



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

***Correspondence:**

Rita Cascia Varani Saragi
ritacascia119@gmail.com

Received: 02-12-2022

Accepted: 30-08-2023

Published: 31-08-2023

DOI

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i2.16180>

PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER KECERDASAN SOSIAL BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA 10-12 TAHUN

Rita Cascia Varani Saragi^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta¹

Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia¹

Abstrak

Tujuan penelitian adalah mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional anak usia 10-12 tahun. Riset dilakukan dengan metode R&D tipe ADDIE. Subjek penelitian melibatkan enam anak usia 10-12 tahun di Dusun Mendiro, DIY. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa 1) Buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional dikembangkan dengan tahapan ADDIE, 2) Kualitas buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial memperoleh skor rerata 3,75 dengan kualifikasi "sangat baik" dan "tidak perlu revisi", dan 3) Buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berpengaruh terhadap karakter kecerdasan sosial anak, dengan *significance test* memperoleh nilai $t(5) = 20,200$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). *Effect size* $r = 0,993$ atau 98,79% dengan kualifikasi efek besar. Efektivitas penerapan buku pedoman menghasilkan *N-gain score* sebesar 95,4674% dengan *effectiveness level* "Tinggi". Maka, buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional diakui layak dan efektif dalam pengembangan karakter kecerdasan sosial anak usia 10-12 tahun.

Kata Kunci: Buku Pedoman; Kecerdasan Sosial, Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional

Abstract

Researched purposes was to develop a social intelligence character education guide book based on traditional games for children aged 10-12 years. Researched employed the ADDIE model of R&D. The researched subject involved six children aged 10-12 years ini Mendiro, DIY. The results of this studied stated that, 1) Traditional game-based social intelligence character education guide book for children aged 10-12 years were developed with ADDIE stages, 2) The quality of the guide book received an average score of 3.75 with the qualification "Excellent" and suggestion "No need for revision", and 3) Traditional game-based social intelligence character education guide book has an effect on the social intelligence character of children, with the results of the significance test obtaining a valued of $t(5) = 20,200$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). The effect size is equivalent to $r = 0.993$ or 98,79% with large effect qualification. The effectiveness of the implementation of the guide book resulted in *N-gain score* of 91,6480% with a "high" leveled of effectiveness. Then, guide book for social intelligence character education based on traditional games recognized as feasible and effective in the development of children's social intelligence character 10-12 years old.

Keywords: Guide Book, Social Intelligence, Character Building, Traditional Games

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan program prioritas baik dari pemerintah, civitas akademik, maupun dalam masyarakat (Kemendikbud, 2017). Pendidikan karakter menjadi bekal tiap individu dalam hidup bermasyarakat. Inovasi pendidikan karakter di sekolah saat ini masih belum optimal dan belum menunjukkan pengaruh besar bagi peserta didik (Sulaiman, 2020). Tahun 2011-2019, KPAI mencatat 37.381 pengaduan kekerasan dan *bullying* terhadap anak-anak. Hal ini menambah keprihatinan terhadap pendidikan karakter di Indonesia (KPAI, 2020). Beberapa kasus tersebut merupakan permasalahan sosial yang menunjukkan merosotnya karakter kecerdasan sosial pada individu. Pada dasarnya individu dengan kecerdasan sosial yang rendah, mengalami kesulitan mengembangkan kemampuan berhubungan dengan orang lain. Bukan hanya mengetahui lingkungan sosialnya, tetapi lebih mendalam lagi tentang bagaimana individu memiliki kepedulian, memiliki kasih sayang sehingga perasaan tersebut menimbulkan tindakan positif dalam membentuk relasi dengan orang lain. Fenomena ini melatarkbelakangi urgensi pendidikan karakter kecerdasan sosial sejak usia dini.

Peterson dan Seligman (2004) berpendapat bahwa karakter kecerdasan sosial merupakan karakter individu untuk memahami, mengelola perasaan dan bijaksana dalam berelasi. Seseorang memiliki karakter kecerdasan sosial memenuhi sepuluh indikator yaitu memahami ekspresi, memperhitungkan perasaan, memahami perasaan, mengelola emosi, mampu mengevaluasi, memahami diri sendiri, menilai motif sendiri, menggunakan informasi untuk mengajak bekerja sama, memetakan hubungan sosial, dan menjalin hubungan baik dengan sesama (Peterson & Seligman, 2004). Pengembangan karakter kecerdasan sosial dilakukan dengan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran secara berulang hingga menjadi kebiasaan untuk membentuk moralitas anak, dapat mendorong anak menuju perilaku yang

