

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KARAKTER KONTROL DIRI ANAK USIA 6-8 TAHUN

Hilary Relita Vertikasari Sekarningrum¹, Gregorius Ari Nugrahanta², Irine Kurniastuti³
^{1, 2, 3}PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Indonesia

Diterima : 15 Januari 2021

Disetujui : 11 Februari 2021

Dipublikasikan : Juli 2021

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R & D*) tipe ADDIE. Penelitian ini melibatkan enam guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, tujuh validator untuk *expert judgement*, dan enam anak untuk uji coba modul secara terbatas. Hasil penelitian menunjukkan 1) Modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Kualitas modul permainan tradisional secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,98 (skala 1-4) dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”; dan 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak. Hasil uji signifikansi menunjukkan $t(5) = 3,929$; $p < 0,05$. Besar pengaruh adalah $r = 0,87$ yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan 75,50%. Artinya, modul permainan tradisional dapat menjelaskan 75,50% perubahan varian pada karakter kontrol diri. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 66,07% yang masuk kategori “sedang”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter kontrol diri, modul.

Abstract

This study aimed to develop a traditional game module in order to foster self-control characters for children aged 6-8 years. The method used in this research was development research (*R & D*). This study involved six teachers from various regions for needs analysis, seven module validators for expert judgment, and six children for limited trial modules. The results showed 1) a traditional game module to develop self-control characters of the children aged 6-8 years was developed based on the steps in ADDIE, namely *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*; 2) The quality of the traditional game module based on validation results by one lecturer and six teachers with a scale of 1-4 overall was "Very good" with a score of 3,98 with a recommendation "No need for revision". Validation used face validity test and content validity test. The test result of face validity for readability and completeness was “Very good” with a score of 3,96. The results of the content validity test showed “Very good” quality with a score of 3,99; and 3) The application of traditional game modules affected the character of children's self-control. The results of the difference in the score was significant with $t(5) = 3,929$, $p < 0,05$. The magnitude of the effect was $r = 0,87$ which was categorized as "Big effect" or was equivalent to 75,50%. This means that the traditional game module could explain 75,50% of variance changes that occurred in children's self-control characters. The level of effectiveness was indicated by an *N-gain score* of 66,07% which was included in the "medium" category.

Keywords: traditional game, self-control character, module

Corresponding Author

e-mail: hilaryrelita@gmail.com, gregoriusari@gmail.com², irine.kurnia@gmail.com³

PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi suatu keharusan untuk diajarkan dan diberikan kepada anak sejak usia dini (Novianti & Qoriati, 2019: 134). Pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah masih menitikberatkan dan memfokuskan pada kemampuan kognitif, sedangkan karakter peserta didik belum dikembangkan secara optimal (Suyitno, 2012: 1). Pembelajaran karakter tidak terlalu ditekankan di sekolah. Padahal karakter adalah bekal yang kuat untuk hidup di masyarakat (Suyitno, 2012: 1).

Pendidikan karakter adalah suatu pemberian tempat bagi individu untuk bebas menghayati nilai-nilai yang baik, luhur, dan layak diperjuangkan sebagai pedoman bertingkah laku bagi kehidupan pribadinya yang berkaitan dengan diri sendiri, sesama, dan Tuhan (Koesoema, 2010: 5). Karakter dipahami sebagai sesuatu yang memiliki beberapa komponen di dalamnya. Karakter memiliki tiga komponen yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral (Lickona, 1992: 84). Perasaan moral memiliki enam komponen yaitu hati nurani, harga diri, empati, mencintai hal yang baik, kerendahan hati, dan kontrol diri (Lickona, 1992: 84).

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam maupun dari luar sehingga dapat bertindak dengan benar (Borba, 2008: 94). Kontrol diri merupakan kebajikan utama bagi perilaku bermoral. Meskipun demikian, tidak semua orang memiliki karakter kontrol diri yang baik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak seperti mengejek yang berakibat saling pukul, tawuran antarpelajar, dan tindak kekerasan lainnya (Borba, 2008: 101).

UNESCO (2019: 17) menyampaikan sebanyak 32% siswa pernah mengalami kasus *bullying* oleh teman sekolah paling tidak satu kali. Kasus tindak kejam juga

masih banyak ditemui di berbagai negara. Riset yang dilakukan oleh *International Center for Research on Woman (ICRW)* mengungkapkan bahwa Indonesia menempati peringkat pertama dalam kasus kekerasan di sekolah dengan persentase 84% (Mukhtar, 2017). Persentase tersebut masih lebih tinggi jika dibandingkan dari Vietnam 79%, Nepal 79%, Kamboja 63%, dan Pakistan 43% (Mukhtar, 2017). Tingkat kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja juga didukung oleh data yang disampaikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia bahwa setiap tahun terdapat 1.764 kasus tawuran antarpelajar (KPAI, Februari 2020). Dengan demikian karakter kontrol diri pada anak perlu ditanamkan.

