

Meningkatkan Karakter Kecerdasan Sosial Dengan Permainan Tradisional Pada Anak Usia 7-9 Tahun

Niken Dwi Astari¹⁾, Gregorius Ari Nugrahanta²⁾

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

Email Penulis

nikenastari07@gmail.com¹⁾, gregoriusari@gmail.com²⁾

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Metode penelitian yang digunakan yakni *Research and Development (R & D)* dengan tipe ADDIE. Pihak yang berkontribusi pada penelitian ini meliputi sepuluh guru bersertifikasi, sepuluh validator sebagai *expert judgement*, dan delapan anak usia 7-9 tahun sebagai subjek dari uji coba terbatas. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu 1) Buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun dikembangkan melalui langkah-langkah ADDIE yakni *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. 2) Buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional memperoleh skor 3,88 dengan kualitas "sangat baik" dan rekomendasi "tidak perlu revisi". 3) Penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berdampak terhadap karakter kecerdasan sosial anak usia 7-9 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan rerata skor penilaian diri akhir ($M= 3,7750, SE= 0,05901$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M= 2.1000, SE= 0,12247$) dengan nilai $t(7) = 17,816, p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh $r = 0,9892$ masuk dalam kriteria "efek besar" atau setara dengan 97,84%. Efektivitas penerapan buku pedoman menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 88,16% dan masuk dalam kategori "tinggi".

Kata kunci: buku pedoman; pendidikan karakter; karakter kecerdasan sosial; permainan tradisional.

Abstract

This development research aimed at developing a social intelligence character education manual based on traditional games for children aged 7-9 years. The research method used is Research and Development (R & D) with the ADDIE type. The parties observed in this study were ten certified teachers, ten validators as expert judgements, and eight children aged 7-9 years as subjects of a limited trial. This study obtained the following results. 1) The social intelligence character education manual based on traditional games for children aged 7-9 years is developed through ADDIE steps namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. 2) The traditional game-based social intelligence character education guidebook gets a score of 3,88 with "very good" quality and "no need for revision" recommendations. 3) Application of character education manuals based on traditional games has an effect on the social intelligence character of children aged 7-9 years. The results of the significance test using the paired samples t test shows that the mean final self-assessment score ($M= 3.7750, SE= 0.05901$) is higher than the initial self-assessment score ($M= 2.1000, SE= 0.12247$) with a t value (7) = 17.816, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The magnitude of the effect $r = 0.9892$ is included in the criteria of "large effect" or equivalent to 97.84%. The effectiveness of implementing the guidebook shows an N-gain score of 88.16% and is included in the "high" category.

Keywords: handbook; character education; social intelligence character; traditional game.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah investasi akhlak kepribadian yang mencakup pengetahuan, pemahaman maupun keinginan, serta sikap guna melangsungkan muatan nilai tersebut kepada Tuhan, diri sendiri, ataupun lingkungan (Nopan, 2015). Karakter tidak diwariskan, namun suatu hal yang dibentuk secara berkelanjutan hari demi hari melalui benak serta perbuatan. Oleh karena itu, pendidikan karakter hendaknya dijalankan maupun dibangun sedari kecil hingga kepribadian terinternalisasi dalam individu (Julaeha, 2019). Pada masa ini persoalan karakter anak di negara kita menjadi sorotan tajam masyarakat. Sorotan tersebut berkenaan berbagai macam aspek kehidupan (Wahidin, 2017). Salah satu dari sekian banyak guna memecahkan atau setidaknya mengurangi persoalan karakter pada generasi saat ini yaitu dengan pendidikan karakter.

Berkaca dari kondisi saat ini, pendidikan karakter di Indonesia belum dilaksanakan secara optimal. Sementara itu, ketersediaan sumber daya manusia yang berkarakter ialah kebutuhan yang sangat penting. Hal tersebut bertujuan guna menyiapkan diri menghadapi tantangan global serta daya saing bangsa. Pada kenyataannya, banyak sekolah yang kurang mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada siswa. Hilangnya nilai saling menghormati, kepedulian, dan sopan santun (Laksana, 2016). Kondisi serta lingkungan yang kurang baik tersebut menjadi pemicu bagi pembentukan karakter siswa. Permasalahan lain yang terjadi yaitu kasus *bullying* dan kekerasan (Subakti, 2022). Fenomena ini mendasari urgensi pengembangan karakter kecerdasan sosial anak.