positif dan sesuai potensi dirinya (Supardi, 2013). Pembelajaran yang efektif diuraikan dalam tiga pendekatan yaitu *Brain Based Learning* (BBL), pembelajaran sesuai teori belajar konstruktivisme, dan tuntutan kompetensi abad 21. BBL mengarah pada pembelajaran sesuai cara kerja otak dengan memenuhi syarat *variety, stimulation, and fun* (Jensen, 2008). Pemikiran Piaget dan Vygotsky menyatakan bahwa anak usia SD dalam tahap perkembangan operasional konkret, serta aktif mengonstruksi pemahaman serta mengalami langsung pengalaman belajar (Santrock, 2008). Pembelajaran yang efektif juga memperhatikan keseimbangan antara *skill* dan *knowledge* dalam menghadapi tantangan abad 21 seperti *critical thinking, communication, creativity, collaboration*, literasi, multikultural dan kualitas karakter (World Economic Forum, 2015).

Permainan tradisional yang erat dengan tradisi atau adat istiadat suatu daerah menjadi aktivitas menarik yang perlu dilestarikan (Kurniati, 2016). Manfaat permainan tradisional adalah untuk *creativity*, terapi *intellectual intelligence*, kecerdasan emosi, *logical intelligence*, kecerdasan kinestetik, *naturalist intelligence*, kecerdasan spasial, *musical intelligence* dan kecerdasan spiritual anak (Mulyani, 2016). Pendidikan karakter yang dilandasi nilai-nilai budaya bertujuan agar anak menanamkan nilai-nilai karakter sesuai kepribadian bangsa. Maka penelitian ini menggunakan lima permainan tradisional dari beragam daerah di nusantara yaitu *Dang-adangan* dari Sumatera Selatan, *Cacah benchah* dari DIY, *Baka-baka sambunyi* dari Sulawesi Utara, *Meu som-som aneuk* dari Aceh, dan *Megoak-goakan* dari Bali, dapat dimainkan anak usia 10-12 tahun, bebas dari parsialitas (bebas dari masalah gender, kekerasan, dan SARA).

Penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan model pembelajaran dengan *outdoor study, outdoor education*, bermain peran, bermain sains, *Montessori* dan Inkuiri (Nasution, 2018; Amelia & Marsella., 2018; Anggrahini, 2018; Nurbaiti et al., 2020; Ritauw et al., 2021). Riset terdahulu yang menggunakan variabel permainan tradisional diakui efektif

untuk pendidikan karakter kejujuran, *discipline*, kerja keras, *creative*, *curiosity*, *independent*, *communicative*, *responsibility*, menghargai prestasi, cinta Tuhan dan sesama, *leadership*, *self-confident*, hormat dan santun, cinta damai dan persatuan (Ardiyanto, 2018; Zafirah et al., 2018), karakter kontrol diri (Relita et al., 2021), karakter hati nurani anak (Putri & Nugrahanta, 2021; Pratiwi et al., 2021; Wijayanti et al., 2021) *kindness characters* (Astuti et al., 2021), karakter toleransi (Nugraheni et al., 2021), karakter keadilan (Amania, 2021). Riset lain terkait penerapan dari permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan matematika anak (Ulya, 2017), pembelajaran pendidikan jasmani (Widodo & Lumintuarso, 2017), perkembangan gerak dasar anak (Kusmawati, 2017; Indrayana, 2017; Sutrisna, 2017), kemampuan motorik kasar anak (Sulistyaningtyas & Fauziah., 2019). Dari hasil tersebut, riset terdahulu fokus pada variabel model pembelajaran, permainan tradisional, pendidikan karakter, dan perkembangan anak. Pendidikan karakter yang diterapkan dengan permainan tradisional belum spesifik fokus pada karakter kecerdasan sosial. Maka, tujuan penelitian ini adalah pengembangan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12.

Kebaruan dari penelitian ini adalah menggunakan konsep berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik dimaknai sebagai proses secara berulang dengan cara memandang gagasan satu dan lainnya agar menghasilkan gagasan baru yang lebih tinggi (Cooper & Hutchinson, 1997). Proses berpikir dialektik ini dituangkan dalam pengembangan lima permainan tradisional yang ditetapkan pada sepuluh indikator pembelajaran yang efektif yaitu, kaya variasi, kaya stimulasi, *fun*, *operational-concrete*, *critical thinking/problem solving*, *creativity*, *communication*, *collaboration*, *multiculture and social intelligence character*. Model permainan yang sudah dimodifikasi ditetapkan pada sepuluh indikator karakter kecerdasan sosial yaitu memahami ekspresi, memperhitungkan perasaan, memahami perasaan, mengelola

emosi, mampu mengevaluasi, memahami diri sendiri, menilai motif sendiri, menggunakan informasi untuk mengajak bekerja sama, memetakan hubungan sosial, dan menjalin hubungan baik dengan sesama (Peterson & Seligman, 2004). Langkah ini menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

