

Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Optimis Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun

K. Indah Dwi Prastiwi, Gregorius Ari Nugrahanta

Universitas Sanata Dharma, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

katarinadeangela720@gmail.com

Abstrak: Perilaku anak yang mudah menyerah, kurang mengenal pribadinya dan memiliki motivasi yang rendah mencerminkan rendahnya karakter optimis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE dengan melibatkan sepuluh guru sekolah dasar untuk *needs analysis*. Sepuluh validator yang terdiri dari lima guru sekolah dasar, empat dosen sebagai ahli dan satu praktisi budaya yang berperan menjadi *expert judgment*, serta delapan anak untuk uji coba terbatas buku panduan pendidikan karakter. Hasil dari penelitian ini menunjukkan 1) buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dikembangkan melalui tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*; 2) buku panduan pendidikan karakter memiliki kualitas dalam kualifikasi “Sangat baik” yang ditunjukkan dengan perolehan skor sebesar 3.94 (Skala 1-4) dengan saran “Tidak perlu revisi”; dan 3) penerapan buku panduan pendidikan karakter berpengaruh terhadap karakter optimis anak berdasarkan pada hasil uji signifikansi dengan perolehan $t(7) = 18.834$; $p < 0,05$. Besar pengaruhnya yakni $r = 0,9903$ dan tergolong dalam kualifikasi “Efek besar” atau sebanding dengan 98.06%. Buku panduan memiliki tingkat efektivitas dalam kategori “Tinggi” berdasarkan pada perhitungan *N-gain score* yang menunjukkan persentase sebesar 90.36%. Dengan demikian, buku panduan pendidikan karakter efektif digunakan lantaran berpengaruh terhadap karakter optimis anak usia 10-12 tahun.

Kata kunci: permainan tradisional; karakter optimis; buku panduan pendidikan karakter

Development of Optimistic Character Education Handbook Based on Traditional Games for Children Aged 10-12 Years

Abstract: The children's capitulate behavior, the lack of self-recognition, and the lack of motivation reflect a low optimistic character. This research aims to develop a character education handbook for 10-12 years old children. The method used was *Research and Development* (R&D) type ADDIE involving ten elementary school teachers for the needs analysis. There were ten validators consisting of five elementary school teachers, four expert lecturers, and one cultural practitioner who acted as expert judges. Eight children participated in the character education handbook limited trial. The results of this study showed that 1) The traditional game basis of an optimistic character education handbook for 10-12 years old children was developed through the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages; 2) the character education handbook had an "excellent" qualification which was shown through the acquisition of a score of 3,94 (scale 1-4) with "no revision needed" suggestion; and 3) the character education handbook implementation affected the children's optimistic characters depending on the significance T-test with the score $t(7) = 18.834$; $p < 0.05$. The magnitude of the effect is $r = 0.9903$ qualified as the "big effect" qualification equivalent to 98.06%. The handbook had a "high" effectiveness level based on the *N-gain score* calculation which showed a 90.36% percentage. In conclusion, the character education handbook was used effectively due to its effects on 10-12-year-old children's optimistic character.

Keywords: traditional game; optimistic character; character education handbook

1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang bertujuan membimbing anak menjadi manusia seutuhnya dengan dimensi akal, hati, rasa dan raga (Wiyani, 2013). Pendidikan karakter bukanlah hal yang baru. Sejak awal Indonesia merdeka hingga saat ini, banyak tindakan yang dilakukan untuk mengembangkan karakter anak (Musbikin, 2019).

Langkah-langkah yang ditempuh seperti adanya pembiasaan dalam kegiatan yang dilakukan ketika di rumah, pengembangan suasana belajar, dan juga pengembangan bahan pembelajaran. Namun hal tersebut tidak konsisten dilakukan (Iskandar, 2019). Setiap langkah yang tidak dilakukan secara konsisten menyebabkan karakter tidak terbina dengan baik. Sehingga banyak sekali kasus atau kejadian yang terjadi di Indonesia dan penyebab dari kejadian tersebut adalah krisis karakter.

Menanamkan karakter dalam diri anak belum menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan (Samani, 2012). Hal tersebut terlihat pada pembelajaran yang ada di sekolah, di mana masih menitikberatkan pada hal-hal teori dan berfokus pada kemampuan kognitif anak, sehingga karakter anak belum dibangun secara optimal (Suyitno, 2012). Fenomena seperti ini memperlihatkan bahwa terjadi kegagalan pada lembaga pendidikan dalam usaha menumbuhkan karakter dalam diri anak (Zubaedi, 2012). Padahal, karakter mempunyai peranan yang bermakna dalam kehidupan anak, baik sekarang atau di masa mendatang.

Salah satu karakter yang perlu untuk ditumbuhkan adalah karakter optimis. Optimis ialah keyakinan akan kehidupan yang lebih baik atau harapan yang baik dan cara berpikir positif serta realitas individu untuk mencapai hasil yang lebih dalam kehidupannya. Adapun indikator karakter optimis yaitu bisa melewati permasalahan, melihat sisi positif, melakukan yang terbaik, berniat baik, mengharapkan yang terbaik, gambaran jelas masa depan, perencanaan masa depan, mencapai perencanaan, yakin menang kompetisi, dan perencanaan lebih baik. (Peterson & Seligman, 2004).