Sebagai upaya menumbuhkan karakter kontrol diri untuk anak usia 6-8 tahun, diperlukan model pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memenuhi 10 indikator yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan kontrol diri.

Permainan tradisional diyakini mampu menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun dan sesuai dengan indikator pembelajaran yang efektif. Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan (Iswinarti, 2017: 6). Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, yang tumbuh dan berkembang di masyarakat (Susanto & Ferawati, 2019: 100). Permainan tradisional saat ini sudah banyak ditinggalkan oleh anak-anak, padahal permainan tradisional sangat menarik untuk dimainkan. Permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai tanggung jawab, taat aturan, dan mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Jethungan* dari Jawa Tengah, *Merkerang* dari Sumatera Utara,

Matembing Gandongan dari Bali, *Bagimpar* dari Kalimantan Selatan, dan *Gunung* dari Jambi.

Untuk memenuhi kemampuan abad 21, kemampuan kognitif anak, dan supaya selaras dengan pembelajaran berbasis otak, permainan tradisional dikembangkan melalui enam langkah yaitu: 1) memilih informasi, 2) membuat soal, 3) melaksanakan permainan, 4) penskoran, 5) mengulang informasi, dan 6) memberikan kesimpulan (Sugar, 2002: 19). Permainan tradisional tersebut dikemas dalam sebuah modul. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul permainan tradisional untuk pendidikan karakter kontrol diri yang memiliki indikator-indikator, yaitu 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional konkret, 5) berpikir kritis, 6) kreativitas, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultur (dari berbagai budaya di Indonesia), dan 10) kontrol diri.

Berbagai penelitian sudah diterbitkan untuk meningkatkan karakter kontrol diri pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Arumsari (2016) menyatakan bahwa penerapan konseling individual dengan teknik modeling simbolis dapat meningkatkan kemampuan kontrol diri. Kusumawardhani, Kurnianingrum, dan Soetikno (2018) menyatakan bahwa penerapan *art therapy* dapat meningkatkan kemampuan kontrol diri pada anak didik di LAPAS.

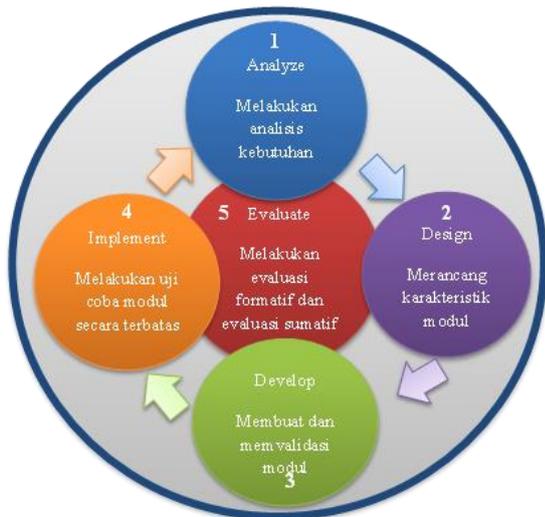
Penelitian-penelitian tersebut meningkatkan karakter dengan menggunakan satu pendekatan saja. Belum banyak penelitian mengenai pendidikan karakter yang menggunakan berbagai pendekatan dan yang dikemas dengan pendekatan budaya permainan tradisional. Permainan tradisional dipilih karena dunia anak-anak adalah dunia bermain sehingga upaya untuk menumbuhkan karakter pada anak semestinya menggunakan metode yang strategis dan dekat dengan anak, yaitu permainan.

Permainan yang dikembangkan berdasarkan berbagai kerangka teori yang

saling melengkapi akan menghasilkan pendekatan yang lebih komprehensif. Penelitian ini menggunakan berbagai pendekatan yang lebih komprehensif dengan berbagai teori yang digunakan, yaitu *Brain Based Learning*, konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, tantangan pembelajaran abad 21, dan pendidikan karakter. Apakah pendekatan seperti ini efektif? Penelitian ini merupakan jawaban terhadap tantangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun, 2) mengetahui kualitas modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun, dan 3) mengetahui pengaruh penerapan modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* tipe ADDIE. ADDIE dipilih karena dapat digunakan dalam situasi yang kompleks untuk mengembangkan produk dan sumber belajar lainnya (Branch, 2009: 2). Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji eksperimental tipe *pre-experimental*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak usia 6-8 tahun sedangkan sampel yang digunakan dalam uji coba terbatas ini sebanyak enam anak usia 6-8 tahun yang berada di RT 06, Desa Tirtomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta. Dalam penelitian ini terdapat dua objek penelitian yaitu modul permainan tradisional sebagai variabel independen dan karakter kontrol diri sebagai variabel dependen. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dijabarkan sesuai dengan tahap-tahap ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate* yang ditampilkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Tipe ADDIE

