



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 13 No. 3 Desember 2023

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENDIDIKAN KARAKTER KEPEMIMPINAN ANAK USIA 10-12 TAHUN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL

Rio Ferdinand¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sanata Dharma^{1,2}

Surel : rioferdinando69@gmail.com

ABSTRACT

Character education is a topic that has received a lot of attention in order to develop the character potential of the nation's young generation. The research was conducted with the aim of developing a traditional game guidebook to improve the leadership character of children aged 10 to 12 years, determine the quality of the guidebook developed, and determine the effect of implementing the guidebook developed. The type of research used is Research and Development type ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate). The results of this research are a manual for traditional games to improve the leadership character of children aged 10-12 years which was developed using the ADDIE steps. The manual for traditional games to improve children's leadership character has a quality of "Very Good" from the validation results of 10 expert judgments with a score of 3.62. The application of traditional game manuals to improve children's leadership character has an effect on improving the leadership character of children aged 10-12 years as shown by an r value of 0.963, equivalent to 93% which is included in the "Large effect" category from the results of a limited trial of research subjects with 8 children aged 10-12 years old.

Keywords: Guidebook, Leadership, Traditional Games.

ABSTRAK

Pendidikan karakter menjadi topik yang banyak mendapat perhatian guna mengembangkan potensi karakter generasi muda bangsa. Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia 10 sampai 12 tahun, mengetahui kualitas buku pedoman yang dikembangkan, dan mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* tipe ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Hasil dari penelitian ini buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia 10-12 tahun yang dikembangkan dengan langkah ADDIE. Buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak memiliki kualitas "Sangat Baik" dari hasil validasi 10 *expert judgement* dengan perolehan skor sebesar 3,62. Penerapan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak berpengaruh terhadap peningkatan karakter kepemimpinan anak usia 10-12 tahun yang ditunjukkan nilai r sebesar 0,963 setara dengan 93% yang termasuk kategori "Efek besar" dari hasil uji coba terbatas subjek penelitian 8 anak rentang usia 10-12 tahun.

Kata Kunci: Buku Pedoman, Kepemimpinan, Permainan Tradisional.

Copyright (c) 2023 Rio Ferdinand¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

✉Corresponding author :

Email : rioferdinando69@gmail.com

HP : 08976897654

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 12 Oct 2023, Accepted 13 Dec 2023, Published 14 Dec 2023

<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.51210>

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi salah satu topik penelitian yang cukup banyak dibahas dan juga sebagai permasalahan yang menjadi fokus perhatian dari pemerintah Indonesia, sehingga pemerintah membentuk program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada tahun 2017 (Putri, 2018). Padahal pendidikan karakter merupakan upaya untuk mengembangkan potensi dan karakter anak. Pendidikan karakter juga digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas karakter anak (Mulyasa, 2022). Degradasi moral yang merajalela yang terjadi menjadi faktor pendorong terhambatnya pendidikan karakter. Salah satu karakter yang terdampak degradasi moral adalah karakter kepemimpinan.

Kapasitas seseorang untuk menjadi pengaruh, pengarah, koordinator, dan pendorong tindakan orang lain dalam lingkungan dan hubungan sosial untuk memperoleh tujuan disebut sebagai karakter kepemimpinan. Seseorang yang menjadi pemimpin mempunyai kemampuan untuk memberdayakan dan mempengaruhi orang lain atau suatu kelompok sosial (Peterson & Seligman, 2004). Dalam upaya pendidikan karakter kepemimpinan, pembelajaran yang efektif perlu dilakukan.

Pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai tujuan belajar mereka dengan cara terbaik dengan memanfaatkan strategi dan media pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik. Salah satu ciri pembelajaran yang efektif adalah penekanan pada keaktifan siswa dalam proses belajar mereka (Bistari, 2017). Pembelajaran menjadi efektif apabila

diterapkan sepuluh indikator yaitu 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional-konkret, 5) berpikir kritis dan memecahkan masalah, 6) berpikir kreatif, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultur, 10) karakter kepemimpinan. Permainan tradisional diyakini dapat dijadikan model pembelajaran yang efektif, jika dikembangkan dengan sepuluh indikator tersebut.

