

MENANAMKAN KARAKTER OPTIMIS DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

EMBEDDING OPTIMISTIC CHARACTER WITH TRADITIONAL GAMES IN CHILDREN AGES 7-9

Brigita Pundi Novena^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

*pundinov06@gmail.com

²gregoriusari@gmail.com

Pengutipan: Novena, B., & Nugrahanta, G. (2022). MENANAMKAN KARAKTER OPTIMIS DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 164-178. doi:<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i2.6728>

Diajukan: 2022-10-08

Diterima: 2022-11-09

Diterbitkan: 2022-11-30

ABSTRAK

Minimnya pendidikan karakter khususnya optimis menyebabkan permasalahan salah satunya menyontek. Karakter optimis terdengar asing bagi anak usia dini, terlebih minimnya implementasi pendidikan karakter optimis yang kurang. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini yaitu memberikan pedoman permainan tradisional untuk pengembangan karakter positif yang optimal pada anak-anak antara usia 7 - 9 tahun. Model Research and Development (R&D) tipe ADDIE digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Sepuluh guru bersertifikasi dari berbagai daerah dilibatkan dalam riset ini guna analisis kebutuhan, sepuluh validator untuk menjadi expert judgement, dan delapan orang anak yang terlibat dalam uji coba terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) analisis kebutuhan karakter optimis menunjukkan rerata 2,06 tergolong “kurang baik”. (2) Buku pedoman permainan tradisional dikembangkan melalui langkah ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate). (3) Buku pedoman memiliki skor 3,79 (rentang 1-4) dengan kualifikasi “Sangat baik”, serta saran “Tidak perlu revisi”; (4) Implementasi buku pedoman dapat mempengaruhi karakter optimis. Hasil uji signifikansi menerangkan bahwa $t(7.) = 32,897$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dampak produk tergolong memiliki efek “sangat besar” dengan $r = 0,9968$. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi buku pedoman permainan tradisional dapat berefek 99,36% perubahan karakter optimis pada anak usia 7-9 tahun. Hasil pengujian menunjukkan 85,29% efektivitas tergolong “Tinggi” sesuai N-gain score.

Kata kunci: Buku pedoman; permainan tradisional; karakter optimis.

ABSTRACT

The lack of character education, especially optimism, caused problems, one of which was cheating. Optimistic character sounded foreign to early childhood, especially the lack of implementation of optimistic character education was lacking. Therefore, the purpose of this study was to provide guidelines for traditional games for optimal positive character development in children between the ages of 7 - 9 years. The ADDIE type Research and Development (R&D) model was used as a method in this study. Ten certified teachers from various regions were involved in this research for needs analysis, ten validators for expert

judgment, and eight children involved in a limited trial. The results of this study indicated that (1) the need analysis of optimistic character showed an average of 2.06 classified as "not good". (2) The traditional game manual was developed through the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate) steps. (3) The manual had a score of 3.79 (range 1-4) with the qualifications of "Very good", as well as suggestions of "No need for revision"; (4) The implementation of the manual affected the optimistic character. The results of the significance test explained that $t(7.) = 32.897$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The impact of the product was classified as having a "very large" effect with $r = 0.9968$. This showed that the implementation of traditional game guidebooks was responsible for the 99.36% optimistic character changes in children aged 7-9 years. The study indicated 85.29% effectiveness classified as "High" by the N-gain score.

Keywords: *Manual; traditional game; optimistic character.*

PENDAHULUAN

Pengembangan karakter terdiri dari komponen pendidikan, pemahaman atau motivasi dan perilaku untuk mewujudkan nilai-nilai positif (Sukiyat, 2020). Pendidikan karakter membawa perubahan kepribadian kepada seseorang dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan baru (Larasati, Sadilah, & Sujarno, 2014). Landasan pendidikan karakter adalah pengembangan moral, yang bertujuan untuk mengubah kepribadian anak menjadi pribadi yang pemberani dan warga negara yang baik sepanjang hayatnya. Maka dari itu pendidikan karakter perlu dimulai sejak dini agar lebih mudah menjiwai dalam diri anak-anak hingga kelak dewasa (Rohendi, 2016). Berbagai masalah krisis multidimensi yang dalam dunia pendidikan, terjadi karena minimnya karakter (Larasati, Sadilah, & Sujarno, 2014). Pendidikan karakter perlu dilaksanakan guna melatih anak dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

Di Indonesia implementasi pendidikan karakter belum dilakukan secara optimal, sehingga masih banyak terjadi permasalahan karakter pada dunia pendidikan. Mulai dari kecurangan dalam ujian, plagiarisme, dan kebohongan siswa dalam sistem pendidikan (Rohendi, 2016). Tercatat oleh Kemendikbud pada tahun 2019, terdapat 129 anak yang menyontek saat Ujian Nasional (UN) pada jenjang tertentu. Selain itu, pada data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 juga mencatat bahwa Indonesia dalam bidang literasi berada pada urutan yang tergolong bawah dan belum memiliki kemajuan sejak tes tahun 2003. Indonesia perlu memiliki pendidikan yang berkualitas sehingga menghasilkan SDM berkualitas, bukan hanya memperhatikan kualitas hanya melalui angka-angka saja (Suwartini, 2017). Sejalan dengan permasalahan dan uraian di atas, maka aturan dari pemerintah mengenai fungsi pendidikan yang perlu lebih ditekankan. Menurut Pasal 3 Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk menumbuhkan, menciptakan kepribadian dan peradaban bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Suwartini, 2017). Berdasarkan hasil survei, karakter di Indonesia salah satunya optimis tergolong rendah dan perlu ditumbuhkan melalui berbagai sarana.