Dari bagan di atas, tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan tipe ADDIE adalah analisis. Tahap ini merupakan proses menganalisis kesenjangan antara model pembelajaran yang seharusnya diimplementasikan dan model pembelajaran yang digunakan. Dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Apakah selama ini sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan karakter kontrol diri. Tahap selanjutnya yaitu *design* yang merupakan tindak lanjut dari temuan kesenjangan yang diidentifikasi pada tahap *analyze*. Tahap ini ditempuh secara konkret dalam penelitian melalui perancangan produk sebagai solusi dari identifikasi masalah. Produk yang dirancang adalah modul permainan tradisional yang diyakini dapat menumbuhkan karakter kontrol diri pada anak. Modul permainan tradisional ini dibuat dengan sepuluh indikator pengembangan modul yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang efektif yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan kontrol diri. Tahap ke tiga yaitu tahap *develop* yang merupakan pengembangan dari modul yang dibuat. Pada tahap ini, peneliti

membuat modul permainan tradisional dengan lima permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda dengan mengembangkan beberapa subbab, yaitu sejarah setiap permainan, tujuan dari setiap permainan, manfaat dari setiap permainan, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk setiap permainan, sasaran dalam setiap permainan, jumlah pemain yang dibutuhkan dalam setiap permainan, usia yang bisa memainkan permainan tersebut, langkah-langkah setiap permainan, dan prosedur pengembangan permainan, dan lampiran, serta memodifikasi lirik lagu daerah sesuai dengan karakter kontrol diri. Tahap ke empat yaitu tahap *implement* yang merupakan tahap uji coba produk dalam pembelajaran. Uji coba Produk dilakukan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahap ke lima yaitu tahap *evaluate* yang merupakan tahap untuk mengukur kelayakan modul. Dilakukan dua bagian evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian dengan teknik tes dan nontes. Penelitian ini menggunakan instrumen tes dalam bentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan 10 indikator karakter kontrol diri, yaitu sabar, tidak mudah marah, tidak menyela pembicaraan, menahan diri, bersikap sopan, sikap lepas bebas, tenang kembali, mengatasi dorongan, jarang marah, dan berpikir sebelum bertindak. Tes diberikan kepada anak pada tahap *evaluate* sebagai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tes pada evaluasi formatif diberikan setelah implementasi setiap permainan. Tes pada evaluasi sumatif diberikan ketika *pretest* dan *posttest*. Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Kuesioner tertutup digunakan untuk instrumen analisis kebutuhan pada tahap *analyze* dan instrumen validasi produk

pada tahap *develop*. Kuesioner terbuka digunakan untuk instrumen analisis kebutuhan dan instrumen pada tahap *evaluate* untuk mengetahui perubahan karakter pada anak yang diberikan kepada anak dan orang tua. Teknik analisis data menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan dengan uji dua ekor (*2-tailed*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul dilakukan berdasarkan tahap-tahap ADDIE. Tahap awal (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan untuk menemukan gap atau kesenjangan antara model pembelajaran yang semestinya diimplementasikan dan model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan dari enam guru pada enam daerah bahwa praktik pembelajaran dalam upaya menumbuhkan karakter kontrol diri pada anak mencapai rerata 2,04 (Skala 1-4) yang masuk kategori kurang baik. Hal ini dikarenakan bahwa upaya menumbuhkan karakter kontrol diri belum dilakukan secara maksimal. Sekolah-sekolah tempat responden mengajar belum menerapkan kegiatan pembelajaran atau program khusus untuk menumbuhkan karakter kontrol diri bagi anak-anak. Belum ada modul khusus untuk pengembangan karakter kontrol diri. Dengan demikian, tampak gap yang terjadi antara model pembelajaran yang diidealkan dan yang senyatanya dipraktikkan. Untuk itu, ada dasar kuat untuk menawarkan solusi dalam penelitian ini berupa modul permainan tradisional yang dikembangkan.

