

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERANSI
ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Kania Dyah Ayu Kirana¹, Gregorius Ari Nugrahanta²
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta^{1,2}
kaniadyahkirana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE. tujuh guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, sembilan validator untuk penilaian ahli, dan enam anak untuk uji lapangan pendahuluan berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan 1) Buku pedoman permainan tradisional dikembangkan sesuai dengan tahapan tipe ADDIE, yaitu *Analyse, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional berada pada kategori “Sangat Baik” setara dengan skor 3,92 (Skala 1-4) dengan rekomendasi “Tidak perlu direvisi”; dan 3) Penerapan buku pedoman berpengaruh terhadap karakter toleransi anak. Uji signifikansi menunjukkan $t(5) = 18,508$; $p < 0,05$. Besaran efek adalah $r = 0,99$ yang termasuk dalam kategori “Efek besar” atau setara dengan 98,57%. Artinya implementasi dapat dijelaskan bahwa 98,57% perubahan pada karakter toleransi. Uji keefektifan buku pedoman menunjukkan nilai *N-gain* sebesar 94,498% setara dengan kategori “Tinggi”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter toleransi, buku pedoman

ABSTRACT

*This study was to develop a traditional game manual to improve the character of tolerance for children aged 6-8 years. This study was conducted with the ADDIE type of research and development (R & D) method. seven teachers from various regions for needs analysis, nine validators for expert judgements, and six children for a preliminary field testing participated in this study. The results showed 1) The traditional game manual was developed according to the stages of ADDIE type, namely *Analyse, Design, Develop, Implement, and Evaluate*; 2) The quality of the traditional game manual was in the “Very good” category equivalent to a score of 3,92 (Scale 1-4) with the recommendation “No need for revision”; and 3) The application of the manual effected on children’s tolerance character. The significance test showed $t(5) = 18,508$; $p < 0,05$. The effect size was $r = 0,99$ which was included in the “big effect” category or equivalent to 98,57%. It meant that the implementation could explain 98,57% of variance changes in tolerance characters. The test for the effectiveness of the manual showed *N-gain* score of 94,498% equivalent to the “High” category.*

Keywords: traditional games, tolerance character, manual

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan untuk mengembangkan nilai-nilai pada diri anak melalui pendidikan hati, otak, dan fisik (Omeri, 2015). Pendidikan karakter memiliki tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan moral, *moral feeling* atau perasaan moral, dan *moral action* atau perbuatan moral (Lickona, dalam Maunah, 2015). Salah satu moral yang kuat pada anak bahwa anak memiliki karakter toleransi. Toleransi merupakan kebajikan moral yang merupakan esensial dari karakter yang baik. Toleransi merupakan nilai moral berharga yang membuat anak saling menghargai tanpa membedakan suku, gender, penampilan, budaya, keyakinan, kemampuan, atau orientasi seksual (Borba, 2008). Terdapat sepuluh indikator karakter toleransi yaitu menghargai keragaman, bertindak sopan, peka terhadap sesama, tenggang rasa, membela kebenaran, bertindak positif, menjunjung tinggi budaya, simpatik, berpikir positif, dan bersikap netral (Borba, 2008).

Jajak pendapat yang dilakukan oleh majalah Time dan CNN menemukan bahwa 25 persen remaja disurvei mengaku menggunakan situs internet yang memuat informasi mengenai kelompok penghasut, dan 62 persen di antara mereka mengatakan bahwa orang tua mereka tidak tahu mengenai hal itu. Bagi anak-anak yang belum mempunyai dasar-dasar moral yang cukup, situs-situs seperti itu sangat berpengaruh bagi struktur kepercayaan mereka (Borba, 2008). Peristiwa tersebut menyikapi permasalahan yang lebih mendasar mengenai karakter, yaitu karakter toleransi.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dicari model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan karakter toleransi pada anak. Pengembangan model yang digunakan tidak hanya berdasarkan suatu teori tertentu. Penelitian ini ingin mengembangkan beberapa pemikiran dengan maksud menemukan solusi bagi permasalahan pendidikan karakter toleransi. Maka, beberapa pemikiran yang relevan dikaji dan diuji menjadi indikator-indikator bagi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membentuk moralitas peserta didik, dan adat kebiasaan yang terbentuk merupakan suatu perbuatan yang dilakukan dengan berulang-ulang (Brata, dalam Supardi, 2013). Terdapat 10 indikator pembelajaran yang efektif, yaitu 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional-konkret, 5) kembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, 6) kembangkan kemampuan berpikir kreatif, 7) kembangkan kemampuan komunikasi, 8) kembangkan kemampuan kolaborasi, 9) multikultur (dari berbagai budaya di Indonesia), dan 10) karakter toleransi. Salah satu cara untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Permainan tradisional sebagai sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat (Mbadhi, Ansel, & Pali, 2018). Permainan tradisional dikembangkan melalui langkah-langkah permainan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