Karakter yang perlu ditumbuhkan yaitu karakter optimis. Optimis merupakan harapan baik di masa depan dan percaya untuk diwujudkan (Peterson & Seligman, 2004). Adanya harapan masa depan membuat seseorang yang optimis memiliki perencanaan untuk kedepannya. Adapun indikator dari karakter optimis yaitu bisa melewati permasalahan, melihat sisi positif, melakukan yang terbaik, berniat baik, mengharapkan yang terbaik, gambaran jelas di masa depan, perencanaan di masa depan, yakin menang kompetisi, dan perencanaan lebih baik. Melalui pendidikan karakter anak dapat mengenal dan menumbuhkan karakter yang diinginkan. Strategi *Brain Based Learning* (BBL) dapat menjadi sarana mendidik karena menitikberatkan pada kesenangan anak terhadap pembelajaran, sehingga dengan mudah memahami materi (Jensen, 2005). Terkadang, karena kondisi pembelajaran yang tidak mendukung dan kurangnya keragaman media pembelajaran, sehingga anak hanya menjalankan

tugas sebagai siswa. (Nurjanah, dkk., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran menurut BBL perlu bervariasi untuk menyesuaikan gaya belajar anak. Stimulus juga perlu dilakukan dalam berbagai aspek guna mengembangkan anak. Pembelajaran perlu didesain secara menyenangkan agar anak merasa senang dan mudah menyerap dalam mempelajari materi yang diberikan. Selain menggunakan strategi BBL, pembelajaran yang diberikan perlu memiliki kualitas. Selain BBL, pembelajaran yang diberikan perlu memiliki kualitas untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan abad 21. *World Economic Forum* (WEF, 2015) menyampaikan bahwa pendidikan merupakan komponen penting suatu negara. Maka dari itu, negara perlu menyiapkan berbagai kompetensi agar mampu bersaing secara global. Terdapat beberapa kompetensi yang dibutuhkan di abad 21, di antaranya berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, literasi budaya dan kewarganegaraan, dan kualitas karakter. Oleh karena itu, kami menyimpulkan bahwa pengkajian yang efisien ditentukan oleh sepuluh indikator: kaya keragaman, stimulasi, menyenangkan, tindakan nyata, kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kerjasama, multikultur, dan pendidikan karakter optimis Permainan edukatif tradisional sangat efektif dalam meningkatkan kepribadian pada anak usia dini (Hapidin & Yenina, 2016). Berdasarkan uraian di atas, permainan tradisional dapat menjadi salah satu upaya menarik dalam menanamkan karakter optimis.

Permainan tradisional dibuat untuk anak-anak dengan menggunakan bahan yang sederhana. Mereka menjadi bagian dari warisan budaya nenek moyang secara turun temurun dan akhirnya menjadi adat masyarakat bersama (Mulyana & Lengkana, 2019). Selain menjadi salah satu kebudayaan peninggalan nenek moyang yang disukai anak-anak, terdapat banyak manfaat di dalam permainan tradisional. Permainan tradisional bermanfaat bagi perkembangan anak antara lain melatih motorik anak, mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, melatih keterampilan sosial dalam kehidupan nyata, dan mampu mengkomunikasikan perasaannya secara efektif (Nur, 2013). Permainan tradisional dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan permainan tradisional memiliki langkah-langkah tertentu dalam mengembangkannya (Sugar & Sugar, 2002), yaitu memilih informasi, mengajukan pertanyaan, menggabungkan pertanyaan dalam permainan, memberikan nilai pada pertanyaan jika sesuai, mengulang pertanyaan, dan memberikan kesimpulan. Pengembangan yang dilakukan fleksibel dan disesuaikan dengan anak-anak dengan tujuan yang ada. Pendidikan karakter yang didasarkan pada budaya memiliki tujuan agar anak berperilaku terhormat sesuai budaya bangsa (Munir & Awiria, 2020). Maka dari itu, lima permainan tradisional khusus daerah disertakan dalam pedoman buku ini. Hal ini juga dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu dalam mengembangkan karakter anak.

Beberapa penelitian mengenai permainan tradisional telah banyak dilakukan. Penelitian permainan tradisional *cim-ciman* mampu membentuk perkembangan anak dari berbagai aspek, mengenalkan nilai budaya, dan menumbuhkan berbagai karakter seperti tanggung jawab, jujur, disiplin, kreatif, dan lainnya (Fauzi, 2016). Penelitian permainan tradisional yang mampu menumbuhkan berbagai karakter antara lain karakter adil dan kebaikan hati pada anak usia 9-12 tahun (Amania, Nugrahanta, & Kurniastuti., 2021; Astuti & Nugrahanta, 2021). Selain itu, permainan tradisional dapat meningkatkan karakter kontrol diri, toleran, dan hati nurani khususnya pada anak 6-8 tahun (Nugraheni, Nugrahanta, & Kurniastuti., 2021; Putri & Nugrahanta, 2021; Sekarningrum, Nugrahanta, & Kurniastuti., 2021). Permainan *cublak-cublak suweng* melatih karakter tanggung jawab pada anak SD di Indonesia (Ervanda, 2021). Berbagai karakter dapat ditumbuhkan melalui permainan tradisional. Selain karakter, permainan tradisional juga berdampak bagi perkembangan anak, antara lain keterampilan sosial, keterampilan sosio emosional, gerak dasar, gerak fundamental, dan kecerdasan interpersonal (Ariyanto, Triansyah, & Gustian., 2020; Perdani, 2014; Pratiwi & Kristanto, 2014; Sahidun, 2018; Sujadi, 2019). Hal ini karena permainan tradisional melibatkan interaksi

satu dengan yang lain dan melibatkan gerakan yang mengatur keseimbangan tubuh (Perdani, 2014; Pratiwi & Kristanto, 2014). Berbagai cara dalam dunia pendidikan dapat dilakukan untuk menumbuhkan karakter salah satunya permainan tradisional.

Permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter dapat dilakukan menggunakan pendekatan, hal ini ditunjukkan pada penelitian sebelumnya. Karakter optimis setara dengan percaya diri. Siswa SMP di Garut dapat mengembangkan kemampuan representasi matematis serta rasa percaya diri dengan menggunakan metode discovery learning (Muhamad, 2017). Pembelajaran berbasis proyek (PBL) dengan strategi pembelajaran meningkatkan kepercayaan diri anak-anak di kelas III (Lintang, Masrukan, & Wardani, 2017). Karakter optimis memiliki dampak terhadap pada pembelajaran, seperti kesiapan siswa dalam mengerjakan ujian dan motivasi belajar pada dirinya sendiri (Asiyah, Walid, & Kusumah., 2019; Rizki, 2013). Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian banyak membahas permainan tradisional yang meningkatkan berbagai karakter namun belum secara spesifik membahas terkait karakter optimis.

Permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter dapat dilakukan menggunakan pendekatan, hal ini ditunjukkan pada penelitian sebelumnya. Karakter optimis memiliki kesetaraan dengan rasa percaya diri seseorang. Siswa di SMP Negeri Garut dapat mengembangkan kemampuan representasi matematis dan rasa percaya diri dengan menggunakan metode discovery learning (Muhamad, 2017). Strategi pembelajaran *project based learning* (PBL) yaitu meningkatkan kepercayaan diri anak-anak di kelas III (Lintang, Masrukan, & Wardani, 2017). Karakter optimis memiliki dampak terhadap pada pembelajaran, seperti kesiapan siswa dalam mengerjakan ujian dan motivasi belajar pada dirinya sendiri (Asiyah, Walid, & Kusumah., 2019; Rizki, 2013). Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian banyak membahas permainan tradisional yang meningkatkan berbagai karakter namun belum secara spesifik membahas terkait karakter optimis.

Kebaruan dari penelitian ini adalah menggunakan proses berpikir dialektis, yang mengembangkan ide secara spiral dari satu gagasan ke gagasan tingkat tinggi dan seterusnya sampai ide-ide baru ditemukan. Berdasarkan lima permainan tradisional dipilih dari berbagai daerah berbeda disesuaikan dengan anak usia 7-9 tahun dan terhindar dari SARA dan sepuluh indikator pembelajaran efektif dan juga dimodifikasi untuk memenuhi sepuluh indikator karakter optimis. Tesis dan antitesis yang telah dikembangkan menjadi sintesis baru yang merupakan produk dari penelitian ini, yaitu buku pedoman permainan tradisional. Penelitian ini hanya berlingkup pada menumbuhkan sebuah karakter dengan sebuah media, maka dari itu perlu adanya batas penelitian.

Buku pedoman ditujukan guna menumbuhkan karakter optimis anak usia 7-9 tahun. Karakter optimis yang dihasilkan mencakup sepuluh indikator, yaitu bisa melewati masalah, melihat sisi positif, melakukan yang terbaik, berniat baik, mengharapkan yang terbaik, gambaran jelas di masa depan, rencana di masa depan, mencapai perencanaan, yakin menang kompetisi, dan perencanaan lebih baik. Buku pedoman dapat digunakan oleh individu untuk mencapai kompetensi yang diharapkan jika disusun secara runtut, menarik dengan komponen isi materi, metode, dan evaluasi (Syafri & Isran, 2019). Buku pedoman permainan tradisional didasarkan pada sepuluh indikator yaitu kaya keragaman, stimulasi, menyenangkan, tindakan nyata, kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kerjasama, multikultur, dan pendidikan karakter optimis. Adapun permainan lima permainan tradisional yang dikembangkan, yaitu *Batu Lélé* dari Kalimantan Timur, *Badurit* dari Kalimantan Selatan, *King-kingan* dari Aceh, *Rabanga* dari NTB, dan *Béklén* dari Jawa Barat.

Penelitian ini mengkaji permainan tradisional yang digunakan untuk mengembangkan karakter optimis pada anak usia 7-9 tahun. Penelitian ini juga bertujuan untuk menumbuhkan karakter optimis pada anak usia 7 - 9 tahun, dengan mengevaluasi efektivitas buku pedoman tradisional untuk menumbuhkan karakter optimis pada anak usia 7 sampai 9 tahun, dan menentukan jika penerapan permainan tradisional aturan memiliki pengaruh pada ciri-ciri karakter optimis anak-anak usia 7 - 9 tahun .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *R&D* tipe ADDIE yang merupakan konsep pengembangan produk. Tipe ADDIE dapat menjadi sarana efektif dalam memusatkan pembelajaran pada anak, inovatif, dan inspiratif. Penelitian ini diawali tahap *analyze* dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menemukan gap. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pada sepuluh guru bersertifikasi di berbagai daerah.

Pada tahap *design* peneliti membuat draf buku pedoman yang memuat lima permainan tradisional dari Kalimantan Timur, Kalimantan Selatan, Aceh, NTB, dan Jawa Barat. Buku pedoman yang disusun memuat sepuluh indikator pembelajaran efektif dalam permainan tradisional. Sebagai solusi dari gap yang telah ditemukan, pada tahap *develop* melakukan tambahan informasi seperti sejarah, pengertian, manfaat, cara, dan lainnya untuk penggunaan guru dan anak. Selanjutnya, buku pedoman dilakukan validasi oleh *expert judgement* untuk memperoleh catatan saran sebelum nantinya diimplementasikan. Tahap *implement* ditempuh dengan melakukan uji coba terbatas yang melibatkan enam anak usia 7-9 tahun di Tambakrejo, Sariharjo, Ngalik, Sleman. Tahap *evaluate* dilakukan untuk mengukur pengaruh buku pedoman tersebut melalui penilaian diri awal dan akhir.

Penelitian ini menggunakan teknik nontes dan tes. Nontes dibuat dalam bentuk kuesioner sebagai analisis kebutuhan yang dibagikan pada sepuluh guru di berbagai daerah. Selain itu, non tes dilakukan pada tahap *develop* guna validasi. Sedangkan tes digunakan pada tahap *evaluate* pada penilaian awal dan akhir. Penyusunan tes disusun dengan bentuk soal dengan empat jawaban yang berkaitan dengan karakter optimis skala 1-4. Skor 1 belum mencerminkan karakter optimis, skor 2 menunjukkan memiliki pikiran optimi, skor 3 menunjukkan perasaan optimis, dan skor 4 menunjukkan perilaku optimis.

