



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1922 - 1937

Research & Learning in Elementary Education

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



Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun

Agnes Belinda Sukmawati^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: agnesbelinda05@gmail.com¹, gregoriussari@gmail.com²

Abstrak

Telah dilakukannya riset guna mengembangkan karakter hati nurani anak berusia 9-12 tahun yakni dengan dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional. Riset ini memakai metode *Research and Development* (RnD). Riset ini melibatkan sepuluh guru dari bermacam wilayah guna dilakukannya analisis kebutuhan, dan dilakukan secara terbatas. Hasil riset bersumber pada tahapan jenis ADDIE yakni tahap *analyze, design, develop, implement, serta evaluate*; 2) Buku pedoman memiliki mutu “Sangat baik” yang memperoleh skor 3,90 serta rekomendasi “Tidak perlu revisi”; 3) Penggunaan buku pedoman permainan tradisional berefek pada karakter hati nurani anak yang ditunjukkan dengan hasil uji signifikansi memperoleh $t(5) = 11,717$; $p < 0,05$. Sedangkan intervensi buku pedoman ialah $r = 0,98$ yang menerangkan 96,49% peralihan yang terjadi pada karakter hati nurani anak. Tingkat efektivitas diperoleh berdasarkan nilai *N-gain score* yakni 69,066% yang tergolong ke dalam jenis efektivitas “Sedang”.

Kata Kunci: hati nurani, buku pedoman, permainan tradisional

Abstract

Research has been carried out to develop the conscience character of children aged 9-12 years, namely by developing a traditional game manual. This research uses the Research and Development (RnD) method. This research involved ten teachers from various regions for a needs analysis and was conducted on a limited basis. The research results are sourced at the stages of the ADDIE type, namely the analyze, design, develop, implement, and evaluate stages; 2) The manual has a “Very good” quality which gets a score of 3.90 and a recommendation “No need for revision”; 3) The use of traditional game manuals affects the character of children's conscience as indicated by the results of the significance test obtaining $t(5) = 11,717$; $p < 0.05$. While the intervention manual is $r = 0.98$ which explains 96.49% of the transitions that occur in the character of the conscience of the child. The level of effectiveness is obtained based on the N-gain score, which is 69.066% which belongs to the “Medium” type of effectiveness.

Keywords: conscience, manual, traditional game

Copyright (c) 2022 Agnes Belinda Sukmawati, Gregorius Ari Nugrahanta

✉ Corresponding author :

Email : agnesbelinda05@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2251>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter yakni contoh pendidikan yang terdapat di Indonesia. Pendidikan karakter ialah cara dalam membimbing anak supaya memiliki kepribadian dan sikap yang baik serta mempraktikkannya dalam kehidupan nyata (Fauziah et al., 2021). Karakter memiliki beberapa komponen di dalamnya yakni dimensi cipta, rasa dan karsa. Dimensi cipta yakni sesuatu pengetahuan di dalam diri seseorang guna melaksanakan suatu yang baik. Dimensi rasa ialah sesuatu perasaan di dalam seseorang guna melaksanakan suatu perihal yang baik. Sedangkan, dimensi karsa merupakan suatu tindakan seseorang untuk melakukan hal yang (Lickona, 2012). Seseorang yang mampu melakukan hal yang baik dapat dikatakan seseorang yang memiliki hati nurani. Hati nurani yakni dorongan batin yang bisa menunjang seorang dalam membedakan perihal yang baik serta tidak baik (Borba, 2008).

Hati nurani perlu dipertajam sejak usia sekolah. Dilansir dari KPAI 2011-2020 jumlah kasus pornografi dan *cyber crime* pada anak mencapai 4.448 laporan (KPAI, 2018) dan kasus *bullying* mencapai 2.473 laporan (KPAI, 2020). Hal itu merupakan salah satu tanda terjadinya krisis hati nurani. Oleh karena itu, pentingnya penerapan pendidikan karakter yang berfokus pada karakter hati nurani dapat diberikan kepada siswa di sekolah melalui pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efisien ialah pendidikan yang sanggup menggapai tujuan belajar siswa cocok dengan yang diharapkan oleh guru. Pembelajaran yang efisien biasanya diisyaratkan serta diukur dengan pencapaian tujuan siswa. Tingkat pencapaian ini menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar dapat diterima secara internal oleh siswa (Setyosari, 2017). Mewujudkan pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan multidimensi yang terdiri dari pendekatan *Brain Based Learning*, konstruktivisme, serta pembelajaran abad 21. Berdasarkan pendekatan tersebut, dirumuskan sepuluh indikator pembelajaran yang efisien yakni karakter hati nurani, operasional-konkret, kaya variasi, berpikir kritis, menyenangkan, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, multikultural, serta kaya stimulasi.

Permainan tradisional ialah salah satu contoh melaksanakan pembelajaran yang efisien dalam rangka menumbuhkan karakter. Karakter yang diangkat dalam riset ini adalah karakter hati nurani. Permainan tradisional ini mempunyai arti yakni kegiatan yang memiliki aturan, dilakukan sesuai adat dan kebiasaan di setiap daerah menggunakan alat dan tidak menggunakan alat yang dapat memberikan kesenangan pada setiap individu yang melakukannya. Permainan tradisional dipercaya dapat menjadi alternatif dalam menumbuhkan karakter hati nurani (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Riset terhadap pendidikan karakter telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Riset yang berkaitan dengan pendidikan karakter telah dilakukan oleh Murniyetti melakukan penelitian terhadap desain penerapan pendidikan karakter kepada siswa di sekolah dasar (Murniyetti et al., 2016). Penelitian terhadap karakter juga dilakukan di Sekolah Dasar dengan basis nilai religius (Huda et al., 2021). Adapun riset oleh Abidin dengan judul penerapan pendidikan karakter dengan model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 (Abidin & Iskandar, 2022). Selain itu, riset dilakukan oleh Nurlita yang melakukan riset mengenai implentasi rencana penekanan terhadap pendidikan karakter di sekolah guna meningkatkan *civic dispotion* pada anak (Nurlita et al., 2019). Sedangkan riset yang berkaitan dengan permainan tradisional telah dilakukan oleh Elra yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, jujur, kerja keras, dan tanggung jawab (Elra et al., 2021). Adapun riset terhadap karakter yang menggunakan permainan tradisional telah dilakukan oleh Pratiwi. Hasil riset yang dilakukan Pratiwi membuktikan bahwa modul permainan yang dibuatnya dapat meningkatkan hati nurani pada anak (Pratiwi et al., 2021). Selain itu, riset lain dilakukan oleh Nugraheni yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan sikap toleransi dengan cara mengembangkan sebuah modul (Nugraheni et al., 2021). Lalu, riset lain telah dilaksanakan oleh Amania yang hasil riset menunjukkan bahwa dengan modul permainan yang terkhusus pada permainan tradisional mampu mengembangkan sikap adil untuk anak berumur 9-12 tahun (Amania et al.,

2021). Adapun riset mengenai pengembangan buku pedoman terhadap karakter anak telah dilakukan oleh beberapa periset (Astuti & Nugrahanta, 2021; Febrianty & Nugrahanta, 2021; Kirana & Nugrahanta, 2021; Murdaningrum & Nugrahanta, 2021; Reno et al., 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2022; Simamora & Nugrahanta, 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021).

