpikir dialektik

Proses berpikir dialektik yaitu proses interaktif menemukan ide baru dengan cara mendialogkan suatu ide dengan ide lainnya sehingga dapat menemukan ide baru dengan tingkat yang lebih tinggi sebagai hasilnya (Dybicz & Pyles, 2011). Lima permainan tradisional yang menjadi tesis awal dikolaborasikan dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif, sehingga menghasilkan sintesis baru berupa model permainan yang dikembangkan. Kemudian,

sintesis ini dikolaborasikan dengan sepuluh indikator karakter keadilan untuk mendapatkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter keadilan berbasis permainan tradisional. Dimana buku pedoman tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan karakter keadilan anak usia 7-9 tahun.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian penelitian tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa 1) buku pedoman pendidikan karakter keadilan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun sesuai dan dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan ADDIE, 2) melalui *expert judgement* yang telah dilakukan oleh validator, buku pedoman memperoleh rerata 3,77 dengan kualifikasi “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”, 3) implementasi buku pedoman berpengaruh terhadap pengembangan karakter keadilan untuk anak usia 7-9 tahun. Skor rerata penilaian diri akhir ( $M = 3,7875$ ,  $SE = 0,8332$ ) lebih besar dibandingkan skor rerata penilaian diri awal ( $M = 1,8750$ ,  $SE = 0,6748$ ). Perbedaan tersebut menunjukkan nilai  $t(7) = 13,844$ ,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Besar pengaruhnya termasuk dalam kategori “efek besar” dengan presentase sebesar 96,48% dan tingkat efektivitas uji *N-Gain Score* memperoleh hasil presentase sebesar 89,25% dengan kategori “tinggi”.

## REFERENSI

- 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.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12

- Tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141–155.
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,”* 1(September), 329–337.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama Untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi*. PT. Gramedia Pustaka.
- Branch, R. M. (2009). *Desain instruksional: Pendekatan ADDIE*.
- Dirgantara, Y. (2012). *Pelangi bahasa Sastra dan Budaya Indonesia kumpulan Apresiasi dan Tanggapan*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). *The Dialectic Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method | Advances in Social Work*.
- Field, A. (2009). *Discovering Statistics Using SPSS. 3rd*. Sage Plubisher.
- Gufron, S. (2016). “Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Kearifan Lokal dalam Era MEA.” *Seminar Nasional Pendidikan, 1*, 2549–3728.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana University.
- Handoko, & Nugrahanta. (2022). Memupuk Karakter Keadilan pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 10–24.
- Hasanah, U. (2017). Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 83–110.
- Ikhsanudin, A. (2018). *Ada 504 Kasus Anak Jadi pelaku pidana, KPAI Soroti Pengawasan Ortu*. [Online] Tersedia <https://news.detik.com/berita/d-4128703/ada-504-kasus-anak-jadi-pelaku-pidana-kpai-soroti-pengawasan-ortu>. [30 Oktober 2022].
- Jensen, E. (2008). *Brain based learning: Pembelajaran berbasis kemampuan otak cara baru dalam pengajaran dan pelatihan*. Pustaka Pelajar.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Ketrampilan sosial Anak*. PT Kharisma Putra Utama.
- Lickona, T. (1991). *Education of character*. Batam Books.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.
- Nugrahanta, G. A., Pamardi, E. H., Suparmo, P. M., Relita, H., Sekarningrum, V., Swandewi, N. K., & Tyas, F. (2022). *Pengaruh Program Literasi berbasis Pendekatan Montessori terhadap Karakter Integritas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 8(2), 169–180.
- Peterson & Seligman. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. Oxford Univesity.
- Putri, & Nugrahanta. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal Putri Rachmadyanti Universitas Negeri Surabaya A . *Pendahuluan Seiring Kemajuan Zaman Dengan Perkembangan Ilmu Dan Teknologi Yang Pesat , Mendorong Manusia Untuk Selalu Berkemba. JPSPD Vol.3 No.2*, 3(2), 201–214.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children’S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Saputra, Y. B. (2019). The Effect of Responsibility on Self-Believing Task of Class Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(8), 431–438.
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar The Role of Traditional Games In Developing The Mathematical Ability of Age Of Basic Schools. *Jurnal Matematika*, 2(2), 1–7.
- Utami, S. W. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 63.

- Widoyoko, E. . (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Windi Wahyuni, I., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. World Economic Forum.
- Yatmiko, F., Banowati, E., & Suhandini, P. (2015). Implementasi pendidikan karakter anak berkebutuhan khusus. *Implementasi Pendidikan Karakter Anak Berkebutuhan Khusus*, 4(2), 77–84.
- Zusnani, I. (2012). *Management pendidikan berbasis karakter bangsa*. Tugu Publisher.