



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 4 Nomor 6 Desember 2022 Halaman 7653 - 7665

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Peran Permainan Tradisional untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 7-9 Tahun

Meita Kurnia Sari^{1✉}, Gregorius Ari Nugrahanta²

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

e-mail : 13meita@gmail.com¹, gregoriusari@gmail.com²

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu, masih rendahnya pendidikan karakter tanggung jawab sosial anak usia 7-9 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D tipe ADDIE. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan 1) Pengembangan buku pedoman dilakukan menggunakan langkah-langkah ADDIE, 2) Buku pedoman pendidikan karakter memiliki kualitas "sangat baik" dengan nilai 3,81 (skala 1-4) sehingga "tidak memerlukan revisi". 3) Penerapan produk buku pedoman pendidikan karakter sangat berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial anak usia 7-9 tahun. Hasil uji signifikansi dari buku pedoman ini yaitu $t(7) = 16.756$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$), dengan besar pengaruh $r = 0.987$ tergolong dalam kelompok "efek besar" dan sejajar dengan nilai persentase pengaruh yaitu sebesar 97.56%. Berdasarkan hasil analisis *N-Gain Score*, buku pedoman ini memperoleh nilai sebesar 92,8594% yang termasuk dalam kategori efektivitas "tinggi".

Kata Kunci: Buku Pedoman, Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial, Permainan Tradisional.

Abstract

The problem found in this studied was that the character education of social responsibility for children aged 7-9 years was still low. This studied aimed to develop a traditional game-based social responsibility character education manual for children aged 7-9 years. The researched method used was r&d typed addie. The results obtained from this studied showed 1) the development of the guidebook was carried out used the addie steps, 2) the character education manual had a "very good" quality with a score of 3. 81 (scale 1-4), so it "does not require revision. " 3) the application of the character education guidebook product greatly influences the social responsibility character of children aged 7-9 years. The results of the significance test of this manual were $t(7) = 16,756$, $p = 0. 000$ ($p < 0. 05$), with a large effect of $r = 0. 987$ belonging to the "large effect" group and parallel to the percentage valued of influence which was 97. 56%. Based on the results of the n-gain score analysis, this manual had a score of 92. 8594%, which was included in the "high" effectiveness category.

Keywords: Manual Book, Social Responsibility Character Education, Traditional Games.

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
25 Oktober 2022	28 Oktober 2022	03 November 2022	01 Desember 2022

Copyright (c) 2022 Meita Kurnia Sari, Gregorius Ari Nugrahanta

✉ Corresponding author :

Email : 13meita@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4102>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah salah upaya yang dilakukan kepada anak didik untuk menjadi manusia yang utuh serta berkarakter baik dalam pikiran, raga, hati, rasa, dan karsa (Samani & Hariyanto, 2013). Karakter yang baik merupakan hal-hal untuk mengetahui kebaikan (pikiran), menginginkan kebaikan hati (perasaan), dan melakukan sebuah perbuatan baik (tindakan). Ketiga hal tersebut adalah komponen kedewasaan moral (Lickona, 2013). Pendidikan dan karakter adalah dua suku kata yang membentuk pendidikan karakter. Pendidikan memiliki pengertian yaitu cenderung merujuk pada istilah kerja, sedangkan kata karakter cenderung merujuk pada istilah sifat. Pendidikan karakter merupakan upaya untuk menumbuhkan kepekaan, kecerdasan, emosional, mewujudkan anak yang memiliki etika tinggi, dan memiliki tanggung jawab sosial (Sutrisno, 2011). Meskipun demikian, dalam kenyataan pendidikan karakter dalam pembelajaran masih menekankan pada segi kognitif saja dan belum mengoptimalkan pendidikan karakter.

Dikutip dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) prihatin terhadap peristiwa perusakan kuburan di daerah Solo. Perusakan makam tersebut terjadi pada tanggal 16 Juni 2021, yang dilakukan oleh sepuluh anak dengan usia 3 sampai 12 tahun yang merusak 12 makam Kristiani (Wahyuni, 2021). Pada tanggal 21 Juli 2022, polisi daerah Jawa Barat memeriksa 15 orang terkait kejadian perundungan yang menewaskan anak berumur 11 tahun di daerah Tasikmalaya. KPAI menyatakan bahwa kasus tersebut tergolong serius dan berat, dikarenakan korban mengalami kekerasan seksual, psikologis, dan fisik. Pada tahun 2022 KPAI telah menemukan 226 kasus kekerasan psikis, fisik, dan perundungan (Rachmawati, 2022). Kasus-kasus tersebut membuktikan bahwa pendidikan karakter itu sangat penting, termasuk karakter tanggung jawab sosial pada anak usia 7-9 tahun.

Karakter tanggung jawab sosial merupakan sikap dan kemampuan anak dalam menghargai diri sendiri dan orang lain, keinginan untuk membantu orang lain, keterlibatan aktif dalam lingkungan atau komunitas, dan menghindari perilaku yang negatif (Awailuddin dkk., 2020). Terdapat lima indikator karakter tanggung jawab sosial yaitu: 1) tanggung jawab untuk membuat dunia sekitar menjadi lebih baik, 2) meluangkan waktu untuk berkontribusi positif bagi masyarakat sekitar, 3) berusaha memperbaiki yang kurang baik dalam masyarakat, 4) berusaha membantu orang lain yang mengalami kesulitan, 5) terlibat dalam menjaga kebersihan lingkungan sekitar (Peterson, C. & Seligman, 2004).