Permainan tradisional dimainkan untuk kesenangan dan tanpa batasan apa pun dan merupakan hasil dari budaya tertentu dalam suatu komunitas atau masyarakat. Karena dapat dijadikan sebagai bukti pelestarian budaya atau eksistensi suatu masyarakat, maka permainan tradisional merupakan aset budaya yang bernilai (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan tradisional merupakan jenis aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak dan dapat berkontribusi terhadap perkembangan fisik dan mental mereka (Kurniati, 2016). Permainan tradisional dapat menjadi model pembelajaran yang efektif jika enam langkah pembuatan permainan tradisional diikuti, yaitu meliputi pemilihan konten, mengajukan pertanyaan, memainkan permainan, memberikan skor, mengulang pengetahuan, dan menarik kesimpulan. (Sugar & Sugar, 2002).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan penggunaan permainan tradisional mampu memberi hasil yang baik guna meningkatkan berbagai karakter, yaitu karakter empati, disiplin, toleransi, dan adil (Widyana & Nugrahanta, 2021; Nurhaelina dkk, 2021; Risa & Anis, 2020; Nugraheni dkk, 2021; Simamora & Nugrahanta, 2021; Yustisia & Nugrahanta, 2021). Hasil pengujian dari masing-masing penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa penerapan

permainan tradisional memiliki dampak kepada pada karakter empati, disiplin, toleransi, dan adil. Penelitian-penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa permainan tradisional dapat memengaruhi perkembangan anak dalam kemampuan motorik anak, sosio emosional anak, bahasa anak, dan motivasi belajar anak (Hasanah, 2016; Sutini, 2013; Muklhis & Mbelo, 2019; Cendana & Suryana, 2022; Nugraha & Manggalastawa, 2021; Wardani, 2022).

Beberapa penelitian juga telah dilakukan untuk berusaha meningkatkan karakter kepemimpinan dengan berbagai model pembelajaran, seperti sejarah berbasis pedagogi reflektif, *deep learning*, *Students Team Achivement Division (STAD)* (Raharjo, 2021; Nugraha 2021; Wahyudi, 2019). Hasil temuan dari penelitian terdahulu membuktikan bahwa penanaman karkater kepemimpinan dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran inovatif. Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa karkater kepemimpinan berpengaruh terhadap karakter anak, yaitu tanggung jawab sosial (Krisna & Suhardianto, 2020).

Penelitian terdahulu sudah banyak yang meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap berbagai karakter, akan tetapi penelitian yang secara khusus membahas pengaruh permainan tradisional terhadap karakter kepemimpinan masih sangat terbatas. Penelitian terdahulu terkait karakter kepemimpinan anak juga sudah banyak dilakukan, hanya saja beberapa penelitian masih menerapkan pembelajaran formal. Belum banyak penelitian terdahulu yang memanfaatkan kebudayaan Indonesia seperti permainan tradisional dalam pendidikan karakter kepemimpinan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-

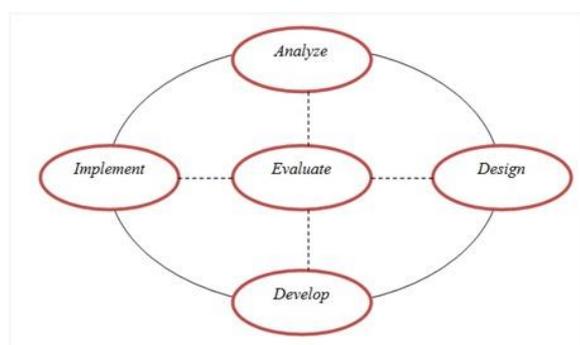
penelitian sebelumnya, kebaruan dalam penelitian ini menerapkan proses berpikir dialektik.

Buku permainan tradisional nusantara adalah wujud nyata dari gagasan baru yang dikembangkan dengan prosedur berpikir dialektik. Berpikir dialektis adalah suatu proses berulang untuk mewujudkan pandangan-pandangan baru melalui diskusi antara satu sudut pandang dengan sudut pandang lain yang mungkin tampak tidak selaras, sehingga membuahkan sudut pandang baru baru dengan tingkatan yang lebih tinggi (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Tahap awal, lima permainan tradisional dipilih berdasarkan kualitas permainan yang sesuai dengan karakter kepemimpinan. Kedua, aspek dari kelima permainan yang dipilih dihubungkan dengan indikator pembelajaran efektif sehingga menghasilkan model permainan yang dimodifikasi. Ketiga, model permainan yang dimodifikasi dijelaskan dalam 10 indikator karakter kepemimpinan, sehingga menghasilkan buku pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk mengembangkan karakter kepemimpinan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kepemimpinan pada anak usia 10 sampai dengan 12 tahun, serta untuk melihat kualitas buku pedoman permainan tradisional dan dampak penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis *Research and Development (R&D)* tipe ADDIE. Delapan anak berusia antara 10 dan 12 tahun digunakan dalam penelitian ini sebagai subjek uji terbatas, empat laki-laki dan empat perempuan. Objek pada penelitian