Salah satu fenomena mengenai rendahnya karakter anak terjadi dalam dunia pendidikan. Hal tersebut terkait dengan kemampuan kognitif siswa, terlebih dalam hal capaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan *survey Program for International Student Assessment* 2015, kemampuan kognitif anak di Indonesia berada pada strata 10 besar terbawah dari 76 negara. Hal tersebut sejalan dengan temuan

TIMSS tahun 2015 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi 3 terbawah dari 48 negara. Capaian hasil belajar yang rendah disebabkan oleh rendahnya motivasi anak, kurangnya kemauan untuk belajar, cepat menyerah, dan kurangnya mengenal cara belajar yang cocok dengan pribadinya. Berdasarkan data tersebut membuktikan bahwa terdapat fenomena rendahnya karakter optimis dalam dunia pendidikan di Indonesia yang diperlihatkan dengan rendahnya motivasi anak dan cepat menyerah. Artinya bahwa perilaku siswa belum menunjukkan adanya karakter optimis. Maka penting untuk menumbuhkan karakter optimis dalam diri anak.

Usaha yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan karakter dalam diri anak yaitu melalui pembelajaran efektif yang didukung dengan pembelajaran berbasis otak. Pembelajaran berbasis otak mampu menyelaraskan otak agar dapat belajar secara alamiah dengan meninjau bagaimana otak bekerja dalam mengambil, mengolah, dan menafsirkan informasi yang telah diserap (Jensen, 2011). Adapun tiga syarat pembelajaran berbasis otak yaitu pembelajaran dilakukan dengan berbagai variasi, pembelajaran memberikan banyak stimulasi, dan pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan (Jensen, 2011). Lalu, pembelajaran yang efektif dapat membentuk moralitas dan kebiasaan anak dengan memperhatikan kompetensi abad 21, di mana pembelajaran efektif perlu mengembangkan kompetensi berpikir tingkat tinggi, berpikir analitis dan interpersonal (World Economic Forum, 2015). Teori lain yang sejalan yakni pemikiran Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran yang dialami oleh anak tidak terlepas dari lingkungan yang nyata serta benda-benda yang konkret (Mu'min, 2013). Selain itu perlu adanya interaksi sosial dengan teman-teman sebaya (Inayah, 2019). Dengan demikian terdapat indikator dari pembelajaran efektif yakni kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis dan memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter optimis.

Berdasarkan syarat pembelajaran efektif yang telah disebutkan, lalu dituangkan ke dalam bentuk buku panduan pendidikan karakter berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional sendiri memiliki makna sebagai hasil dari kebudayaan masyarakat yang telah berkembang dan merupakan peninggalan nenek moyang. Setiap permainan yang dimainkan memiliki ciri khasnya masing-masing seperti

penggunaan bahasa atau istilah sampai alat yang digunakan dalam permainan. Terdapat lima jenis permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu *Klom*, *Pacih*, *Palak Babi*, *Pou Para* dan *Kuba-Kuba*. Permainan ini dipilih karena dapat dimainkan oleh anak usia 10-12 tahun sesuai dengan sasaran peneliti dan juga sesuai dengan syarat pembelajaran yang efektif. Kelima permainan tersebut dijabarkan dalam enam langkah yang terdiri dari pemilihan materi, penyajian informasi, pelaksanaan permainan, penskoran, pengulangan informasi dan penyimpulan. Sedangkan buku panduan pendidikan ialah buku petunjuk, buku pedoman atau buku acuan dalam melakukan langkah kegiatan. Buku yang menjadi acuan untuk memperoleh informasi dan petunjuk dalam melakukan suatu kegiatan dengan tujuan untuk memandu dan membimbing pembaca dalam melaksanakan langkah-langkah yang terdapat dalam buku tersebut (Irmanella, 2013).

Ditemukan beberapa peneliti terdahulu yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan yaitu terkait permainan tradisional dalam meningkatkan karakter dalam diri anak. Implementasi permainan tradisional *Cim-Ciman* pada anak dapat meningkatkan karakter kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreativitas, kemandirian, menghargai prestasi, keterampilan komunikasi, kepedulian sosial, tanggung jawab dan pengambilan keputusan (Fauzi, 2017). Permainan lain seperti *Sunda Manda*, *Bentengan*, *Gobak Sodor* dan *Congklak* mampu membentuk nilai-nilai budaya dan memupuk karakter kejujuran, disiplin, kemandirian, tanggung jawab, dan tangguh (Helvana & Hidayat 2020). Melalui beberapa penelitian terdahulu tersebut memberikan gambaran tentang manfaat permainan tradisional dalam membina karakter anak. Selain itu, buku panduan permainan tradisional juga memberikan pengaruh terhadap karakter anak. Karakter yang terbina dengan baik antara lain empati, kebaikan hati, toleransi, keadilan, kontrol diri, dan sikap hormat pada anak usia sekolah dasar (Widyana & Nugrahanta, 2021; Fajarwati & Nugrahanta, 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2022; Astuti & Nugrahanta, 2021; Simmamora & Nugrahanta, 2021; Yustisia & Nugrahanta, 2021; Murdaningrum & Nugrahanta, 2021; Hadi & Nugrahanta, 2021). Permainan lain seperti *Gobak Sodor* dan *Bentengan* mampu membina karakter kejujuran, tunak hati dan responsibilitas dalam diri anak (Prasetio, 2020). Karakter sportivitas tumbuh melalui permainan *Lompat Tali*, karakter optimis tumbuh melalui permainan *Gobak Sodor*,