Karakter kecerdasan sosial adalah kemampuan suatu individu guna menjalin hubungan serta memahami orang lain (Peterson & Seligman, 2004). Adapun indikator dari karakter kecerdasan sosial ialah memahami ekspresi, memperhitungkan perasaan, memahami perasaan, mengelola emosi, mampu mengevaluasi, menilai gejala perasaan, menilai motif sendiri, mengajak bekerja sama, memetakan hubungan sosial, dan menjalin hubungan baik (Peterson & Seligman, 2004). Anak mampu mengenali dan mengembangkan karakter yang diinginkannya melalui pembentukan karakter. Anak memahami apa yang mereka alami serta bagaimana mereka mampu mengatasi persoalan yang ada (Anshari et al., 2022).

Pembentukan karakter disesuaikan pada pembelajaran yang reflektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang diturunkan dari teori *Brain Based Learning*, tantangan abad XXI, dan teori Piaget. Pembelajaran berbasis otak BBL merupakan model

pembelajaran yang mampu diintegrasikan melalui pembentukan karakter anak didik. Pembelajaran berbasis otak disampaikan dengan bermakna dan pembelajaran efektif. Model BBL mewujudkan situasi dalam pembelajaran yang bermakna serta aktif untuk mendukung siswa belajar agar lebih efektif (Jensen, 2008). Dengan demikian, pembelajaran berdasarkan BBL harus dimodifikasi sesuai dengan dengan gaya belajar anak didik. Selain menerapkan strategi BBL, pembelajaran yang disajikan harus berkualitas guna mempersiapkan anak menghadapi tantangan abad ke-21. Pembelajaran efektif juga menilik tantangan abad 21 yang mengembangkan kecakapan dalam *critical thinking*, *communication*, *creativity*, *collaboration*, literasi, multikultur, serta perluasan karakter (Forum, 2015). Oleh karenanya, pembelajaran efektif ditetapkan oleh 10 indikator ialah kaya variasi, stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, multikultur, serta karakter kecerdasan sosial.

Sesuai dengan 10 indikator pembelajaran efektif dalam menumbuhkan karakter, dipilihlah permainan tradisional. Permainan tradisional yakni aktivitas yang berkaitan dengan budaya serta dilakukan anak untuk mendapat rasa puas dan senang. Permainan tradisional tidak hanya bertujuan untuk menghibur anak-anak, melainkan juga mendidik dan berguna untuk mendukung anak dalam membangun kepribadian. Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan yang dianggap sakral serta berkonsekuensi (Nurmaulida, 2023). Permainan tradisional yang dilangsungkan dapat menumbuh kembangkan aspek moral, sosial, motorik, bahasa dan nilai agama. Pengembangan permainan tradisional diwujudkan melalui enam langkah diantaranya menentukan materi, membuat pertanyaan, melaksanakan permainan, penskoran, pengulangan informasi, serta memberikan kesimpulan (Sugar & Sugar, 2002). Perkembangan bersifat adaptif serta diselaraskan dengan tujuan. Dengan demikian, pada buku pedoman menyertakan lima permainan tradisional khas daerah.

Kebaruan penelitian ini yakni mode berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik adalah mengatasi persoalan dengan mengembangkan ide melalui proses spiral dari satu ide ke ide lain yang tampaknya berlawanan sehingga terus naik semakin tinggi hingga ide baru terwujud (Dybicz & Pyles, 2011). Proses berpikir dialektik yakni memecahkan isu dengan pengembangan gagasan melalui proses spiral dari gagasan satu (tesis) ke gagasan lain yang bahkan berlawanan (antitesis) maka dari itu menjadi lebih tinggi hingga terbentuklah gagasan baru (sintesis). Pada hal ini, proses berpikir dialektik dimanfaatkan

guna menciptakan ide baru yang dipergunakan dalam buku pedoman karakter berbasis permainan tradisional. Proses berpikir dialektik termuat dalam pengembangan lima macam permainan tradisional yang diselaraskan indikator pembelajaran efektif berjumlah sepuluh ialah kaya variasi, kaya stimulasi, *fun*, *operation-concrete*, *critical thinking or problem solving*, *creativity*, *communication*, *collaboration*, *multiculture and social intelligence character*. Adapun kelima permainan tradisional yang dikembangkan tersebut yaitu *Bekelan* berasal dari Jawa Tengah, *Kethekan* berasal dari Lampung, *Maggaleceng* berasal dari Sulawesi Selatan, *Bicau* berasal dari Bengkulu, serta *Paciwit-Ciwit Lutung* berasal dari Jawa Barat.

Penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Penelitian ini bertujuan guna 1) mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial untuk anak usia 7-9 tahun berbasis permainan tradisional, 2) mengetahui kualitas buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. 3) mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional terhadap karakter kecerdasan sosial anak usia 7-9 tahun.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R & D)* tipe ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Pada tahap *analyze* memiliki tujuan guna menyidik *gap* model pembelajaran yang selayaknya diterapkan dengan yang sesungguhnya diterapkan melalui kuesioner terbuka serta tertutup. Kuesioner tersebut dibagikan untuk sepuluh guru yang telah mempunyai sertifikat pendidik. Langkah berikutnya merupakan *design* tahap untuk menginterpretasikan penyelesaian pendidikan dengan meninjau tujuan, kiat pembelajaran serta penilaian. Usai mendesain materi dilanjutkan pengembangan, tahap ini diutarakan melalui tahap *develop*. Implementasi atau *implement* berlangsung selaras langkah-langkah yang terdapat pada produk. Tahap selanjutnya dari proses pengembangan produk ialah *evaluate* atau evaluasi. Pada tahap *evaluate* dilakukan pengumpulan data memakai teknik tes dan non tes.

Penelitian ini melibatkan 8 anak usia 7-9 tahun di Dusun Mlati Beningan, Sendangadi, Mlati, Sleman. Pengumpulan data menggunakan penilaian sumatif serta formatif. Pada tiap-tiap runtunan aktivitas permainan hendak dibagikan pertanyaan penilaian diri awal dan akhir (*pretest* dan *posttest*) sebagai patokan ketercapaian. Lebih lanjut, usai bermain anak dibagikan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda berdasarkan indikator kecerdasan sosial.

Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah non tes dan tes. Pada tahap *analyze* didapat kesenjangan antara praktik pembelajaran yang diharapkan dengan kondisi senyatanya dari proses analisis kebutuhan. Data analisis kebutuhan dikumpulkan dari sepuluh guru pada tahap *analyze* dan divalidasi oleh sepuluh validator pada tahap *develop*. Pada tahap *evaluate*, instrumen non tes berwujud angket serta catatan anekdotal yang dipergunakan untuk melihat perubahan anak pada kehidupan sehari-harinya. Pada tahap *evaluate* diterapkan pilihan ganda berwujud penilaian formatif serta penilaian sumatif guna mengetahui pengaruh dalam penerapan buku pedoman terhadap karakter kecerdasan sosial anak. Penilaian menggunakan skala 1 hingga 4, dengan poin 4 mewakili tindakan kecerdasan sosial, poin 3 mewakili perasaan kecerdasan sosial, poin 2 mewakili pemikiran kecerdasan sosial, serta poin 1 mewakili tidak ada tindakan, perasaan, serta pemikiran kecerdasan sosial.

Data yang terhimpun dari instrumen kuesioner terbuka serta tertutup dianalisis dengan rumus yang kemudian diubah menjadi data kualitatif. Penilaian formatif serta data penilaian diri dianalisis menggunakan program statistik *IBM SPSS Statistic version 26 for Windows* pada tingkat kepercayaan 95% guna menentukan normalitas distribusi data, signifikansi, besar pengaruh, serta keefektifan implementasi buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial dengan permainan tradisional.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disesuaikan model pengembangan ADDIE yang mencakup *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Pada *analyze*, dilakukan *need analysis* dengan kuesioner tertutup serta terbuka, diberikan sepuluh guru yang memiliki sertifikat pendidik di wilayah Sleman, Bantul, Gunungkidul, Kulonprogo, Magelang, dan Papua. Hasil rata-rata analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Kuesioner Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2,00
2	Kaya stimulasi	1,80
3	Menyenangkan	2,20
4	Operasional konkret	1,80
5	Berpikir kritis	1,40
6	Kreativitas	2,20
7	Komunikasi	1,60
8	Kolaborasi	1,50
9	Multikultural	1,40
10	Multikultural	1,70
11	Multikultural	1,80
12	Memahami ekspresi	2,00
13	Memahami perasaan	1,80
14	Mengelolah emosi	1,90
15	Menjalin hubungan baik	2,00
Rerata		1,81