ini adalah buku permainan tradisional dan karakter kepemimpinan. Penelitian ini dilakukan dalam rentan waktu enam bulan. Lokasi penelitian di SD Kanisius Kintelan 1 Yogyakarta. Tipe ADDIE memiliki 5 tahapan yang saling berhubungan dan berurutan (Branch, 2009), yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, 5) *Evaluate*.



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan sesuai tahap ADDIE, yang diawali dengan tahap *Analyze* yang bertujuan untuk mencari gap atau kesenjangan dari responden. Pada tahap ini, kuesioner terbuka dan tertutup digunakan sebagai bagian dari teknik pengumpulan data non-tes. Tahap desain mengikuti tahap analisis kebutuhan dan mencoba mengatasi kesenjangan yang diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan sebelumnya. Tahap desain dilakukan dengan merancang produk berupa buku pedoman permainan tradisional.

Tahap selanjutnya adalah *Develop*, tahap pengembangan produk buku permainan tradisional dan validasi produk yang telah dibuat kepada expert judgement. Data pada tahap ini dikumpulkan melalui teknik nontes dengan instrumen lembar uji validasi permukaan dan validasi isi. Tahap selanjutnya adalah *Implement*. Tahap *Implement* merupakan tahap menerapkan dan mengujicobakan produk.

Tahap terakhir adalah *Evaluate*, dimana data dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes dengan instrumen soal evaluasi formatif dan sumatif serta instrumen evaluasi berupa angket terbuka kepada anak dan orang tua untuk melihat luaran perubahan karakter kepemimpinan anak. Dengan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics version 22 for Windows*, analisis data kuantitatif dilakukan untuk menguji besar pengaruh, normalitas data, signifikansi, dan efektivitas penggunaan buku permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak-anak berusia antara 10 dan 12 tahun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analyze, atau analisis kebutuhan merupakan tahap awal. Tujuan dari langkah analisis disebut juga analisis kebutuhan, untuk mengidentifikasi kesenjangan antara model pembelajaran yang efektif dengan model pembelajaran yang digunakan di berbagai institusi pendidikan. Langkah analisis kebutuhan dengan membagikan instrumen analisis kebutuhan berupa angket tertutup dan terbuka kepada sepuluh guru SD di Gunung Kidul, Sragen, Sleman, Purworejo, Pacitan, Kuningan, Banjarnegara, dan Magelang untuk mengetahui keselarasan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran yang efektif untuk pendidikan karakter kepemimpinan. Data yang terkumpul dari kuesioner tertutup diperiksa secara kuantitatif. Dari hasil rerata praktik pembelajaran secara keseluruhan yang dilakukan oleh para guru hanya memperoleh rerata skor sebesar 2,38 yang termasuk kategori “Jarang” diimplementasikan. Hasil yang diperoleh ditransformasi ke data kualitatif (widyoko, 2012) menjadi kategori

“Kurang Baik”.

Kuesioner terbuka digunakan untuk memperoleh data yang lebih menyeluruh dan lebih mendalam atas jawaban yang dipilih oleh responden dalam kuesioner tertutup. Dari penjelasan responden pada kuesioner terbuka, belum maksimalnya pembelajaran yang mampu mengembangkan karakter dapat disebabkan oleh beberapa kekurangan, seperti sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang mendukung, kurangnya pemahaman guru terhadap karakter kepemimpinan, keterbasannya waktu untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran lain untuk mengembangkan karakter kepemimpinan karena harus mengejar materi juga menjadi kendala.

Pada tahap Design dikembangkan *blue print* buku pedoman pendidikan karakter dengan permainan tradisional. Buku dikembangkan dari awal mencakup bagian awal yaitu kata pengantar, serta daftar isi. Pada bagian tengah buku berisikan uraian tentang berbagai kajian dan pendekatan yang mendukung pembelajaran efektif. Bagian isi buku yang juga terdapat sampel pengembangan permainan tradisional dari beberapa daerah di Indonesia. Bagian akhir buku berisi daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, dan tentang penulis.