karakter tanggung jawab tumbuh melalui permainan *Engklek*, dan karakter kejujuran tumbuh melalui permainan *Petak Umpet*. Melalui berbagai permainan tersebut anak-anak mampu bermain dengan ceria dan tumbuhnya karakter dalam diri anak (Lumbin, 2022). Selanjutnya, permainan *Boi-Boian* dapat mempengaruhi rasa percaya diri anak (Manik, 2022) dan permainan *Gobak Sodor* dapat membina rasa percaya diri anak (Renolita, 2019).

Beberapa peneliti terdahulu juga melakukan penelitian terkait karakter optimis. Melalui sebuah pelatihan dan pembinaan dapat membangun karakter optimis anak (Nurindah, 2012). Karakter spiritual mampu meningkatkan karakter optimis anak (Suseno, 2013). Selain itu sikap optimisme dapat dibentuk dengan adanya pemberian pemahaman mengenai esensi optimisme, sikap mengenal diri sendiri dan menerapkan sikap optimisme. Melalui karakter optimisme mampu memberikan pengaruh terhadap kesejahteraan psikologis (Harpan, 2015).

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut menekankan pada pengembangan karakter secara umum. Permainan tradisional yang digunakan belum beragam. Selain itu, belum banyak yang melakukan penelitian untuk meningkatkan karakter optimis pada anak usia sepuluh sampai dua belas tahun dengan menggunakan permainan tradisional. Adapun kebaruan dari penelitian yang dilakukan adalah penggunaan proses berpikir dialektik dalam pengembangan bahan ajar untuk menumbuhkan karakter optimis.

Proses berpikir dialektik adalah proses yang dilakukan secara berulang-ulang untuk menemukan pandangan baru dengan cara menatapkan pandangan yang ada dengan pandangan lain yang nampak bertentangan hingga menghasilkan pandangan baru pada level yang lebih tinggi sebagai hasilnya (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Lima permainan tradisional yang telah dipilih merupakan tesis awal. Tesis awal kemudian ditatapkan dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif sebagai antitesisnya, hingga dihasilkan sintesis berupa permainan tradisional yang dimodifikasi. Sintesis tersebut merupakan tesis baru yang kemudian ditatapkan dengan sepuluh indikator karakter optimis sebagai antitesis baru, hingga dihasilkan sintesis terbaru yaitu buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yakni: 1) mengembangkan buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional

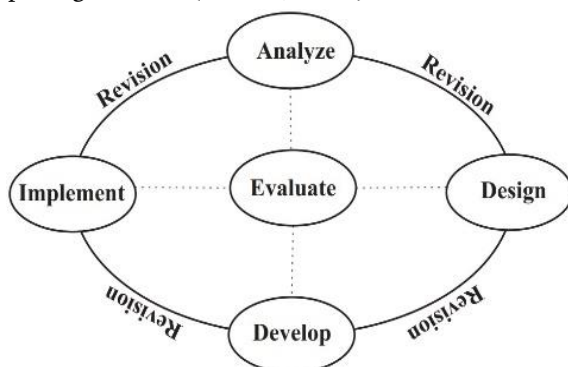
untuk anak usia 10-12 tahun, 2) mengetahui kualitas buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, dan 3) mengetahui pengaruh penerapan buku panduan pendidikan berbasis permainan tradisional terhadap karakter optimis anak usia 10-12 tahun.

Manfaat dari penelitian ini yaitu 1) memberikan pengaruh terhadap karakter optimis dalam diri anak melalui permainan tradisional yang berasal dari berbagai wilayah dan menjadikan anak lebih dekat dengan lingkungan sekitar serta mengenal kebudayaan yang terdapat di Indonesia, 2) memberikan pengalaman bagi pemerhati pendidikan karakter dalam menumbuhkan karakter optimis anak serta memberikan referensi yang berdampak positif melalui buku panduan pendidikan karakter, 3) memberikan pengalaman secara langsung bagi peneliti dalam mengimplementasikan buku panduan pendidikan karakter optimis.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis (R&D) tipe ADDIE. Penelitian dilaksanakan di Dusun Demangan, Congkrang, Muntilan, Magelang, Jawa Tengah pada tanggal 22 – 29 Mei 2022. Penelitian ini melibatkan sekelompok anak usia sepuluh sampai dengan usia dua belas tahun yang terdiri dari empat anak laki-laki dan empat anak perempuan. Kedelapan anak tersebut mempunyai kecakapan kognitif yang berbeda dan berasal dari sekolah yang berbeda-beda pula. Adapun objek dalam penelitian ini yaitu terdiri dari variabel independen berupa buku panduan pendidikan karakter dan variabel dependen berupa karakter optimis.