Modul dirancang pada tahap *design*. Perancangan modul yang dilakukan oleh peneliti dengan membuat *cover* modul, kata pengantar, dan daftar isi pada bagian awal modul. Bagian tengah modul berisikan teori-teori pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini. Bagian

tengah modul dituliskan lima permainan tradisional yaitu *Jethungan* dari Jawa Tengah, *Merkerang* dari Sumatera Utara, *Matembing Gandongan* dari Bali, *Bagimpar* dari Kalimantan Selatan, dan *Gunung* dari Jambi. Modul tersebut dituliskan juga lagu-lagu daerah asal permainan tersebut. Modul juga dirancang dengan langkah-langkah implementasi permainan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Bagian akhir modul dituliskan daftar referensi, glosarium, ringkasan modul, dan biodata penulis.

Modul yang sudah dirancang kemudian dikembangkan oleh peneliti dalam tahap *develop*. Pengembangan modul yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menuliskan sejarah permainan, kekhasan setiap permainan, manfaat dari setiap permainan berdasarkan pendapat para ahli, dijelaskan pengembangan dari setiap permainan yang dilakukan oleh peneliti. Bagian selanjutnya dituliskan tujuan yang akan dicapai dalam setiap permainan. Dituliskan syarat khusus yang menjelaskan mengenai *setting* (lokasi, dan waktu permainan), dan personil yang dibutuhkan. Selain itu, peneliti menuliskan usia yang dapat memainkan permainan ini, jumlah pemain yang dibutuhkan dalam setiap permainan, dijelaskan waktu yang diperlukan dalam setiap permainan, dijelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam setiap permainan. Selanjutnya peneliti menjelaskan langkah-langkah

No	Rentan g Skor	Katego ri	Rekomend asi
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

permainan sesuai dengan pengembangan yang peneliti lakukan. Dituliskan soal-soal refleksi dan latihan soal yang

dikembangkan berdasarkan 10 indikator karakter kontrol diri. Dituliskan pula ilustrasi, berisikan gambar sistematika permainan dan gambar langkah permainan. Peneliti juga menuliskan juga lagu daerah asal permainan yang liriknya dimodifikasi sesuai dengan karakter kontrol diri. Modul permainan tradisional tersebut divalidasi oleh enam guru dan satu dosen melalui *expert judgment* untuk validasi permukaan yang terdiri dari validasi uji keterbacaan dan kelengkapan modul dan validasi karakteristik modul, dan juga dilakukan validasi isi. Berikut adalah tabel hasil validasi uji keterbacaan dan kelengkapan modul.

Tabel 1. Hasil Uji Keterbacaan dan Kelengkapan Modul

Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)							Rerata	Catatan
		1	2	3	4	5	6	7		
Keterbacaan	Sistematika	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Tata tulis	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Bahasa	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Struktur kalimat	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Tanda baca	4	4	4	4	4	4	3	3,85	-
Kelengkapan	Sampul	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Isi modul	3,67	4	4	4	4	4	3,67	3,90	-
	Ilustrasi	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
Rerata		3,95	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,83	3,96	-

Angka-angka rerata skor dari tabel di atas menunjukkan bahwa indikator sistematika, tata tulis, bahasa, struktur kalimat, sampul, dan ilustrasi menunjukkan rerata paling tinggi. Rerata moderat terdapat pada indikator isi modul. Rerata paling rendah, terdapat pada indikator tanda baca. Rerata keseluruhan hasil validasi uji keterbacaan dan kelengkapan modul diperoleh skor 3,96. Skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif sebagai berikut (bdk. Widoyko, 2014: 144).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif dan Rekomendasi

Dari tabel konversi tersebut, skor 3,96 (skala 1-4) masuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Selanjutnya dilakukan uji karakteristik modul. Tujuan dilakukannya uji karakteristik modul untuk menilai perkembangan karakteristik modul sudah terpenuhi. Berikut disajikan data hasil validasi uji karakteristik modul melalui *expert judgment*.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Karakteristik Modul

Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)							Rerata	Catatan	
		1	2	3	4	5	6	7			
Karakteristik	<i>Self-instructional</i>	4	4	4	4	4	4	4	3,83	3,98	Alangkah baiknya diberi rangkuman refleksi.
	<i>Self-contained</i>	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-	
	<i>Stand-alone</i>	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-	
	Adaptif	3	4	4	4	4	4	4	4,00	-	
	User friendly	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-	
Rerata		3,80	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,99	-	

Angka-angka rerata skor dari tabel di atas menunjukkan bahwa indikator *self-contained*, *stand-alone*, adaptif, *user friendly* memperoleh skor tertinggi, rerata paling rendah, terdapat pada indikator *self-instructional*. Rerata keseluruhan hasil validasi uji karakteristik modul diperoleh skor 3,99. Dari tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif dan rekomendasi (lihat Tabel 2), skor 3,99 masuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Validasi isi digunakan untuk menilai sejauh mana modul yang dibuat sudah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif sesuai teori-teori pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah tabel hasil validasi substansi modul melalui *expert judgement*.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Isi