Riset ini mempunyai kebaruan dibanding dengan penelitian-penelitian terdahulu yang diringkaskan dalam tiga unsur yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Riset ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yakni menggunakan teori pembelajaran berbasis otak, teori pertumbuhan dan perkembangan anak dari Piaget serta Vygotsky, pendekatan berbasis syarat pendidikan abad 21, serta pendekatan berbasis multikultural. Riset tersebut juga menggunakan model konsentris yang dapat mengembangkan beragam aktivitas dalam rangka mencapai satu tujuan yang sama. Selain itu, instrumen pengambilan data dilakukan dengan memetakan karakter dalam bentuk gradasi yang dapat terlihat dari pilihan jawaban. Penelitian ini melibatkan tujuh guru yang telah tersertifikasi untuk analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan bahwa guru belum menggunakan media khusus untuk menumbuhkan karakter hati nurani pada anak. Kerja sama antara bahan ajar dan permainan tradisional menjadi salah satu upaya guna meningkatkan karakter anak (Nugraheni et al., 2021). Oleh karena itu, solusi dari permasalahan tersebut adalah mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter hati nurani anak usia 9-12 tahun.

Riset ini diberi batas hanya meningkatkan kepribadian terlebih hati nurani melalui pengembangan buku pedoman permainan tradisional khusus anak berusia 9-12 tahun. Karakter hati nurani didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam membedakan hal yang baik dan tidak baik dengan sepuluh indikator yaitu minta maaf, mengetahui tindakan, bisa dipercaya, memiliki sikap baik, mengantisipasi resiko, mengaku kesalahannya, memiliki rasa bersalah, mengerti sikap baik, berupaya berdamai, berefleksi. Sedangkan, buku pedoman dapat didefinisikan sebagai acuan yang digunakan oleh fasilitator untuk melakukan permainan tradisional yang beragam. Tujuan dilakukannya riset ini yakni (1) untuk meningkatkan hati nurani dengan cara mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk anak berusia 9-12 tahun (2) untuk melihat mutu dari buku pedoman permainan tradisional yang sudah dibuat guna meningkatkan karakter hati nurani anak terlebih anak yang berusia 9-12 tahun (3) untuk mengenali pengaruh pelaksanaan buku pedoman yang telah dibuat guna pengembangan terhadap karakter hati nurani anak berusia 9-12 tahun.

METODE

Pada riset, periset memakai tipe studi *Research and Development* (R & D). Studi *Research and Development* (R&D) merupakan riset yang dipakai guna merancang produk serta melaksanakan uji keaktifan produk tersebut (Al Azka et al., 2019). Uji coba terbatas riset ini dilakukan di daerah Lampung Tengah dengan mengikutsertakan enam anak berusia 9-12 tahun. Objek riset ini yakni buku pedoman permainan tradisional sebagai variabel dependen.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap yakni tahap *analyze* yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi adanya tidaknya kesenjangan antara produk buku pedoman permainan tradisional yang semestinya diterapkan dalam pembelajaran. Lalu, tahap *design* yakni tahap peneliti mendesain produk berupa buku pedoman yang diharapkan menjadi solusi dari permasalahan. Tahap *develop* yaitu mengembangkan sumber belajar yang digunakan serta melakukan validasi produk yang terdiri dari validitas permukaan dan validitas isi. Validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Hasil validasi dapat digunakan untuk memberi penilaian terhadap kualitas produk yang telah dibuat yakni buku pedoman. Tahap *implement* ialah melaksanakan uji coba terhadap buku yang sudah dibuat yang menyertakan anak yang berjumlah enam orang. Tahap *evaluate* yakni tahap bertujuan guna memberikan perbaikan terkait produk yang telah diimplementasikan. Pada tahap ini, dilakukannya evaluasi dalam bentuk formatif dan sumatif yang bertujuan untuk mengetahui perubahan karakter hati nurani sebelum dan sesudah implementasi lima permainan tradisional.

Riset ini, memakai metode pengumpulan data dalam bentuk tes dan nontes. Metode pengumpulan data dalam bentuk tes dapat dilakukan secara tertulis dengan mengerjakan soal mengenai karakter hati nurani. Soal yang diberikan ialah soal opsi ganda yang digunakan pada tahap *Evaluate* selaku penilaian formatif serta penilaian sumatif. Adapun teknik pengumpulan data nontes dapat berupa kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

Teknik analisis data ini, diuraikan sesuai langkah-langkah ADDIE yaitu tahap *analyze*, tahap *develop* menggunakan skala Likert (1-4). Sementara itu, pada tahap *evaluate* menggunakan rumus peningkatan dan analisis lebih lanjut serta melakukan analisis memakai *IBM SPSS Statistics Version 26 for Windows* yakni tingkat keyakinan 95%. pada uji anggapan normalitas distribusi data, uji signifikansi perbandingan skor *pretest* serta *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil riset ini hendak dibahas dengan sistematika ADDIE ialah *analyze, design, develop, implement*, serta *evaluate*. Tahap *analyze* memiliki tujuan yakni dilakukannya analisis kebutuhan dalam rangka menemukan gap antara metode pendidikan yang seharusnya diterapkan dengan metode pendidikan yang lagi dipakai. Setelah itu, peneliti membagikan instrumen yakni untuk melaksanakan analisis kebutuhan dalam bentuk kuesioner. Kuesioner tersebut terdiri atas kuesioner tertutup serta terbuka. Analisis kebutuhan dalam bentuk kuesioner tertutup memiliki tujuan yakni guna melihat pembelajaran yang dilakukan dalam rangka menumbuhkan kepribadian hati nurani pada anak memakai jenis pendidika yang efisien. Kuesioner analisis kebutuhan dalam bentuk analisis tertutup diberikan kepada tujuh guru di Yogyakarta, Kulon Progo, Bantul, Sleman, Majalengka, dan Lampung Tengah dan sudah tersertifikasi. Berikut ini hasil analisis kebutuhan kuesioner tertutup.