Tahap develop menghasilkan produk nyata yaitu buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak yang berjudul “Ayo Tingkatkan Karakter Kepemimpinan dengan Permainan Tradisional Nusantara”. Pada tahap perkembangan produk dilakukan penyusunan terhadap bagian-bagian buku. Cover depan pada buku terdapat judul buku, nama penulis, logo penerbit, dan ilustrasi yang menggambarkan permainan yang terdapat dalam buku. Bagian awal buku,

yang meliputi halaman kata pengantar dan daftar isi. Bagian isi buku tersusun dari dua bagian.

Bagian pertama berisikan enam bab yaitu pembelajaran yang efektif, memilih permainan tradisional yang sesuai, mengembangkan permainan tradisional, mengembangkan karakter kepemimpinan, menyusun mekanisme evaluasi sesuai komponen karakter, contoh pengembangan lima permainan tradisional. Bagian kedua adalah pengembangan lima permainan tradisional yang berisi lima bab yaitu permainan *Bakiak* dari Sumatera Barat, *Telok Buaya* dari Kalimantan Barat, *Patah Kaleng* dari Papua, *Candak Ndodok* dari Jawa Timur, dan *Bise-bise'ang* dari Makassar.

Pada bagian akhir buku dilengkapi dengan daftar referensi, sistem penskoran, glosarium dan indkes, dan informasi tentang penulis. Cover belakang yang berisi ringkasan buku dan fenomena terkait karakter kepemimpinan. Cover belakang juga dilengkapi logo penerbit, identitas penerbit, dan barcode ISBN.



Gambar 2. Buku Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Karakter Kepemimpinan Anak

Produk yang telah dikembangkan dilakukan proses validasi dari *expert judgement* untuk menilai kualitas buku. Produk buku permainan tradisional divalidasi melalui validasi permukaan dan isi. Para

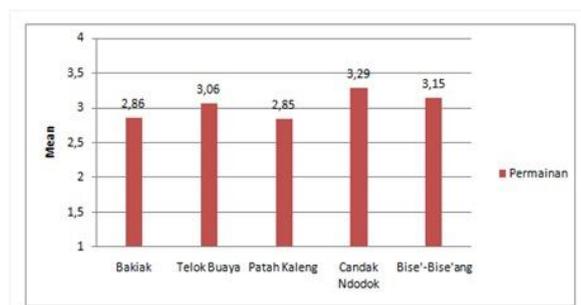
validator dan praktisi yang terlibat terdiri dari tiga dosen yang ahli dalam bidang psikologi, media, dan bahasa. Selain dosen juga melibatkan satu praktisi permainan tradisional dan satu praktisi seni serta lima guru tersertifikasi. Berikut tabel hasil validasi melalui expert judgement.

Tabel 1. Hasil Validasi Melalui Expert Judgement

No.	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validasi Permukaan			
	Keterbacaan dan Kelengkapan Buku	3,76	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
	Karakteristik Buku	3,56	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
2	Validasi Isi			
	Pembelajaran yang Efektif	3,63	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
	Evaluasi Sumatif	3,56	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
	Rerata	3,62	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi

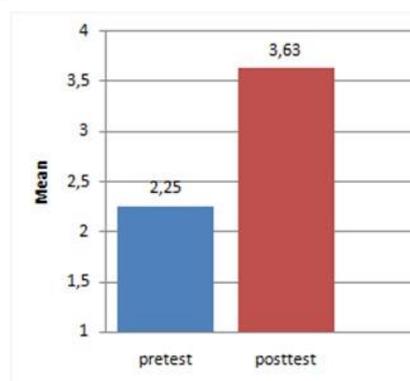
Tabel diatas menunjukkan buku ini telah sesuai dengan indikator pembelajaran efektif yang dibuktikan dari skor rerata semua hasil validasi yang diperoleh sebesar 3,62 termasuk kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Tahap implementasi dilaksanakan pada tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi dilaksanakan selama enam hari, dengan pertemuan pertama mengerjakan *pretest* dan permainan *Patah Kaleng*, pertemuan kedua permainan *Telok Buaya*, pertemuan ketiga permainan *Bakiak*, pertemuan keempat permainan *Candak Ndodok*, pertemuan kelima permainan *Bise-bise'ang*, dan pertemuan keenam adalah *posttest*. Setiap permainan diimplementasikan dalam tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahap evaluasi dilakukan guna melihat hasil dan proses implementasi yang telah dilakukan, serta kendala-kendala yang dihadapi saat pelaksanaan implementasi permainan. Penelitian ini menerapkan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada setiap akhir implementasi atau pelaksanaan kegiatan permainan tradisional dilakukan evaluasi formatif.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Skor Evaluasi Formatif pada Setiap Permainan