Penelitian ini menerapkan metode eksperimental tipe *one group pretest-posttest design* untuk menguji signifikansi dan analisis *N-gain score* untuk menguji efektivitasnya. Bagan pengembangan langkah ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 (Branch, 2009).



Gambar 1. Bagan pengembangan langkah ADDIE

Berdasarkan gambar 1, terdapat lima tahap ADDIE yang menjadi prosedur pengembangan dalam penelitian yang dilakukan. Pertama tahap *analyze*, tahap ini ditempuh dengan melakukan identifikasi pembelajaran, untuk melihat kesesuaian proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dengan indikator pembelajaran yang efektif terhadap karakter optimis. Tahap pertama dilakukan dengan menyusun instrumen kuesioner tertutup dan terbuka untuk *need analysis*. Instrumen yang dikembangkan didasarkan pada indikator pembelajaran yang efektif. Instrumen yang telah dikembangkan kemudian diisi dengan melibatkan sepuluh guru yang telah memenuhi standar profesional guru sekolah dasar yang berada di daerah yang berbeda. Kedua, tahap *design* dilakukan dengan merancang produk sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Produk tersebut berupa buku panduan pendidikan karakter berbasis permainan tradisional. Ketiga, tahap *develop* ditempuh dengan merancang buku panduan yang memuat permainan tradisional yang berasal dari daerah yang berbeda. Buku panduan ini dikembangkan dan dilakukannya validasi oleh validator dengan melibatkan lima guru yang sudah tersertifikasi, ahli bahasa, ahli media, sampai praktisi seni dan budaya serta psikolog. Terdapat dua bentuk validitas, yakni validitas permukaan dan validitas isi dengan skala Likert dari rentang 1 sampai dengan 4. Keempat, tahap *implement* yaitu berupa *prototype*, produk diujicobakan dengan melibatkan anak untuk melakukan langkah-langkah kegiatan yang telah disusun. Langkah kegiatan yang dilakukan terdiri dari tiga bagian yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Kelima, tahap *evaluate* dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan di setiap akhir pelaksanaan permainan tradisional. Lalu evaluasi sumatif dilakukan di awal dan di akhir seluruh proses kegiatan sebagai penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak sepuluh soal yang dibuat berdasarkan sepuluh indikator karakter optimis. Setiap pilihan jawaban memiliki skor dengan skala satu sampai empat.

Penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes, berbentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif sebagai penilaian diri awal dan akhir yang ditujukan untuk subjek penelitian dengan instrumen berupa soal tes pilihan ganda yang dibuat berdasarkan sepuluh indikator karakter optimis. Sedangkan teknik non tes ditujukan untuk guru yang telah tersertifikasi dengan instrumen *need analysis* melalui kuesioner terbuka dan tertutup. Selain itu

digunakan untuk angket orang tua dan anak serta validasi produk. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *IBM SPSS Statistics 25 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% untuk memproses data yang didasarkan pada tahap-tahap tipe ADDIE.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dijabarkan secara runtut berdasarkan pada tahapan tipe ADDIE. Pada tahap *analyze*, dilakukan *need analysis* dengan melibatkan sepuluh guru sekolah dasar bersertifikasi dari daerah Yogyakarta, Jawa Tengah dan Lampung. Melalui *need analysis* berupa kuesioner tertutup yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa karakter optimis pada anak masih belum optimal. Ringkasan hasil *need analysis* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan hasil *need analysis*

Indikator	Rerata
Kaya variasi	2.10
Kaya stimulasi	2.20
Menyenangkan	2.60
Operasional konkret	2.00
Berpikir kritis	2.00
Kreativitas	1.90
Komunikasi	1.90
Kolaborasi	2.10
Multikultural	1.20
Karakter	2.00
Bisa melewati permasalahan	1.50
Melihat sisi positif	2.00
Melakukan yang terbaik	2.10
Perencanaan masa depan	1.50
Perencanaan lebih baik	1.50
Rerata total	1.91

Tabel 1 menunjukkan bahwa rerata hasil *need analysis* sebesar 1.91. Lalu selanjutnya digunakan skala konversi yang dipaparkan pada tabel 2 (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 2. Konversi data kuantitatif - kualitatif

No	Rentang Skor	Kualifikasi
1	3.26 - 4.00	Sangat baik
2	2.51 - 3.25	Baik
3	1.76 - 2.50	Kurang baik
4	1.00 - 1.75	Sangat kurang baik

Berdasarkan pemaparan tabel 2 di atas didapatkan hasil perhitungan *need analysis* sebesar 1.91 yang termasuk dalam kategori "Kurang Baik". Hal ini disebabkan karena usaha yang dilakukan dalam membina karakter pada anak belum dilakukan secara optimal serta tidak tersedianya buku yang dapat dijadikan panduan dalam menumbuhkan karakter optimis pada

anak. Maka, terdapat kesenjangan antara model pembelajaran dalam membina karakter optimis yang seharusnya dengan model pembelajaran yang ada di sekolah. Dengan demikian, hal ini menjadi alasan utama untuk memberikan solusi berupa buku panduan pendidikan yang dikembangkan oleh peneliti. Permainan tradisional yang telah dipilih diyakini mampu menjadi solusi dalam memberikan pengaruh terhadap karakter optimis anak.