Pendidikan karakter tanggung jawab sosial dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran efektif. Terdapat empat teori yang dapat mendukung proses kegiatan model pembelajaran efektif, yaitu teori pembelajaran berbasis otak (*brain based learning*), teori konstruktivisme, serta teori mengenai tantangan abad 21. Pembelajaran efektif tersebut memuat 10 indikator yaitu: 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional-konkret, 5) kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, 6) kreatif, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultural, dan 10) pendidikan karakter tanggung jawab sosial. Dengan adanya pembelajaran efektif dan teori-teori yang mendukung diharapkan semua anak dapat menjawab tantangan abad 21. Model pembelajaran diharapkan bisa dikembangkan di era abad 21, yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta keterampilan untuk berpikir secara kreatif dan juga inovatif (World Economic Forum, 2015).

Kegiatan pembelajaran efektif dapat dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional. Indonesia memiliki banyak nilai kearifan domestik yang wajib untuk dilestarikan, contohnya adalah permainan tradisional yang menjadi warisan berharga dari leluhur kita (Mulyadiprana dkk., 2017). Terdapat lima contoh permainan tradisional yang dikembangkan dalam buku pedoman ini yaitu: *Jamuran* dari Jawa Tengah, *Oto-Oto* dari Sumatra Barat, *Majjeka* atau *Makkaddaro* dari Sulawesi Selatan, *Bakiak* dari Sumatra Barat, dan *Jethungan* dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Buku pedoman merupakan sarana untuk kegiatan belajar yang dapat digunakan oleh sekolah maupun perguruan tinggi dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai kegiatan pendidikan karakter menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan berbagai macam karakter (Hapidin & Yenina, 2016); (Kusmiati dkk., 2019); (Rianto & Yuliananingsih, 2021); (Putri & Nugrahanta, 2021); (Sanggita & Nugrahanta, 2022)). Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional. Pengembangan buku pedoman menunjukkan hasil yang dapat memperkuat berbagai macam karakter contohnya karakter kontrol diri, toleran, memperkuat hati nurani, dan adil. ((Sekarningrum dkk., 2021); (Nugraheni dkk., 2021); (Pratiwi dkk., 2021); (Amania dkk., 2021)). Penerapan permainan tradisional tidak hanya mampu untuk menumbuhkan karakter

saja, namun juga terbukti dapat mempengaruhi perkembangan anak ((Rut dkk., 2020); (Ariyanto dkk., 2020); (Kusumawati, 2017); (Pendidikan dkk., 2020); (Pertiwi dkk., 2018); (Saribu & Simanjuntak, 2018)). Dari beberapa penelitian relevan diatas dapat diketahui bahwa permainan tradisional mampu membentuk karakter anak dan mempengaruhi perkembangan anak. Selain pengembangan permainan tradisional, karakter dapat dikembangkan menggunakan beberapa model pembelajaran ((Rahmawati, 2020); (Khoirul dkk., 2018); (Agung & Asmira, 2018); (Mona, 2019); (Triyani dkk., 2020)).

Riset-riset tersebut cenderung mengkaji berbagai karakter anak secara umum serta belum banyak yang meneliti mengenai karakter tanggung jawab sosial, maka dari itu penelitian yang dilakukan ini, difokuskan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Riset ini lebih multidimensi karena menggunakan pembelajaran efektif yaitu dengan pendekatan pembelajaran berbasis otak, tuntutan abad 21, tahapan konstruktivisme menurut teori yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, dan multikultur. Kebaruan dari riset ini terletak pada pengembangan buku pedoman yang selaras dengan proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik merupakan salah satu proses literatif yang guna menemukan sebuah gagasan atau pernyataan yang baru dengan cara mendialogkan gagasan satu dengan gagasan yang lain bahkan gagasan yang bertolak belakang sekalipun sehingga dapat menciptakan sebuah gagasan yang baru pada level yang lebih tinggi daripada level sebelumnya sebagai hasil dari mendialogkan beberapa gagasan tersebut ((Dybian & Pyles, 2011); (Reutem, 2017)). Riset ini menggunakan model proses berpikir dialektik yang dibagi dalam empat langkah yaitu: 1) diambil dari lima permainan tradisional Indonesia yang sesuai dengan usia 7-9 tahun yang telah diteliti dan bebas dari parsialitas. 2) Unsur dari lima permainan tersebut ditatapkan pada 10 indikator pembelajaran efektif sehingga menghasilkan model permainan yang telah dimodifikasi sebagai sintesis. 3) Model yang telah dimodifikasi ini ditatapkan pada 5 karakter tanggung jawab sosial yang diteliti. 4) Langkah-langkah tersebut menghasilkan sebuah sintesis baru yaitu berupa buku pedoman pendidikan karakter.

Berdasarkan penjelasan tersebut, riset ini memiliki tiga tujuan, yaitu: 1) mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun, 2) mengetahui kualitas buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial, serta 3) untuk mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan terhadap karakter tanggung jawab sosial untuk usia 7-9 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* atau R & D dengan tipe ADDIE. ADDIE adalah sebuah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Tipe ADDIE tersebut, merupakan salah satu metode penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk. Metode riset ini dilakukan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk tertentu, serta bertujuan untuk menguji keefektifan sebuah produk buku pedoman yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan uji terbatas, dengan delapan subjek penelitian yaitu anak dengan usia 7-9 tahun yang berada di SD Kanisius Jomegatan. Terdapat dua objek kajian penelitian yaitu karakter tanggung jawab sosial dan permainan tradisional. Berikut disajikan bagan riset R&D tipe ADDIE:



Gambar 1: Lima langkah penelitian jenis R&D tipe ADDIE

Gambar tersebut menunjukkan lima langkah yang ada dalam riset ini, langkah pertama yaitu *analyze* (analisis) dilaksanakan untuk mengetahui adanya gap serta persoalan yang berlangsung antara model pembelajaran dengan karakter tanggung jawab sosial. Langkah kedua yaitu *design* merupakan tindak lanjut langkah *analyze* dilakukan dengan merancang produk berupa buku pedoman yang digunakan sebagai sarana pendidikan karakter tanggung jawab sosial. Langkah ketiga yaitu *develop*, merupakan langkah pembuatan isi produk, mengembangkan produk, dan mengisi validasi dari produk buku pedoman yang dibuat. Langkah keempat yaitu *implement*, adalah langkah yang dilakukan untuk menerapkan produk yang sudah dikembangkan. Langkah yang terakhir adalah *evaluate*, merupakan langkah penilaian terhadap pengembangan produk yang telah diterapkan. Langkah *evaluate* dilaksanakan dengan memberikan dua penilaian berupa evaluasi formatif dan evaluasi penilaian diri awal serta akhir.