Tabel 1
Rangkuman Hasil Analisis Kebutuhan menggunakan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1.	Kaya Variasi	2,58
2.	Kaya stimulasi	1,58
3.	Menyenangkan	1,29
4.	Operasional konkret	1,29
5.	Berpikir kritis	1,29
6.	Kreativitas	2,42
7.	Komunikasi	1,29
8.	Kolaborasi	1,58
9.	Multikultur	1,33
10.	Hati nurani	1,61
	Rerata	1,63

Dapat dilihat data di atas, indikator 3, 4, 5, dan 7 memiliki skor terendah yaitu dengan skor 1,29. Hal tersebut disebabkan oleh guru-guru jarang menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, mengembangkan kemampuan dalam menganalisis, dan melibatkan anak untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok ataupun secara individu untuk menumbuhkan pendidikan karakter hati nurani. Pada indikator hati nurani sendiri diperoleh skor rerata 1,61 yang menunjukkan bahwa guru-guru jarang menggunakan model pembelajaran yang melatih anak bersikap sadar diri terhadap sikap baik, jujur, tahu konsekuensi perbuatannya. Sementara itu untuk skor tertinggi diperoleh skor 2,58 dalam indikator kaya variasi. Pada indikator tersebut, guru-guru telah menggunakan berbagai media yang beragam dalam pembelajaran. Dalam tabel tersebut terdapat perbedaan yang signifikan pada indikator kaya variasi (skor 2,58) dengan indikator menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, dan komunikasi (skor 1,29). Secara keseluruhan praktik pembelajaran mencapai skor 1,63 yang tergolong dalam kategori kurang. Dalam menentukan total skor analisis kebutuhan bentuk kusioner tertutup, peneliti memaikai

skala konversi informasi kuantitatif ke kualitatif. Di bawah ini merupakan tabel konversi informasi kuantitatif ke kualitatif.

Tabel 2
Konversi Informasi dari Kuantitatif ke Kualitatif

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

Selanjutnya terkait analisis kebutuhan bentuk kuesioner terbuka, dilakukan dengan tujuan untuk mengelompokkan kebutuhan secara lebih rinci serta menggenapi data kuantitatif. Melalui analisis yang sudah periset lakukan, peneliti memperoleh hasil yaitu data kualitatif. Responden menuliskan pernyataan terkait upaya pengembangan karakter hati nurani di sekolah harus diperbaiki agar mencapai hasil maksimal. Beberapa contoh konkret untuk mengembangkan karkater hati nurani antara lain menerapkan program 5S, melakukan pembiasaan baik, menggunakan film, menggunakan metode ceramah, menggunakan permainan tradisional, dan melakukan pendekatan pribadi. Pengembangan karakter hati nurani belum terlihat maksimal dikarenakan terdapat kendala seperti karakter anak yang berbeda-beda, kurangnya fasilitas yang memadai, sikap individualis pada anak, kurangnya dukungan dari orang tua. Oleh sebab itu, pada analisis kebutuhan peneliti menemukan gap antara pembelajaran dalam rangka menumbuhkan karakter hati nurani yang ideal dengan yang realitanya di lapangan. Upaya dalam menumbuhkan karakter hati nurani yaitu salah satunya memakai model pendidikan yang cocok dengan sepuluh indikator hati nurani. Maka, peneliti merancang buku pedoman permainan tradisional sebagai cara mengatasi gap tersebut.

Tahap kedua yaitu tahap *design*. Dalam tahap ini akan dilakukan perumusan sasaran yang akan dicapai dalam penelitian. Kerangka buku pedoman permainan tradisional akan dibuat dalam tahap ini. Penyusunan buku pedoman ini berawal dari sampul buku pedoman, kata pengantar, daftar isi, konten isi materi (teori-teori, lima permainan tradisional beserta langkah-langkahnya, dan lagu daerah), serta penutup yang berisi daftar referensi, glosarium, indeks, dan biodata penulis. Lima permainan yang diseleksi berasal dari wilayah yang berbeda-beda yakni permainan *Terompah Galuak* berasal dari Sumatera Barat, permainan *Kalengan* berasal dari DKI Jakarta, permainan *Tinggo Ulo* berasal dari Sulawesi Tenggara, permainan *Katri* berasal dari Maluku Tenggara, permainan *Tok Asya* berasal dari Irian Jaya. Di bawah ini bagian dari beberapa buku yang telah dibuat.



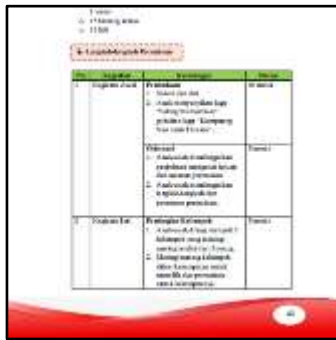
Gambar 1. Sampul depan



Gambar 2. Daftar Isi



Gambar 3. Pengantar



Gambar 4. Langkah-langkah permainan



Gambar 5. Lembar Refleksi



Gambar 6. Sampul Belakang

Tahap ketiga pada tahap *develop* yaitu tahap penyusunan buku pedoman permainan tradisional. Penyusunan dipetakan menjadi 3 tahap yaitu pada bagian sampul buku, bagian isi, dan bagian akhir. Bagian sampul buku pedoman mencakup judul buku pedoman, nama penulis, dan gambar yang disesuaikan dengan konten isi buku pedoman. Bagian judul buku pedoman mengandung unsur variabel karakter hati nurani yang dijadikan fokus pada buku pedoman tersebut. Bagian daftar isi berisi susunan subbab dan halaman setiap subbab. Selanjutnya, bagian isi buku pedoman berisi dua bagian yaitu karakter hati nurani dan permainan tradisional. Materi pada bagian Bab 1 yaitu terkait pembelajaran yang efektif dengan rangkaian subbab antara lain pengertian pembelajaran yang efektif, teori *Brain Based Learning*, pembelajaran konstruktivisme, tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, pembelajaran sosial Vygotsky, dan teori kompetensi di abad 21. Bagian Bab 2 terkait cara memilih permainan yang cocok dengan anak usia 9-12 tahun. Bab 2 tersebut dipaparkan materi terkait enam karakteristik permainan yang dapat membentuk karakter positif dan sepuluh indikator yang digunakan sebagai acuan dalam memilih permainan yang sesuai. Bab 3 dipaparkan materi terkait pengembangan permainan yang sesuai. Pengembangan permainan tersebut dituangkan dalam enam langkah dalam mengembangkan permainan tradisional dan empat belas ketentuan dalam pengembangan permainan serta langkah-langkah mengembangkan permainan. Bab 4 berisi pengembangan karakter hati nurani. Bab 4 terdiri dari tiga subbab yaitu terkait pendidikan karakter, hati nurani, dan langkah-langkah untuk mendisiplinkan moral pada anak. Bab 5 membahas terkait cara menyusun soal evaluasi dengan menggunakan skala penilaian. Selanjutnya Bab 6 membahas materi terkait pengembangan lima permainan tradisional yang memiliki asal daerah yang berbeda-beda. Daerah tersebut meliputi daerah Sumatera Barat, DKI Jakarta, Sulawesi Tenggara, Maluku Tenggara, dan Irian Jaya.

Bagian kedua buku pedoman berisikan bab 1 hingga bab 5 yang berisikan penjelasan yang terkait dengan pengembangan lima permainan. Bab 1 berisi permainan *Terompah Galuak* dari Sumatera Barat. Bab 2 berisi permainan *Kalengan* dari DKI Jakarta. Bab 3 berisi permainan *Tinggo Ulo* dari Sulawesi Tenggara. Bab 4 berisi permainan *Katri* dari Maluku Tenggara. Bab 5 berisi permainan *Tok Asya* dari Irian Jaya. Lima permainan tradisional tersebut dikembangkan dengan menuliskan sejarah permainan, nama lain permainan dari daerah lain, manfaat permainan, dan pengembangan dari permainan tersebut. Bagian kedua (halaman 4 baris ke-4) berisi sasaran permainan tersebut yang berisi langkah nyata dalam permainan tersebut untuk mencapai tujuan contohnya mengumpulkan poin sebesar-besarnya. Bagian ketiga berisi syarat khusus dari setiap permainan. Bagian keempat berisi ketentuan usia anak yang mampu bermain permainan tersebut. Bagian kelima berisi jumlah pemain dalam permainan tersebut. Bagian keenam berisi waktu yang dibutuhkan dalam permainan tersebut. Bagian ketujuh berisi alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan tersebut. Bagian kedelapan berisi langkah-langkah dalam permainan tersebut.

Kegiatan refleksi berisi butir-butir pertanyaan yang akan dijawab anak didampingi oleh guru atau fasilitator. Setelah itu anak mengerjakan soal formatif yang dikembangkan cocok dengan kesepuluh penanda adanya hati nurani. Sebelum melakukan permainan anak diberikan soal *pretest* dan setelah melakukan

permainan diberikan soal *posttest*. Pada bagian akhir buku pedoman terdapat kunci jawaban dan soal evaluasi sumatif dan soal evaluasi formatif dengan tujuan untuk memudahkan guru atau fasilitator dalam melihat hasil pekerjaan anak. Selain itu, buku pedoman dilengkapi dengan referensi, cara menghitung soal evaluasi sumatif dan formatif, glosarium, indeks, dan sampul belakang.

Tahap keempat yaitu tahap validasi produk yang bertujuan untuk mengetahui kualitas buku pedoman berbasis permainan tradisional dalam rangka menumbuhkan kepribadian hati nurani untuk anak yang berusia 9-12 tahun. Validasi produk dilakukan melalui *expert judgement* yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua terkait kualitas dari buku pedoman. Pada implementasi validasi produk periset memakai validitas berbentuk validitas permukaan serta validitas isi. Validitas permukaan mempunyai tujuan yakni guna memperkirakan terkait tata bahasa yang digunakan. Uji validitas permukaan memanfaatkan dua instrumen yaitu uji kriteria buku pedoman dan uji karakteristik buku pedoman. Adapun validitas isi memiliki tujuan untuk membuktikan buku pedoman sudah memenuhi indikator pembelajaran yang efektif. Berikut adalah skor akhir dari validasi produk pada validitas permukaan.

Tabel 3
Hasil Uji Kriteria Buku Pedoman

Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)								Rerat a
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Kriteria Buku Pedoman	Cover Buku	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,50	3,75	3,90
	Bagian awal buku	4,00	4,00	4,00	3,33	3,67	3,67	4,00	4,00	3,83
	Bagian Isi	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,67	3,33	3,87
	Bagian Akhir	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00
Rerata		4,00	4,00	4,00	3,83	3,90	3,90	3,83	3,75	3,90

Dapat dilihat dari tabel di atas, skor rerata tertinggi pada bagian akhir sebesar 4,00. Rerata moderat pada indikator *cover* buku sebesar 3,90 serta bagian isi skor rerata sebesar 3,87. Rerata terendah terletak pada indikator bagian awal buku dengan skor sebesar 3,83. Rerata keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku pedoman sebesar 3,90. Skor tersebut dikonversikan memakai skala konversi informasi kuantitatif ke kualitatif. Di bawah ini merupakan tabel perubahan data dari kuantitatif ke kualitatif.

Tabel 4
Rangkuman Hasil Validasi

No.	Validasi	Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	Validasi Permukaan			
	Kriteria	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Karakteristik	3,85	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validasi Isi	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Dilihat berdasarkan tabel konversi sudah terlihat bahwa skor rerata keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku sebesar 3,90 tergolong dalam kelompok “Sangat baik” dan sarankan “Tidak perlu revisi”.

Dalam validitas permukaan yang memiliki bentuk uji karakteristik buku pedoman bertujuan untuk memberi penilaian terhadap perkembangan karakteristik buku pedoman. Adapun hasil uji validasi karakteristik buku pedoman yakni sebagai berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Validitas Karakteristik Buku Pedoman

Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)								Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Karakteristik Buku Pedoman	<i>self-instructional</i>	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	3,8	3,0	4,0	3,85
		0	0	0	0	0	3	0	0	
	<i>self-contained</i>	4,0	4,0	4,0	3,6	4,0	4,0	4,0	4,0	3,95
		0	0	0	7	0	0	0	0	
	<i>stand-alone</i>	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	3,0	4,0	3,87
		0	0	0	0	0	0	0	0	
	adaptif	4,0	4,0	4,0	3,0	4,0	4,0	3,0	3,0	3,62
		0	0	0	0	0	0	0	0	
	<i>user friendly</i>	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,00
		0	0	0	0	0	0	0	0	
Rerata	4,0	4,0	4,0	3,7	4,0	3,9	3,4	3,8	3,85	
	0	0	0	3	0	7	0	0		

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa rerata yang tertinggi dengan skor 4,00 tercantumkan di indikator *user friendly*. Rerata moderat memiliki skor rerata sebesar 3,87 tercantum di indikator *stand-alone*. Lalu, rerata terendah memiliki skor 3,62 ada di indikator adaptif. Secara keseluruhan rerata hasil validasi uji kriteria buku pedoman sebesar 3,85. Jika dikonversi memakai tabel konversi informasi dari kuantitatif ke kualitatif maka dapat dimasukkan ke dalam kelompok “Sangat baik” serta direkomendasikan untuk “Tidak perlu revisi”

Validitas isi memiliki tujuan yakni menilai buku pedoman permainan tradisional apakah sudah memenuhi indikator pembelajaran yang efektif atau belum. Lembar validasi isi berisi sepuluh indikator. Berikut ini hasil validasi isi melalui *expert judgement*.

Tabel 6
Skor Akhir Uji Validitas Isi

Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)								Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	3,0	4,0	3,87
		0	0	0	0	0	0	0	0	
	Kaya stimulasi	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,00
		0	0	0	0	0	0	0	0	
	Menyenangkan	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,00
		0	0	0	0	0	0	0	0	
	Operasional konkret	4,0	4,0	4,0	3,0	4,0	4,0	2,0	4,0	3,62
		0	0	0	0	0	0	0	0	
	Berpikir kritis	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,00
		0	0	0	0	0	0	0	0	
Kreativitas	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	3,5	3,0	3,5	3,75	
	0	0	0	0	0	0	0	0		
Komunikasi	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	3,0	3,87	
	0	0	0	0	0	0	0	0		
Kolaborasi	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,00	
	0	0	0	0	0	0	0	0		
Multikultur	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	3,0	3,6	3,83	
	0	0	0	0	0	0	0	7		
Hati nurani	4,0	4,0	4,0	3,3	4,0	3,6	3,3	4,0	3,80	
	0	0	0	3	0	7	3	0		
Rerata	4,0	4,0	4,0	3,8	4,0	3,9	3,4	3,8	3,87	
	0	0	0	3	0	1	3	1		

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bersama-sama bahwa skor rerata tertinggi dengan perolehan skor 4,00 ada di indikator kaaya stimulasi, menyenangkan, berpikir kritis, dan kolaborasi. Rerata moderat terdapat pada indikator kolaborasi sebesar 3,83. Sedangkan skor rerata terendah dengan skor sebesar 3,62 terdapat di indikator operasional konkret. Secara keseluruhan rerata keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku pedoman sebesar 3,87. Jika data dikonversi menggunakan ke kualitatif maka dapat tergolong sangat baik serta tidak dibutuhkan revisi. Peneliti menggunakan informasi dalam rangka menjawab rumusan masalah terkait kualitas buku pedoman yang dibuat. Berikut perolehan hasil validasi kriteria buku pedoman, karakteristik buku pedoman, dan validasi isi dapat dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 7
Rangkuman Hasil Validasi melalui Expert Judgement

No.	Validasi	Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	Validasi Permukaan			
	Kriteria	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Karakteristik	3,85	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validasi Isi	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,87	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Dari tabel, dapat kita ketahui bahwa buku pedoman yang dibuat sudah memenuhi kriteria buku pedoman permainan dan disusun sesuai dengan karakteristik buku pedoman. Buku pedoman tersebut sudah sesuai indikator pembelajaran yang efektif. Secara keseluruhan diperoleh rerata uji validasi sebesar 3,87 yang tergolong “Sangat baik” serta mendapat dukungan “Tidak perlu revisi”.

Tahap *implement* bertujuan guna melaksanakan uji coba buku kepada anak-anak. Pada tahap ini terdapat tahap persiapan. Peneliti mengikutsertakan enam anak yang berusia 10, 11, dan 12 tahun. Lalu, wali dari anak-anak dilibatkan pada tahap ini. Uji coba dilakukan di Lampung Tengah. Dalam pelaksanaan tahap persiapan diperlukan alat dan bahan yang harus disiapkan serta soal evaluasi dalam bentuk formatif dan soal sumatif sesuai dengan sepuluh indikator karakter hati nurani. Alat permainan seperti *Tinggo Ulo* dan bintang yang akan digunakan dalam permainan *Terompah Galuak* telah dipersiapkan sebelumnya. Selain itu, mempersiapkan kuesioner untuk orang tua dan anak-anak yang bertujuan untuk menelusuri perkembangan karakter hati nurani pada anak. Catatan anekdot dan log book digunakan dalam menguraikan pelaksanaan kegiatan permainan.

Tahap pelaksanaan dilakukan pada subjek penelitian yakni enam orang anak diantaranya lima anak berumur 10 tahun serta satu anak berumur 11 tahun. Pelaksanaan dilakukan selama lima hari. Pada hari pertama anak-anak mengerjakan soal *pretest* yang telah disediakan. Setelah itu dilaksanakan implementasi permainan *Terompah Galuak*. Hari kedua dilakukan implementasi permainan *Kalengan*. Lalu, implementasi permainan *Tinggo Ulo* dilaksanakan pada hari ketiga. Kemudian implementasi permainan *Katri* dilaksanakan pada hari keempat. Hari kelima dilakukan implementasi permainan *Tok Asya* dan mengerjakan soal *posttest*.

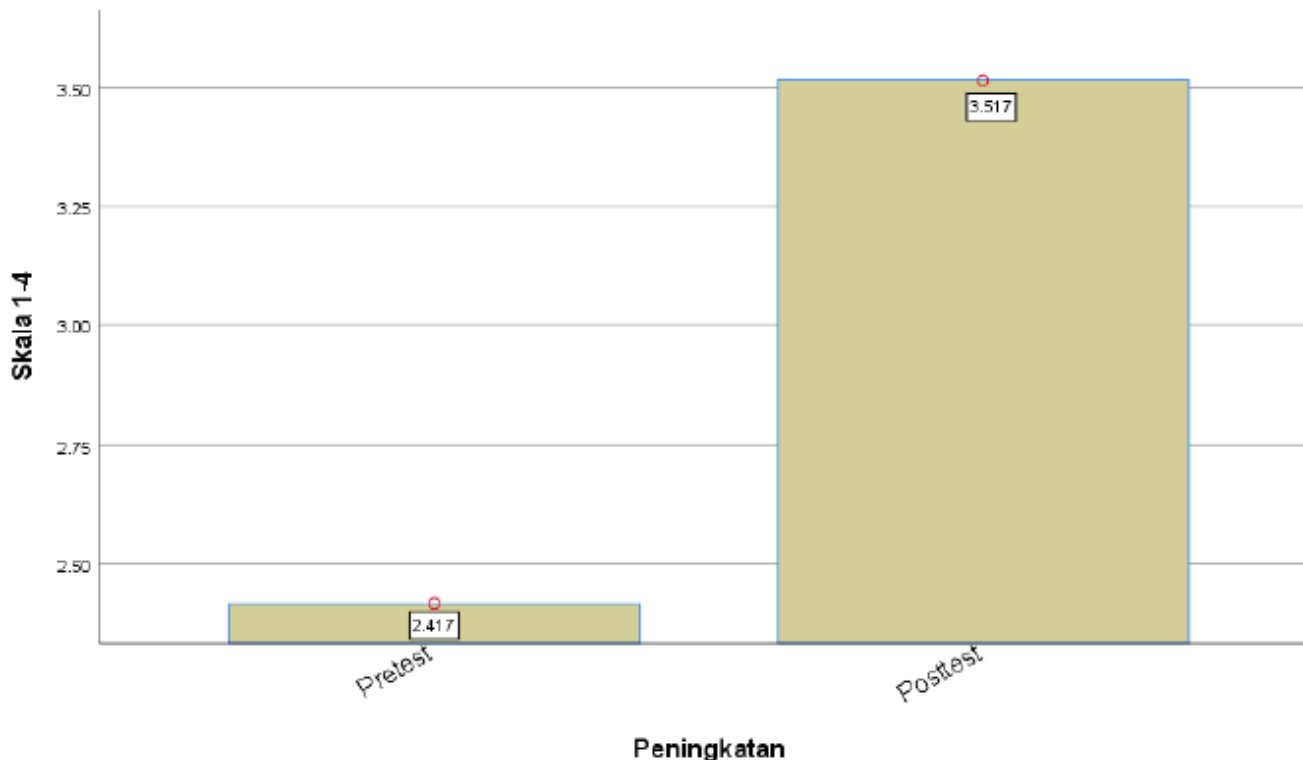
Tahap evaluasi dilakukan selama lima hari setelah selesai melakukan permainan dengan mengerjakan soal-soal yang telah disediakan. Pada saat kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat senang dan sangat antusias. Hal tersebut dapat diamati melalui reaksi anak-anak yang serius mendengarkan aturan dalam permainan dan pada saat permainan berlangsung. Terdapat kendala dalam melaksanakan kegiatan ini seperti anak perlu diberi contoh terlebih dahulu sebelum memainkan permainannya disebabkan oleh anak-anak belum pernah memainkan permainan-permainan tersebut.