Tahap *design* berupa pembuatan rancangan buku panduan. *Blue print* buku membubuhkan cover depan, kata pengantar, dan daftar isi sebagai bagian dari depan buku. Sedangkan bagian isi buku terdiri dari dua bagian. Bagian pertama berisi teori-teori pendukung pembelajaran yang efektif dan bagian yang kedua berisi penjelasan lima permainan tradisional yang terdiri dari permainan *Klom* dari Sulawesi Selatan, *Pacih* dari daerah Aceh, *Palak Babi* dari Bengkulu, *Pou Para* berasal dari daerah Irian Jaya, dan *Kuba-Kuba* berasal dari Jawa Tengah. Lalu bagian belakang buku terdiri dari glosarium, indeks, dan biodata penulis serta ulasan isi buku. Bagian draf buku panduan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Draf buku panduan pendidikan

Tahap *develop* dilakukan dengan pengembangan produk berupa buku panduan pendidikan yang telah dibuat. Buku tersebut divalidasi oleh lima guru sekolah dasar, ahli media, ahli bahasa, ahli seni, dan praktisi budaya serta psikolog. Validasi dilakukan melalui *expert judgment* dengan validitas permukaan dan validitas isi. Validitas permukaan dilakukan dengan memperhatikan kriteria dan karakteristik buku yang meliputi sistematika penulisan buku, keefektifan bahasa yang digunakan, penyusunan kalimat, tanda baca, cover, isi dan ilustrasi. Sedangkan validitas isi dikemas berdasarkan sepuluh indikator pembelajaran efektif. Tujuan dilakukannya validitas yakni untuk mengetahui kualitas buku panduan pendidikan berbasis permainan tradisional. Rangkuman hasil uji validitas melalui *expert judgment* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi produk

Validasi Produk	Skor
Uji Validitas Permukaan	
Kriteria buku panduan	3.90
Karakteristik buku panduan	3.95
Uji Validitas Isi	
Model pembelajaran efektif	3.96
Evaluasi sumatif dengan penilaian diri	3.96
Rerata	3.94

Skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam konversi kualitatif (Widoyoko, 2014). Konversi data kualitatif ke kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Konversi data kualitatif ke kuantitatif

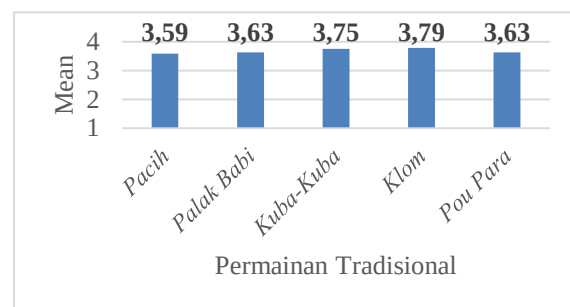
Rentang Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
3.26 – 4.00	Sangat Baik	Tidak perlu dilakukannya revisi
2.51 – 3.25	Baik	Perlu dilakukan revisi kecil
1.76 – 2.50	Cukup	Perlu dilakukan revisi besar
1.00 – 1.75	Kurang	Perlu dilakukan rombak total

Berdasarkan pemaparan data pada tabel 3, terlihat bahwa rerata akhir untuk uji validitas permukaan dan validitas isi adalah 3.94. Skor kemudian dikonversi ke dalam konversi data. Didapatkan hasil bahwa rerata skor 3.94 masuk dalam kualifikasi “Sangat baik” sehingga “Tidak perlu revisi”. Dengan demikian produk berupa buku panduan yang telah dirancang memiliki kriteria dan karakteristik yang sangat baik serta memuat indikator pembelajaran efektif yang sesuai.

Selanjutnya adalah tahap *implement* yang ditempuh dengan melakukan uji coba terbatas dengan melibatkan subjek penelitian. Berdasarkan hasil refleksi yang telah dituliskan oleh anak dan juga catatan peneliti, didapatkan hasil bahwa anak sangat antusias dalam melakukan setiap langkah permainan dengan baik dan penuh semangat. Hal ini ditunjukkan oleh perilaku anak ketika melakukan permainan. Misalnya anak-anak memperhatikan setiap penjelasan yang diberikan dengan seksama, melakukan permainan dengan penuh semangat, serta melakukan permainan lebih dari satu ronde. Selain itu, melalui hasil kuesioner dan juga wawancara dengan orang tua yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa orang tua merasa puas karena anak dapat kembali

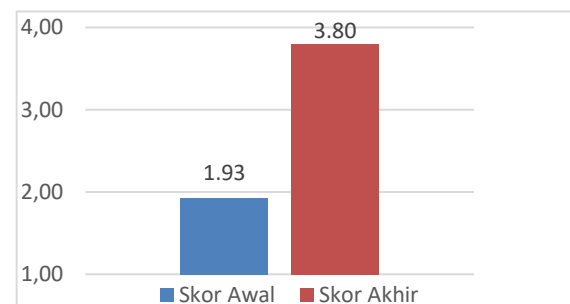
merasakan serta terlibat secara langsung untuk melakukan permainan tradisional yang saat ini jarang untuk dimainkan. Orang tua juga merasakan bahwa ada perubahan positif yang terjadi di dalam diri anak. Hal ini terlihat dari perilaku anak ketika sedang di rumah atau di luar rumah.