Teknik analisis data pada penelitian ini memakai skala Likert (1-4) pada tahap *analyze* serta *develop*. Penggunaan rumus peningkatan dan analisis lebih lanjut di tahap *evaluate*. Analisis memakai uji normalitas distribusi data, signifikansi, serta uji effect size memakai IBM SPSS Statistic 25 for Windows menggunakan taraf kepercayaan 95%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disesuaikan menggunakan pengembangan model ADDIE yang terdiri berasal *analyze*, *design*, *develop*, serta *evaluate*. Pada tahap *analyze* melakukan analisis kebutuhan memakai kuesioner tertutup serta terbuka yang disebarkan pada sepuluh pengajar bersertifikasi pada daerah Yogyakarta, Sleman, Bantul, Gunung Kidul, Kulon Progo, Surakarta, Tegal, serta Bali. Hasil rata-rata analisis kebutuhan dapat ditinjau pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rerata Hasil Analisis Kebutuhan Kuesioner Tertutup

No.	Indikator	Rerata
1	Kaya variasi	2.20
2	Kaya stimulasi	2.00

3	Menyenangkan	2.30
4	Operational konkret	1.90
5	Berpikir kritis	2.00
6	Kreativitas	2.20
7	Komunikasi	2.50
8	Kolaborasi	1.50
9	Multikultural	2.10
10	Pendidikan Karakter	1.70
11	Melakukan yang terbaik	2.10
12	Mengharapkan yang terbaik	2.10
13	Melihat sisi positif	2.70
14	Perencanaan masa depan	1.60
15	Perencanaan lebih baik	1.70
Rerata		2.06

Berdasarkan skor analisis kebutuhan serta perubahan data kuantitatif ke kualitatif, hasil kuesioner menunjukkan skor analisis kebutuhan sebesar 2,06 (Skala 1-4), yang dikategorikan “tidak baik” (bdk. Widoyoko, 2014) tergolong “kurang baik”. Hal ini disebabkan karena belum secara maksimal melibatkan sepuluh indikator tersebut ke dalam pembelajaran. Pada tabel di atas skor indikator operasional konkret menunjukkan rerata rendah, yaitu 1,90 yang mana praktik pembelajaran guna menumbuhkan karakter optimis belum dirancang sesuai tahap perkembangan kognitif anak. selain itu, model dan media pembelajaran juga masih minim. Analisis kebutuhan yang dilakukan menemukan kesenjangan yang pada semestinya dapat berjalan dengan optimal. Maka dari itu, adanya jalan keluar dari penelitian ini dalam mengembangkan buku pedoman menggunakan ADDIE yang melibatkan sepuluh indikator pembelajaran efektif.

Penulisan buku pegangan permainan standar mengarah ke proses desain. Buku ini disusun dengan bagian awal, tengah, dan akhir. Sampul, pengantar, dan daftar isi semua ditemukan di bagian awal. Tahap *design* buku dibuat dengan menarik dituangkan pada *cover* yang menjadi hal penting dalam sebuah buku, karena berada pada bagian luar buku. Lima permainan tradisional dari berbagai lokasi dikembangkan pada bagian tengah, yang mencakup ide pembelajaran yang efektif. Daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, informasi biografi penulis, dan kesimpulan termasuk dalam bagian akhir bagian ini. Berikut merupakan bagian dari buku pedoman.



Gambar 1. Buku Pedoman Permainan Tradisional Karakter Optimis

Selanjutnya tahap *develop* dilakukan untuk memberikan solusi atas kesenjangan yang telah ditemukan dengan melakukan pengembangan lima permainan dari berbagai daerah. Pengembangan berdasarkan pada teori yang berkaitan dengan dasar-dasar untuk mengembangkan permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter optimis. Draft juga dilakukan validasi produk melalui penilaian para ahli. Sebelum dilakukan implementasi produk, validasi tersebut dilakukan guna merevisi *prototype* produk untuk mendapatkan catatan perbaikan. Pada tahapan ini juga mengembangkan produk dengan tampilan yang menarik, yaitu sampul halaman depan berupa ilustrasi anak-anak yang sedang bermain. Teori-teori yang disajikan juga memuat gambar tokoh. Setiap permainan disertai langkah-langkah, catatan fasilitator, refleksi dan soal-soal untuk menumbuhkan karakter optimis. Pada akhir buku memuat glosarium yang menjelaskan kata asing atau jarang didengar, daftar referensi, dan biodata penulis. Buku pedoman dibuat dengan memperhatikan aspek warna maupun *font*, warna dominan dengan merah maroon dan kuning serta *font* menggunakan Calisto MT.

Kelima permainan yang dikembangkan dirancang secara tersusun. Pengembangan permainan tradisional dengan memodifikasi komponen yang ada di dalam permainan tersebut. Modifikasi permainan perlu dilakukan agar dapat menyesuaikan pada tingkat pendidikan, mulai usia dini, dasar, menengah, dan seterusnya (Basuki, 2016). Maka dari itu, terdapat modifikasi yang dilakukan untuk disesuaikan dengan kebutuhan anak usia 7-9 tahun. Beberapa komponen yang dimodifikasi berupa alat dan bahan permainan, tempat, dan langkah-langkah. Alat dan bahan permainan dimodifikasi dengan menyesuaikan keadaan tempat seperti *outdoor* atau *indoor*. Tempat permainan juga disesuaikan kondisi sekitar dengan mencantumkan opsi tempat misalnya lapangan atau aula. Langkah-langkah pada permainan dimodifikasi dengan mengawali dan mengakhiri lagu daerah asal permainan agar anak dapat lebih mengenal kebudayaan di Indonesia. Kegiatan permainan ini juga dikembangkan dengan menyajikan refleksi permainan yang telah dilakukan guna melatih bentuk emosional anak dan soal formatif berkaitan dengan karakter optimis. Terdapat soal sumatif sebagai pengukuran peningkatan sebelum dan setelah dilakukannya permainan tradisional pada anak usia 7-9 tahun. Pada setiap permainan yang dikembangkan juga terdapat soal formatif yang disisipkan setelah melakukan setiap permainan sebagai bagian dari evaluasi secara kuantitatif. Kunci jawaban soal-soal tersebut juga disediakan pada buku pedoman untuk membantu fasilitator dalam membahas dan menilai.