Penelitian ini menggunakan teknik *test* dan *nontest* untuk pengambilan data. Pada langkah *analyze*, peneliti menggunakan teknik *nontes* berupa kuesioner tertutup dan juga kuesioner terbuka dalam analisis kebutuhan. Semua kuesioner diisi oleh sepuluh guru sekolah dasar yang berada di beberapa daerah Indonesia. Selanjutnya langkah *develop*, menggunakan kuesioner tertutup dalam validasi permukaan dan isi. Validasi produk buku pedoman ini diisi oleh satu ahli psikologi, satu ahli media, satu ahli bahasa, dua ahli seni, dan lima guru sekolah dasar yang telah tersertifikasi. Pada langkah *evaluate*, menggunakan teknik tes berupa penilaian formatif dan penilaian awal serta akhir dengan bentuk soal pilihan ganda. Skor pada pilihan ganda menggunakan skala *Likert* 1-4, skor 1 menunjukkan belum adanya karakter yang diterapkan, skor 2 menunjukkan pengetahuan, skor 3 menunjukkan perasaan, dan skor 4 menunjukkan tindakan yang dilakukan. Seluruh data analisis kebutuhan yang diperoleh dianalisis dengan rumus lalu dikonversikan menjadi sebuah data kualitatif. Data evaluasi formatif dan penilaian diri awal-akhir dianalisis menggunakan analisis statistik dengan *IBM SPSS Statistic version 26 for Windows* dengan tingkat keyakinan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diuraikan berdasarkan langkah ADDIE. Langkah pertama adalah *analyze*, peneliti memanfaatkan kuesioner tertutup serta terbuka dalam analisis kebutuhan yang disebarluaskan kepada sepuluh guru yang telah memiliki sertifikat pendidik profesional yang berada di Kalimantan Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Yogyakarta, Bantul, Gunung Kidul, dan Kulon Progo dipilih untuk memperoleh fakta mengenai kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah. Pada langkah awal ini diperoleh hasil analisis kebutuhan dengan rerata 1,81. Hasil tersebut merupakan *output* kuantitatif dan diubah menjadi kualitatif dengan skala *Likert* 1-4. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, hasil rerata skor yaitu 1,81 yang dapat diartikan bahwa karakter tanggung jawab sosial tergolong “kurang baik”, hal ini dikarenakan pendidikan karakter tanggung jawab sosial kurang diajarkan secara maksimal. Sementara itu di dalam dunia pendidikan sendiri belum ada media khusus dan media buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial. Hal tersebut menjadi dasar riset ini untuk memberikan salah satu solusi penyelesaian permasalahan yang terjadi. Solusi tersebut berupa pengembangan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional.

Design merupakan langkah kedua dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk membuat rancangan pengembangan suatu produk berbentuk buku pedoman pendidikan karakter, merupakan solusi dari temuan yang telah didapatkan pada langkah analisis kebutuhan. Pada langkah *design*, peneliti membuat draf buku pedoman yang tersusun dari empat bagian yaitu bagian pertama berisi *cover*, kata pengantar, dan daftar isi. Bagian kedua berisi teori pembelajaran efektif dengan teori belajar berbasis otak, tahap perkembangan pembelajaran pada abad 21, pendidikan karakter tanggung jawab sosial. Bagian ketiga berisi lima permainan tradisional, yaitu: *Jamuran* dari Jawa Tengah, *Oto-Oto* dari Sumatra Barat, *Majjeka* atau *Makkaddaro* dari Sulawesi Selatan, *Bakiak* dari Sumatra Barat, dan *Jethungan* dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada bagian ini dijelaskan mengenai pengertian permainan, langkah-langkah permainan, dan terdapat soal evaluasi formatif serta refleksi yang dapat membantu untuk meningkatkan karakter tanggung jawab sosial. Bagian keempat berisi daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, tentang penulis, serta sinopsis mengenai isi buku. Berikut ini merupakan gambar desain dalam buku pedoman:



Gambar 2: Design Buku Pedoman Pendidikan Karakter Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Usia 7-9 Tahun

Langkah ketiga adalah *develop*, yang dilakukan guna menciptakan atau mengembangkan sebuah produk berwujud buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan tradisional. Oleh sebab itu diperlukan saran dari para ahli serta praktisi melalui *expert judgment* yang terdiri dari ahli psikologi anak, satu ahli media, satu ahli bahasa, dua ahli seni, dan lima guru sekolah dasar yang telah tersertifikasi. Para ahli tersebut akan menggunakan lembar validasi untuk melakukan uji validitas permukaan dan validitas isi berupa uji keterbacaan, kelengkapan buku, uji karakteristik, dan uji kualitas buku pedoman. Di bawah ini merupakan resume hasil uji validasi secara keseluruhan.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Produk Secara Keseluruhan

No	Validasi	Nilai	Kualifikasi	Rekomendasi
Validasi Permukaan				
1	a. Kriteria buku pedoman	3,86	Sangat baik	Tidak memerlukan revisi
	b. Karakteristik buku pedoman	3,73	Sangat baik	Tidak memerlukan revisi
Uji Validasi Isi				
2	a. Model pembelajaran efektif	3,80	Sangat baik	Tidak memerlukan revisi
	b. Evaluasi sumatif	3,87	Sangat baik	Tidak memerlukan revisi
Rerata		3,82	Sangat baik	Tidak memerlukan revisi

Seluruh hasil nilai tersebut dikonversikan menggunakan skala data kuantitatif ke data kualitatif. Berikut merupakan tabel skala kriteria konversi data kuantitatif ke kualitatif dan uji validasi (Widoyoko, 2014).