Variabel	Indikator	Validator (Skala 1-4)							Rerata	Catatan
		1	2	3	4	5	6	7		
Pembelajaran yang efektif	Kaya variasi	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Kaya stimulasi	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Menyenangkan	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Operasional konkret	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Berpikir kritis	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
Lagu dibuat dalam subbab khusus.	Kreativitas	4	4	4	4	4	4	3,50	3,93	
	Komunikasi	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Kolaborasi	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
	Multikultur	4	4	3,67	4	4	4	4	3,95	-
	Kontrol diri	4	4	4	4	4	4	4	4,00	-
Rerata		4,00	4,00	3,97	4,00	4,00	4,00	3,95	3,99	-

Angka-angka rerata skor dari tabel di atas menunjukkan bahwa indikator kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kontrol diri menunjukkan rerata paling tinggi. Dengan demikian temuan penelitian ini sesuai dengan teori *Brain Based Learning* yang menawarkan konsep untuk menciptakan pembelajaran pada potensi otak anak, yaitu a) pembelajaran yang dilakukan kaya variasi, b) pembelajaran yang dilakukan kaya stimulus, dan c) pembelajaran yang dilakukan menyenangkan (Jensen, 2011: 50). Selain

itu penelitian ini juga sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Piaget mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif anak bahwa anak usia 6-8 tahun termasuk dalam tahap operasional-konkret. Dalam hal ini, modul permainan tradisional dinilai oleh validator menunjukkan bahwa indikator operasional konkret efektif untuk meningkatkan karakter kontrol diri.

Rerata moderat terdapat pada indikator multikultur, rerata paling rendah terdapat pada indikator kreativitas. Rerata keseluruhan hasil validasi produk diperoleh skor 3,99 skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif (lihat Tabel 2). Dari tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor 3,99 masuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil validasi keterbacaan dan kelengkapan modul dan validasi karakteristik modul, serta hasil validasi isi, dapat dirangkum dalam dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5. Resume Hasil Validasi Melalui Expert Judgement

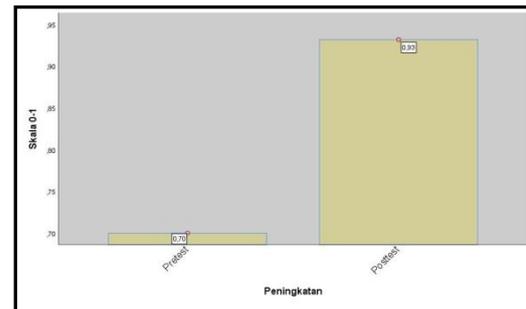
N	Validasi	Sk	Kualif	Reko
o		or	ikasi	mend
				asi
1	Validitas Permukaan			
	a. Keterbacaan dan kelengkapan	3,96	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,99	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi			
	Rerata	3,98	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil rerata keseluruhan dari uji validasi diperoleh 3,98 (skala 1-4), skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi

data kuantitatif ke kualitatif (lihat Tabel 2) dengan kualifikasi “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Modul permainan tradisional ini telah diujicobakan secara terbatas kepada enam anak usia 6-8 tahun. Hasil uji coba modul terlihat adanya peningkatan rerata *pretest* dan *posttest* yang digambarkan dalam grafik batang berikut ini.

Kenaikan Rerata Pretest ke Posttest



Gambar 2. Kenaikan Rerata Pretest ke Posttest

Dari grafik batang di atas, skor rerata *pretest* 0,70 dan skor rerata *posttest* 0,93 (skala 0-1) Dari rerata *pretest* dan *posttest* didapatkan bahwa persentase kenaikannya sebesar 32,86%. Namun mengetahui persentase kenaikan *pretest* ke *posttest* belum mengetahui pengaruh penerapan modul permainan tradisional terhadap karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun, oleh karena itu dilakukan uji eksperimental terbatas. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut uji eksperimental terbatas.

Uji Signifikansi Pengaruh

Digunakan uji statistik parametris dalam hal ini *paired samples t test*. Hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Signifikansi Pengaruh

Teknik Analisis	<i>t</i>	<i>p</i>	Keterangan
<i>Paired samples t-test</i>	3,929	0,011	Signifikan

Dari tabel di atas perbedaan skor *pretest* dan *posttest* signifikan dengan nilai $t(5) = 3,929$; $p = 0,011$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun.