Setelah dilakukannya pengembangan produk, selanjutnya perlu melakukan validasi agar buku pedoman layak diimplementasikan. Validitas permukaan menggunakan indikator yang sederhana untuk mengukur yang terlihat dari sisi muka (Sary, 2018). Validasi permukaan dan validasi isi adalah dua komponen validasi produk. Indikator buku pedoman dinilai menggunakan validitas permukaan. Kriteria buku pedoman meliputi sampul buku, isi, dan bagian akhir buku, serta karakteristik buku yang terdiri dari *self-instructional*, *self-contained*, *stand-alone*, adaptif, dan *user friendly*. Uji keterbacaan menggunakan skala 1 sampai 4 dengan jawaban 4) untuk sangat setuju, 3) untuk setuju, 2) untuk tidak setuju, dan 1) untuk tidak setuju memiliki tujuan untuk menilai keterbacaan dan kelengkapan produk. Indikator validitas isi meliputi kaya keragaman, penuh dengan simulasi, menyenangkan, tindakan nyata, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kerjasama tim, multikultural, dan memiliki karakter optimis.

Empat pendidik profesional bersertifikasi yang mengajar di sekolah dasar di wilayah Yogyakarta, Bantul, dan Tegal mendapatkan validasi ini. Sama halnya dengan guru, dosen ahli psikologi, media, bahasa, seni, dan satu praktisi seni juga mendapat validasi. Skala konversi data kuantitatif ke kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan skor hasil validasi yang dijelaskan di bawah ini (bdk. Widoyoko, 2014:144) (Tabel 2).

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif beserta Rekomendasi

No.	Rentang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	3,26 – 4,00	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	2,51 – 3,35	Baik	Perlu revisi kecil
3	1,76 – 2,50	Cukup	Perlu revisi besar
4	1,00- 17,5	Kurang	Perlu dirombak total

Rata-rata keseluruhan validasi permukaan menampilkan skor 3,86. Tidak perlu dilakukan revisi sesuai dengan validasi keterbacaan dan ketuntasan yang mendapat skor 3,86 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pada skala 1 sampai 4 yang digunakan untuk menguji karakteristik buku pedoman. Buku menerima skor keseluruhan 3,73 selama proses validasi dalam kategori "Sangat Baik" dengan saran "Tidak perlu revisi." Berikut hasil validasi uji karakteristik buku pedoman melalui *expert judgement*.

Validitas isi bertujuan untuk melihat isi pada buku pedoman yang sesuai dengan indikator pengajian efisien. Hasil validitas isi yang disebarkan oleh peneliti pada sepuluh validator dengan variabel model pembelajaran yang efektif dan evaluasi sumatif dengan penilaian diri. Hasil rerata variabel pembelajaran yang efektif memperoleh skor yaitu 3,74 yang dikonversikan termasuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Sedangkan, variabel evaluasi sumatif dengan penilaian diri memperoleh rerata 3,84 termasuk kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil validasi permukaan dan isi dapat dirangkum sebagai berikut (Tabel 3).

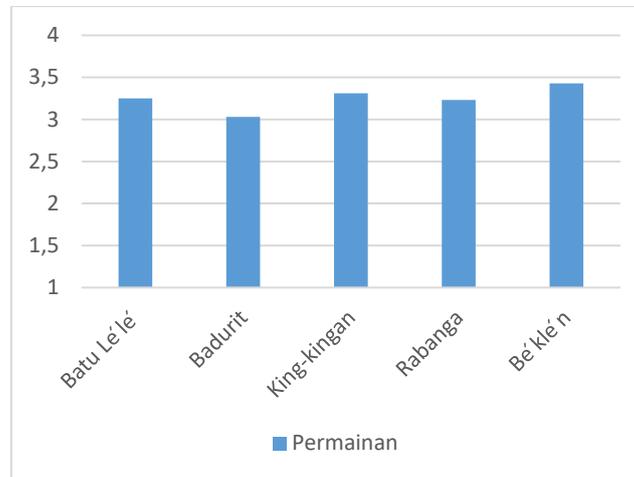
Tabel 3. Resume Data Validasi melalui *Expert Judgement*

No.	Rentang Skor	Skor	Kategori	Rekomendasi
1.	Kriteria buku pedoman	3,86	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2.	Karakteristik buku pedoman	3,73	Sangat baik	Tidak perlu revisi
3.	Pembelajaran yang efektif	3,74	Sangat baik	Tidak perlu revisi
4.	Evaluasi sumatif dengan penilaian diri	3,84	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,79		

Buku pedoman permainan tradisional karakter optimis telah memenuhi kriteria buku pedoman, ciri pedoman, memuat pembelajaran efektif, dan berisi evaluasi sumatif dengan penilaian diri dengan rekomendasi “Tidak perlu direvisi” sesuai hasil validasi data resume. Data validasi menerima skor keseluruhan 3,79, memenuhi syarat sebagai "Sangat Baik" dan merekomendasikan "Tidak perlu revisi."

Pada tahap *implement* mengujicobakan produk secara terbatas pada delapan anak usia 7-9 tahun. Pada tahap implementasi melakukan penilaian awal dan akhir menggunakan soal sumatif yang mewakili sepuluh indikator optimis yang nantinya dilakukan di awal sebelum dan sesudah melakukan lima permainan tradisional. Implementasi dilakukan di Dusun Tambakrejo yang cukup banyak terdapat anak-anak usia SD. Implementasi dilakukan sesuai langkah-langkah yang telah disusun. Implementasi dimulai dari permainan tradisional *Batu Lélé*, *Badurit*, *King-kingan*, *Rabanga*, dan terakhir *Béklén*. Anak-anak sangat antusias bermain permainan tradisional, terlebih pada saat permainan yang sering dimainkan oleh mereka, salah satunya permainan *Béklén*. Pada saat menegaskan pemahaman terkait karakter optimis pada

langkah penguatan karakter yang berkaitan dengan permainan, anak cenderung asing dengan kata tersebut. Namun, setelah pengulangan setiap permainan, anak mulai memahami makna optimis. Akhir dari setiap permainan dilakukan evaluasi berupa refleksi dan soal formatif untuk melihat perkembangan anak dalam mendalami karakter optimis. Berikut diagram hasil rerata evaluasi formatif setiap permainan berdasarkan urutan implementasi.