Tahap *evaluate* diberikan menggunakan soal evaluasi dalam bentuk formatif serta sumatif. Evaluasi sumatif terdiri dari soal 10 yang mencakup sepuluh indikator karakter hati nurani. Evaluasi sumatif ini diberikan sebelum melakukan kegiatan implementasi permainan dan diberikan setelah melakukan kegiatan implementasi permainan. Berikut ini merupakan hasil skor evaluasi sumatif.

Tabel 8
Hasil dari Skor Evaluasi Sumatif

No	Indikator	Tes (Skala 1-4)		Peningkatan	
		Pretest	Posttest	Selisih	%
1.	Minta maaf	3,50	3,83	0,33	9,43
2.	Mengetahui tindakan	2,16	3,50	1,34	62,04
3.	Bisa dipercaya	1,83	3,50	1,67	90,91
4.	Memiliki sikap baik	2,33	3,17	0,84	35,86
5.	Mengantisipasi resiko	2,00	3,17	1,17	58,50
6.	Mengaku kesalahannya	2,67	3,83	1,16	43,63
7.	Memiliki rasa bersalah	2,50	3,83	1,33	53,20
8.	Mengerti sikap baik	2,67	3,67	1,00	37,63
9.	Berupaya berdamai	2,50	3,17	0,67	26,80
10.	Berefleksi	2,00	3,33	1,33	66,50
	Rerata	2,42	3,52	1,10	45,45

Dapat dilihat informasi tersebut memperlihatkan indikator 3 mengalami peningkatan persentase tertinggi yakni sebesar 90,91%. Indikator 10 mengalami peningkatan sebesar 66,50%. Indikator 2 mengalami peningkatan sebesar 62,04%. Indikator 5 mengalami peningkatan sebesar 58,50%. Indikator 7 mengalami peningkatan sebesar 53,20%. Indikator 6 mengalami peningkatan sebesar 43,63%. Indikator 6 mengalami peningkatan sebesar 37,63%. Indikator 4 mengalami peningkatan sebesar 35,86% dan indikator 9 mengalami peningkatan sebesar 26,80%. Indikator 1 mengalami peningkatan persentase terendah yakni 9,43%. Berikut ini diagram batang terkait peningkatan rerata hasil *pretest* dan *posttest*.



Gambar 7. Peningkatan Rerata Pretest dan Posttest

Diagram batang menunjukkan skor 2,42 terjadi pada rerata *pretest* dan skor 3,52 terjadi pada rerata *posttest*.

Uji signifikansi memakai *paired samples t-test*. Peneliti mengolah data sesuai hasil uji normalitas dengan ketentuan yang diterapkan guna *Hnull* adalah $p < 0,05$. Hasil tersebut dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 9
Hasil Akhir Uji Signifikansi Pengaruh Perlakuan

Teknik Analisis	<i>t</i>	<i>p</i>	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	11,717	0,023	Signifikan

Dari hasil data tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil uji signifikan memakai *paired samples t-test* memperlihatkan hasil dari rerata pada *posttest* lebih tinggi dari skor *pretest*. Skor tersebut memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan nilai $t(5) = 11,717$; $p = 0,023$. Maka H_{null} ditolak. Maka dapat dikatakan penerapan buku pedoman yang telah dibuat dapat berpengaruh untuk perkembangan karakter hati nurani anak yang berusia 9-12 tahun.

Besar pengaruh (*Effect Size*) mempunyai tujuan guna menguji signifikansi pengaruh suatu perlakuan secara statistik. Uji ini peneliti lakukan guna memperkirakan besar pengaruh pelaksanaan buku pedoman yang dibuat. Informasi berdistribusi normal sehingga pengujian memakai rumus koefisien *korelasi person* (r). Berikut tabel kriteria pengaruh (*effect size*).

Tabel 10
Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

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

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diketahui hasil dari koefisien korelasi r dalam riset ini tergolong ke dalam kategori efek besar yakni sebesar 0,98 setara dengan 96,49%. Pelaksanaan buku pedoman permainan tradisional bisa maksud jika pergantian varian yang terjalin pada karakter hati nurani anak sebesar 96,49%.

Ketika mengetahui perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan serta pengaruhnya termasuk kategori efek besar belum mampu menggambarkan ekeftivitas perkembangan penerapan buku pedoman permainan tradisional tersebut bagi karakter hati nurani. Maka hasilnya perlu dianalisis menggunakan *N-gain score* untuk meyakinkan keefektifan dari penerapan buku pedoman permainan tradisional tersebut. Berikut ini tabel kriteria menentukan tingkat efektivitas.