Hasil evaluasi formatif digunakan untuk menyusun kembali urutan permainan tradisional dalam buku. Permainan *Candak Ndodok* mendapat skor terbesar yaitu 3,29 dan ditempatkan di urutan pertama dalam buku. Permainan dengan skor terbesar kedua diletakan pada urutan akhir yaitu permainan *bise-bise'ang* dengan skor 3,15. *Bakiak* dengan skor 2,86 pada urutan kedua, *Telok buaya* skor 3,06 pada urutan ketiga, dan urutan keempat yaitu *Patah kaleng* dengan skor 2,85. Evaluasi sumatif diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, sehingga evaluasi ini dilakukan sebelum dan sesudah semua implementasi semua permainan selesai.



Gambar 4 Grafik Peningkatan Skor Evaluasi Sumatif

Gambar diatas menunjukkan rerata skor yang diperoleh dari *pretest* secara keseluruhan sebesar 2,25, sedangkan rerata skor dari *posttest* sebesar 3,63. Guna mengetahui peningkatan tersebut signifikan

atau tidak, maka dilakukan uji statistik menggunakan program *IBM SPSS Statistics version 22 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan uji dua ekor (*2-tailed*). Uji asumsi normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro Wilk test	Pretest	0,979	0,958	Normal
	Posttest	0,849	0,092	Normal

Dari tabel 3 dapat diketahui, rerata data pretest $W(8) = 0,979$ dengan $p = 0,958$ ($p > 0,05$) dan rerata data posttest $W(8) = 0,849$ dengan $p = 0,092$ ($p > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi secara normal. Selanjutnya karena data normal, maka analisis statistik dilakukan menggunakan statistik parametrik, paired *sample t-test*.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Parametrik Paired Sample T-Test

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t-test	9,674	0,000	Signifikan

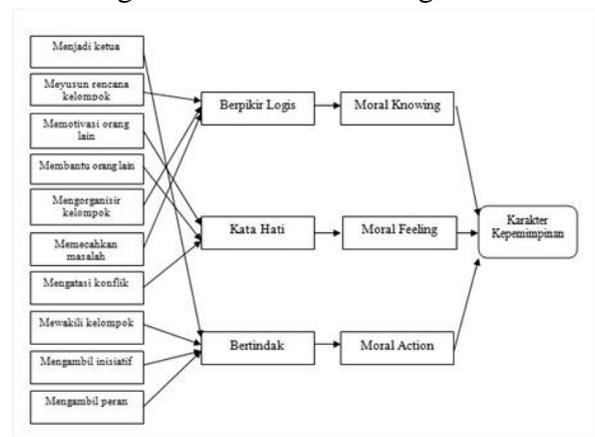
Hasil uji signifikansi dengan paired samples t-test menunjukkan skor rerata posttest ($M = 3,6250$, $SE = 0,06478$) lebih tinggi dari skor pretest ($M = 2,2500$, $SE = 0,10856$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(7) = 9,574$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak, yang berarti penerapan buku permainan tradisional Nusantara berpengaruh terhadap karakter kepemimpinan anak usia 10-12 tahun. Selanjutnya untuk menentukan besar pengaruh (*Effect Size*) dalam uji statistik parametrik menggunakan rumus model korelasi Pearson yang menghasilkan nilai r sebesar 0,963872. Dari penghitungan didapatkan hasil presentase besar pengaruh

(*Effect Size*) penerapan buku pedoman sebesar 93% (Efek Besar). Setelah menentukan besar pengaruh, dilakukan analisis *N-gain score* untuk menjamin tingkat keefektifan penerapan buku pendidikan karakter kepemimpinan dengan permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Berikut tabel hasil *Uji N-gain score*

Tabel 4. Hasil Uji N-gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	N-gain score (%)	Kategori
Pretest	2,2500	1-4	78,86	Tinggi
Posttest	3,6250			

Temuan dalam penelitian ini sejalur dengan pandangan karkater yang baik menurut Lickona Pengendalian Nilai moral yang baik perlu melibatkan tiga komponen penting yang saling berkaitan, yaitu pengetahuan moral, perasan moral, dan tindakan moral (Lickona, 2013). Ketiga komponen moral dapat mewujudkan kehidupan yang bermoral, dan membentuk kematangan moral diri seseorang.