Tahap *evalute* merupakan tahap terakhir untuk mengetahui pengaruh dari penerapan buku panduan. Berikut ini disajikan diagram batang terkait skor formatif untuk setiap permainan tradisional yang dapat dilihat pada gambar 3 dan peningkatan skor penilaian diri awal ke penilaian diri akhir yang dapat dilihat di gambar 4.



Gambar 3. Rerata skor permainan tradisional

Diagram batang pada gambar 3 di atas menunjukkan rerata skor setiap permainan tradisional pada penilaian formatif. Permainan *Pacih* dengan skor rerata sebesar 3.59. Permainan *Palak Babi* menunjukkan rerata skor sebesar 3.63. Permainan *Kuba-kuba* menunjukkan rerata skor sebesar 3.75. Permainan *Klom* menunjukkan rerata skor sebesar 3.79 dan permainan *Pou Para* menunjukkan rerata skor sebesar 3.63. Selanjutnya, hasil rerata evaluasi sumatif yang dikerjakan oleh anak menunjukkan hasil yang terlihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Peningkatan penilaian diri awal dan akhir

Gambar 4 di atas memperlihatkan skor awal dan skor akhir sebagai hasil dari penilaian yang dilakukan pada awal dan akhir serangkaian kegiatan. Skor awal sebesar 1.93 dan skor akhir sebesar 3.80 yang berarti terjadi peningkatan

skor pada penilaian yang dilakukan. Peningkatan tersebut dikatakan signifikan dengan kepercayaan sebesar 95% dalam dua ekor yang dianalisis secara statistik menggunakan *IBM Statistic 25 for Windows*.

Selanjutnya mengenai uji normalitas distribusi data untuk melihat penyebaran data apakah data tersebut normal atau tidak. Melalui perhitungan yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa uji normalitas distribusi data dengan uji *Shapiro-Wilk test* memperoleh skor awal $W(7) = 0,975$ dan $p = 0,933$ ($p > 0,05$) dan skor akhir adalah $W(7) = 0,965$ dan $p = 0,857$ ($p > 0,05$). Kedua nilai tidak signifikan di mana H_0 tidak berhasil ditolak. Hal ini berarti kedua data terdistribusi secara normal. Artinya, syarat normalitas distribusi data telah terpenuhi. Pengujian statistik berikutnya yaitu *paired samples t test* menggunakan statistik parametrik.

Hasil uji statistik berupa *paired samples t test* memperlihatkan bahwa rerata skor akhir ($M = 3,8000$, $SE = 0,04629$) lebih tinggi dari skor awal ($M = 1,9250$, $SE = 0,06748$) dengan $t(7) = 18.834$ dan perbedaan tersebut signifikan, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), H_0 ditolak. Melalui hasil uji tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan buku panduan pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter optimis anak. Selanjutnya, dilakukan pengujian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan buku panduan dengan uji besar pengaruh. Melalui perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil $r = 0.9903$. Lalu untuk mencari persentase besar pengaruh buku panduan digunakan patokan kriteria *effect size* (Cohen, 1988, 1992). Kriteria *effect size* dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Kriteria r (*Effect Size*)

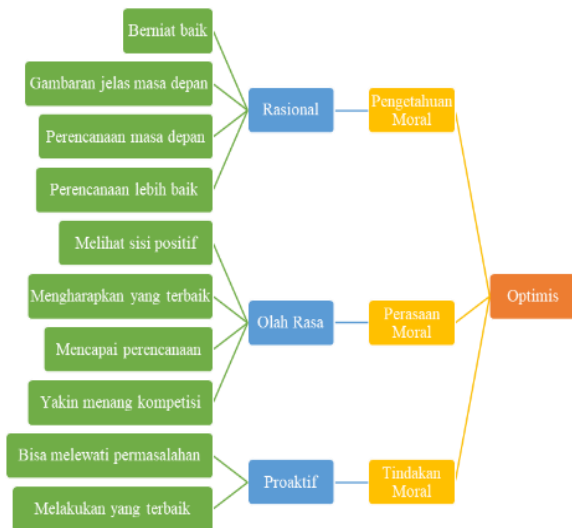
Kriteria r (<i>effect Size</i>)		
0.1	Efek kecil	1 %
0.3	Efek sedang	9 %
0.5	Efek besar	25 %