Berdasarkan skor analisis kebutuhan skor rerata tertinggi terdapat pada indikator menyenangkan dan kreativitas dengan perolehan skor 2,20. Perbedaan paling menonjol terdapat pada indikator multikultural dengan perolehan skor 1,40. Meskipun demikian, secara menyeluruh praktik pembelajaran memperlihatkan hasil poin sebanyak 1,81 (rasio 1-4) dan diklasifikasikan “kurang baik” (Widoyoko, 2012). Pendataan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran di sekolah belum optimal untuk memfasilitas pembelajaran efektif. Kendati demikian, nampak adanya kesenjangan antara kondisi senyatanya dengan yang seharusnya diterapkan di lapangan. Dengan demikian, solusi untuk menangani kesenjangan hal itu yaitu mengembangkan buku pedoman menerapkan ADDIE yang memuat sepuluh indikator pembelajaran efektif.

Langkah selanjutnya yaitu menyusun produk buku pedoman dalam tahap *design*. Buku memiliki bagian pertama, inti, serta akhir. Bagian pertama mencakup kover, kata pengantar, beserta daftar isi. Inti buku menguraikan beragam konsep serta pendekatan yang melandasi pembelajaran efektif serta paparan pengembangan lima macam permainan tradisional. Akhir buku memuat daftar pustaka, glosarium, lampiran, indeks, biodata penulis, serta rangkuman buku pedoman. Berikut beberapa bagian buku pedoman diperlihatkan pada gambar 1.



Gambar 1. Buku Pedoman Permainan Tradisional Karakter Kecerdasan Sosial

Pada gambar 1 memperlihatkan produk yang telah divalidasi oleh *expert judgement* pada tahap *develop*. Pengembangan tersebut berdasarkan dengan landasan pengembangan permainan tradisional. Validasi juga berguna untuk melihat *prototype* produk dan memperoleh saran serta masukan demi perbaikan produk. Pada tahap ini pula dikembangkan produk yang menarik secara visual yakni cover depan yang memperlihatkan anak-anak sedang bermain. Pada tiap-tiap permainan berisi langkah-langkah, catatan untuk fasilitator, refleksi serta pertanyaan-pertanyaan guna mengembangkan karakter kecerdasan sosial. Di bagian akhir buku menyajikan glosarium yang memaparkan kata-kata asing, daftar sumber, serta informasi biografi tentang penulis buku.

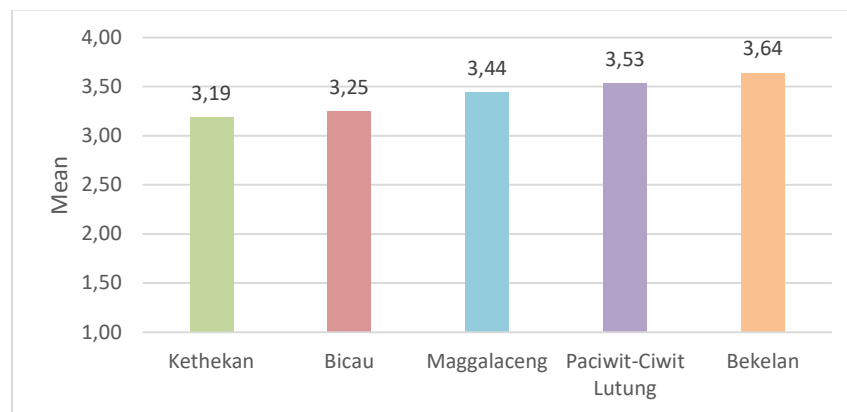
Mekanisme validasi oleh *expert judgement* dalam tahap *develop* mengimplikasikan sepuluh validator yang mencakup empat dosen dari bidang psikologi, media, bahasa, seni, satu praktisi budaya, serta lima guru dengan sertifikat pendidik. Validitas permukaan menguji 2 variabel yakni kriteria serta karakteristik buku pedoman, sementara itu validitas isi diujikan guna menaksir kualitas isi buku pedoman. Validasi didapatkan hasil dan dialterasikan menjadi data kualitatif dengan konversi data.