Besar Pengaruh (Effect Size)

Uji besar pengaruh dilakukan untuk mengukur kekuatan pengaruh penerapan modul permainan tradisional terhadap karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. Data memiliki distribusi normal sehingga teknik pengujian yang digunakan adalah rumus koefisien korelasi *Pearson* (*r*). Hasil koefisien korelasi *r* dalam penelitian ini sebesar 0,87 yang masuk kategori efek besar (Cohen, dalam Field, 2009: 57) dan setara dengan pengaruh 75,50%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 75,50% perubahan varian yang terjadi pada karakter kontrol diri anak.

Efektivitas Penerapan Modul Permainan Tradisional

Digunakan uji statistik *N-Gain Score* dengan tingkat kepercayaan 95% menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Score

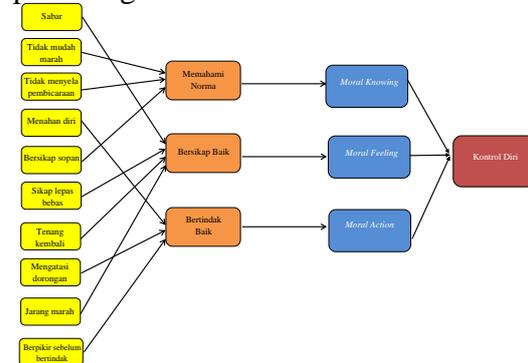
Tes	Rerata	Re nta ng Skor	SD	N- Gai n Score (%)	Kateg ori
<i>Pret est</i>	0,70	0-1	34,76725	66,0657	Sedan g
<i>Post test</i>	0,93				

Tabel di atas menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 66,0657% yang setara dengan tingkat efektivitas “Sedang” atau moderat sesuai kriteria Hake (1999).

Pembahasan

Analisis semantik adalah analisis untuk menemukan makna dari teks dengan menginterpretasikan keseluruhan teks, masing-masing kalimat, paragraf, struktur gramatika, hubungan antar kata dalam konteks tertentu, dan sebagainya (Scott, 2009). Dalam penelitian ini analisis semantik digunakan untuk menginterpretasikan dan mengklasifikasi kata-kata kunci berdasarkan rumpun makna tertentu. Kata-kata kunci yang digunakan dalam setiap pernyataan di instrumen penelitian sesuai kajian Borba

(2008: 106) diinterpretasikan berdasarkan rumpun makna karakter sesuai kajian Lickona (1992: 84). Hasilnya bisa dilihat pada diagram analisis semantik berikut ini.



Gambar 3. Diagram analisis semantik karakter kontrol diri

Berdasarkan diagram di atas, indikator tidak mudah marah, bersikap sopan, dan berpikir sebelum bertindak, mengarah ke *moral knowing*. Indikator menahan diri, sikap lepas bebas, dan jarang marah, termasuk dalam komponen karakter *moral feeling*. Indikator sabar, tidak menyela pembicaraan, tenang kembali, dan mengatasi dorongan, termasuk dalam komponen karakter *moral action*. Analisis dan pembahasan hasil penelitian, peneliti menggunakan cara induktif dengan empat langkah, yaitu 1) pemetaan kata-kata kunci dari tiap pernyataan, 2) pengelompokan berdasarkan abstraksi kluster tema-tema yang lebih umum, 3) pengelompokan kluster dalam tiga dimensi karakter, yaitu pikiran (*cipta*), perasaan (*rasa*), dan tindakan (*karsa*), dan 4) konvergensi dalam satu karakter kontrol diri.

Temuan penelitian ini, modul permainan tradisional dikembangkan dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan kontrol diri. Indikator pembelajaran yang efektif tersebut diturunkan dari teori *Brain Based Learning*, Piaget, Vygotsky, kemampuan abad 21, dan karakter kontrol diri. Dalam modul permainan tradisional ini kaya variasi, ditunjukkan dengan digunakannya lima permainan tradisional

dari lima daerah yang berbeda dengan lima lagu yang berbeda. Kegiatan dalam langkah-langkah permainan juga beragam di antaranya bernyanyi, mengerjakan soal, menjawab refleksi, mendengarkan, presentasi, dan juga bermain. Kaya stimulasi ditunjukkan dengan melibatkan berbagai panca indera yang berbeda dengan melihat, mendengarkan, berbicara, dan melakukan permainan. Menyenangkan ditunjukkan dengan reaksi-reaksi anak ketika bermain seperti anak-anak melakukan kegiatan dengan semangat.