Gambar 5. Bagan Alur Analisis Semantik Karakter Kepemimpinan

Gambar 5 menunjukkan alur aliran setiap indikator karakter kepemimpinan menuju tiga variabel, yaitu berpikir logis, kata hati, dan bertindak. Ketiga variabel tersebut dijabarkan dalam tiga komponen karakter yang sejalan dengan penelitian Lickona (1992) tentang karakter unggul,

yaitu pengetahuan moral, emosi moral, dan tindakan moral. Ketiga komponen ini kembali berpadu menjadi satu kesatuan dalam karakter kepemimpinan.

Penelitian ini sesuai dengan parameter hipotesis Pembelajaran Berbasis Otak, yang mendorong pembelajaran sesuai dengan cara otak manusia secara alami memperoleh pengetahuan (Jensen, 2011). Buku pedoman yang mencakup aktivitas permainan tradisional dalam penelitian ini telah memperhatikan tiga karakteristik pembelajaran efektif, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan.

Penelitian ini dan teori konstruktivis tentang fase perkembangan anak yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky ternyata sejalan. Subjek dalam penelitian ini berusia antara 10 dan 12 tahun. Anak-anak berusia antara 10 dan 12 tahun berada pada tahap operasional konkrit menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Prinsip teori pembelajaran sosial Vygotsky mendorong kolaborasi untuk terciptanya pemahaman melalui kegiatan pembelajaran. sesuai dengan teori Vygotsky, pada penelitian ini permainan tradisional yang dikembangkan dimainkan secara berkelompok sehingga anak bisa berkolaborasi melalui kegiatan permainan untuk menciptakan pemahaman terkait karkater kepemimpinan.

Penelitian ini juga mengkaji hasil World Economic Forum (2015), guna mengikuti perkembangan yang semakin pesat dan kompleks dari informasi, pengetahuan, dan teknologi di abad 21 ini, siswa harus menguasai keterampilan lain yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan karakter (World Economic Forum, 2015). Penelitian ini juga mengkaji pandangan Ki Hajar Dewantara yang

menegaskan bahwa pendidikan di Indonesia harus memiliki akar budaya yang jelas, sangat selaras dengan penelitian ini dari segi budaya. Dalam penelitian ini keberagaman budaya yang dilibatkan yaitu berbagai permainan daerah dari Indonesia, lagu-lagu daerah Indonesia, sapaan khas daerah, dan nilai-nilai karakter kepemimpinan. Unsur-unsur tersebut merupakan wujud dari nilai multikultural yang ada dalam penelitian ini.

Indikator karakter kepemimpinan penelitian ini, yang didasarkan pada gagasan Seligman dan Peterson (Peterson & Seligman, 2014), dapat dipecah menjadi tiga pilar moralitas Licknona yaitu pengetahuan moral, emosi moral, dan tindakan moral. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang mencoba mengembangkan karakter anak melalui permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional mampu memberi hasil yang baik guna meningkatkan berbagai karakter, yaitu karakter empati, disiplin, toleransi, dan adil (Widyana & Nugrahanta, 2021; Nurhaelina dkk, 2021; Risa & Anis, 2020; Nugraheni dkk, 2021; Simamora & Nugrahanta, 2021; Yustisia & Nugrahanta, 2021)

Penelitian- penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa permainan tradisional dapat memengaruhi perkembangan anak dalam kemampuan motorik anak, sosio emosional anak, bahasa anak, dan motivasi belajar anak (Hasanah, 2016; Sutini, 2013; Muklhis & Mbelo, 2019; Cendana & Suryana, 2022; Nugraha & Manggalastawa, 2021; Wardani, 2022). Temuan tersebut terkonfirmasi sesuai hasil implementasi permainan tradisional ini dari hasil catatan anekdotal dan hasil wawancara serta evaluasi bahwa saat kegiatan bermain permainan tradisional kemampuan motorik anak berpengaruh pada saat anak berlari,