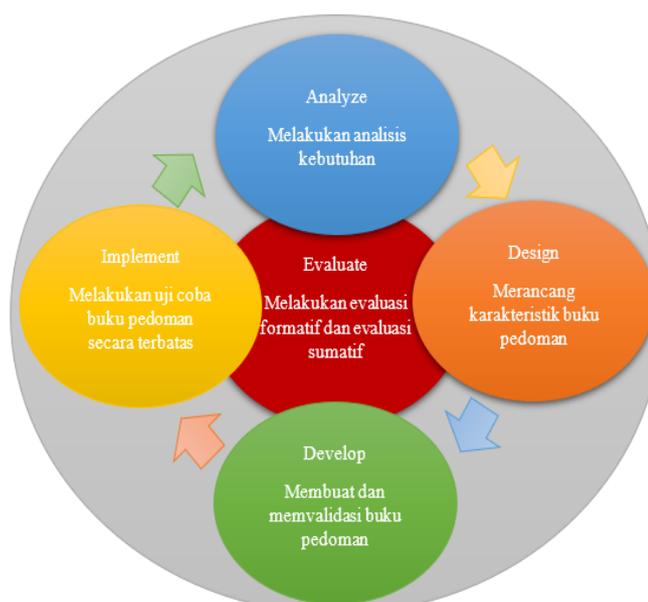
Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penerapan permainan tradisional congklak meningkatkan hasil belajar matematika anak kelas 1 (Fitri, 2018), implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa (Adi, Sudaryanti, & Muthmainnah, 2020), pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas (Widodo & Lumintuarso, 2017), penguatan karakter toleransi melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar (A'la, 2019), efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar (Nataliya, 2015), dan terdapat penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar (Prasetyo & Hardjono, 2020). Penelitian-penelitian tersebut meningkatkan karakter dan penerapan permainan tradisional dengan menggunakan satu pendekatan saja. Belum banyak penelitian mengenai pendidikan karakter yang menggunakan berbagai pendekatan.

Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu dapat diringkas dalam tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, jika kebanyakan penelitian lebih berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan untuk mengembangkan produk, penelitian ini lebih menggunakan pendekatan multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori *Brain Based Learning*, pendekatan konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, pendekatan berbasis tuntutan abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Kedua, penelitian ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan (*in finem omnia*, semua untuk mencapai satu tujuan) yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu wilayah inti (pendidikan karakter toleransi dengan 10 indikator). Ketiga, instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Dalam penelitian ini, variabel 1 sebagai variabel independen dengan 10 indikator buku pedoman permainan tradisional dan variabel 2 sebagai variabel dependen dengan 10 indikator karakter toleransi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* tipe ADDIE. Penelitian *R & D* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan kemujian menguji produk tersebut (Sugiyono, 2011). Tempat penelitian ini terletak di Dusun Cerme, RT 02 RW 01, Desa Tobo, Kecamatan Jati, Kabupaten Blora 58384. Waktu penelitian ini diimplementasikan dengan alokasi waktu selama enam bulan mulai dari Agustus 2021 sampai Januari 2022. Subjek yang digunakan untuk uji coba produk yaitu enam anak usia 6-8 tahun yang berada di satu RT dan RW Dusun Cerme sekitar tempat tinggal peneliti. Jumlah anak yang dipilih terdiri dari tiga anak laki-laki dan tiga anak perempuan. Pemilihan anak-anak tersebut berdasarkan dengan kriteria usia 6-8 tahun. Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan modelnya yang mudah dimengerti dan sederhana serta ada tahap uji coba yang menjadikan produk pengembangan menjadi lebih layak (Ismi & Ain, 2021). ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (Branch, 2009). Berikut adalah bagan penelitian berdasarkan langkah-langkah ADDIE.