Tabel 2. Resume Data Validasi oleh *Expert Judgement*

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	Kriteria	3,82	Sangat baik	Tak perlu perbaikan
	Karakteristik	3,83	Sangat baik	Tak perlu perbaikan
2	Validitas Isi			
	Model Pembelajaran Efektif	3,94	Sangat baik	Tak perlu perbaikan
	Evaluasi Sumatif	3,94	Sangat baik	Tak perlu perbaikan
	Rerata	3,88	Sangat baik	Tak perlu perbaikan

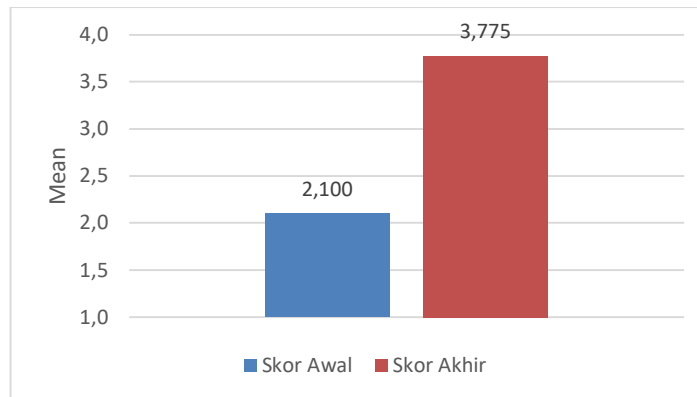
Tabel 2 memperlihatkan rekapitulasi uji kriteria, uji karakteristik, serta uji kesesuaian buku pedoman. Uji kriteria dipergunakan memafhumi konsistensi buku pedoman dengan patokan yang ditentukan. Uji karakteristik guna memafhumi konsistensi pedoman dengan ciri-ciri pedoman yang baik. Validitas isi menentukan konsistensi isi buku pedoman terhadap indikator pembelajaran efektif berkenaan karakter kecerdasan sosial. Beralaskan data yang didapat buku pedoman permainan tradisional karakter kecerdasan sosial telah memenuhi kriteria dengan anjuran “Tidak perlu revisi”. Hasil skor rerata secara menyeluruh sebesar 3,88. Dengan demikian, skor masuk tingkatan “Sangat baik” anjuran “Tidak perlu revisi”.

Setelah memperoleh hasil dari kualitas buku pedoman, riset berlanjut ke tahap *implement*. Langkah implementasi dilakukan dengan melangsungkan percobaan terbatas pada delapan anak usia 7-9 tahun di Dusun Mlati Beningan, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. Implementasi berlangsung sesuai dengan langkah-langkah yang telah disiapkan. Pelaksanaan diawali dengan permainan tradisional *Kethekan*, *Bicau*, *Maggalaceng*, *Paciwit-Ciwit Lutung*, dan *Bekelan*. Pada hari pertama implementasi, anak menyelesaikan penilaian diri awal dengan menjawab sepuluh pertanyaan berkenaan karakter kecerdasan sosial. Hari selanjutnya anak-anak memainkan lima permainan tradisional. Di akhir tiap kegiatan permainan, anak juga melaksanakan refleksi dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan formatif guna mengamati perkembangan anak dalam menggali karakter kecerdasan sosial. Usai menyelesaikan permainan terakhir, anak-anak kembali menjawab sepuluh pertanyaan yang sama sebagai penilaian diri akhir. Bagan gambar 2 menunjukkan data rata-rata skor evaluasi formatif untuk tiap permainan berdasarkan urutan penerapan.



Gambar 2. Diagram Batang Evaluasi Formatif

Gambar 2 menunjukkan tentang rerata skor evaluasi formatif memperoleh peningkatan pada tiap-tiap permainan. Jumlah skor tertinggi diperoleh permainan *Bekelan*. Skor terendah diperoleh permainan *Kethekan*. Selama pelaksanaan, peneliti mengamati peristiwa, tindakan, dan dialog antar anak yang terlihat sangat senang, bersemangat, serta gembira dengan kegiatan. Pada *evaluate* melingkupi evaluasi formatif serta evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif berupa penilaian diri awal serta penilaian diri akhir. Grafik nilai rata-rata hasil penilaian diri awal dan penilaian diri akhir dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Rerata Skor Penilaian Diri Awal serta Penilaian Diri Akhir

Gambar 3 memperlihatkan poin penilaian diri yang menunjukkan terdapat perbedaan yang menonjol antara hasil penilaian diri awal dan akhir. Rerata penilaian diri awal anak adalah 2,100 sementara itu penilaian diri akhir adalah 3,775. Berdasarkan perhitungan diketahui terjadi peningkatan sebesar 79,76% dari hasil penilaian diri awal ke penilaian diri akhir.