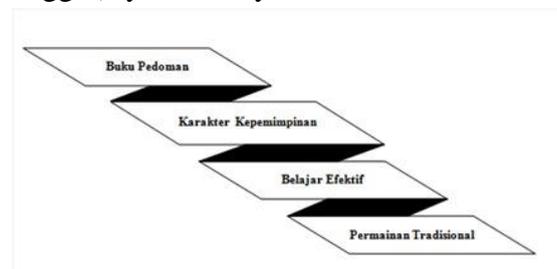
melompat, dan menggerakkan anggota tubuh lainnya, saat bermain anak juga bekerja sama dengan anggota tim nya yang mampu memunculkan sosio emosional dan kemampuan bahasa anak. Berdasarkan kaitannya dengan karakter kepemimpinan, beberapa penelitian terdahulu pernah meningkatkan karakter kepemimpinan dengan berbagai model pembelajaran, seperti sejarah berbasis pedagogi reflektif, deep learning, *Students Team Achivement Division (STAD)* (Raharjo, 2021; Nugraha 2021; Wahyudi, 2019). Hasil temuan dari penelitian terdahulu membuktikan bahwa penanaman karkater kepemimpinan dapat dilakukan dengan berbagai model pembelajaran inovatif.

Beberapa penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa karkater kepemimpinan berpengaruh terhadap karakter anak, yaitu tanggung jawab sosial (Krisna & Suhardianto, 2020). Temuan-temuan tersebut juga terkonfirmasi dari hasil penelitian ini. Dari hasil analisis data penelitian ini terjadi peningkatan karakter kepemimpinan pada anak-anak yang terlibat dalam implementasi permainan tradisional. Hasil dari wawancara dan angket evaluasi menunjukkan sebagian besar anak menjadi bertanggung jawab terhadap pekerjaan dan lingkungan mereka.

Kebaruan pada penelitian ini dapat dilihat dari buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan dengan permainan tradisional. Karakter khusus yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional adalah karakter kepemimpinan. Permainan tradisional telah dimanfaatkan secara luas dalam pendidikan karakter, namun belum pernah dimanfaatkan untuk pendidikan karakter kepemimpinan.

Selanjutnya buku pedoman dalam

penelitian ini dibuat dengan menggunakan model berpikir dialektik yang dimanfaatkan untuk menghasilkan konsep atau sudut pandang baru yang kemudian dituangkan dalam bentuk buku pedoman pendidikan karakter. Proses berpikir dialektik merupakan proses interaktif, atau berulang-ulang untuk menemukan ide-ide baru melalui dialog suatu sudut pandang dengan sudut pandang lain yang mungkin tampak kontradiktif, bahkan untuk mengembangkan pandangan baru pada tingkat yang lebih tinggi (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017).



Gambar 6. Proses Berpikir Dialektik Dalam Pengembangan Buku Permainan Tradisional

Model proses berpikir dialektis diterjemahkan dalam pengembangan buku pedoman pendidikan karakter ini dengan mengembangkan pemikiran atau konsep dalam bentuk proses spiral dari satu gagasan ke gagasan baru dengan tingkat yang lebih tinggi setelah terus-menerus didialogkan dengan gagasan lain. Pertama, lima permainan tradisional dipilih berdasarkan karakteristik permainan yang cocok dengan karakter kepemimpinan. Kedua, model permainan yang dimodifikasi dibuat dengan mencocokkan komponen permainan dari lima permainan yang dipilih dengan indikator pembelajaran yang efektif. Ketiga, buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan dihasilkan dengan mendeskripsikan model permainan yang dimodifikasi dengan 10 indikator karakter kepemimpinan.