Gambar 1
Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Tipe ADDIE

Pada tahap *analyze* bertujuan untuk mengetahui apakah ada gap atau kesenjangan antara ekspektasi tentang pembelajaran untuk pendidikan karakter toleransi. Tahap ini dilakukan secara konkret dengan menganalisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup dan terbuka kepada tujuh guru sekolah dasar yang sudah tersertifikasi berada di daerah Kulon Progo, Sleman, Gunung Kidul, serta diberikan kepada guru yang berada di Blora dan Surabaya. Tujuan mendapatkan data dari guru dari daerah yang berbeda-beda adalah untuk menemukan gambaran umum praktek pembelajaran konkret di SD. Tahap *design* bertujuan untuk

mengembangkan garis besar produk berupa buku pedoman permainan tradisional sebagai tindak lanjut dari temuan-temuan yang diperoleh dalam analisis kebutuhan. Pada tahap ini dirumuskan indikator buku pedoman permainan tradisional yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, toleransi. Tahap *develop*, tujuan dari tahap ini adalah untuk menciptakan produk konkret berupa buku pedoman permainan tradisional yang diperkirakan efektif untuk menumbuhkan karakter toleransi.

Tahap ini merumuskan instrumen validasi untuk uji validitas permukaan berupa uji keterbacaan dan kelengkapan buku pedoman serta uji karakteristik buku pedoman dan instrumen validitas untuk uji validitas isi buku pedoman. Tahap *implement* tujuan tahap ini adalah untuk mengimplementasikan praktek pembelajaran untuk menumbuhkan karakter toleransi dengan menggunakan buku pedoman permainan tradisional. uji coba terbatas dilakukan dengan subjek 6 anak usia 6-8 tahun yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Kemudian, tahap *evaluate* bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif buku pedoman permainan tradisional anak untuk menumbuhkan karakter toleransi. Untuk itu digunakan dua instrumen evaluasi, yaitu instrumen evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes diberikan kepada anak usia 6-8 tahun sebagai subjek penelitian, yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda yang akan digunakan pada tahap *evaluate* sebagai evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Sedangkan teknik non tes diberikan kepada guru yang sudah memiliki sertifikat pendidik menggunakan instrumen analisis kebutuhan dengan kuesioner terbuka dan tertutup. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan program *IBM Statistics 22 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan dengan uji dua ekor (*2-tailed*).

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menggunakan pengembangan tipe ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Tahap *analyze* dilakukan analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup dan terbuka yang diberikan kepada 7 guru Sekolah Dasar yang sudah tersertifikasi berada di daerah Kulon Progo, Sleman, Gunung Kidul, serta diberikan kepada guru yang berada di Blora dan Surabaya. Kuesioner tertutup menghasilkan data kuantitatif untuk mengukur praktik pembelajaran untuk menumbuhkan karakter toleransi pada anak. Berikut ini adalah hasil analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup.

Tabel 1
Hasil Analisis Kebutuhan Tertutup

| No | Indikator | Rerata |
|-----|---------------------|-------------|
| 1. | Kaya variasi | 2,00 |
| 2. | Kaya stimulasi | 2,43 |
| 3. | Menyenangkan | 2,00 |
| 4. | Operasional-konkret | 1,86 |
| 5. | Berpikir kritis | 2,00 |
| 6. | Kreativitas | 2,29 |
| 7. | Komunikasi | 2,57 |
| 8. | Kolaborasi | 2,57 |
| 9. | Multikultur | 1,28 |
| 10. | Toleransi | 2,38 |
| | Rerata | 2,14 |

Tabel 2
Rentang Kategori Kuesioner Analisis Kebutuhan

| No | Rentang skor | Kategori |
|----|--------------|--------------------|
| 1. | 3,26-4,00 | Sangat baik |
| 2. | 2,51-3,25 | Baik |
| 3. | 1,76-2,50 | Kurang baik |
| 4. | 1,00-1,75 | Sangat kurang baik |