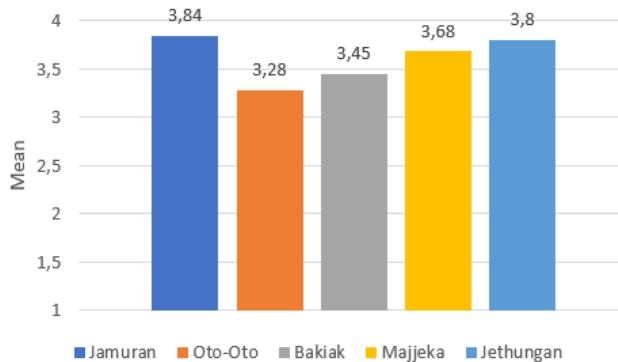
Tabel 2. Skala Kriteria Konversi Data

N o	Rentang Nilai	Kategori	Rekomendasi
1	3,26 – 4,00	Sangat baik	Tidak memerlukan revisi
2	2,51 – 3,25	Baik	Memerlukan revisi kecil
3	1,76 – 2,50	Kurang baik	Memerlukan revisi besar
4	1,00 – 1,75	Sangat kurang baik	Produk perlu diubah secara total

Kedua tabel di atas menunjukkan, bahwa secara garis besar buku pedoman pendidikan karakter termasuk dalam kategori “Sangat baik” memperoleh rerata nilai 3,82. Maka dari itu rekomendasi buku pedoman ini yaitu “Tidak memerlukan revisi”. Langkah keempat yaitu *implement*, buku pedoman ini diimplementasikan menggunakan uji coba terbatas dengan melibatkan delapan anak, yaitu dengan rincian empat anak laki-laki serta empat anak perempuan dengan rentang usia 7-9 tahun. Implementasi buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial ini dilakukan di SD Kanisius Jomegatan. Peneliti menerapkan semua langkah-langkah yang ada dalam buku pedoman. Menurut hasil pengamatan dan refleksi anak selama implementasi permainan tradisional, anak menunjukkan sikap antusias dalam mengikuti permainan serta menunjukkan ekspresi gembira

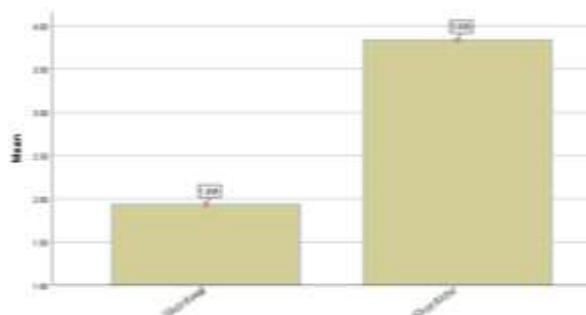
pada saat bermain. Peneliti memberikan kuesioner terbuka untuk delapan orang tua anak mengenai peningkatan karakter tanggung jawab sosial setelah penerapan buku pedoman pendidikan karakter.

Langkah kelima adalah *evaluate*, dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh penerapan buku pedoman yang telah dikembangkan. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil evaluasi formatif pada setiap permainan dan evaluasi penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Berikut ini merupakan gambar diagram peningkatan penerapan buku pedoman, berdasarkan hasil evaluasi formatif.



Gambar 3: Peningkatan Evaluasi Formatif Pada Setiap Permainan Tradisional

Gambar grafik tersebut dapat dilihat bahwa implementasi permainan *Jamuran* memperoleh rerata skor sebesar 3,84. Permainan *Oto-Oto* memperoleh rerata skor 3,82. Permainan *Bakiak*, memperoleh rerata skor sebesar 3,45. Permainan *Majjeka*, memperoleh rerata skor sebesar 3,68. Permainan *Jethungan*, memperoleh rerata skor sebesar 3,80. Permainan *Jamruan* memperoleh skor rerata paling tinggi, sedangkan permainan *Oto-Oto*, memperoleh skor rerata paling rendah. Apabila ditotal secara keseluruhan, maka skor rerata yang diperoleh dari lima permainan tersebut adalah 3,61. Selanjutnya dilakukan analisis evaluasi penilaian diri awal dan akhir. Gambar di bawah ini merupakan gambar hasil peningkatan evaluasi penilaian diri awal dan akhir.



Gambar 4: Peningkatan Hasil Evaluasi Penilaian Diri Awal dan Akhir

Berdasarkan diagram tersebut, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan terhadap karakter tanggung jawab sosial. Peningkatan dikatakan signifikan apabila telah melalui tahap analisis statistik dengan aplikasi *IBM SPSS Statistic version 26 for Windows*, tingkat keyakinan 95%. Peningkatan di atas rerata hasil evaluasi penilaian diri awal sebesar 1,938 dan rerata evaluasi penilaian diri akhir senilai 3,838 (skala 1-4) sehingga diperoleh persentase peningkatannya sebesar 98,03%. Selain melihat peningkatan nilai rerata sebelum dan sesudah penerapan buku pedoman, dilakukan uji normalitas dengan tujuan melihat penyebaran distribusi data tersebut. Berikut merupakan tabel *output* hasil hitung uji normalitas distribusi data.

Tabel 3. Output hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	P	Keterangan
				n
<i>Shapiro-Wilk test</i>	Evaluasi Penilaian Diri Awal	0.942	0.633	Normal
	Evaluasi Penilaian Diri Akhir	0.934	0.557	Normal
		4	7	

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas distribusi data tersebut, dapat dilihat bahwa hasil *Shapiro-Wilk test* menunjukkan evaluasi penilaian diri awal adalah $W= 0.942$, $p=0.633$ ($p>0,05$) serta hasil evaluasi penilaian diri akhir yaitu $W= 0.934$, $p=0.557$ ($p>0,05$). Berdasarkan skor yang diperoleh dapat dikatakan bahwa hasil termasuk normal, langkah berikutnya adalah analisis data dengan statistik parametrik, yaitu *paired samples t test*. Uji analisis ini dilakukan melihat signifikansi pengaruh setelah adanya implementasi buku pedoman pendidikan karakter terhadap karakter tanggung jawab sosial anak usia 7-9 tahun. Di bawah ini merupakan hasil analisis yang diperoleh.

Tabel 4. Output Statistik Hasil Uji Signifikansi

Teknik Analisis	t	p	Keterangan
			n
<i>Paired samples t-test</i>	16,75	0,00	Signifikan
	6	0	

Menurut perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa hasil *paired sample t-test* menunjukkan hasil evaluasi penilaian diri awal ($M = 1.9375$, $SE = 0.15229$) lebih rendah dari pada hasil evaluasi penilaian diri akhir ($M = 3.8375$, $SE = 0.04978$) dengan $t (7) = 16.756$ dan perbedaan hasil tersebut digolongkan signifikan $p = 0.000$ ($p < 0.05$) H_0 = ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, implementasi dari buku pedoman pendidikan karakter dapat dikatakan membawa pengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial anak usia 7-9 tahun. Setelah itu, dilakukan pengujian besar pengaruh implementasi buku pedoman pendidikan karakter. Di bawah ini merupakan tabel kriteria besar pengaruh penerapan buku pedoman (Cohen, dalam Field, 2009: 57).

Tabel 5. Kriteria Besar Pengaruh Penerapan Buku Pedoman

r (besar pengaruh)	Kualifikasi	Persentase (%)
0,10	Sedikit berpengaruh	1
0,30	Cukup berpengaruh	9
0,50	Sangat berpengaruh	25

Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh $r = 0.987$, termasuk dalam kualifikasi “sangat berpengaruh” dan setara dengan nilai persentase pengaruh yaitu sebesar 97.56%, hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang tinggi terhadap implementasi buku pedoman pendidikan karakter terhadap karakter tanggung jawab sosial anak usia 7-9 tahun. Selanjutnya, dilakukan pengujian efektivitas implementasi buku pedoman pendidikan karakter menggunakan analisis *N-Gain Score* guna melihat keefektifan buku pedoman. Di bawah ini merupakan tabel dari kriteria efektivitas buku pedoman dan tabel hasil analisis *N-Gain Score*.

Tabel 6. Kriteria Efektivitas Buku Pedoman

No	Rentang (%)	Skor	Kategori
1	0 – 30		Rendah
2	31 – 70		Sedang
3	71 – 100		Tinggi

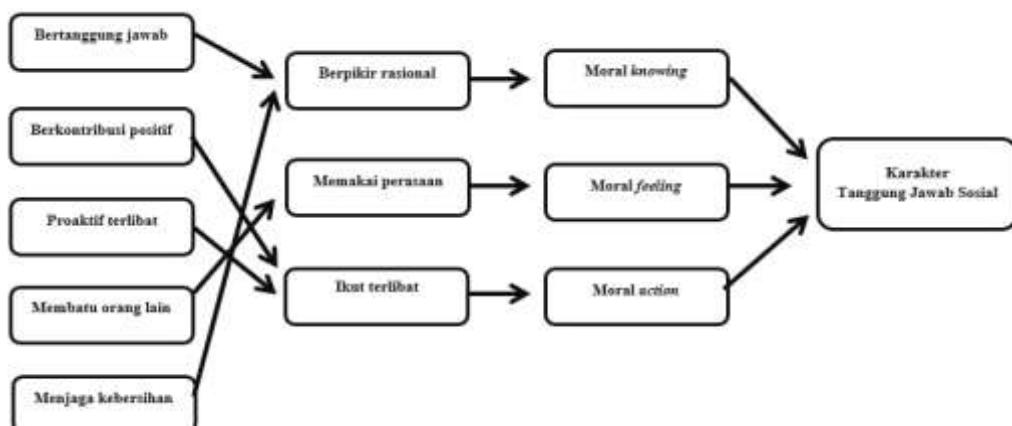
Tabel 7. Output Hasil Uji N-Gain Score

Tes	Rerat a	Rentang Skor	SD	N-Gain Score (%)	Kategor i
Evaluasi Penilaian Diri Awal	1,94	1-4	1,9245	92,8594	Tinggi
Evaluasi Penilaian Diri Akhir	3,84		7		

Berdasarkan kedua tabel tersebut, dapat dilihat hasil *N-Gain Score* sebesar 92,8594%. Berdasarkan tabel kriteria efektivitas peningkatan nilai yang tergolong dalam kategori efektivitas "tinggi".