Gambar 2. Diagram Hasil Rerata Evaluasi Formatif Permainan Tradisional

Hasil soal formatif tertinggi pada permainan *Béklén* karena anak menyukai bermain bola yang dipantulkan dan permainan ini terkadang masih dimainkan oleh anak-anak. Karakter optimis anak juga ditunjukkan pada saat anak berusaha *multitasking* dengan memantulkan bola dan mengambil *kuwuk*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan kegiatan menyenangkan anak lebih tertarik dan mudah menyerap penjelasan yang diberikan. Kegiatan bermain berkaitan dengan pengembangan kemampuan motorik anak, maka permainan yang sangat tepat adalah permainan aktif dengan diikuti gerakan fisik, misalnya kejar-kejaran dan sebagainya (Yudanto, 2006). Maka dari itu tak heran jika hasil tertinggi kedua ditunjukkan oleh permainan *King-kingan*, menurut hasil pengamatan hal ini dikarenakan permainan tersebut bersifat saling kejar dan menjadi kesenangan anak-anak. Pada permainan *King-kingan* karakter optimis dapat terlihat ketika anak berusaha mempercepat larinya agar dapat menyentuh lawan. *Badurit* kurang diminati anak-anak karena dianggap mudah dan bergantung pada alat pelempar. Hampir seluruh permainan anak menunjukkan sikap keinginan untuk menang, anak juga saling menyemangati pemain di kelompoknya dengan motivasi. Berdasarkan setiap permainan hampir setiap anak mengatakan “Ayo!”, “Sedikit lagi”, “Wahyu semangat”, “Wah, banyak banget ki”, “Aku gak curang lho”, dan sebagainya, yang menunjukkan bahwa anak merasa terbangun rasa optimisnya. Implementasi yang dilakukan juga dapat melatih anak sesuai kemampuan abad 21.

Kemampuan abad 21 saat ini sangat dibutuhkan dalam memenuhi sumber daya manusia yang berkualitas (Mardhiyah, dkk., 2021). Kemampuan abad 21 yang dibutuhkan, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultural, dan karakter salah satunya optimis. Implementasi permainan tradisional melatih anak dalam berpikir kritis, ketika pada saat anak berpikir mengenai strategi yang digunakan untuk menang. Kreativitas juga dituangkan ketika anak mengerjakan soal refleksi yang dilakukan setelah sebuah permainan selesai. Anak mampu mengidentifikasi perasaannya dan menuangkannya dalam bentuk gambar. Anak-anak pada saat proses permainan diajak untuk bisa saling berkomunikasi membuat strategi. Penerapan strategi untuk menang dalam permainan yang berkelompok seperti *King-kingan* juga dapat melatih kolaborasi. Kemampuan multikultural dapat ditunjukkan dengan mengenalkan lima permainan tradisional dengan daerah berbeda, supaya

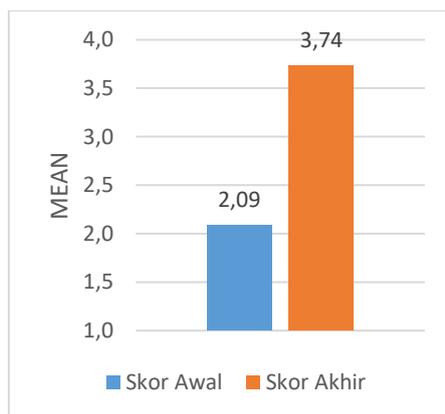
anak lebih mengenal peninggalan budaya dari berbagai daerah. Kualitas karakter dalam implementasi ini ditunjukkan pada saat anak-anak semangat dan berkeinginan menang dalam setiap permainan, maka dari itu implementasi ini dapat menumbuhkan kualitas karakter salah satunya optimis. Berikut gambar yang menunjukkan kreativitas dan kolaborasi.



Gambar 3. Anak Mengerjakan Refleksi dan Bermain *King-kingan*.

Pada tahap *evaluate* mengukur kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti, yang mana melihat pengaruh dari buku pedoman. Selain itu, tahap ini juga sebagai langkah perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan hasil yang ada. Pada tahap ini peneliti mendapat catatan berdasarkan responden validasi yang menyatakan kurangnya kesesuaian cover buku dengan karakter yang akan ditanamkan. Maka dari itu, peneliti melakukan *design* ulang *cover* buku menggunakan *coreldraw* dengan menyesuaikan dengan karakter yang dikembangkan, yaitu optimis.

Pada tahap ini, peneliti juga mengubah urutan permainan tradisional berdasarkan ketertarikan dan antusias anak pada permainan yang telah diimplementasikan. Hal ini disesuaikan dengan rerata skor berdasarkan evaluasi formatif tertinggi pertama dan kedua. Urutan permainan diawali dan ditutup dengan permainan yang paling disukai oleh anak-anak. Maka dari itu, urutan permainan diubah menjadi *Béklén*, *Rabanga*, *Badurit*, *Batu Lélé*, dan *King-kingan*. Permainan *Badurit* diletakan ditengah dan dilanjutkan dengan permainan *Batu Lélé* agar anak tergerak kembali semangatnya dalam bermain. Seluruh tahapan ADDIE telah dilakukan, untuk melihat besar pengaruh dari buku pedoman perlunya melakukan analisis dari hasil tes penelitian yang telah dilakukan. Berikut uraian analisis hasil penelitian. Hasil uji coba permainan tradisional memperoleh peningkatan dengan rerata penilaian awal dan akhir melalui soal sumatif yang digambarkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Peningkatan Karakter Optimis dalam Permainan.