Tabel 3. Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Penilaian	<i>W</i>	<i>p</i>	Keterangan
<i>Shapiro-Wilk Test</i>	Penilaian awal	0,969	0,889	Normal
	Penilaian akhir	0,959	0,801	Normal

Perolehan *normality test* data rerata penilaian awal $W(8) = 0,969$, $p = 0,889$ ($p > 0,05$), rerata data penilaian akhir $W(8) = 0,959$ ($p < 0,05$). Kedua data menghasilkan *normal distribution* dan diteruskan menggunakan *parametric statistics*, teknik *paired samples t test*. Penerapan buku pedoman terhadap karakter kecerdasan sosial pada uji pengaruh dilangsungkan model *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design* (Cohen et al., 2007).

Tabel 4. Uji Signifikansi Eskalasi Penilaian Diri Awal-Akhir

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
Paired samples t test	17,816	0,000	Signifikan

Uji signifikansi penilaian diri akhir ($M = 3,7750$, $SE = 0,05901$) lebih naik dibandingkan penilaian diri awal ($M = 2,1000$, $SE = 0,12247$). Perbedaan signifikan memperlihatkan nilai $t(7) = 17,816$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka, H_{null} ditolak. Perihal itu dapat diartikan bahwa penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kecerdasan sosial anak. Namun, perlu dilaksanakan *effect size* dengan *Pearson correlation coefficient* (r) (Field, 2009).

Tabel 5. Kriteria Besar Pengaruh (*Effect Size*)

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

Tabel 5 menunjukkan r sebesar 0,989 dikategorikan “efek besar” dan setara 97,84%. Dengan demikian penerapan dari buku pedoman permainan tradisional sanggup memaparkan 97,84% adanya perubahan karakter kecerdasan sosial anak usia 7-9 tahun. Analisis menggunakan *N-gain score* bertujuan mengetahui adanya keefektifan penggunaan buku pedoman.

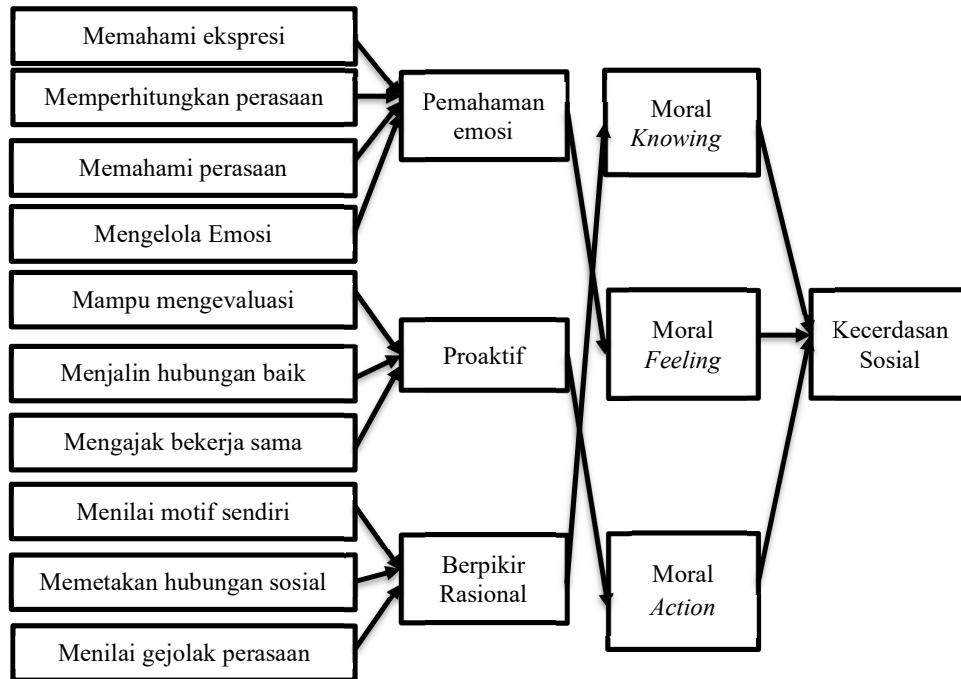
Tabel 6. Hasil Uji *N-Gain Score*

Tes	Rerata	Poin Tertinggi (Skala 1-4)	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Penilaian diri awal	2,100	4	88,16	Tinggi
Penilaian diri akhir	3,775			

Tabel 6 memperlihatkan persentase *N-Gain Score* sebanyak 88,16 setara dengan efisiensi “tinggi” sesuai kriteria (Hake, 1999). Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial dengan permainan tradisional ini berpengaruh terhadap karakter kecerdasan sosial anak yang berusia 7-9 tahun.