Tabel 11
Kriteria Menentukan Tingkat Efektivitas

No	Rentang Skor (%)	Kualifikasi
1.	71-100	Tinggi
2.	31-70	Sedang
3.	0-30	Rendah

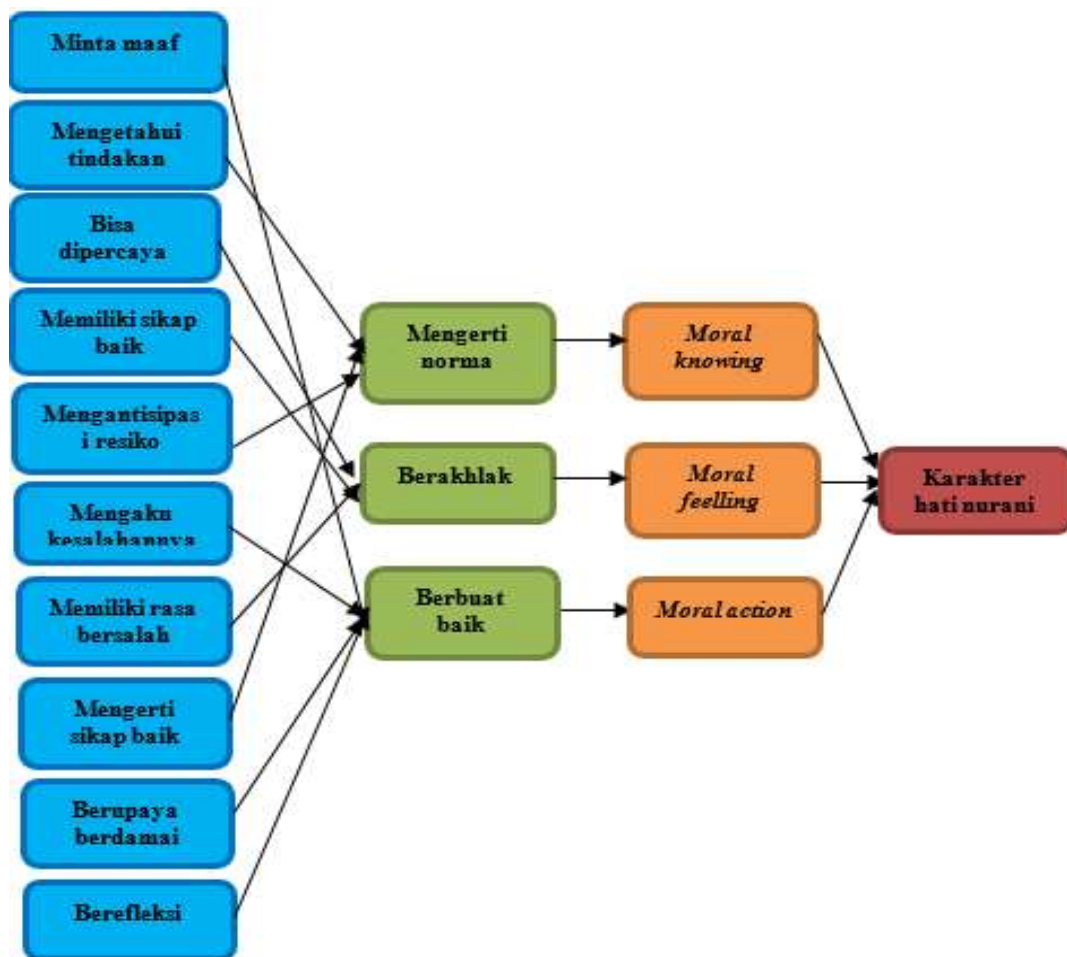
Analisis terkait skor *pretest* serta skor *posttest* dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 12
Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain Score</i>	Kategori
<i>Pretest</i>			16,13904	68,0662	Sedang
<i>Posttest</i>		1-4			

Berdasarkan tabel tersebut maka dapat diketahui bahwa perolahan *N-Gain Score* sebesar 68,066% yang tergolong kategori “Sedang”.

Riset ini searah dengan teori karakter yang baik yang memiliki beberapa komponen yakni dimensi cipta, rasa dan karsa. Hal itu digambarkan melalui diagram analisis semantik.



Gambar 8. Analisis Semantik Karakter Hati Nurani

Berdasarkan diagram di atas bahwa indikator mengetahui tindakan, mengerti sikap baik termasuk ke dalam *moral knowing*. Lalu indikator bisa dipercaya, memiliki rasa bersalah, termasuk ke dalam *moral feeling*. Adapun indikator minta maaf, mengaku kesalahannya, berupaya berdamai dan berefleksi termasuk ke dalam tindakan moral. Pada analisis dan pembahasan di atas, menggunakan cara induktif. Cara induktif tersebut menggunakan 4 *step* yaitu 1) menggambarkan kata kunci pada setiap pertanyaan, 2) mengklasifikasikan berdasarkan tema yang lebih umum, 3) mengklasifikasikan sesuai komponen karakter yang baik yaitu pikiran, perasaan, tindakan serta 4) dipusatkan dalam karakter hati nurani.

Riset ini mengulas terkait proses dikembangkannya buku pedoman permainan tradisional. Buku pedoman ini mencakup sepuluh aspek pembelajaran yang efektif di antaranya: 1) kaya variasi, yaitu di dalam buku pedoman tersebut memuat permainan yang berasal dari 5 daerah di Indonesia yang bervariasi dan dimainkan dengan cara yang berbeda, 2) kaya stimulasi, yaitu buku pedoman memuat permainan yang dilakukan dengan melibatkan pendera pendengar, penglihatan, sentuhan dan aktivitas, 3) menyenangkan, yaitu buku pedoman memuat permainan yang dapat menimbulkan antusiasme, 4) operasional-konkret, yaitu buku pedoman memuat permainan sesuai dengan pengalaman anak usia 9-12 tahun dalam beradaptasi dengan lingkungan, 5) berpikir kritis dan memecahkan masalah, yaitu buku pedoman memuat permainan yang mampu membantu anak dalam mengevaluasi situasi serta memberi tanggapan terhadap masalah, 6) berpikir kreatif, yaitu buku pedoman memuat permainan dapat mendorong anak untuk memikirkan dan merancang solusi untuk mengatasi masalah, 7) komunikasi, buku pedoman memuat permainan dapat mendorong anak untuk saling menyampaikan informasi, 8) kolaborasi, buku pedoman memuat permainan yang dapat mendorong anak untuk bekerjasama, 9) multikultural, yaitu di dalam buku pedoman memuat permainan yang dapat mendorong anak untuk

menghormati orang lain, dan 10) hati nurani, yaitu buku pedoman memuat permainan yang dapat mendorong anak untuk melakukan tindakan atau berpikir yang baik.

Hati nurani perlu dipertajam sejak usia sekolah. Berdasarkan informasi yang dilansir dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia, sejumlah permasalahan mengenai pornografi serta *cyber crime* sebanyak 4.448 laporan (KPAI, 2018). Selain itu terdapat kasus *bullying* pada tahun 2011-2019 mencapai 2.473 laporan (KPAI, 2020). Jika anak yang diancam, diejek, didorong, ditampar dan ditendang merasa takut, malu serta menangis atau kesal, hal itu akan menyebabkan anak (pelaku) akan mengulangi perbuatannya. Selain itu, perbuatan yang merupakan tanda-tanda terjadinya krisis hati nurani adalah mencuri. Ada beberapa faktor anak melakukan tindakan mencuri yaitu kurangnya rasa bersalah atau menganggap tindakan tersebut bukanlah masalah besar jika tertangkap serta terlupakannya ajaran agama mengenai larangan mencuri (Borba, 2008). Kemudian, tanda-tanda terjadinya krisis hati nurani adalah menyontek. Menyontek seringkali dianggap bukan suatu perbuatan yang salah. Sejak tahun 1969, survei nasional menemukan 67 persen dari 6.000 lebih pelajar tahun pertama serta tahun kedua di perguruan tinggi terbukti melakukan perbuatan menyontek saat duduk dibangku sekolah. Banyak guru yang mengeluhkan hal tersebut termasuk guru sekolah dasar. Peristiwa-peristiwa di atas dapat terjadi karena kurangnya penanaman karakter hati nurani pada anak. Penelitian yang dilakukan sesuai dengan indikator karakter hati nurani. Karakter hati nurani memiliki arti yakni kepribadian yang bisa menunjang seorang dalam membedakan perihal yang baik serta tidak baik (Borba, 2008). Oleh karena itu diperlukan langkah-langkah untuk pendisiplinan moral yakni dengan cara merespon perbuatan dengan baik. Lalu memastikan bahwa anak memahami alasan atas perbuatan salahnya sehingga hal tersebut menjadi pelajaran moral baginya. Setelah itu menunjukkan akibat yang ditimbulkan atas perilaku anak terhadap orang lain. Kemudian memastikan anak memahami atas perilakunya yang salah dan mengetahui cara memperbaikinya (Borba, 2008).