METODE PENELITIAN

Riset ini merupakan penelitian pengembangan R&D tipe ADDIE guna mengembangkan produk dan melakukan uji efektivitas produk. Model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Branch, 2009). Tahapan ADDIE diawali dengan *analyze* yaitu proses analisis kebutuhan untuk *identification of problems* dan *find a solution*. Selanjutnya dilakukan tahap *design* untuk merancang produk untuk solusi permasalahan. Selanjutnya tahap *develop* yaitu mengembangkan produk dan dilanjutkan tahap *implement* atau menguji coba produk. Tahap terakhir yaitu *evaluate* untuk mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman dengan penilaian diri awal dan akhir (Sugiyono, 2015). Pengujian produk secara terbatas melibatkan enam anak usia 10-12 tahun dari Dusun Mendiro, Sukoharjo, DIY.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes pada tahap *evaluate* sebagai evaluasi formatif dan sumatif berupa soal dengan 4 pilihan jawaban sesuai sepuluh indikator karakter kecerdasan sosial yaitu memahami ekspresi, memperhitungkan perasaan, memahami perasaan, mengelola emosi, mampu mengevaluasi, memahami diri sendiri, menilai motif sendiri, menggunakan informasi untuk mengajak bekerja sama, memetakan hubungan sosial, dan menjalin hubungan baik dengan sesama. Tes pada evaluasi sumatif dibagikan ketika *pretest* (sebelum implementasi lima permainan) untuk mengetahui kemampuan kecerdasan sosial anak dan *posttest* (di akhir implementasi lima

permainan) untuk mengetahui pengaruh dari penerapan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional terhadap karakter kecerdasan sosial anak. Teknik non tes dilakukan pada tahap *analyze* dan *evaluate* berupa kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Analisis kebutuhan dengan kuesioner diberikan kepada sepuluh guru SD yang berada di Sleman, Kulon Progo, Gunung Kidul, Cilacap dan Bali. Kuesioner tertutup juga digunakan pada tahap *develop* sebagai instrumen validasi produk yang diberikan kepada enam guru bersertifikasi dari daerah Sleman, Cilacap dan Palembang, dosen dengan latar belakang psikologi, seni dan Bahasa Indonesia, serta satu praktisi budaya dari daerah Magelang.

Analisis data kuantitatif dilaksanakan sesuai tahapan ADDIE yaitu pada tahap *analyze* dan *develop* dengan skala Likert 1-4, sementara itu tahap *evaluate* menggunakan rumus peningkatan dan analisis lanjut yaitu *normality test*, *significance test*, dan *effect size* dengan *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dengan *Confidence Level 95%*. Analisis data kualitatif diperoleh dari kuesioner terbuka, wawancara kepada anak dan orang tua, dokumentasi dan catatan anekdotal dengan menjabarkan informasi terkait pengaruh buku pedoman terhadap karakter kecerdasan sosial anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ADDIE digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Pada tahap *Analyze* diperoleh kesenjangan antara pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan dengan keadaan sebenarnya dari proses analisis kebutuhan. Hasil analisis kebutuhan diperoleh dari sepuluh guru bersertifikasi dari beberapa SD di daerah Sleman, Bantul, Kulon Progo, Cilacap, Gunung Kidul dan Bali.

Tabel 1. Resume Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2.20
2	Kaya stimulasi	1.90
3	Menyenangkan	2.40
4	Operasional konkret	2.10
5	Berpikir kritis	1.80
6	Berpikir kritis	1.50
7	Kreativitas	2.40
8	Komunikasi	1.80
9	Kolaborasi	2.30
10	Multikultural	2.10
11	Multikultural	1.50
12	Multikultural	1.70
13	Karakter	2.00
14	Memahami perasaan	2.00
15	Menjalin hubungan baik	2.00
Rerata		1,99

Tabel 1 menunjukkan skor rerata tertinggi ada pada indikator kreativitas dan menyenangkan dengan perolehan skor 2,40. Perbedaan yang paling mencolok terdapat pada indikator multikultural yang memperoleh skor 1,50. Meskipun demikian, secara keseluruhan praktik pembelajaran memperoleh rerata 1,99 dengan kategori kurang baik (Widoyoko, 2014). Peroleh data menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah belum optimal untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Maka, tampak jelas adanya kesenjangan antara keadaan nyata di lapangan dengan yang semestinya diterapkan. Dengan demikian, diperlukan solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut.

Kuesioner terbuka yang diberikan kepada sepuluh responden mendukung data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner tertutup. Sepuluh responden dari beberapa sekolah di daerah Sleman, Bantul, Kulon Progo, Cilacap, Gunung Kidul dan Bali menyatakan telah melakukan upaya dalam mengembangkan karakter kecerdasan sosial yaitu dengan pengaplikasian model pembelajaran yang melibatkan pengalaman siswa, menerapkan beragam media pembelajaran dan kegiatan siswa yang membutuhkan kolaborasi antar teman dan guru. Responden menyampaikan bahwa kendala yang

dihadapi untuk mengembangkan karkater kecerdasan sosial pada anak di sekolah adalah keterbatasan dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, karakter anak yang berbeda-beda dan membuat guru kesulitan memahami setiap karakter anak, ketersediaan waktu yang kurang memadai untuk menggali potensi anak, dan kurangnya kepekaan guru terhadap karakter anak.

Proses *needs analysis* diketahui bahwa praktik pembelajaran yang dilakukan terkait karakter kecerdasan sosial anak belum terlaksana secara optimal, serta belum menggunakan metode pembelajaran yang dirancang secara khusus dan sistematis. Kurangnya pemahaman guru terkait metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan menjadi kendala bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan karakter kecerdasan sosial. Kurang mendukungnya sarana dan prasarana pembelajaran yang secara khusus untuk membantu penumbuhkan karakter kecerdasan sosial pada anak. Analisis kebutuhan ini memperoleh adanya kesenjangan antara pembelajaran untuk pengembangan karakter kecerdasan sosial yang seharusnya diterapkan dengan yang keadaan sebenarnya di lapangan. Dengan demikian, dibutuhkan adanya model pembelajaran guna meningkatkan karakter kecerdasan sosial. Solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut yakni dengan merancang buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional.

Setelah data analisis kebutuhan diperoleh, maka dilakukan tahap *design* untuk produk buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional. *Blueprint* buku pedoman yang dirancang meliputi, *cover* buku, isi buku, dan akhir buku. Lima contoh

pengembangan permainan tradisional berasal dari Sumatera Selatan, DIY, Sulawesi Utara, Aceh dan Bali pada bagian tengah buku. Selain itu dilengkapi juga sumber pustaka, lampiran, glosarium, indeks, halaman *about author*, dan intisari buku pedoman di bagian akhir buku. Berikut komponen produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Buku Pedoman Pendidikan Karakter Kecerdasan Sosial Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun

Gambar 1 menunjukkan produk yang divalidasi melalui *expert judgement* pada tahap *develop* melibatkan enam guru bersertifikasi dari daerah Sleman, Cilacap, dan Palembang, dua dosen dalam bidang psikologi, satu dosen bidang seni, satu dosen bidang Bahasa Indonesia, serta satu ahli praktisi budaya dari daerah Magelang. Skor validasi ditafsirkan untuk menilai kriteria, karakteristik, dan isi buku pedoman (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 2. Pengubahan Data Kuantitatif ke Kualitatif dan Rekomendasi

No	Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	3,26-4,00	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	2,51-3,25	Baik	Perlu revisi kecil
3	1,76-2,50	Kurang baik	Perlu revisi besar
4	1,00-1,75	Sangat kurang baik	Perlu dirombak total

Tabel 3. Resume Skor Validasi Buku Pedoman

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,70	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi			
	a. model pembelajaran efektif	3,74	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Penilaian diri karakter kecerdasan sosial	3,97	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Tabel 3 menunjukkan perolehan rerata skor validasi buku pedoman adalah 3,81,

dikualifikasikan "sangat baik" serta pertimbangan "tidak perlu revisi". Buku pedoman telah memenuhi aspek kelengkapan buku pedoman, karakteristik dan syarat pembelajaran efektif terpenuhi dalam isi buku, serta sepuluh indikator kecerdasan sosial.

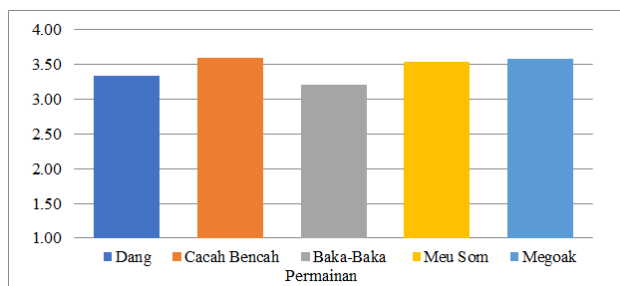
Memasuki tahap *implement*, uji coba terbatas terhadap enam anak usia 10-12 tahun di Dusun Mendiro, DIY. Uji coba dilaksanakan dengan bantuan rekan peneliti sebagai fasilitator dan peneliti sendiri sebagai pengamat. Hari pertama, anak diminta untuk menyelesaikan soal evaluasi penilaian diri awal, hari kedua hingga keenam dilakukan satu jenis permainan yang berbeda yaitu *Dang-Adangan*, *Cacah Bencah*, *Baka-Baka Sambunyi*, *Meu Som-Som Aneuk*, dan *Megoak-Goakan*. Masing-masing permainan diakhiri dengan kegiatan refleksi dan evaluasi formatif. Penilaian diri akhir dilakukan pada hari ketujuh untuk mengukur pemahaman anak terkait karakter kecerdasan sosial setelah pelaksanaan kelima permainan.



Gambar 2. Pelaksanaan Implementasi Buku Pedoman

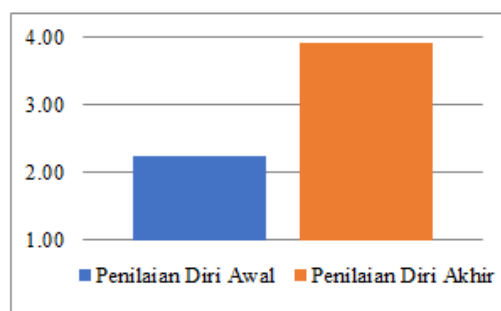
Pada tahap evaluasi dilakukan berdasarkan pelaksanaan uji coba produk. Selama implementasi, peneliti mengamati kejadian, tindakan, dan percakapan yang menunjukkan bahwa anak-anak terlihat antusias, senang, dan bersemangat. Meskipun demikian, ada beberapa kendala yang dialami saat implementasi, seperti anak cukup sulit diatur untuk tenang dan mendengarkan, cuaca yang mending dan hujan. Tindak lanjut pada tahap *evaluate* meliputi dua bagian, yaitu evaluasi

formatif dan sumatif. Sesi refleksi memberi kesempatan kepada anak untuk merenungkan dan menuliskan pengalaman berkesan hingga perasaan yang dialami selama kegiatan bermain. Grafik hasil evaluasi formatif dapat ditunjukkan seperti gambar berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Evaluasi Formatif Tiap Permainan

Gambar 3 menunjukkan perolehan rerata skor tertinggi pada permainan *Cacah Bencah* dengan perolehan skor 3,60 dan rerata skor terendah pada permainan *Baka-Baka Sambunyi* dengan skor 3,20.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Skor Penilaian Diri Awal ke Akhir

Gambar 4 menunjukkan grafik peningkatan skor rerata penilaian diri awal yaitu 2,23 ke penilaian diri akhir yaitu 3,92. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa persentase peningkatan adalah 75,37%.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,904	0,400	Normal
	Posttest	0,866	0,212	Normal

Tabel 4 menunjukkan perolehan *normality test* data rerata penilaian diri awal W(6)

= 0,904, $p = 0,400$ ($p > 0,05$), rerata data penilaian diri akhir $W(6) = 0,866$, $p = 0,212$ ($p < 0,05$). Kedua data menghasilkan *normal distribution* dan dilanjutkan menggunakan *parametric statistics*, teknik *paired samples t test*. Uji pengaruh penerapan buku pedoman terhadap karakter kecerdasan sosial dilakukan dengan model *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design* (Cohen dkk., 2007: 282).

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Peningkatan Penilaian Diri Awal ke Penilaian Diri Akhir

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	20,200	0,000	Signifikan

Uji signifikansi penilaian diri akhir ($M = 3,9167$, $SE = 0,03073$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,2333$, $SE = 0,09888$). Perbedaan yang signifikan memperlihatkan nilai $t(5) = 20,200$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan begitu H_{null} ditolak dan artinya penggunaan buku pedoman berpengaruh terhadap karakter kecerdasan sosial anak. Meskipun demikian, perlu dilakukan *effect size test* dengan *Pearson correlation coefficient (r)* (Field, 2009: 332).

Tabel 6. Kriteria Besar Pengaruh

r (effect size)	Kategori	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek menengah	9
0,50	Efek besar	25

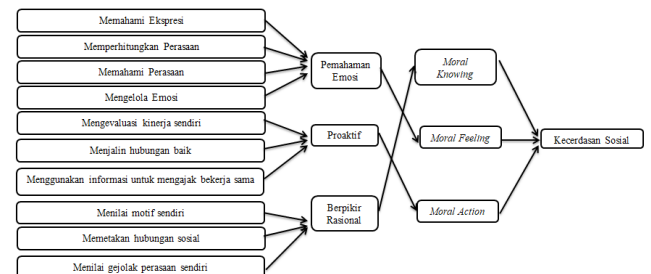
Tabel 6 menunjukkan r sebesar 0,993 dikategorikan "efek besar" dan setara 98%. Dengan demikian, penerapan dari buku pedoman permainan tradisional ini dapat menguraikan 98% adanya perubahan pada karakter kecerdasan sosial anak usia 10-12 tahun. Analisis menggunakan *N-gain score* perlu dilakukan untuk membuktikan adanya efektivitas dari penggunaan buku pedoman.

Tabel 7. Hasil Uji N-gain Score

Tes	Rerata	Skor Tertinggi (Skala 1-4)	N-Gain Score (%)	Kategori
Penilaian diri awal	2,23	4	95,4674	Tinggi
Penilaian diri akhir	3,92			

Tabel 7 menunjukkan nilai sebesar 95,4674% sepadan dengan efektivitas "tinggi" sesuai kriteria Hake (1999). Maka, dapat diketahui bahwa buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional ini berdampak terhadap karakter kecerdasan sosial anak yang berusia 10-12 tahun.

Karakter Kecerdasan Sosial yang dikembangkan melalui buku pedoman pendidikan karakter menggunakan analisis semantik untuk pemetaan indikator karakter berdasarkan subvariabel. Analisis semantik merupakan analisis untuk memaknai suatu bahasa (Hamid & Istianti, 2012). Dengan demikian, analisis semantik digunakan dengan membuat kelompok kata kunci yaitu indikator karakter kecerdasan sosial berdasarkan maknanya.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik Karakter Kecerdasan Sosial

Gambar 6 memvisualisasikan analisis indikator kecerdasan sosial yang dikelompokkan dalam 3 sub variabel yaitu pemahaman emosi, proaktif, dan berpikir rasional. Ketiga sub variabel mengerucut dalam ketiga komponen karakter yang baik dan tertuju pada karakter kecerdasan sosial. Hasil dari implementasi buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional menunjukkan efektif untuk karakter kecerdasan sosial anak. Pengembangan lima permainan tradisional relevan dengan teori perkembangan kognitif Piaget dimana anak terlibat aktif mengoptimalkan sarana-sarana konkret seperti menggunakan batu krikil yang pas untuk disembunyi dengan tangan dalam permainan *Meu Som-Som Aneuk* (Tahir, 2018). Relevan pula

dengan pemikiran Vygotsky, ketika bermain anak-anak berinteraksi, menyusun strategi bersama-sama, saling mengingatkan untuk taat aturan dan saling mendukung untuk memenangkan permainan (Santrock, 2008).

Buku pedoman menunjukan relevansi dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif dengan menyajikan lima permainan dan lima lagu daerah dari daerah Sumatera Selatan, DIY, Sulawesi Utara, Aceh dan Bali sesuai indikator variatif. Buku pedoman memuat indikator stimulan dengan aktivitas bermain yang mengajak anak untuk berdinamika dan bersosialisasi. Indikator menyenangkan diperlihatkan dengan kegiatan bermain dan bernyanyi bersama teman-teman. Permasalahan *real* yang dihadapi anak dalam permainan menjadi gambaran indikator operasional konkret. Permainan dalam penelitian ini memperlihatkan indikator berpikir kritis dengan cara anak menemukan solusi permasalahan yang dialami selama bermain, memberikan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, serta menjawab soal evaluasi. Soal refleksi dan soal formatif menjadi kesempatan untuk mengasah kemampuan anak dalam pengambilan keputusan, *drawing conclusions*, dan berefleksi. Indikator kreatif ditunjukkan melalui kreativitas anak membuat gambar, puisi, pantun, serta cerpen dalam kegiatan refleksi. Indikator *communication skills* diungkapkan saat anak berpendapat, mengungkapkan perasaan dan dinamika kelompok. Indikator multikultural dalam buku pedoman ini diaplikasikan dalam kelima permainan dari daerah yang berbeda yaitu *Dang-Adangan* dari Sumatera Selatan, *Cacah Bencah* dari DIY, *Baka-Baka Sambunyi* dari Sulawesi Utara, *Meu Som-Som Aneuk* dari Aceh, dan *Megoak-Goakan* dari Bali. Indikator karakter kecerdasan sosial ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam berelasi untuk memahami, berinteraksi, dan bekerja sama dengan teman-teman.

Pendidikan karakter kecerdasan sosial nampak begitu nyata dalam kegiatan

implementasi. Hal ini diterangkan dalam beragam perilaku baik yang terlihat langsung maupun tersirat. Kemampuan anak dalam memahami ekspresi, memperhitungkan perasaan dan memahami perasaan berkembang dengan baik misalnya saat temannya merasa senang, sedih, kecewa karena menang atau kalah dalam permainan mereka tidak mengejek melainkan menghibur dan segera mengajak temannya untuk bermain lagi. Anak mampu mengelola emosi dengan baik terlihat ketika bermain *Dang-Adangan* mereka yang menjadi pemain penyerang tidak mudah marah saat kesulitan melewati penjaga. Kemampuan mengevaluasi kinerja diri sendiri juga nampak ketika anak mampu bercerita tentang kesulitan yang dialami selama bermain dan semangat untuk memenangkan permainan. Kemampuan menilai gejolak perasaan juga berkembang dengan baik dan terlihat saat bermain *Megoak-Goakan*, anak tidak mudah terbawa suasana ketika bermain sehingga mereka menikmati keseruan bermain dan tidak menyinggung perasaan temannya. Anak juga mau bekerja sama dan bermain dengan siapa saja, dan mampu menjalin hubungan baik terlihat dalam permainan *Cacah Bencah* yang membutuhkan kerja sama untuk dengan menciptakan keakraban serta saling membantu selama permainan.

Beberapa penelitian terdahulu terkait variabel pendidikan karakter dan permainan tradisional, mengkaji beberapa permainan tradisional yang relevan dengan hasil penelitian ini. Riset terdahulu yang menggunakan permainan *Congklak* dan *Engrang* menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif untuk pendidikan karakter kejujuran, *discipline*, kerja keras, *creative*, *curiosity*, *independent*, *communicative*, *responsibility*, menghargai prestasi, cinta Tuhan dan sesama, *leadership*, *self-confident*, hormat dan santun, cinta damai dan persatuan (Ardiyanto, 2018; Zafirah et al., 2018). Penelitian terdahulu yang mengkaji permainan tradisional *Jethungan*, *Merkerang*, *Matembing Gandongan*, *Bagimpar* dan *Gunung*

menyatakan bahwa permainan tradisional diakui efektif untuk karakter kontrol diri (Sekarningrum et al., 2021). Riset lain yang mengkaji permainan *Kempyeng, Keluar, Tuju Lubang, Jumana, Kekuriken, Lehong, Kucing Rabun, Baulanan, Makkurung Manuk, Raje, Cebunin, Dhul-Dhulan, Masempyar, Jirak, dan Nokadende Sorong* menunjukkan diakui efektif dalam pengembangan karakter hati nurani anak (Putri & Nugrahanta et al., 2021; Pratiwi et al., 2021; Wijayanti et al., 2021). Permainan *Honya-Honya, Kolo, Beras Ketan, Aco* dan *Ambah-Ambah Lemah* yang dikembangkan dalam buku pedoman menunjukkan efektivitas tinggi terhadap karakter kebaikan hati anak (Astuti et al., 2021). Pengembangan modul permainan tradisional *Sisik, Setatak, Lunglungse, Goncang Kaleng* dan *Tali* juga mengakui efektivitas penerapan modul untuk karakter toleransi anak (Nugraheni et al., 2021). Beberapa permainan tradisional yaitu *Mardetes, Palogan Gundu, Perepet Jengkol, Jamuran* dan *Rangku Alu (Tari Tongkat)* pada kajian terdahulu juga menyatakan bahwa permainan tradisional diakui memberikan dampak yang efektif bagi pendidikan karakter keadilan (Amania, 2021).

Riset lain juga sejalan dengan penelitian-penelitian yang sudah ada, seperti penelitian terkait penerapan dari permainan tradisional *Dakon* mampu meningkatkan kemampuan matematika anak (Ulya, 2017). Kombinasi permainan *Gobak Sodor* dan *Bentengan* juga diakui berdampak efektif untuk pembelajaran pendidikan jasmani (Widodo & Lumintuarso, 2017). Kajian permainan *Gobak Sodor* dan *Lompat Tali* juga diakui berdampak bagi perkembangan gerak dasar anak (Indrayana, 2017; Kusumawati, 2017; Sutrisna, 2017), kemampuan motorik kasar anak (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019). Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengkaji permainan tradisional sebagai media pembelajaran, penelitian lain menggunakan model pembelajaran dengan *outdoor study, outdoor education, bermain peran, bermain sains, Montessori* dan *Inkuiri* dalam meningkatkan

karakter kecerdasan sosial (Amelia et al., 2018; Anggrahini, 2018; Nasution, 2018; Nurbaiti et al., 2020; Ritiauw et al., 2021).

Penelitian terdahulu telah mengkaji permainan tradisional terhadap karakter kecerdasan sosial, meskipun demikian belum ada yang membahas secara spesifik mengkaji karakter kecerdasan sosial. Maka, ditemukan kebaruan dalam penelitian ini yaitu proses berpikir dialektik. Alur berpikir dialektik dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6. Bagan Model Berpikir Dialektik

Gambar 6 menunjukkan alur berpikir dialektik dibagi menjadi beberapa langkah konkret untuk menghasilkan gagasan baru pada level yang lebih tinggi (Dybicz, P. & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Pertama, kelima permainan tradisional dipilih menyesuaikan karakteristik permainan. Kedua, unsur-unsur kelima permainan ditetapkan dengan indikator pembelajaran yang efektif untuk menghasilkan model permainan yang sudah dimodifikasi. Ketiga, model permainan yang telah dimodifikasi ditetapkan dengan sepuluh indikator karakter kecerdasan sosial sehingga menghasilkan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk mengembangkan karakter kecerdasan sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis temuan riset dapat diperoleh kesimpulan bahwa, 1) buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, dikembangkan sesuai tahapan ADDIE, 2) hasil validasi yang diperoleh melalui *expert*

judgment menunjukkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional memiliki kualitas yang "sangat baik" dengan rekomendasi "tidak perlu revisi", dan 3) penerapan buku pedoman berpengaruh terhadap karakter kecerdasan sosial anak usia 10-12 tahun. *Significance test* dengan *paired samples t test* memperoleh rerata skor penilaian diri akhir ($M = 3,9167$, $SE = 0,03073$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,2333$, $SE = 0,09888$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 20,200$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), maka H_{null} ditolak. Besar pengaruh buku pedoman adalah $r = 0,993$ atau persentase 98,79%, serta nilai *N-gain score* sebesar 94,4674% dengan efektivitas "tinggi".

Saran untuk riset kedepan agar dapat melakukan uji coba buku pedoman dengan skala yang lebih besar, validasi terhadap buku pedoman juga perlu melibatkan berbagai ahli dalam beragam bidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L. et al. (2018). Meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari pada anak tk b2 di paud save the kids banda aceh. *Jurnal Buah Hati*, 5(2), 81–102. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v5i2.570>
- Anggrahini, D. (2018). Meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak melalui implementasi metode bermain dalam pembelajaran sains. *Ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif)*, 1(1), 6–14. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i1.p6-14>
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan tradisional sebagai wujud penanaman nilai karakter anak usia dini. *Kopen: konferensi pendidikan nasional*, 1(1), 173–176. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/view/903
- Branch, R. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cohen, L. et al. (2007). *Research methods in education (6th ed.)*. Routledg.
- Cooper, J. M. & Hutchinson, D. S. (1997). *Plato: complete works*. Hackett Publishing Company.
- Dybicz, P. & Pyles, L. (2011). *The dialectical method: A critical and postmodern alternative to the scientific method*. 12, 301–317.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSSi (3th ed.)*. Los Angeles: Sage.
- Hamid, S. I., & Istianti, T. (2012). Rekonstruksi nilai moral kewarganegaraan berdasar analisis semantik terhadap ungkapan kultural masyarakat sunda. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i2.10340>
- Indrayana, B. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap pengembangan gerak dasar siswa sd negeri 196/1v kota baru kota jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i1.7837>
- Jensen. (2008). *Brain based learning pembelajaran berbasis kemampuan otak cara baru dalam pengajaran dan pelatihan*. Pustaka Pelajar.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>
- Kurniati, E. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Jakarta: Kencana.
- Nasution, N. S. (2018). Pengembangan kecerdasan sosial melalui metode pembelajaran outdoor education dalam pendidikan jasmani. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 73–80. <https://doi.org/10.35706/judika.v6i1.1227>

- Nugraheni, B. R. et al. (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>
- Nurbaiti, E. et al. (2020). Implementasi metode montessori dalam kecerdasan interpersonal peserta didik di kelas iv sekolah dasar. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 1(2), 67–86. <https://doi.org/10.1234/uniedu.v1i2.17>
- Peterson, C. & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford: Oxford University Press.
- Putri, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi permainan tradisional untuk hati nurani anak. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 3(6), 4518–4531. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Pratiwi, A. R. W. et al. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk memperkuat hati nurani anak usia 6-8 tahun. 4, 9–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/didaktika.v4i1.37566>
- Sahidun, N. (2018). Peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tradisional. *JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education)*, 1(1), 13–17. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.4>
- Sekarningrum et al. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 207–218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Setyawan. D. (2014). KPAI: Kasus *bullying* dan pendidikan karakter. Diakses dari <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sukmaliah, N. et al. (2018). Metode outdoor study untuk meningkatkan keterampilan dasar kecerdasan sosial. *Adhum: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Ilmu Administrasi dan Humaniora*, 8(1), 29–44. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/jad/article/view/129>
- Sulaiman, M. (2020). Minim interaksi, anak bisa alami penurunan kecerdasan sosial. Diakses dari <https://www.suara.com/health/2020/09/23/153919/minim-interaksi-pakar-sebut-kecerdasan-sosial-anak-bisa-menurun?page=all>
- Sulistyaningtyas, & Fauziah. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>
- Supardi. (2013). *Sekolah efektif: konsep dasar & praktiknya*. PT Raja Grafindo.
- Sutrisna, J. (2017). Permainan tradisional anak-anak meningkatkan hasil belajar kompetensi gerak dasar lari siswa kelas i sd negeri bonangrejo semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi*, 4(1), 1–3. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v4i1.5073>
- Reuten, G. (2017). *An outline of the systematic-dialectical method: Scientific and political significance*. Haymarket Books.
- Ritiauw et al. (2021). Penggunaan model inkuiri sosial untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa kelas v. 30(1), 32–46. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um009v30i12021p032>
- Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376)*.

- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Widoyoko, E. P. (2014). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, A. et al. (2021). Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>
- World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. World Economic Forum.
- Zafirah, A. et al. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21678>