Melalui perhitungan menggunakan koefisien determinasi, diperoleh persentase pengaruh sebesar 98.06%. Hal ini jika dikualifikasikan berdasarkan kriteria *Effect Size* tergolong dalam kriteria “Efek besar”. Dengan demikian penerapan buku panduan berpengaruh terhadap karakter optimis anak. Selanjutnya, perhitungan menggunakan *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan buku panduan pendidikan karakter optimis anak. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh hasil *N-gain score*

sebesar 90.36%. Skor yang telah diperoleh berdasarkan perhitungan tersebut termasuk dalam kualifikasi “Tinggi” berdasarkan tabel kualifikasi efektifitas sebagai patokannya.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada pembelajaran efektif yang mencakup sepuluh indikator dan adanya keterkaitan dengan teori dari *brain based learning*, kompetensi abad 21, teori Piaget dan Vygotsky serta karakter optimis. Sepuluh indikator tersebut dikemas dalam rangkaian permainan tradisional dan terlihat dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Indikator kaya variasi terlihat dari berbagai macam permainan tradisional dengan ciri khasnya masing-masing. Selain itu kegiatan dalam setiap permainan dilakukan secara bervariasi seperti bernyanyi, menjawab pertanyaan berupa soal refleksi dan soal formatif serta kegiatan bermain. Indikator kaya stimulasi ditunjukkan dengan kegiatan bermain yang melibatkan seluruh anggota gerak tubuh. Indikator menyenangkan terlihat ketika berlangsungnya kegiatan bermain, di mana anak-anak merasa gembira dan begitu antusias ketika melakukan setiap permainan. Indikator operasional konkret terlihat ketika adanya benda-benda nyata yang digunakan oleh anak sebagai sarana untuk membantu ketika melakukan permainan. Teori tersebut sejalan dengan pemikiran Piaget yang menekankan pada benda konkret sebagai sarana bermain anak (Mu'min 2013). Indikator berpikir kritis terlihat saat anak melibatkan kemampuan otaknya untuk menyusun strategi dalam bermain dan mengerjakan soal. Indikator kolaborasi terlihat ketika ada permainan yang dilakukan secara berkelompok. Indikator kreativitas terlihat ketika anak-anak menjawab soal refleksi untuk mengungkapkan perasaan dalam bentuk gambar dan pantun. Indikator komunikasi terlihat ketika anak-anak bernyanyi, mengutarakan perasaannya selama kegiatan permainan berlangsung dan pada saat anak berbicara dengan anggota yang lain. Teori ini sejalan dengan pemikiran Vygotsky yang menekankan pada interaksi sosial anak (Inayah, 2019). Lalu indikator multikultural terlihat dengan adanya permainan yang tidak hanya berasal dari satu daerah saja sehingga terdapat ciri khas dari setiap daerah tersebut.

Permainan tradisional memuat unsur multikultural di mana permainan yang dipilih tidak berasal dari daerah yang sama. Penelitian yang dilakukan tentu disesuaikan dengan karakter optimis dan sepuluh indikator karakter optimis. Peningkatan indikator-indikator karakter optimis membantu anak dalam mengendalikan rasional, olah rasa, dan proaktif.



Gambar 5. Diagram analisis semantik

Gambar 5 adalah diagram analisis semantik karakter optimis. Indikator yang ada tertuju pada karakter optimis. Dengan demikian, melalui kepribadiannya yang optimis, anak-anak terlibat dalam perkembangan mereka secara keseluruhan, karena meliputi ranah cipta, ranah rasa, dan ranah karsa.

Penelitian terhadap karakter anak telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Namun penelitian terhadap karakter optimis belum banyak diteliti. Banyak cara yang ditempuh oleh beberapa peneliti terdahulu dalam meningkatkan karakter anak. Baik melalui pembinaan, buku panduan dan permainan tradisional. Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan karakter anak melalui pembinaan.

Walaupun sudah terbukti dengan pembinaan dapat membangun karakter optimis anak (Nurindah, 2012). Namun, penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan buku panduan berbasis permainan tradisional. Walaupun permainan tradisional telah banyak digunakan dalam mengembangkan karakter anak. Namun penerapan permainan tradisional untuk pendidikan karakter optimis anak usia 10 – 12 tahun belum pernah dilakukan sebelumnya.

Selain itu penelitian yang dilakukan memiliki kebaruan karena menggunakan proses berpikir dialektik untuk menghasilkan ide-ide baru, seperti yang dijelaskan dalam buku panduan pendidikan. Bagan proses berpikir dialektik dalam pengembangan buku panduan pendidikan dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Bagan proses berpikir dialektik dalam pengembangan buku panduan

Proses berpikir dialektik ini dituangkan dalam beberapa langkah konkret berikut. Pertama, diambil lima permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia yang sesuai dengan usia anak yang diteliti dan bebas dari parsialitas (bebas dari masalah gender, kekerasan, dan SARA). Kedua, unsur-unsur dasar dari permainan tersebut ditetapkan pada sepuluh indikator belajar efektif sehingga menghasilkan model permainan yang sudah dimodifikasi sebagai sintesis. Ketiga, model yang sudah dimodifikasi ini ditetapkan pada sepuluh indikator optimis yang diteliti. Keempat, langkah tersebut menghasilkan sintesis baru berupa buku panduan pendidikan berbasis permainan tradisional.

4. Simpulan dan Saran

Buku panduan pendidikan karakter optimis berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dikembangkan melalui tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Buku panduan pendidikan berbasis permainan tradisional memiliki kualitas “Sangat baik”. Hal ini terbukti melalui hasil uji validitas permukaan yang menunjukkan bahwa rerata yang didapat sebesar 3.90 untuk kriteria dan 3.95 untuk karakteristik yang tergolong dalam kategori “Sangat baik”. Selanjutnya, uji validitas isi menghasilkan skor 3.96 untuk model pembelajaran efektif dan evaluasi sumatif dengan penilaian diri yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat baik”. Rerata keseluruhan hasil validasi melalui *expert judgement* oleh validator menunjukkan kualitas “Sangat baik” sehingga “Tidak perlu revisi”.