Pembahasan

Kajian sistematis penelitian ini searah dengan konsep karakter baik dari Lickona yaitu berupa moralitas pengetahuan, perasaan, dan sikap. Karakter seseorang dapat dibangun apabila orang tersebut paham tentang karakter yang ingin ia pelajari (Lickona, 2013). Riset ini menggunakan analisis semantik untuk menganalisis hubungan makna yang terlihat dalam kesatuan bahasa dan hubungan satu dengan yang lainnya (Amalia & Anggraeni, 2017). Analisis semantik digunakan untuk mengkategorikan dan mengartikan kata kunci berdasarkan teori karakter menurut Peterson & Seligman (2004) yang diparafrasekan berdasarkan teori Lickona (2013). Dibawah ini merupakan diagram hasil analisis semantik.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik

Gambar diagram tersebut menunjukkan bahwa indikator karakter tanggung jawab sosial menurut Peterson & Seligman (2004) dikelompokan menjadi tiga sub variabel yaitu berpikir rasional, memakai perasaan, dan ikut terlibat. Indikator bertanggung jawab dan menjaga kebersihan mengarah ke subvariabel berpikir rasional. Indikator berkontribusi positif dan proaktif terlibat mengarah ke subvariabel ikut terlibat. Indikator membantu orang lain mengarah ke subvariabel memakai perasaan. Tiga sub variabel dalam gambar tersebut dikelompokan lagi dalam tiga komponen moral berdasarkan teori Lickona (2013) yaitu, moral pengetahuan (moral *knowing*), moral perasaan (moral *feeling*) dan moral tindakan (moral *action*). Secara keseluruhan, pengelompokan indikator-indikator tersebut difokuskan pada karakter tanggung jawab sosial.

Riset ini dilakukan dengan landasan dasar yaitu pembelajaran efektif terhadap pendidikan karakter tanggung jawab sosial untuk anak usia 7-9 tahun, sehingga dalam buku pedoman yang telah dikembangkan memuat 10 indikator pembelajaran efektif yaitu: kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, kemampuan berpikir serta menyelesaikan masalah, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan karakter tanggung jawab sosial. Prinsip pembelajaran efektif tersebut berasal dari teori pembelajaran berbasis otak, teori perkembangan anak oleh Piaget dan Vygotsky, keterampilan abad-21, dan karakter tanggung jawab sosial. Buku pedoman pendidikan karakter ini memuat indikator kaya variasi, menggunakan lima permainan tradisional Indonesia. Seluruh rangkaian kegiatan dalam buku pedoman juga sangat bervariasi, seperti mendengarkan penjelasan, bernyanyi, bermain, mengerjakan soal, dan presentasi. Indikator kaya stimulasi yaitu buku pedoman ini melibatkan berbagai indera seperti indera penglihatan, pendengaran, dan indera

peraba, selain itu anak juga diminta untuk aktif bergerak serta bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Indikator menyenangkan, hal ini ditunjukan pada saat anak mempraktikan permainan, hal ini dapat dilihat melalui ekspresi mereka saat bermain. Indikator operasional-konkret, dalam buku pedoman diperlihatkan bahwa permainan dilakukan menggunakan benda-benda konkret seperti alat bermain dan peraturan permainan yang dapat dipegang langsung oleh para pemain.

Indikator kemampuan berpikir serta menyelesaikan masalah, hal ini ditunjukan dengan melibatkan anak untuk menjawab berbagai soal yang ada, baik itu pertanyaan dalam permainan ataupun soal formatif, evaluasi penilaian diri awal-akhir, dan juga refleksi yang telah disediakan dalam buku pedoman. Indikator kreatif ditunjukan pada lembar refleksi yang diberikan, pada soal yang ke-10 anak diminta untuk membuat pantun, membuat cerita, menggambar, dan membuat puisi. Indikator komunikasi, hal ini ditunjukan pada saat anak diminta untuk bernyanyi, mendengarkan peraturan, bertanya apabila penjelasannya kurang jelas, dan juga saat berdiskusi setelah mengerjakan soal formatif, evaluasi penilaian diri awal-akhir, dan refleksi, kegiatan tersebut sangat membantu anak untuk bisa berkomunikasi dengan baik antar sesama teman dan juga fasilitator atau guru.

Indikator kolaborasi, ditunjukan pada saat anak bermain, lima permainan tradisional dilakukan secara bersama-sama (berkelompok), hal ini membantu anak untuk saling berkolaborasi antara satu dengan yang lain. Indikator multikultur, dapat dilihat bahwa buku pedoman ini memuat lima permainan tradisional, yakni: *Jamuran* berasal dari Jawa Tengah, *Oto-Oto* dari Sumatra Barat, *Majjeka* atau *Makkaddaro* dari Sulawesi Selatan, *Bakiak* dari Sumatra Barat, dan *Jethungan* dari Daerah Istimewa Yogyakarta, dimana dalam buku pedoman dicantumkan pengantar mengenai arti permainan dan juga lagu daerah sesuai asal permainan. Indikator yang terakhir adalah karakter tanggung jawab sosial, dalam buku pedoman terdapat mengenai pendidikan karakter, hal ini dapat diterapkan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab sosial anak. Selain itu, dalam buku pedoman juga dicantumkan lagu aransemen dari tiap lagu daerah dalam permainan, lirik lagu tersebut telah diaransemen sesuai dengan lima indikator karakter tanggung jawab sosial yang bisa digunakan untuk mengajarkan tentang pendidikan karakter. Lima indikator karakter tanggung jawab sosial yaitu 1) tanggung jawab, 2) berkontribusi positif, 3) proaktif terlibat, 4) membantu orang lain, dan 5) menjaga kebersihan.

Riset ini sejalan dengan teori pendidikan karakter yang baik oleh Lickona (2013). Hal itu dapat dilihat dari soal-soal yang ada di buku pedoman yang menunjukan adanya perbedaan skor dalam setiap jawaban. Skor 4 mengenai karakter untuk melakukan perbuatan baik, skor 3 mengenai kebaikan hati, skor 2 mengenai pikiran moral. Riset ini searah dengan riset yang terdahulu, namun terdapat perbedaan dengan riset yang dari sebagian peneliti. Penggunaan model permainan tradisional edukatif dapat memupuk segi perkembangan secara terintegrasi juga holistik, dan mampu membangun berbagai karakter positif bagi anak (Hapidin & Yenina, 2016). Salah satu permainan tradisional yaitu *Ajang-Anjangan* mampu mengembangkan karakter tanggung jawab anak (Kusmiati dkk., 2019). Beberapa permainan tradisional mampu menumbuhkan beragam karakter yaitu sikap toleransi, empati, mematuhi aturan, semangat kerja keras, dan mengasah kemampuan emosional dalam berinteraksi (Rianto & Yuliananingsih, 2021). Permainan tradisional berhasil membentuk karakter hati nurani anak (Putri & Nugrahanta, 2021). Permainan daerah membawa pengaruh pada karakter kebaikan hati anak umur 6-8 tahun (Sanggita & Nugrahanta, 2022).

Buku pedoman mampu mengembangkan karakter kontrol diri pada anak usia 6-8 tahun (Sekarningrum dkk., 2021). Buku pedoman mampu memupuk karakter toleran anak usia 6-8 tahun (Nugraheni dkk., 2021). Penerapan buku pedoman dapat membawa pengaruh guna memperkuat hati nurani pada anak umur 6-8 tahun (Pratiwi dkk., 2021). Buku pedoman permainan tradisional mampu mengembangkan karakter adil pada siswa SD kelas atas (Amania dkk., 2021). Permainan tradisional membawa dampak baik terhadap kemampuan sosial anak (Rut dkk., 2020). Permainan tradisional membawa pengaruh signifikan pada keterampilan gerak siswa SD (Ariyanto dkk., 2020). Permainan tradisional dapat membawa pengaruh positif pada kemampuan gerak dasar pada siswa SD kelas 1-3 (Kusumawati, 2017). Salah satu permainan tradisional yaitu *tarik upih* mampu membantu anak untuk mengenal budaya serta mengembangkan keterampilan motorik kasar anak (Pendidikan dkk., 2020). Permainan *engklek* dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak (Pertiwi dkk., 2018). Permainan tradisional membawa pengaruh pada kemampuan berhitung awal anak (Saribu & Simanjuntak, 2018).

Penerapan model pembelajaran menggunakan *cooperative learning type jigsaw* berpengaruh pada perilaku tanggung jawab terhadap anak (Rahmawati, 2020). Model pembelajaran berbasis penyelesaian

masalah mampu mengembangkan tanggung jawab serta nilai belajar pada anak kelas 2 SD (Khoirul dkk., 2018). Metode bermain peran mampu untuk mendidik karakter peduli sosial terhadap anak usia dini (Agung & Asmira, 2018). Program pengabdian masyarakat mampu memberdayakan karakter tanggung jawab sosial anak untuk membangun alam yang sehat (Mona, 2019). Sikap tanggung jawab dapat ditanamkan melalui kegiatan pembiasaan apel pagi (Triyani dkk., 2020). Riset ini sejalan dengan penelitian-penelitian tersebut, namun pada penelitian terdahulu belum menggunakan pendekatan. Terdapat kebaruan dalam riset ini yang belum dimiliki oleh penelitian sebelumnya. Pengembangan dari riset ini menggunakan model pembelajaran berbasis otak, teori perkembangan kognitif anak oleh Piaget, teori perkembangan sosial anak oleh Vygotsky, teori tantangan abad 21 dan pendidikan karakter tanggung jawab sosial. Riset ini menggunakan kajian yang sistematis dan komprehensif. Riset ini menggunakan metode penelitian R&D dengan tipe ADDIE. Langkah *analyze*, peneliti melaksanakan analisis data dengan perolehan skor 1,8, hal tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan pendidikan karakter terutama karakter tanggung jawab sosial. Langkah *design*, peneliti merancang buku pedoman yang digunakan sebagai solusi pada langkah analisis kebutuhan. Langkah *develop*, peneliti melakukan uji validasi buku pedoman yang telah dikembangkan. Langkah *implement* peneliti melakukan penerapan produk. Langkah *evaluate* peneliti menganalisis dan mengevaluasi buku pedoman yang sudah dikembangkan.

Riset ini mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial dan menggunakan model proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik merupakan proses berpikir untuk menghasilkan gagasan baru berdasarkan gagasan yang telah didialogkan sebelumnya. proses berpikir dialektik terbagi menjadi empat langkah konkret yaitu diambil dari lima permainan tradisional, mengandung unsur 10 indikator pembelajaran efektif dalam lima permainan yang telah ditetapkan, memuat model yang telah dimodifikasi berdasarkan 5 karakter tanggung jawab sosial dan menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman. Berikut merupakan diagram proses berpikir dialektik.



Gambar 6: Diagram Proses Berpikir Dialektik

Berdasarkan gambar diagram tersebut, model proses berpikir dialektik terdiri dari empat area yaitu permainan tradisional, belajar efektif, karakter tanggung jawab sosial, dan buku pedoman. Bagian permainan tradisional berisi mengenai 5 permainan tradisional, yaitu: *Jamuran* dari Jawa Tengah, *Oto-Oto* dari Sumatra Barat *Majjeka* atau *Makkaddaro* dari Sulawesi Selatan, *Bakiak* dari Sumatra Barat, dan *Jethungan* dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Kelima permainan tersebut dikembangkan sebagai salah satu cara pendidikan karakter tanggung jawab sosial. Bagian belajar efektif berisi kajian teori mengenai pembelajaran efektif dengan 10 indikator yang dapat diterapkan untuk membantu pendidikan karakter. Bagian karakter tanggung jawab sosial berisi tentang pengertian dan indikator karakter yang ditingkatkan dalam riset ini, khususnya karakter tanggung jawab sosial pada anak kelas bawah yaitu usia 7-9 tahun. Selanjutnya setelah adanya permainan tradisional, belajar efektif, dan karakter tanggung jawab sosial, semua itu dikemas dalam buku pedoman pendidikan karakter tanggung jawab sosial berbasis permainan untuk anak usia 7-9 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teori tersebut serta penelitian yang telah dilaksanakan, riset ini memperoleh kesimpulan bahwa 1) pengembangan buku pedoman pendidikan karakter dilakukan menggunakan langkah-langkah ADDIE. 2) Hasil analisis kebutuhan memperoleh rerata skor 1,8 sehingga buku pedoman ini dapat dikembangkan sebagai sarana pendidikan karakter tanggung jawab sosial. 3) Kualitas buku pedoman tergolong “sangat baik”. Sementara itu, hasil uji validasi produk melalui *expert judgement* memperoleh rerata nilai “3,82”, kualifikasi “sangat baik”, sehingga “tidak memerlukan revisi”. 4) Buku pedoman ini terbukti berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial anak usia 7-9. Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* memperlihatkan bahwa nilai evaluasi penilaian diri akhir lebih tinggi dari pada evaluasi penilaian diri awal. 5) Penggunaan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter tanggung jawab sosial pada anak usia 7-9 tahun dengan persentase sebesar 97,56%, yang termasuk dalam kualifikasi “sangat berpengaruh”. 6) Melalui pengujian analisis *N-Gain Score* buku pedoman ini memperoleh nilai sebesar 92,8594%, nilai tersebut menunjukkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter yang telah dikembangkan termasuk kategori efektivitas “tinggi”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk seluruh pihak yang membantu berjalannya riset, yaitu dosen pembimbing, seluruh validator yaitu lima dosen ahli, lima guru sekolah dasar bersertifikat yang berada di berbagai daerah, delapan anak SD Kanisius Jomegatan, dan seluruh keluarga yang telah bersedia menjadi fasilitator implementasi buku pedoman pendidikan karakter ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 139–158. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.195>
- Amalia, F., & Anggraeni, A. W. (2017). *Semantik (Konsep dan Contoh Analisis)*. Malang: Madarani.
- 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>
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/30785>
- Awailuddin, Akbar, Z., Christy, Afriani, & Heng, P. H. (2020). *Tinjauan Pandemi Covid-19 dalam Psikologis Perkembangan* (R. Sahrani, M. Mawarpury, H. Nisa, & Afriani (eds.)). Syiah Kuala University Press.
- 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. <https://doi.org/10.18060/1905>
- HAPIDIN, H., & YENINA, Y. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.01>
- Khoirul, M. A., Firosalia, K., & Indri, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pembelajaran*.
- Kusmiati, M., Kurniati, E., & Aryaprasetya, I. G. K. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini. *Edukid*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/edukid.v13i2.16921>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.

Lickona, T. (2013). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Nusa Media.

Mona, L. (2019). Pemberdayaan Karakter Tanggung Jawab Sosial Siswa Sd Dalam Membangun Lingkungan Sehat. *Baskara*, 1(2), 57–66.

Mulyadiprana, A., Ganda, N., & WS, R. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengelola Emosi Diri Sendiri Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 181–189. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9358>

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. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970>

Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Islam, P., Usia, A., & Riau, U. I. (2020). *PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TARIK UPIH DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK* Ajaria Muazimah, Ida Windi Wahyuni. 3, 70–76.

Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v5i2.4883>

Peterson, C. & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: a handbook and classification*. Oxford University Press.

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>

Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>

Rachmawati. (2022). Kasus “Bullying” yang Tewaskan Siswa SD di Tasikmalaya, KPAI Menduga Pelaku Terpapar Konten Pornograf. *Kompas.Com*. <https://regional.kompas.com/read/2022/07/24/060600878/kasus-bullying-yang-tewaskan-siswa-sd-di-tasikmalaya-kpai-menduga-pelaku?page=all>

Rahmawati, D. (2020). *Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini*. <https://lens.org/176-702-298-888-566%0Ahttp://repository.upi.edu/50863/>

Reuten, G. (2017). *An outline of the systematic-dialectical method: Scientific and political significance*, dalam Moseley, F. & Smith, T. (Ed.). *Marx's capital and Hegel's Logic*. (Marx's capital and Hegel's Logic (ed.)). Haymarket Books.

Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>

Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas IV SD 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.

Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* (Cet 2). Remaja rosda karya.

Sanggita, D. T., & Nugrahanta, G. A. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peran Permainan Tradisional guna Menguatkan Karakter Kebaikan Hati pada Anak*. 4(1), 79–93.

Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28–38.

Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 4 No 6 Desember 2022

7665 *Peran Permainan Tradisional untuk Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Sosial Anak Usia 7-9 Tahun - Meita Kurnia Sari, Gregorius Ari Nugrahanta*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4102>

Dan Pembelajaran Ke-SD-An, 8(2), 207–218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>

Sutrisno, E. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta Kencana.

Triyani, E., Busyairi, A., & Ansori, I. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas Iii. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 150–154.

Wahyuni, N. C. (2021). *Kemendikbudristek: Sekolah Tidak Terlibat Perusakan Makam di Solo*. <https://www.beritasatu.com/news/790927/kemdikbudristek-sekolah-tidak-terlibat-perusakan-makam-di-solo>

World Economic Forum. (2015). *New Vision for Education Unlocking The Potentialof Technologi*. Word Economic Forum.