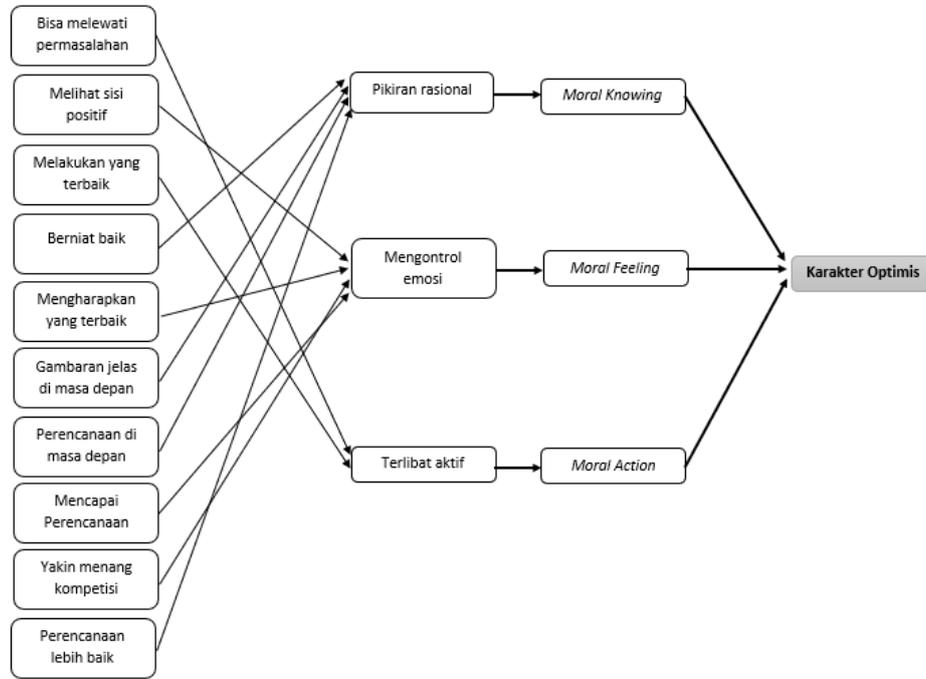
Gambar di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan rerata skor awal 2,09 (skala 1-4) dan rerata skor akhir 3,74 (skala 1-4). Peningkatan skor awal dan akhir menunjukkan mengalami peningkatan sebesar 78,94%. Hal itu juga dibuktikan ketika implementasi anak-anak seringkali mengucapkan kata “Ayo!”, “Semangat”, “Sedikit lagi, ayo!”, “Kamu pasti bisa”, dan sebagainya. Uji statistik dilakukan untuk mengetahui signifikansi dari data tersebut.

Maka dari itu dilakukan analisis statistik dengan memeriksa asumsi datanya dengan uji normalitas distribusi data. Hasil analisis menggunakan *Shapiro Wilk test* menunjukkan data yang signifikan pada skor awal $W(8) = 0,896$ dan $p = 0,268$ ($p > 0,05$) dan skor akhir $W(8) = 0,035$ dan $p = 0,067$ ($p > 0,05$). Hipotesis statistik H_{null} dalam penelitian ini adalah tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor awal dan akhir ditolak ($p < 0,05$). Kedua data normal, sehingga analisis statistik menggunakan statistik parametrik, yaitu *paired sample t-test*. Hasil uji signifikansi *paired sample t-test* menunjukkan bahwa rerata skor akhir ($M = 3,7356$, $SE = 0,05901$) memiliki skor lebih tinggi dari skor awal ($M = 2,0875$, $SE = 0,08952$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(7) = 32.897$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh karena itu H_0 ditolak, menunjukkan bahwa penggunaan buku pedoman permainan tradisional berdampak pada pengembangan karakter optimis anak usia 7-9 tahun. Model koefisien korelasi Pearson harus digunakan untuk menguji besarnya pengaruh (*effect size*). Koefisien korelasi r dalam penelitian ini adalah 0,9968 dan, jika dinyatakan dalam persentase, menunjukkan bahwa 99,36% data termasuk dalam kelompok "efek besar". Artinya, buku pedoman permainan tradisional berdampak signifikan terhadap perkembangan karakter optimis anak usia 7-9 tahun.

Hasil analisis membuktikan bahwa implementasi efektif untuk menumbuhkan karakter optimis. Penggunaan permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter optimis selaras dengan pendapat Ki Hajar Dewantara. Pendapat Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pengembangan dan pembinaan karakter harus didasarkan pada kelanjutan dari budaya itu sendiri (Wiryopranoto, dkk., 2017). Sebagai gambaran yang lebih jelas, perlunya mengukur tingkat efektifitas dalam penerapan buku pedoman menggunakan sarana permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter optimis. Hasil analisis skor awal dan akhir untuk karakter optimis menunjukkan kepercayaan 95% hasil *N-gain score* 85,29% tergolong dengan tingkat efektivitas "Tinggi". Berdasarkan hasil tingkat efektivitas yang tergolong tinggi, hal ini dapat meminimalisir anak dalam bersifat pesimis baik dalam menghadapi masalah pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan media interaktif yang memiliki nilai positif, seperti karakter beberapa di antaranya kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, dan sebagainya (Atmaji, 2019). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku pedoman permainan tradisional dikembangkan mencakup komponen pembelajaran efektif, yaitu kaya variasi, stimulasi, operasional konkret, berpikir kritis, menyenangkan, kreatif, komunikatif, kolaboratif, multikultural, dan optimis. Lima permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter optimis dipilih dengan asal daerah yang berbeda sehingga bervariasi. Permainan tradisional dapat menjadi solusi anak dalam melatih kemampuan otot-otot (Hasanah, 2016). Stimulasi disampaikan dengan melibatkan anggota tubuh sehingga dapat melatih gerak motorik. Anak juga memanfaatkan benda di sekitar sebagai alat dan bahan pada beberapa permainan yang termasuk pada indikator operasional konkret. Pada permainan tradisional bersifat kompetitif sehingga anak terlatih berpikir kritis menyelesaikan tantangan di dalam permainan tersebut dengan strategi yang dibuat. Antusias anak menunjukkan ekspresi senang dalam memainkannya, sehingga tak jarang anak-anak saling berkomunikasi dengan menyemangati dan memberi respon antar teman. Kreativitas anak juga tertuang pada saat mengerjakan soal refleksi, seperti menuangkan ekspresi pada sebuah gambar. Kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan sebagai kompetensi yang relevan untuk abad ke-21 (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Melibatkan kelima permainan tradisional dan lagu daerah mampu mengenalkan anak pada budaya Indonesia dalam pembelajaran sehingga bersifat multikultural. Karakter optimis dapat tumbuh ketika kelima permainan tersebut dilakukan. Pendidikan karakter dapat dibentuk melalui permainan tradisional sejak dini

(Andriani, 2012). Anak-anak dapat terlatih memiliki rencana kedepan, menghadapi tantangan, mengambil sisi positif, dan perencanaan ulang agar lebih baik. Indikator karakter optimis permainan tradisional dikelompokkan dalam tiga variabel, yaitu mengendalikan emosi, proaktif, dan berpikir rasional. Ketiga variabel tersebut dirinci kembali menjadi pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Pengelompokan indikator tertuju pada karakter optimis secara keseluruhan. Berikut ringkasan diagram semantik.