Operasional konkret ditunjukkan dengan digunakannya benda-benda konkret dalam penelitian ini yaitu permainan itu sendiri yang memerlukan alat dan bahan, kemudian lingkungan yang tercipta dalam kegiatan ini adalah lingkungan yang diciptakan oleh anak-anak sendiri. Modul permainan tradisional ini juga mengajarkan kepada anak untuk melatih kemampuan kolaborasinya yang ditunjukkan dengan kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok.

Dalam penelitian ini, permainan mendorong kemampuan berpikir kritis yang ditunjukkan ketika mengerjakan soal-soal formatif dan sumatif anak-anak harus menganalisis tindakan-tindakan yang benar dan salah untuk karakter kontrol diri. Permainan mendorong kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan refleksi dengan mengekspresikan pesan yang didapat dari setiap permainan terkait karakter kontrol diri melalui gambar, cerita, poster, dan cerita bergambar. Kemampuan komunikasi ditunjukkan ketika bernyanyi, menyampaikan pesan dari permainan, dan mendengarkan. Dengan demikian, anak-anak sedang belajar untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya. Kemampuan kolaborasi ditunjukkan permainan dilakukan secara berkelompok.

Permainan tradisional ini juga mengandung indikator multikultur yang ditunjukkan dengan lima permainan tradisional yang berasal dari lima daerah

yang berbeda yaitu *Jethungan* dari Jawa Tengah, *Merkerang* dari Sumatera Utara, *Matembing Gandongan* dari Bali, *Bagimpar* dari Kalimantan Selatan, dan *Gunung* dari Jambi yang dilengkapi dengan lima lagu daerah dari daerah setiap permainan.

Hasil survei yang dilakukan oleh UNESCO (2019: 17) menyampaikan sebanyak 32% siswa pernah mengalami kasus *bullying* oleh teman sekolah paling tidak satu kali. Tingkat kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja juga didukung oleh data yang disampaikan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia bahwa setiap tahun terdapat 1.764 kasus tawuran antarpelajar (KPAI, Februari 2020). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kurang dipupuknya karakter kontrol diri pada anak.

Penelitian ini juga sesuai dengan karakter kontrol diri. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam dengan indikator-indikator sebagai berikut tidak menyela pembicaraan, sabar, tidak mudah marah, dan mampu tenang kembali ketika terlalu gembira. Kontrol diri ditunjukkan ketika permainan berlangsung yang mengajarkan untuk tidak saling mendorong teman, sabar dalam menunggu antrean untuk bermain, tidak melempar bola kertas ke arah teman, dan belajar untuk tidak mudah marah bila pendapatnya tidak diterima.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismiyanti (2016), yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kontrol diri pada anak usia sekolah dasar, Penelitian lain dilakukan oleh Arumsari (2016) yang menyatakan bahwa penerapan konseling individual dengan teknik modeling simbolis dapat meningkatkan kemampuan kontrol diri. Kusumawardhani, Kurnianingrum, dan Soetikno (2018) menyatakan bahwa penerapan *art therapy* dapat meningkatkan kemampuan kontrol diri pada anak didik di

LAPAS. Hakim (2017) menyatakan bahwa permainan tradisional *gobag sodor* efektif terhadap pembelajaran IPS kelas IV SDN Putat Kidul 02 kecamatan Gondanglegi. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Nataliya (2015) menyatakan bahwa permainan tradisional *congklak* efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh berbagai peneliti, penelitian ini jauh lebih sistematis dan komprehensif. Hal ini dapat dilihat dari, 1) secara metodologi menggunakan langkah-langkah R&D yang lengkap dimulai dari analisis kebutuhan hingga uji eksperimental; 2) hasil validasi modul permainan tradisional menunjukkan capaian skor yang tinggi yaitu 3,99 (skala 1-4); 3) hasil eksperimental juga menunjukkan pengaruh yang besar terhadap karakter kontrol diri; 4) hasil uji efektivitas penerapan modul menunjukkan hasil yang besar yaitu sebesar 66,0657%; 5) penelitian ini sangat komprehensif untuk sebuah penelitian untuk menumbuhkan karakter kontrol diri; dan 6) modul permainan tradisional dikembangkan dengan menggunakan berbagai teori, multidisiplinartas yang menunjukkan hasil yang sangat tinggi mulai dari teori *Brain Based Learning*, teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, tantangan pembelajaran abad 21, dan pendidikan karakter.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.
2. Kualitas modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun adalah "Sangat baik". Rerata total hasil validasi melalui *expert judgement* oleh tujuh validator menunjukkan skor 3,98 (skala 1-4)

dengan kualitas "Sangat baik" dengan rekomendasi "Tidak perlu revisi".

3. Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,9317$ $SE = 0,01682$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,7000$, $SE = 0,5877$), dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 3,929$, $p = 0,011$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak. Besar pengaruh tersebut (*effect size*) sebesar $r = 0,87$ yang masuk kategori "Efek besar" atau setara dengan pengaruh 75,50%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 75,50% perubahan varian yang terjadi pada karakter kontrol diri anak.
4. Efektivitas penerapan modul tersebut menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 66,0657% yang setara dengan tingkat efektivitas "Sedang" atau moderat.

Saran dari penelitian ini untuk pengembangan penelitian selanjutnya sebagai berikut.

1. Perlu uji eksperimental untuk memastikan efektivitas modul permainan tradisional dengan uji coba skala yang lebih besar.
2. Perlu dilakukan uji efektivitas permainan tradisional untuk sampel yang lebih besar dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penelitian *true experimental group design*.
3. Penelitian ini perlu dilakukan dengan lebih leluasa sesudah pandemi covid-19 selesai

4. Perlu melibatkan ahli-ahli dari beberapa bidang yang beragam untuk memperoleh masukan-masukan yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, C. 2016. Konseling individual dengan teknik modeling simbolis terhadap peningkatan kemampuan kontrol diri. *Jurnal Konseling*, 2 (1), 1-11. Diakses tanggal 17 Oktober 2019, dari <https://media.neliti.com/media/publications/107485-ID-konseling-individual-dengan-teknik-model.pdf>
- Borba, M. 2008. *Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama untuk membentuk anak bermoral tinggi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Branch, R. 2009. *Instructional design: The ADDIE approach*. London: Springer.
- Field, A. 2009. *Discovering statistiks using SPSS (3rd ed)*. Los Angeles: Sage.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing change/gain score*. California: Indiana University.
- Hakim. (2017). Eektivitas permainan gobag sodor untuk pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1). 25-38. Diakses tanggal 19 Oktober 2019, dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/1614>
- Ismiyanti. 2016. Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kontrol diri pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*. 1 (1). 75-97. Diakses 19 Oktober 2019, dari <http://eprints.ums.ac.id/45214/16/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Iswinarti. 2017. *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jensen, E. 2011. *Brain based learning: Bagaimana otak belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koesoema, D. A. 2010. *Pendidikan karakter: Strategi mendidik anak di zaman global*. Jakarta: PT Grasindo.
- KPAI. 2020, 10 Februari. *Sejumlah kasus bullying sudah warnai catatan masalah anak di awal 2020, begini kata komisioner KPAI*. Diakses tanggal 5 Juni 2020, dari <https://www.kpai.go.id/berita/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-Kpai>
- Kurnianingrum, Kusumawardhani, & Setikno. 2018 Penerapan *art therapy* untuk meningkatkan kemampuan kontrol diri anak didik di LAPAS. *Jurnal Psikologi*. 4 (2). Diakses tanggal 12 Januari 2020, dari <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/1751>
- Lickona, T. 1991. *Education of character: How our school can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Lickona, T. 1992. *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Publishing History.
- Mukhtar, U. 2017, 22 Februari. Indonesia peringkat tertinggi kasus kekerasan di sekolah. Bandung: Republika.co.id. Diakses tanggal 25 September 2020, dari <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/17/02/22/olqnn2383-indonesia-peringkat-tertinggi-kasus-kekerasan-di-sekolah>
- Nataliya. 2015. Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional Congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi*. 3 (2). 48-77.

- Diakses tanggal 21 Oktober 2019, dari
[http://eprints.ums.ac.id/45214/16/NASKAH% 20 PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/45214/16/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf)
- Novianti, A., & Qoriati, M. 2019. Analisis nilai karakter pada siswa sekolah adiwiyata SD Negeri Pleburan 04 Semarang. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*. 6 (2). 133-138. Diakses tanggal 25 November 2020, dari <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/issue/view/11>
- Scott, M. L. (2009). *Programming language pragmatics*. California: Morgan Kaufmann Publishers.
- Susanto, B. H., & Ferawati, L. 2019. Medel pembelajaran akuatik berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan berenang siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*. 4 (1). 96-104. Diakses tanggal 2 Desember 2020, dari <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/issue/view/11>
- Suyitno, I. 2012. Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 2 (1). 1-13. Diakses tanggal 28 Oktober 2019, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/1307/1088>
- UNESCO. 2019\). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. Paris: United Nations Educational, Scientifics and Cultural Organization.
- Widoyoko, S. E. (2014). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- World Economic Forum. 2015. *New vision for education unlocking the potential*. Geneva: World Economic Forum.``