Karakter kecerdasan sosial berkembang dengan implementasi buku pedoman pendidikan karakter terdiri dari sepuluh indikator. Eksplanasi indikator karakter kecerdasan sosial diklasifikasikan berdasarkan tiga variabel, yakni pemahaman emosi, proaktif, dan

berpikir rasional. Ketiga variabel hal itu mengerucut menjadi perspektif pengetahuan, perasaan, serta tindakan. Penggambaran analisis semantik diperlihatkan pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Semantik Analisis Karakter Kecerdasan Sosial

Permainan tradisional dikembangkan menggunakan media konkret yang seiras tahapan perkembangan konstruktivisme tahap kognitif Piaget serta perkembangan sosial Vygotsky. Penelitian ini juga selaras dengan pembelajaran efektif yang mengandung kaya variasi, kaya stimulus, serta menyenangkan (Jensen, 2008). Pelibatan kemampuan auditori, visual, serta psikomotorik menghasilkan permainan menjadi lebih menarik, terbukti dengan respon positif dari anak ketika bermain seperti “Asyik sekali!” “Ayo bermain lagi!” “Seru permainannya” dan sebagainya. Kemampuan *critical thinking*, *creativity*, *communication*, serta *collaboration*, yakni menyelesaikan soal dan refleksi, menetapkan strategi dalam permainan, terlibat dalam percakapan, mendengarkan, serta menyanyikan lagu daerah ketika bermain. Kemampuan tersebut menjawab tuntutan abad ke-21 (Forum, 2015).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilangsungkan memperlihatkan bahwa permainan tradisional terbukti efisien untuk pendidikan karakter kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2021). Permainan tradisional mengindikasikan bahwa efisien guna pembangunan karakter hati nurani anak (Wijayanti et al., 2021). Permainan tradisional memperlihatkan efisiensi tinggi terhadap karakter adil serta toleran (Amania et al., 2021;

Nugraheni et al., 2021). Permainan tradisional lain yang telah ditelaah mengutarakan bahwa permainan tradisional berdampak efisien guna pendidikan karakter empati anak (Widyana & Nugrahanta, 2021).

Peneliti lainnya mengkaji permainan tradisional memiliki dampak positif dan menjadi sarana dalam mendukung perkembangan motorik kasar, hasil belajar, kemampuan matematika, kemampuan sosial, dan motivasi belajar anak (Anggraini & Pujiastuti, 2020; Firmansyah et al., 2019; Hanafia et al., 2021; Nugraha & Manggalastawa, 2021; Siregar & Lestari, 2018). Adapun penelitian terdahulu menelaah model pembelajaran seperti *outdoor education*, *outdoor study*, *Montessori*, inkuiri, dan bermain peran dapat meningkatkan karakter kecerdasan sosial (Ilsa & Nurhafizah, 2020; Nasution, 2018; Nurbaiti et al., 2020; Ode et al., 2021; Sukmaliah, Amalia, 2018). Perkembangan kecerdasan sosial berpengaruh terhadap nilai keteladanan, prestasi belajar, keberhasilan pembelajaran, menjalin hubungan sosial, serta mengelola perasaan sehingga mewujudkan perilaku positif (Erlina, 2016; Fatmawati, 2022; Naimah, 2019; Nurjannah, 2017; Rahmi, 2020).

Kebaruan pada penelitian ini ialah proses berpikir dialektik. Meskipun penggunaan permainan tradisional sebagai tumpuan pendidikan karakter sudah meluas, namun penggunaan permainan tradisional untuk mengembangkan karakter kecerdasan sosial belum pernah dilakukan sebelumnya. Pada gambar 5 telah disajikan bagan mode berpikir dialektik.



Gambar 5. Proses Berpikir Dialektik

Pada gambar 5 memperlihatkan alur berpikir dialektik yang terbagi dalam beberapa tahapan aktual guna menciptakan gagasan baru di tingkat yang kian tinggi (Dybicz & Pyles, 2011). Pertama, memilih lima permainan tradisional selaras dengan karakteristik permainan. Kedua, kelima permainan disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang efektif guna mendapatkan model permainan termodifikasi. Ketiga, model permainan termodifikasi diselaraskan dengan 10 indikator kecerdasan sosial sehingga dihasilkan buku pedoman

pendidikan karakter dengan permainan tradisional guna mengembangkan permainan tradisional.