Gambar 5. Diagram Analisis Semantik Karakter Optimis.

Penelitian ini mengembangkan buku pedoman menggunakan model proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik menggunakan proses spiral dari satu gagasan yang dikembangkan menjadi lebih tinggi menjadi sebuah gagasan baru yang disebut sintesis baru. Terdapat empat langkah dalam mengembangkan gagasan, yaitu mengambil lima permainan tradisional, memiliki 10 unsur indikator pembelajaran efektif, memodifikasi berdasarkan sepuluh indikator karakter optimis, dan menghasilkan sintesis baru yaitu buku pedoman. Berikut merupakan diagram proses berpikir dialektik.

Proses Berpikir Dialektik



Gambar 6. Diagram Proses Berpikir Dialektik.

Empat area pada diagram tersebut terdapat permainan tradisional, belajar efektif, karakter optimis, dan buku pedoman. Lima permainan dari daerah berbeda yang mencakup area permainan tradisional, yaitu *Béklén* dari Jawa Barat, *Rabanga* dari NTB, *Badurit* dari Kalimantan Selatan, *Batu Lélé* dari Kalimantan Timur, dan *King-kingan* dari Aceh. Belajar efektif mencakup sepuluh indikator guna meningkatkan pendidikan karakter anak. Pendidikan karakter yang dikembangkan salah satunya karakter optimis yang terdapat sepuluh indikator. Ketiga area tersebut disajikan dalam bentuk buku pedoman permainan tradisional yang telah dikembangkan untuk menumbuhkan karakter optimis khususnya anak usia 7-9 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini didapatkan beberapa kesimpulan, *pertama*, buku pedoman untuk menumbuhkan karakter optimis anak usia 7-9 tahun selaras dengan langkah tipe ADDIE. *Kedua*, kualitas buku pedoman tergolong “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” melalui validasi oleh *expert judgement*. *Ketiga*, hasil implementasi buku permainan tradisional memberi pengaruh peningkatan sebesar 78,94% dalam menumbuhkan karakter optimis pada anak usia 7-9 tahun. Besar pengaruh buku pedoman permainan tradisional mencapai 99,36% tergolong “efek besar”. Selain itu, hasil uji efektivitas buku memperlihatkan nilai *N-Gain score* sebesar 85,29% sepadan dengan tingkat efektivitas “tinggi”. Penggunaan permainan tradisional memiliki pengaruh nilai-nilai positif. Adanya buku pedoman dengan permainan tradisional dapat membantu pada fasilitator untuk menumbuhkan karakter. Maka dari itu, saran untuk penelitian selanjutnya agar menyoar karakter yang jarang dikenal anak-anak hingga cenderung disepelekan.

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.
- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Asiyah, A., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2019). Pengaruh rasa percaya diri terhadap motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 217–226.
- 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.
- Atmaji, T. (2019). Media pembelajaran dnteraktif melalui permainan tradisional untuk memperkuat pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Basuki, S. (2016). Pembentukan karakter melalui modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Multilateral*, 15(2), 188–196.
- Ervanda, Y. (2021). Permainan tradisional cublak-cublak suweng dari provinsi yogyakarta dan pembentukan karakter tanggung jawab pada peserta didik MI/SD di Indonesia. *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 133–144.
- Fauzi, F. (2016). Pembentukan karakter anak melalui permainan tradisional cim-ciman. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 11(2), 99–109.
- Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201–212.

- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Jensen, E. (2005). Teaching with the brain in mind. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (2nd editio, Issue April).
- Larasati, T. A., Sadilah, E., & Sujarno. (2014). *Kajian Awal Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pada Tingkat Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPB).
- Lintang, A. C., Masrukan, M., & Wardani, S. (2017). PBL dengan APM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap percaya diri. *Journal of Primary Education*, 6(1), 27–34.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Muhamad, N. (2017). Pengaruh metode discovery learning untuk meningkatkan representasi matematis dan percaya diri siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 9–22.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia. <https://books.google.co.id/books?id=OyPkDwAAQBAJ>
- Munir, Z. A., & Awiria, A. (2020). Implementasi pendidikan nilai melalui permainan tradisional anak suku Sasak di MI NW Loang Sawak Lombok Tengah. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 397–403.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438.
- 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.
- Nur, H. (2013). *Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional*. 87–94.
- Nurjanah, N., Paridah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan website proprofs brain games untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1).
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129–136.
- Peterson, & Seligman. (2004). Character Strenghts and Virtues. In *American Journal of Psychiatry* (Vol. 162, Issue 4).
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak melalui permainan tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II tahun ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi permainan tradisional untuk hati nurani anak. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531.
- Rizki, U. Y. (2013). Hubungan kesiapan belajar dengan optimisme mengerjakan ujian. *Educational Psychology Journal*, 2(1).
- Rohendi, E. (2016). Pendidikan karakter di sekolah. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1).
- Sahidun, N. (2018). Peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tradisional. *JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education)*, 1(1), 13–17.
- Sary, Y. N. E. (2018). *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=5Yx-DwAAQBAJ>
- 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 Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 207–218.
- Sugar, S., & Sugar, K. (2002). Primary Games. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Sujadi, E. (2019). Penerapan play therapy dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosio emosional. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i1.892>
- Sukiyat, S. H. M. S. (2020). *Strategi implementasi pendidikan karakter*. Jakad Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=g6XODwAAQBAJ>
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan karakter dan pembangunan sumber daya manusia keberlanjutan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1).
- Syafri, F. S., & Isran, D. (2019). *Pengembangan modul pembelajaran aljabar elementer di program studi tradis matematika IAIN Bengkulu*. CV. Zigie Utama. <https://books.google.co.id/books?id=14ikDwAAQBAJ>
- WEF. (2015). The global information technology report 2015. *World Economic Forum*, 1(1), P80-85.
- Wiryoopranto, S., M. S. Herlina, N., Marihandono, D., Tangkilisan B, Y., & Nasional, T. P. K. (2017). *Perjuangan Ki Hajar Dewantara : dari politik ke pendidikan*.
- Yudanto, O. (2006). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Prasekolah*.