Penerapan buku panduan pendidikan berbasis permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap karakter optimis anak usia 10-12 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan bahwa skor rerata akhir ($M = 3,8000$, $SE = 0,04629$) lebih tinggi dari rerata skor awal ($M = 1,9250$, $SE = 0,06748$) dan perbedaan skor tersebut signifikan

dengan nilai $t(7) = 18.834, p = 0,000 (p < 0,05)$. Oleh karena itu H_0 ditolak. Artinya, penerapan buku panduan pendidikan berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter optimis anak. Besar pengaruh (*effect size*) adalah $r = 0,9903$ yang termasuk kualifikasi “Efek besar” atau setara dengan 98.06%. Efektivitas penerapan buku panduan pendidikan tersebut menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 90.36% yang setara dengan tingkat efektivitas “Tinggi”. Sebagai saran ke depan, buku panduan pendidikan karakter optimis dapat diujicobakan dengan sampel yang lebih banyak.

Daftar Pustaka

- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *JPRD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141-155.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6016>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Georgia: Springer.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioural sciences* (2nd ed.). New York: Academic Press.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed.). London and New York: Routledge.
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). The dialectical method: A critical and postmodern alternative to the scientific method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301-317.
- Fajarwati, Y. E. & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku panduan permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak usia 9 – 12 tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437-446.
<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i3>
- Fauzi, A. R., Zainuddin., & Atok, R. A. (2017). Penguatan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial melalui discovery learning. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 27-36.
<http://dx.doi.org/10.17977/um022v2i22017p079>
- Hadi, T. R. P. & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak. *Jurnal Education and development*, 9(4), 226-234.
- Harpan, A. (2015). Peran religiusitas dan optimisme terhadap kesejahteraan psikologis pada remaja. *EMPATHY: Jurnal Fakultas Psikologi*, 3(1), 1-17.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253-260.
- Inayah, D., & Nursalim, M. (2019). Penerapan bimbingan kelompok teknik permainan komunikatif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas vii di smp plus nurul hikmah pamekasan. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 10(2).
- Irmanella, S. & Ardoni. (2013). Pembuatan buku pedoman perpustakaan sebagai sarana promosi di PUGB. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 2(1), 630-639.
<https://doi.org/10.24036/2457-0934>
- Iskandar, W., & Narimo, S. (2019). Pengelolaan full day school dalam membentuk karakter siswa sd. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 24-33.
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran berbasis otak*. Jakarta: PT Indeks.
- Lumbin, N. F., Yakob, R., Daud, N., Yusuf, R., Rianti, R., & Ardini, P. (2022). Permainan tradisional gorontalo ponti dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 52-59.
- Manik, Dwi Lusiana dkk. (2022). Pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri siswa usia 10-12 tahun sd salomo pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 731-737.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori pengembangan kognitif Jean Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89-99.
<https://doi.org/10.31332/atdb.v6i1.292>
- Murdaningrum, N. & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 32-47.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.14813>
- Musbikin, I. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter: Referensi pembelajaran Untuk Guru dan Siswa SMA/MA*. Nusamedia.
- Nurindah, M., Afiatin, T., & Sulistyarini, I. (2012). Meningkatkan optimisme remaja panti sosial dengan pelatihan berpikir positif. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 4(1), 57-76.
- Peterson, C. & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Prasetyo, P. A. & Praramdana, G. K. (2020). Gobak sodor dan bentengan sebagai

- permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes berbasis karakter pada sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19-28.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogogi>
- Renolita, M., Habsy, B. A., & Arifah, S. (2019). Keefektifan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional (gobak sodor) dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 2(1), 12-25.
<http://ejournal.undar.ac.id/index.php/thalaba/article/view/433>
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2012. *Pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja. Rosdakarya. Tanjung, Flores. Strategi Belajar Mengajar. Medan: Unimed Press.
- Sanggita, D. T. & Nugrahanta, G. A. (2022). Peran permainan tradisional guna menguatkan karakter kebaikan hati pada anak. *Edukatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 79-93.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Simmamora, M. & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusi untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 635-648.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.115>
- Suseno, M. N. M. (2013). Efektivitas pembentukan karakter spiritual untuk meningkatkan optimisme terhadap masa depan anak yatim piatu. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 5(1), 1-24.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal pendidikan karakter*, 3(1).
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widyana, T. C. & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445-5455.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Wiyani, N.A. (2013). *Membangun pendidikan karakter di sd konsep, praktik, & strategi*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media
- World Economic Forum. (2015). New vision for education unlocking the potential of technology. Geneva: *World Economic Forum*.
- Yustisia, J. E. & Nugrahanta, G.A. (2021). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter keadilan anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(02), 1-16.
<https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Zubaedi. (2012). *Desain pendidikan karakter: konsep dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana