



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5445 - 5455

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak Usia 6-8 Tahun

Theresia Cintya Widyana<sup>1✉</sup>, Gregorius Ari Nugrahanta<sup>2</sup>

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [theresiacintya3@gmail.com](mailto:theresiacintya3@gmail.com)<sup>1</sup>, [gregoriusari@gmail.com](mailto:gregoriusari@gmail.com)

### Abstrak

Riset yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati anak 6-8 tahun. Riset ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R & D) tipe ADDIE. Penelitian ini melibatkan sepuluh guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, sebelas validator untuk *expert judgement*, dan enam anak untuk uji coba buku pedoman secara terbatas. Hasil riset menunjukkan 1) Pengembangan buku pedoman dilakukan dengan langkah-langkah ADDIE, 2) Kualitas buku pedoman secara keseluruhan masuk dalam kategori “Sangat baik” dengan skor 3,94 (skala 1-4) dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”; dan 3) Penerapan buku pedoman berpengaruh terhadap karakter empati anak. Hasil uji signifikansi menunjukkan  $t(5) = 14,766$ ;  $p < 0,05$ . Besar pengaruh adalah  $r = 0,99$  yang termasuk dalam kategori “efek besar” atau setara dengan 97,75% yang artinya, buku pedoman permainan tradisional dapat menjelaskan 97,75% perubahan varian pada karakter empati. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 81,01% yang masuk dalam kategori “Tinggi”.

**Kata Kunci:** permainan tradisional, karakter empati, buku pedoman.

### Abstract

*This study was to develop a traditional game manual to improve the character of empathy for children aged 6-8 years. This study was conducted with the ADDIE type of research and development (R & D) method. Ten teachers from various regions for needs analysis, eleven validators for expert judgements, and six children for a preliminary field testing participated in this study. The results showed 1) The traditional game manual was developed according to the stages of ADDIE type; 2) The quality of the traditional game manual was in the “Very good” category equivalent to a score of 3,94 (Scale 1-4) with the recommendation “No need for revision”; and 3) The application of the manual effected on children’s empathetic character. The significance test showed  $t(5) = 14,766$ ;  $p < 0,05$ . The effect size was  $r = 0,99$  which was included in the “big effect” category or equivalent to 97,75%. It meant that the implementation could explain 97,75% of variance changes in empathy characters. The test for the effectiveness of the manual showed *N-gain score* of 81,01% equivalent to the “High” category.*

**Keywords:** traditional games, empathy character, game manuals.

Copyright (c) 2021 Theresia Cintya Widyana, Gregorius Ari Nugrahanta

✉ Corresponding author :

Email : [theresiacintya3@gmail.com](mailto:theresiacintya3@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan guna mengembangkan aspek rohani anak secara lahir maupun batin agar mengarah pada peradaban yang lebih baik (Mulyasa, 2016: 1). Salah satu karakteristik yang kuat dalam moral anak adalah empati. Empati adalah keterampilan memahami serta merasakan kekhawatiran sesama (Borba, 2008: 21). Data yang diperoleh dari SIMFONI PPA melaporkan sejak Januari hingga Juni terjadi 3.087 permasalahan tindak kekerasan pada anak. Tingginya kasus tersebut berpengaruh pada pembentukan karakter empati. Maka dari itu, pembentukan karakter perlu ditumbuhkan sejak dini karena jika tidak hal tersebut tidak akan berkembang (Adri et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan unsur karakter yang baik pada diri anak melalui kegiatan pembelajaran (Kuswara & Sumayana, 2020). Diperlukan kajian yang relevan untuk merancang model pembelajaran yang efektif untuk pendidikan karakter empati. Pembelajaran yang efektif yakni pengajaran yang dapat membentuk moralitas siswa dengan dilaksanakan berulang-ulang sehingga perbuatan tersebut menjadi sebuah kebiasaan (Brata, dalam Supardi, 2013: 165). Pembelajaran efektif diwujudkan melalui tiga pendekatan multidimensi. Pendekatan pembelajaran berbasis otak menyarankan agar kegiatan pengajaran mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi potensi otak yang dimiliki (Amania et al., 2021). Dari pendekatan tersebut diperoleh indikator variasi, stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2011). Pendekatan konstruktivisme diperoleh indikator operasional-konkret, anak dilibatkan secara aktif untuk melakukan sendiri berbagai aktivitas pembelajaran melalui sarana-sarana yang konkret (Sekarningrum et al., 2021). Di era modern ini, anak juga perlu disiapkan dengan matang untuk menanggapi tuntutan abad 21 (Pratiwi et al., 2021). Untuk pendekatan dari tuntutan pembelajaran abad 21 diperoleh indikator pembelajaran yang efektif yaitu kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, multikultur, dan karakter empati (World Economic Forum, 2015).

Tujuan diujulkannya pembelajaran efektif yaitu untuk mengembangkan karakter empati anak 6-8 tahun melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang kaya akan manfaat untuk perkembangan peserta didik saat ini sudah mulai tergerus eksistensinya, namun demikian permainan tradisional diyakini sebagai salah satu solusi guna menumbuhkan karakter pada anak (Maryanti, E., et al., 2021). Permainan tradisional yaitu kegiatan bermain yang berkembang serta tumbuh di wilayah tertentu yang memiliki nilai kebudayaan (Kurniati, 2016: 2). Permainan tradisional berefek baik untuk mengasah keterampilan emosi serta sosial anak (Mulyani, 2016: 48). Permainan tradisional mempunyai nilai karakter guna mendorong tumbuhnya sikap toleransi dan empati pemain (Rianto & Yuliananingsih, 2021).

Permasalahan tentang karakter empati sudah diteliti oleh beberapa peneliti. Terapi empati dinyatakan efektif menurunkan kecenderungan perilaku *bullying* (Fatimatuzzahro & Miftahun Nimah Suseno, 2017). Selain itu, pendidikan di SD dengan konsep ramah anak dapat menumbuhkan empati siswa (Hamidaturrohman & Irfana, 2020). Sementara itu, model bimbingan kelompok dengan metode sosiodrama terbukti efektif meningkatkan empati peserta didik (Mulinda et al., 2020). Topik tentang permainan tradisional juga sudah diteliti oleh beberapa peneliti. Permainan tradisional selaku aktivitas ekstrakurikuler dapat menumbuhkan kompetensi sosial siswa (Hasanah, 2017). Permainan tradisional memiliki pengaruh bagi pengembangan motorik kasar siswa (Prasetia & Komaini, 2019). Selain itu, penerapan permainan tradisional mampu meningkatkan keahlian gerak fundamental peserta didik (Ariyanto et al., 2020).

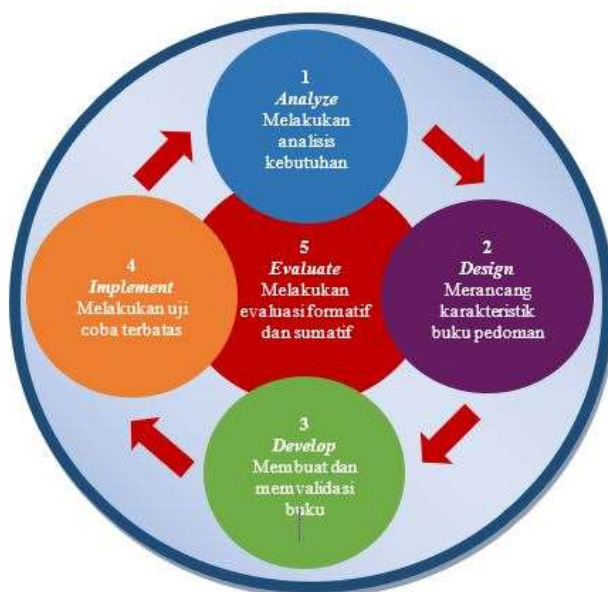
Riset yang dilakukan ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan riset yang terdahulu. Kebaruan dari riset ini bisa dilihat dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, penggunaan pendekatan yang multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori pembelajaran berbasis otak, teori konstruktivisme yang terdiri dari tahap perkembangan kognitif Piaget serta pembelajaran sosial Vygotsky, berbasis tuntutan pembelajaran abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Kedua, studi ini menggunakan

model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan. Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban.

Studi sistematis ini dibatasi sampai pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk karakter empati anak 6-8 tahun. Kolaborasi antara bahan ajar dan permainan tradisional menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan karakter anak (Nugraheni et al., 2021). Dalam riset ini, karakter empati diartikan sebagai keterampilan untuk memahami serta merasakan kekhawatiran sesama dengan sepuluh indikator yaitu kepekaan sosial, peduli, memahami sesama, memahami raut muka, memahami perasaan, menunjukkan respon, merasakan kesedihan sesama, membantu sesama, memahami pandangan lain, dan mengungkapkan kepedulian. Buku pedoman permainan tradisional didefinisikan sebagai bahan ajar yang berisi acuan atau petunjuk dalam melakukan berbagai permainan tradisional dengan indikator yaitu menyenangkan, stimulasi, variasi, berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, komunikasi, multikultur, dan karakter empati. Berdasarkan uraian tersebut, riset ini memiliki tujuan yaitu 1) mengembangkan buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan empati pada anak usia 6-8 tahun, 2) melihat mutu buku pedoman guna meningkatkan empati anak 6-8 tahun, dan 3) melihat efek buku pedoman terhadap peningkatan karakter empati anak umur 6-8 tahun.

## METODE

Riset yang dilakukan berdasarkan metode *R & D* dengan tahapan ADDIE. Uji coba secara terbatas melibatkan subjek yang terdiri dari enam anak berusia 6-8 tahun. Uji coba terbatas dilakukan di Pamotan 013/006, Kedawung, Jumapolo, Karanganyar, Jawa Tengah. Riset ini mengembangkan buku pedoman sesuai dengan prosedur ADDIE yang terdiri dari *Analyze* sebagai langkah pertama, *Design* adalah langkah kedua, *Develop* sebagai langkah ketiga, *Implement* adalah langkah keempat, dan *Evaluate* sebagai langkah kelima. Di bawah ini disajikan bagan pengembangan sesuai langkah ADDIE.



**Gambar 1. Bagan Pengembangan Langkah ADDIE**

Sesuai bagan di atas, terdapat lima langkah pengembangan ADDIE. *Analyze* merupakan langkah awalan untuk melihat ketimpangan antara model pembelajaran yang seharusnya diterapkan dengan metode pengajaran yang senyatanya dilaksanakan. Pada tahap ini dilaksanakan analisis kebutuhan guna mengenali

pengajaran yang diterapkan oleh sekolah. Langkah kedua yaitu *design*, tahap ini dilakukan perancangan produk berupa buku pedoman. Selanjutnya, langkah ketiga yaitu *Develop*. Pada tahap ketiga ini dikembangkan buku pedoman dengan mengembangkan sumber-sumber belajar. Selanjutnya buku pedoman divalidasi dengan dua jenis yakni validitas permukaan dan validitas isi.

Langkah keempat yaitu *implement*. Pada tahap ini, buku pedoman permainan tradisional diujicobakan dalam pembelajaran secara terbatas dengan melibatkan enam anak 6-8 tahun. Langkah kelima merupakan *evaluate*. *Evaluate* adalah langkah terakhir untuk menilai pengembangan buku pedoman yang dilakukan apakah mampu memfasilitasi anak dalam menggapai tujuan pembelajaran. Tahap ini ditempuh dengan melakukan penilaian formatif serta penilaian sumatif. Tujuan diberikannya evaluasi tersebut yaitu untuk mengetahui perubahan karakter empati sebelum dan sesudah diimplementasikan lima permainan tradisional.

Alat pengumpul data yang dipakai pada riset ini yaitu teknik tes serta nontes. Teknis tes dikemas dengan wujud 10 soal pilihan ganda yang dibuat sesuai komponen karakter empati. Penilaian sumatif dilaksanakan dengan tes awal sebelum penerapan lima permainan tradisional dan tes akhir dilaksanakan ketika semua proses pembelajaran berakhir. Penilaian formatif dilaksanakan ketika setiap permainan telah berakhir. Riset ini juga memakai teknik nontes yaitu melalui angket tertutup serta angket terbuka untuk analisis kebutuhan. *IBM SPSS Statistics* untuk versi *22 for Windows* digunakan dalam memeriksa seluruh data. Interval keyakinannya mencapai 95% untuk uji dua ekor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan buku pedoman dilaksanakan sesuai langkah ADDIE. Langkah pertama yaitu *analyze*. Terdapat sepuluh guru yang sudah tersertifikasi dari berbagai daerah yang terlibat dalam analisis kebutuhan. Tujuan penggalian data melalui pendidik dari berbagai wilayah yakni untuk memperoleh data universal mengenai metode pengajaran yang dilakukan di sekolah. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan didapatkan skor rerata 2,03 (skala 1-4). Hasil akhir tahap ini dinilai menggunakan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif sebagai berikut (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

**Tabel 1. Patokan Pengubah Hasil Skor Kuantitatif Menjadi Kualitatif**

No.	Rentang Skor	Kategori
1	3,26 – 4,00	Sangat Baik
2	2,51 – 3,25	Baik
3	1,76 – 2,50	Kurang Baik
4	1,00 – 1,75	Sangat Kurang Baik

Berdasarkan tabel di atas, rerata 2,03 termasuk dalam kualifikasi “Kurang baik”. Hal tersebut terjadi karena hampir semua sekolah belum mempraktikkan kegiatan yang dirancang secara sistematis serta belum ada pedoman untuk menumbuhkan karakter empati anak. Dengan demikian, ditemukan ketimpangan antara model pembelajaran yang semestinya diterapkan dengan metode pengajaran yang senyatanya dilaksanakan. Maka, terdapat pijakan yang kuat untuk merekomendasikan pemecahan masalah pada riset ini dengan bentuk buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati.

Langkah kedua (*design*), dilakukan perancangan produk berupa buku pedoman. Rancangan buku pedoman terdiri dari sampul buku yang terdapat judul serta ilustrasi sebagai gambaran isi buku. Pada bagian awal buku terdiri dari halaman prakata dan daftar isi. Pada bagian isi buku juga dicantumkan teori pendidikan yang mendukung riset ini. Untuk bagian tengah buku, dilengkapi dengan lima contoh pengembangan permainan tradisional yaitu *Bethet Thingthong* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, *Main Tutup Mata* dari Kalimantan Timur, *Galo-Galo Mafu* dari Maluku, *Sepak Tekong* dari Sumatera Barat, dan *Pokibo* dari

Sulawesi Tenggara. Buku pedoman tersebut disusun dengan mencantumkan tahap pelaksanaan permainan kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Selanjutnya juga dituliskan daftar referensi, glosarium, indeks, dan biodata penulis pada bagian akhir buku.

Rancangan buku pedoman yang dibuat kemudian dikembangkan dalam tahap *develop*. Pengembangan buku pedoman dilakukan dengan mencantumkan pengantar singkat dari masing-masing permainan, sasaran yang akan dicapai, syarat khusus mengenai waktu, tempat, dan pemain yang sesuai untuk memainkan permainan. Peneliti juga menuliskan usia, jumlah pemain yang dibutuhkan, waktu yang diperlukan, serta peralatan dan kebutuhan lain yang digunakan untuk bermain. Selain itu, peneliti menuliskan tahapan bermain, menuliskan soal refleksi, dan latihan soal yang dikembangkan berdasarkan 10 indikator karakter empati. Dalam buku pedoman, juga disertakan ilustrasi yang terdiri dari gambar alat dan bahan, bagan sistematika, serta gambaran singkat mengenai tahapan bermain. Buku pedoman juga dilengkapi dengan nyanyian daerah yang dimodifikasi sesuai dengan karakter empati.

Pada tahap ini, buku pedoman divalidasi oleh para ahli menggunakan validitas permukaan yang mencakup validasi uji kriteria buku pedoman dan validasi uji karakteristik buku pedoman serta validasi isi. Validasi diberikan oleh tiga dosen dengan latar belakang keilmuan seni, psikologi, dan bahasa. Validasi juga diberikan oleh dua praktisi budaya dan enam guru yang sudah tersertifikasi. Berikut adalah tabel hasil validasi uji kriteria buku pedoman.

**Tabel 2. Hasil Uji Kriteria Buku Pedoman**

Indikator	Validator (Skala Likert 1-4)											Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Cover	4,00	4,00	3,75	4,00	4,00	4,00	3,75	4,00	3,75	4,00	3,75	<b>3,91</b>
Bagian awal	3,67	3,67	3,67	4,00	3,67	3,67	4,00	3,67	3,67	3,67	3,67	<b>3,73</b>
Bagian isi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Bagian akhir	4,00	4,00	4,00	3,50	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>3,95</b>
<b>Rerata</b>	<b>3,92</b>	<b>3,92</b>	<b>3,86</b>	<b>3,88</b>	<b>3,92</b>	<b>3,92</b>	<b>3,94</b>	<b>3,92</b>	<b>3,86</b>	<b>3,92</b>	<b>3,86</b>	<b>3,90</b>

Tabel uji kriteria menunjukkan indikator bagian isi buku memperoleh skor tertinggi yaitu 4,00. Skor rerata ditunjukkan indikator *cover* buku dan bagian akhir yaitu 3,91 dan 3,95. Skor terendah ditunjukkan oleh indikator bagian awal buku dengan skor 3,73. Rerata keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku pedoman memperoleh skor 3,90. Hasil akhir uji kriteria buku pedoman menggunakan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014: 144).

**Tabel 3. Patokan Pengubah Hasil Skor Kuantitatif Menjadi Kualitatif**

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

Berdasarkan tabel patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif, hasil akhir uji kriteria buku pedoman menunjukkan skor rerata 3,90. Dengan demikian, skor 3,90 tergolong kriteria “Sangat baik” dan saran “Tidak perlu revisi”. Setelah itu dilakukan uji untuk karakteristik buku pedoman dengan maksud untuk menilai karakteristik buku. Berikut disajikan hasil perhitungan karakteristik buku pedoman melalui penilaian dari para ahli.

**Tabel 4. Uji Karakteristik Buku Pedoman**

Indikator	Validator (Skala Likert 1-4)											Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
<i>Self-instructional</i>	4,00	4,00	3,83	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67	3,83	4,00	3,83	<b>3,92</b>
<i>Self-contained</i>	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>3,91</b>
<i>Stand-alone</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Adaptif	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
<i>User friendly</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
<b>Rerata</b>	4,00	4,00	3,97	3,80	4,00	4,00	4,00	3,93	3,97	4,00	3,97	<b>3,97</b>

Menurut tabel perhitungan uji karakteristik, dapat dilihat bahwa indikator *stand-alone*, adaptif, dan *user friendly* memiliki skor tertinggi yakni 4,00. Sementara itu, skor paling rendah dapat dilihat pada indikator *self-contained* dengan skor 3,91. berdasarkan tabel patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif, skor 3,97 tergolong “Sangat baik” serta saran “Tidak perlu revisi”.

Selain itu, juga dilakukan validitas isi guna mengetahui kualitas buku pedoman permainan tradisional. Berikut adalah tabel hasil validasi isi buku pedoman.

**Tabel 5. Hasil Uji Validasi Isi**

Indikator	Validator (Skala Likert 1-4)											Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Variasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Stimulasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Menyenangkan	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Operasional-konkret	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Berpikir kritis	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	4,00	<b>3,82</b>
Kreativitas	4,00	4,00	4,00	3,50	3,50	4,00	3,50	3,50	3,50	4,00	4,00	<b>3,77</b>
Komunikasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Kolaborasi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
Multikultur	4,00	4,00	4,00	3,67	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67	<b>3,94</b>
Karakter empati	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	<b>4,00</b>
<b>Rerata</b>	4,00	4,00	3,90	3,91	3,95	4,00	3,95	3,85	3,95	4,00	3,97	<b>3,95</b>

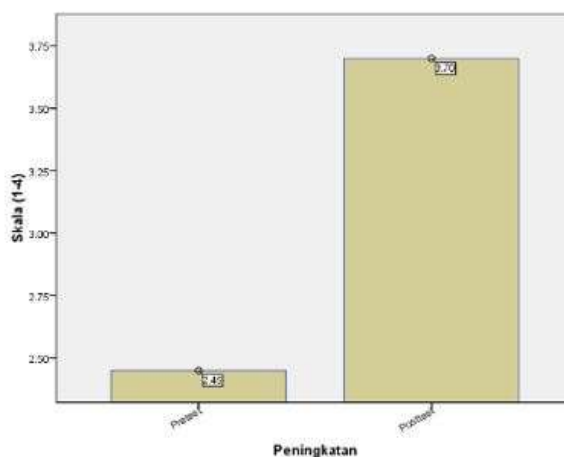
*Output* uji validitas isi memperlihatkan jika indikator variasi, menyenangkan, stimulasi, komunikasi, operasional-konkret, kolaborasi, dan karakter empati memperoleh skor rerata tertinggi yaitu 4,00. Sementara itu, indikator multikultur memiliki skor 3,94 sebagai skor rerata. Indikator kreativitas menunjukkan skor terendah dengan skor 3,77. Nilai rerata secara keseluruhan memperoleh 3,95. Rerata tersebut diubah sesuai dengan patokan pengubah hasil skor kuantitatif menjadi kualitatif (ditunjukkan Tabel 3). Rerata 3,95 tergolong jenis “Sangat baik” kemudian sarannya yaitu “Tidak perlu revisi”. Berikut ini disajikan hasil validasi permukaan yang meliputi validasi kriteria dan karakteristik buku pedoman serta validasi isi dapat diringkas pada tabel berikut ini.

**Tabel 6. Resume Hasil Validasi melalui Para Ahli**

No.	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,90	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,97	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,95	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
	<b>Rerata</b>	<b>3,94</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Tidak perlu revisi</b>

Resume hasil validasi di atas menunjukkan bahwa buku pedoman sudah memenuhi kriteria dari Puskurbuk, (2018) dan dibuat sesuai dengan karakteristik buku pedoman. Kualitas isi dari buku pedoman juga sudah sesuai dengan indikator pembelajaran efektif dan selaras dengan teori pendidikan yang dilibatkan dalam riset yang dilakukan ini. Skor rerata 3,94 dari keseluruhan uji validasi sudah menunjukkan bahwa buku pedoman permainan tradisional memiliki kriteria “Sangat baik” serta untuk rekomendasinya “Tidak perlu revisi”.

Setelah melalui tahap validasi, bersama enam anak berusia 6-8 tahun dilakukan uji coba secara terbatas. Hasilnya menunjukkan nampak adanya lonjakan skor rerata tes awal dan tes akhir yang ditunjukkan melalui grafik batang berikut.



**Gambar 2. Peningkatan Pretest ke Posttest**

Grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata tes awal adalah 2,45 dan tes akhir memperoleh 3,70 (Skala 1-4). Skor tersebut mengindikasikan adanya kenaikan skor dari *pretest* ke *posttest* sebesar 51,00%. Perolehan persentase tersebut belum menunjukkan pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap karakter emapti. Maka, dilakukan uji coba eksperimental terbatas dengan langkah awal melakukan uji normalitas distribusi data. Di bawah ini disajikan hasil uji normalitas distribusi data.

**Tabel 7. Uji Normalitas Distribusi Data**

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
<i>Shapiro-Wilk test</i>	<i>Pretest</i>	0.871	0.230	Normal
	<i>Posttest</i>	0.933	0.607	Normal

Menurut hasil yang disajikan tabel di atas, melalui *Shapiro-Wilk test* diperoleh  $W(6) = 0,871$  serta  $p = 0,230$  ( $p > 0,05$ ) pada *pretest* dan  $W(6) = 0,933$  dan  $p = 0,607$  ( $p > 0,05$ ) untuk *posttest*. Hasil tersebut

menerangkan bahwa data memiliki sebaran yang normal. Selanjutnya, untuk memeriksa pengaruh digunakan *paired samples t-test* berikut.

**Tabel 8. Uji Signifikansi Pengaruh**

Teknik Analisis	<i>t</i>	<i>p</i>	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	14,766	0.000	Signifikan

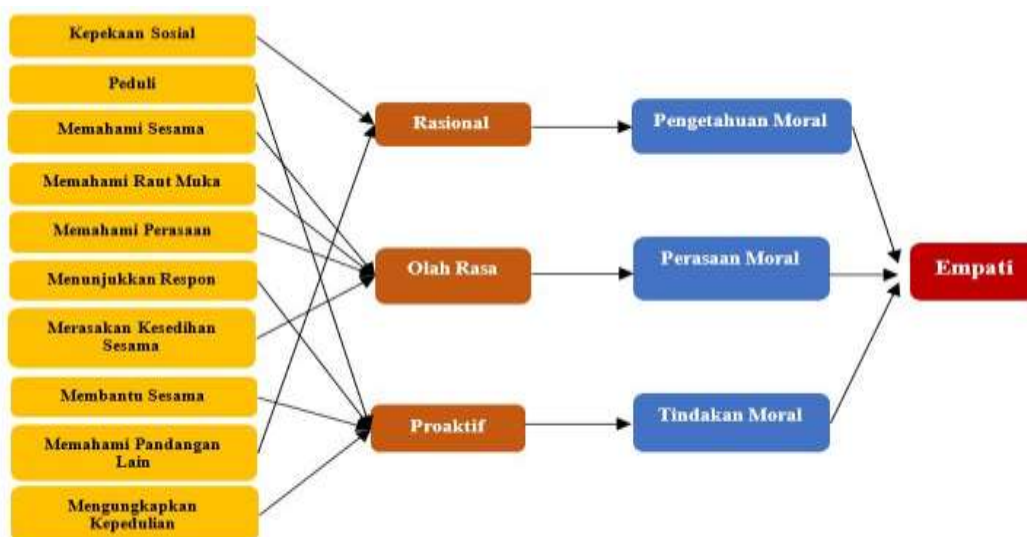
Pemeriksaan signifikansi melalui *paired samples t-test* memperlihatkan perbedaan nilai yang menonjol yakni nilai  $t(5) = 14,766$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Maka dari itu,  $H_{null}$  pun ditolak. Maka dari itu, penggunaan buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh terhadap karakter empati anak yang berusia 6-8 tahun. Analisis menunjukkan besarnya efek (*effect size*) adalah 0,99 atau setara dengan 97,75%. Nilai 0,99 tersebut memiliki kualifikasi ‘Efek besar’ (Cohen, dalam Field, 2009: 57). Hal tersebut dapat diartikan bahwa implementasi buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh besar atas perubahan karakter empati anak. Sementara hasil uji efektivitas dengan *N-gain score* ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 9. Hasil Uji N-Gain Score**

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	3.70	1-4	1.034881	81,0129	Tinggi
<i>Posttest</i>	2.45				

Nilai *N-gain score* berdasarkan tabel di atas sebesar 81,0129% atau 81,01% dengan kesetaraan tingkat efektivitas “Tinggi”.

Data dalam riset ini juga dianalisis dari segi semantik. Analisis semantik adalah analisis untuk menemukan makna dari sebuah bahasa (Garing, 2017). Riset ini menggunakan analisis semantik untuk menginterpretasikan serta mengelompokkan kata kunci berdasarkan dengan kumpulan arti tertentu. Penggunaan kata kunci dari kajian Borba (2008) diinterpretasikan berdasarkan kajian karakter dari Lickona (1992). Hasil diagram analisis semantik dapat disimak melalui diagram di bawah ini.



**Gambar 3. Diagram Analisis Semantik Karakter Empati**



Dari diagram yang disajikan, 10 indikator karakter empati dari teori Borba (2008) dikelompokkan menjadi tiga subvariabel yakni rasional, olah rasa, dan proaktif. Ketiga subvariabel tersebut kemudian dikerucutkan lagi dalam tiga komponen karakter sesuai yang disampaikan oleh Lickona (1992). pengetahuan moral, perasaan moral, serta tindakan moral yang menjadi satu kesatuan yang utuh dalam karakter empati. Indikator memahami pandangan lain dan kepekaan sosial mengarah pada subvariabel berpikir secara rasional. Indikator memahami sesama, memahami raut muka, memahami perasaan, dan merasakan kesedihan sesama mengarah pada subvariabel olah rasa. Indikator mengungkapkan kepedulian, membantu sesama, peduli, dan menunjukkan respon lebih mengarah pada subvariabel proaktif.

Hasil riset ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran efektif yang mampu membentuk moralitas peserta didik. Riset ini juga memiliki keterkaitan erat dengan pembelajaran yang berhubungan dengan konsep kinerja otak yang disampaikan oleh Jensen (2011). Hal tersebut dapat ditunjukkan pada permainan yang dikemas dalam ragam kegiatan seperti bernyanyi, berefleksi, dan mengerjakan soal. Kaya stimulasi juga terlihat ketika dalam setiap kegiatan selalu melibatkan indera yang digunakan saat permainan berlangsung. Menyenangkan dapat dilihat dari respon dan reaksi anak ketika bermain permainan tradisional yang menunjukkan antusiasme dalam bermain. Penggunaan alat dan bahan serta sarana yang ada di lingkungan sekitar anak sesuai dengan teori operasional-konkret. Selain itu, buku pedoman ini juga mendorong anak untuk aktif berkomunikasi seperti saat menyampaikan refleksi dan bernyanyi, serta berkolaborasi dengan pemain yang lain maupun dalam kelompok.

Riset yang peneliti lakukan juga mendorong anak untuk berpikir kritis dalam mencapai sasaran permainan yang sudah ditentukan. Selain itu, juga dapat ditunjukkan ketika anak mengerjakan latihan soal mengenai karakter empati. Permainan yang disajikan juga mendorong anak untuk berpikir kreatif. Hal tersebut dapat ditunjukkan ketika anak mengerjakan soal-soal refleksi dan menyampaikan perasaannya dalam bentuk sebuah karya sederhana. Adanya lima permainan tradisional dari beragam daerah memperlihatkan bahwa terdapat unsur multikultural yang terkandung dalam riset ini. Riset yang dilakukan tentunya juga sesuai dengan karakter empati. Empati ditunjukkan anak ketika permainan berlangsung. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk lebih peka kepada sesamanya, peduli, mau membantu ketika teman terjatuh, tidak mengejek teman yang kalah, dan belajar untuk bisa memahami pandangan orang lain. Secara tidak langsung, permainan tradisional tersebut membantu terbentuknya moralitas dalam diri anak.

Terapi empati dinyatakan efektif menurunkan kecenderungan perilaku *bullying* (Fatimatuzzahro & Miftahun Nimah Suseno, 2017). Pendidikan di SD dengan konsep ramah anak dapat menumbuhkan empati siswa (Hamidaturrohmah & Irfana, 2020). Selain itu, model bimbingan kelompok dengan metode sosiodrama terbukti efektif tingkatan empati peserta didik (Mulinda et al., 2020). Penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian tersebut, namun tentu saja terdapat unsur pembeda. Riset ini memiliki pembeda pada unsur multidimensi, konsentris, serta gradualitas.

Pertama, riset ini menggunakan pendekatan multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori pembelajaran berbasis otak, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget serta Vygotsky, pendekatan berbasis tuntutan kompetensi di abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Kedua, riset yang dilakukan peneliti menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan saja yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu inti, pendukung, dan pengaya. Berikut disajikan model konsentris.



**Gambar 4. Model Konsentris**

Berdasarkan gambar di atas, wilayah pengaya terdiri dari pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif. Untuk wilayah pendukung mencakup permainan tradisional yang diambil dari daerah yang berbeda yang tentunya mengandung karakter empati di dalamnya. Pada wilayah inti, mencakup pendidikan karakter empati yang memiliki sepuluh indikator yaitu kepekaan sosial, peduli, memahami sesama, memahami raut muka, memahami perasaan, menunjukkan respon, merasakan kesedihan sesama, membantu sesama, memahami pandangan lain, dan mengungkapkan kepedulian. Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

## **KESIMPULAN**

Hasil dari riset yang telah dilakukan, yaitu: 1) Buku pedoman permainan tradisional guna mengembangkan karakter empati pada anak yang berusia 6-8 tahun disusun sesuai tahapan ADDIE, 2) Kualitas buku pedoman tersebut termasuk dalam kualifikasi “Sangat baik” (3,94 dalam skala 1-4), dan 3) Penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati ( $p < 0,05$ ). Pengaruhnya termasuk dalam kategori besar ( $r = 0,99$  ekuivalen dengan 97,75% pengaruh) dan efektivitasnya tinggi ( $N\text{-gain score} = 81,01\%$ ).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adri, J., Ambiyar, A., Refdinal, R., Giatman, M., & Azman, A. (2020). Perspektif Pendidikan Karakter Akhlak Mulia Pada Perubahan Tingkah Laku Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 170. <https://doi.org/10.31571/Edukasi.V18i2.1845>
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School*, 8, 237 – 251.
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/30785>
- Borba. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama Untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fatimatuzzahro, A., & Miftahun Nimah Suseno, I. (2017). Menurunkan Perilaku Bullying Pada. *Jurnal PETIK*, 3(2), 1–12.

- 5455 *Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak Usia 6-8 Tahun – Theresia Cintya Widyana, Gregorius Ari Nugrahanta*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>
- Field. (2009). *Discovering Statistics Using Spss* (3th Ed.). Sage.
- Garing, J. (2017). Analisis Semantik Cerita Lakipadada. *Sawerigading*, 23(1), 115--124.
- Hamidaturrohmah, & Irfana, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Dengan Konsep Ramah Anak Dalam Membangun Empati Siswa Di Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 2, 132–142.
- Hasanah, U. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 83–110. <https://doi.org/10.33367/Psi.V2i1.346>
- Jensen. (2011). *Brain Based Learning*. Pustaka Belajar.
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2018). *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenada Media Group.
- Kuswara, K., & Sumayana, Y. (2020). Apresiasi Cerita Rakyat Sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 317–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>
- Lickona. (1992). *Educating For Character: How Our Schools Can Be Teach Respect And Responsibility*. Publishing History.
- Mulinda, R., Afiati, E., & Conia, D. D. P. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 31–41.
- Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press.
- Mulyasa. (2016). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleransi Anak Usia 6-8 Tahun. *TAMAN CENDEKIA*, 05, 2579 – 5147.
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/Iii Cutmutia Kerinci. *Stamina*, 2(6), 65–77.
- Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Development Of Traditional Game Module To Strengthen The Conscience Of Children 6-8 Years Old. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 4, 9–20.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School*, 8, 207 – 218.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif*. PT Raja Grafindo.
- Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision For Education -Unlocking The Potential Of Technology*. World Economic Forum.