SIMPULAN

Lima Tahap pengembangan tipe ADDIE Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate diterapkan dalam penelitian ini untuk mengembangkan buku permainan tradisional yang membantu anak-anak berusia antara 10 dan 12 tahun meningkatkan karakter kepemimpinan mereka. Buku permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan pada anak usia 10 hingga 12 tahun memiliki kualitas “Sangat Baik”, terbukti dari temuan validasi ahli menggunakan uji validitas permukaan I untuk menilai keterbacaan dan kelengkapan buku, uji validitas permukaan II untuk menilai kesesuaian karakteristik buku, uji validitas isi I untuk menilai kesesuaian isi buku pedoman terhadap indikator pembelajaran efektif, dan uji validitas isi II untuk menilai kesesuaian pertanyaan evaluasi sumatif terhadap sepuluh indikator karakter kepemimpinan. Rerata total hasil validasi melalui *expert judgement* oleh 10 validator menunjukkan kualitas “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Buku pendidikan karakter dengan permainan tradisional berdampak pada karakter kepemimpinan anak-anak berusia antara 10 dan 12 tahun. Rata-rata skor posttest lebih tinggi dari rata-rata skor pretest, dan perbedaan skornya signifikan, menurut temuan dari penelitian ini sesuai uji signifikansi menggunakan uji *paired samples t test*. Hal ini menunjukkan bahwa buku pendidikan karakter yang dipadukan dengan permainan tradisional memberikan dampak terhadap karakter kepemimpinan anak usia 10 hingga 12 tahun. Kategori “Efek Besar” diberikan berdasarkan besarnya dampak. Penerapan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter

kepemimpinan anak umur 10 sampai 12 tahun memiliki efektivitas “Tinggi” yang dilihat dari hasil *N-gain score*.

DAFTAR RUJUKAN

- Branch, R. M. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach*. Georgia: Springer
- Cendana, H., & Suryana, D. 2022. *Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6 (2), 771-778.
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1516/pdf>
- 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
- Lickona, T. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Nusa Media.
- Hasanah, U. 2016. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1), 717-733.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Krisna, A. D., & Suhardianto, N. 2016. *Faktor-faktor yang mempengaruhi pengungkapan tanggung jawab sosial*. Jurnal akuntansi dan keuangan, 18(2), 119-128.
<https://doi.org/10.9744/jak.18.2.119-128>
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Mulyana, Y & Lengkana, A. S. 2019. *Permainan tradisional*. CGR Printing.
- Mukhlis, A., & Mbelo, H. F. 2019. *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak*

- Usia Dini Pada Permainan Tradisional*. Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini., 1(1), 11-28. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Mulyasa. 2022. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhaelina, N., ine, I. N., & Fernica, F. E. P. 2021. *Mengembangkan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tinggi*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(01), 118-130. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i01.7605>
- Nugraha, M. T. 2021. *Membentuk Karakter Kepemimpinan Pada Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Deep Learning*. Jurnal AL Hikmah: Jurnal Pendidikan & Pendidikan Agama Islam, 3(1), 15-23. <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v3i1.1026>
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. 2021. *Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun*. Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 5(1), 593–607. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. 2021. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD*. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 7(1), 31–37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Peterson, & Seligman. 2004. *Character strenghts and virtues*. In American Journal of Psychiatry (Vol.162, Issue 4)
- Putri. 2018. *Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital*. AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 37-50.
- Raharjo, Y. K. 2021. *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Kepemimpinan Berbasis Pedagogi Reflektif Untuk Meningkatkan Sikap Kepemimpinan Siswa SMA*. Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya, 11(2), 173-183. <http://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.7938>
- 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*. Haymarket Books
- Risa, M., & Anis, F. Z. 2020. *Permainan Tradisional Piccek Baju dan Pembentukan Karakter Disiplin pada Anak Usia MI/SD*. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 10(2), 64-74. <http://dx.doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3631>
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. 2021. *Permainan Tradisional dan Kontribusinya untuk Karakter Toleran Anak*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 4(3), 635–648. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1415>
- Sutini, A. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 67-77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Wahyudi, A. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dalam Upaya Pembentukan Nilai-Nilai Kepemimpinan Dan Kerjasama Tim Pada Mata Kuliah Outbound Mahasiswa Fik*

- Unj. Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 3(1), 32-40.
<https://doi.org/10.21009/JSCE.03104>
- Wardani, I. K. 2022. *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(2), 2477-2480.
<http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3151>
- Widyana, T. E., & 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.v5i6.15>
- [85](#)
- Yustisia, J.E., & Nugrahanta, G. A. 2021. *The Development Of A Traditional Game Handbook For Growing The Character Of Justice In Children 6-8 Years Old*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(02), 1-16.
<https://doi.org/10.21009/jpd.v12i02.23119>
- Yusuf. 2017. *Konsep Indikator dan Pembelajaran Efektif*. *Jurnal kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1 (2), 13-20.
<http://dx.doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>