Riset terhadap pendidikan karakter telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Riset yang berkaitan dengan pendidikan karakter telah dilakukan oleh Murniyetti melakukan penelitian terhadap desain penerapan pendidikan karakter kepada siswa di sekolah dasar (Murniyetti et al., 2016). Penelitian terhadap karakter juga dilakukan di Sekolah Dasar dengan basis nilai religius (Huda et al., 2021). Adapun riset oleh Abidin dengan judul penerapan pendidikan karakter dengan model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 (Abidin & Iskandar, 2022). Selain itu, riset dilakukan oleh Nurlita yang melakukan riset mengenai implmentasi rencana penekanan terhadap pendidikan karakter di sekolah guna meningkatkan *civic dispotion* pada anak (Nurlita et al., 2019). Sedangkan riset yang berkaitan dengan permainan tradisional telah dilakukan oleh Elra yang menunjukkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter seperti religius, disiplin, jujur, kerja keras, dan tanggung jawab (Elra et al., 2021). Adapun riset terhadap karakter yang menggunakan permainan tradisional telah dilakukan oleh Pratiwi. Hasil riset yang dilakukan Pratiwi membuktikan bahwa modul permainan yang dibuatnya dapat meningkatkan hati nurani pada anak (Pratiwi et al., 2021). Selain itu, riset lain dilakukan oleh Nugraheni yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan sikap toleransi dengan cara mengembangkan sebuah modul (Nugraheni et al., 2021). Lalu, riset lain telah dilaksanakan oleh Amania yang hasil riset menunjukkan bahwa dengan modul permainan yang terkhusus pada permainan tradisional mampu mengembangkan sikap adil untuk anak berumur 9-12 tahun (Amania et al., 2021). Adapun riset mengenai pengembangan buku pedoman terhadap karakter anak telah dilakukan oleh beberapa periset (Astuti & Nugrahanta, 2021; Febrianty & Nugrahanta, 2021; Kirana & Nugrahanta, 2021; Murdaningrum & Nugrahanta, 2021; Reno et al., 2021; Sanggita & Nugrahanta, 2022; Simamora & Nugrahanta, 2021; Widiana & Nugrahanta, 2021).

Riset yang telah dipaparkan di atas memiliki kesesuaian dengan riset yang dilakukan, namun riset di atas lebih banyak meneliti karakter secara umum dan belum ada yang meneliti dan mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter hati nurani pada anak. Oleh karena itu, riset ini difokuskan pada pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk karakter hati nurani usia 9-12 tahun. Riset ini

mempunyai kebaruan dibanding dengan penelitian-penelitian terdahulu yang diringkas dalam tiga unsur yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Riset ini menggunakan pendekatan yang multidimensi, yakni menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis otak, pendekatan konstruktivisme, pendekatan berbasis tuntutan pendidikan abad 21, serta pendekatan berbasis multikultural. Riset ini juga menggunakan model konsentris yang dapat mengembangkan beragam aktivitas dalam rangka mencapai satu tujuan yang sama. Berikut ini merupakan gambar model konsentris.



Gambar 9. Model Konsentris

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa daerah pengaya mencakup pengembangan permainan tradisional dengan sepuluh indikator. Pada daerah pendukung mencakup permainan tradisional yang di ambil berasal dari daerah yang beragam dengan mengandung karakter hati nurani. Lalu pada daerah inti, mencakup pendidikan karakter hati nurani yang memiliki sepuluh indikator yakni minta maaf, mengetahui tindakan, bisa dipercaya, memiliki sikap baik, mengantisipasi resiko, mengaku kesalahannya, memiliki rasa bersalah, mengerti sikap baik, berupaya berdamai, berefleksi. Selain itu, instrumen pengambilan data dilakukan dengan memetakan karakter dalam bentuk gradasi yang dapat terlihat dari pilihan jawaban.

Riset ini memiliki keterbatasan di mana buku pedoman diujicobakan secara terbatas dengan mengikutsertakan enam anak. Implementasi riset dilaksanakan dalam batasan sosial yang ketat karena pandemi covid-19. Riset ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru maupun fasilitator dalam memberikan pengajaran guna menumbuhkan karakter hati nurani pada anak serta menambah pengetahuan terhadap permainan tradisional untuk karakter hati nurani.

KESIMPULAN

Dari hasil riset di atas, bisa disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan karakter hati nurani anak yang berusia 9-12 tahun yang dituangkan ke dalam buku pedoman memakai langkah-langkah ADDIE. Buku pedoman memiliki mutu “sangat baik” serta rekomendasi “tidak perlu revisi” (3,87 dalam skala 1-4). Implementasi buku pedoman permainan tradisional memiliki pengaruh dalam meningkatkan karakter hati nurani ($p < 0,5$). Pengaruh pelaksanaan buku pedoman termasuk ke dalam kategori besar ($r = 0,98$ ekuivalen dengan 96,49 pengaruh) serta efektivitasnya sedang ($Ngain\ score = 68,0662\%$).

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21 Angka 1, Yunus Abidin 2, Sofyan Iskandar 3. 6(1), 1046–1054.
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>

- 1936 *Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun – Agnes Belinda Sukmawati, Gregorius Ari Nugrahanta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2251>
- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 237–251. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1230>
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kebajikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141–155. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/6016>
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: tujuh kebijakan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Elra, F., I, P., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1640>
- Fauziah, R., Montessori, M., Miaz, Y., & Hidayati, A. (2021). Pembinaan Karakter Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 1683–1688.
- Febrianty, C. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Traditional games and their contribution to the respectful character in children. *Jpsd*, 7(2), 157–171.
- Huda, A. K., Montessori, M., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pembinaan Karakter Disiplin Siswa Berbasis Nilai Religius Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4190–4197. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1528>
- Kirana, kania dyah ayu, & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Toleransi Anak Usia 6-8 Tahun. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(5), 136–151.
- KPAI. (2018). *KPAI Sebut Tren Kasus Pornografi dan Cyber Crime Meningkat*.
- KPAI. (2020). *Sejumlah Kasus Bullying sudah warnai catatan masalah anak di awal 2020*.
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk membentuk karakter bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab*.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2021). *Peranan Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun*. 1(1), 32–47.
- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12045>
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *Taman Cendekia*, 05(01), 593–607. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/8970>
- Nurlita, R., Damanhuri, & Legiani, W. H. (2019). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah untuk Meningkatkan Civic Disposition Siswa. *Untirta Civic Education Journal*, 4(1).
- 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. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/37566>
- Reno, T., Hadi, P., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 226–234. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3108/2014>
- Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Peran Permainan Tradisional guna Memperkuat Karakter Kebajikan Hati pada Anak*. 4(1), 79–93.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>

- 1937 *Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun – Agnes Belinda Sukmawati, Gregorius Ari Nugrahanta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2251>
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635–648.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–5455.