D. SIMPULAN

Bersumber penelitian yang dilaksanakan diperoleh hasil yakni 1) penyusunan buku pedoman pendidikan karakter kecerdasan sosial berbasis permainan tradisional anak usia 7-9 tahun menggunakan tahapan ADDIE, 2) buku pedoman memiliki kualitas “sangat baik” dengan nilai 3,88 (rentang 1-4), 3) penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berdampak pada karakter kecerdasan sosial anak, skor rerata penilaian diri akhir ($M = 3,7750$, $SE = 0,05901$) lebih tinggi dari skor penilaian diri awal ($M = 2,1000$, $SE = 0,12247$). Perbedaan yang signifikan menunjukkan nilai $t(7) = 17,816$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Produk tergolong ke dalam “efek besar” dengan nilai $r = 0,9892$ atau sebanding dengan pengaruh 97,84% dan nilai keefektifannya tinggi dengan N -Gain Score 88,16%. Buku pedoman permainan tradisional mampu membantu fasilitator untuk meningkatkan karakter anak.

Daftar Pustaka

- 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.
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di sekolah dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87–101.
- Anshari, E., Sumartono, B. G., & Syamsuri, S. (2022). Sikap Optimisme Peserta Didik dalam Pembelajaran Ekonomi secara Online di Masa Pandemi Covid-19. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8–18.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141–155.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). Research methods in education, 6. *Baski, Oxon: Routledge*.
- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). The dialectic method: A critical and postmodern alternative to the scientific method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301–317.
- Erlina, E. (2016). Pengaruh metode pembelajaran dan kecerdasan sosial terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*

Dasar, 7(1), 27–37.

- Fatmawati, F. A. (2022). Hubungan pola asuh demokratis dan perkembangan kecerdasan sosial emosional terhadap semangat belajar anak usia dini . *Jurnal Golden Age*, 6(01), 303–307.
- Field, A. (2009). *P (2009) Discovering statistics using SPSS*. London: Sage.
- Firmansyah, G., Rahayu, E. D., & Irwansyah, I. (2019). Model pembelajaran gerak dasar melompat melalui modifikasi permainan tradisional engklek pada anak sekolah dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 111–117.
- Forum, W. E. (2015). *New vision for education: Unlocking the potential of technology*. British Columbia Teachers' Federation Vancouver, BC.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana: Indiana University.
- Hanafia, A., Wiryanto, W., Ekawati, R., & Hendratno, H. (2021). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 354–361. <https://doi.org/10.37081/ED.V9I4.3093>
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1080–1090.
- Jensen, E. (2008). *Brain-based learning: The new paradigm of teaching*. Corwin Press.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Laksana, S. D. (2016). Urgensi pendidikan karakter bangsa di sekolah. *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 167–184.
- Naimah, K. (2019). Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan makan bersama di sekolah. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 7(1), 63–85.
- Nasution, N. S. (2018). Pengembangan Kecerdasan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Outdoor Education Dalam Pendidikan Jasmani. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 73–80.
- Nopan, O. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Nopan Omeri*, 9(manager pendidikan), 464–468.
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter toleran anak usia 6-8 tahun. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 593–607.

- Nurbaiti, E., Laily, I. F., Alfiani, A., Syekh, I., & Cirebon, N. (2020). Implementasi metode montessori dalam kecerdasan interpersonal peserta didik di kelas IV sekolah dasar. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 01(02), 67–86.
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Nurmaulida, A. (2023). Potensi Memudarnya Budaya Suku Baduy Luar Terhadap Era Globalisasi. *Jurnal Sitakara*, 8(1).
- Ode, T., Mahananingtyas, E., & Ritiauw, S. P. (2021). Penggunaan model inkuiri sosial untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa kelas V. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 32–46.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification* (Vol. 1). Oxford University Press.
- Rahmi, P. (2020). Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 19–44.
- Siregar, N., & Lestari, W. (2018). Peranan permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan matematika anak usia sekolah dasar. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–7.
- Subakti, R. (2022). *Implementasi Kepemimpinan Profetik Kepala Sekolah Dalam Pembentukan Kecerdasan Sosial Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah Himmatul Ummah*.
- Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary games: Experiential learning activities for teaching children K-8*. John Wiley & Sons.
- Sukmaliah, Amalia, S. (2018). Metode outdoor study untuk meningkatkan keterampilan dasar kecerdasan sosial. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Administrasi Dan Humaniora*, VIII(1), 29–44. <https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/JAD/article/download/129/60>
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan Karakter Bagi Remaja. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03). <https://doi.org/10.30868/ei.v2i03.29>
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15(1), 1–22.
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–5455.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–103.