Berdasarkan tabel 1 dan 2 kuesioner kebutuhan tertutup hasil akhir analisis kebutuhan menunjukkan skor 2.14 yang termasuk dalam kategori “Kurang baik”. Dengan demikian, tampak gap yang terjadi antara model pembelajaran yang yang diidealkan dan yang senyatanya dipraktikkan. Sementara itu, analisis kebutuhan berdasarkan kuesioner terbuka menggunakan data kualitatif. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka dari responden yang diperoleh, bahwa belum melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap toleransi pada anak, hal ini disebabkan karena belum menemukan model pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan karakter toleransi, kurangnya media pendukung untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif, serta pemilihan metode yang kurang tepat dalam proses menumbuhkan karakter toleransi pada anak. Karena itu, dibutuhkan model pembelajaran untuk mengembangkan karakter toleransi dengan metode yang sesuai dengan 10 indikator tersebut. Untuk mengatasi gap tersebut, dirancang buku pedoman permainan tradisional yang diyakini dapat menjadi solusi.

Tahap *design* merupakan tindak lanjut dari temuan gap atau kesenjangan yang diidentifikasi pada tahap pertama dengan merumuskan sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam penelitian. Pada tahap ini, produk yang didesain adalah buku pedoman. Pada bagian awal buku berisi halaman hak cipta, halaman prakata, dan daftar isi. Bagian tengah berisikan dengan teori-teori yang mendukung, permainan yang sesuai, mengembangkan permainan, mengembangkan karakter toleransi, menyusun soal-soal yang sesuai dengan komponen karakter toleransi. Teori-teori yang mendukung seperti teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, Brain Based Learning, dan teori mengenai karakter toleransi.

Teori-teori tersebut digunakan untuk merumuskan indikator buku pedoman permainan tradisional yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, toleransi. Bagian tengah buku pedoman juga dituliskan permainan tradisional yang berasal dari lima daerah yaitu permainan *pong alau-alau* dari Riau, permainan *macingklak* dari Bali, permainan *dododio* dari DKI Jakarta, permainan *huhuian* dari Jawa Barat, dan permainan *sapiring dua piring* dari Kalimantan Barat. Pada bagian ini menjelaskan sejarah permainan, langkah-langkah permainan yang disertai dengan gambar-gambar ilustrasi, soal-soal formatif yang sesuai dengan indikator karakter toleransi, dan lagu daerah yang sudah dimodifikasi. Bagian akhir buku pedoman berisikan soal-soal sumatif yang sesuai dengan karakter toleransi, kunci jawaban soal formatif dan sumatif, daftar referensi, glosarium, indeks, dan biodata penulis.

Tahap *develop*, tahap ini peneliti mengembangkan buku pedoman meliputi menuliskan pengantar yang berisi sejarah permainan, syarat khusus yang menjelaskan lokasi dan waktu permainan, jumlah pemain, usia anak yang dapat mengikuti permainan, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan. Selanjutnya, dijelaskan langkah-langkah permainan yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Buku pedoman juga dilengkapi dengan refleksi dan latihan soal yang sesuai dengan 10 indikator karakter toleransi. Buku pedoman dilengkapi dengan keterangan tambahan yang meliputi sistematika permainan, ilustrasi Langkah-langkah permainan, lagu daerah asal yang dimodifikasi sesuai dengan karakter toleransi, dan sistematika penskoran. Dalam tahap ini buku pedoman divalidasi melalui *expert judgement* oleh empat dosen yang memiliki latar belakang yang berbeda yaitu dosen ahli media, dosen ahli psikologi anak, dan dosen ahli Bahasa. Selain itu buku pedoman juga divalidasi oleh tiga guru yang sudah memiliki sertifikat pendidik, serta divalidasi oleh dua praktisi kebudayaan. Instrumen validasi menggunakan skala Likert 1-4 dengan keterangan 4 sangat setuju, 3 setuju, 2 kurang setuju, dan 1 tidak setuju. Uji validasi permukaan 1 bertujuan untuk menilai kriteria buku pedoman, uji validasi permukaan 2 bertujuan untuk menilai karakteristi buku pedoman, dan validasi isi. Berikut adalah tabel hasil uji validasi permukaan 1.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Permukaan 1

| No | Indikator | Validator | | | | | | | | | Rerata |
|----|---------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1. | Cover Buku | 4,00 | 3,75 | 3,75 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,94 |
| 2. | Bagian Awal | 3,67 | 4,00 | 4,00 | 3,67 | 3,67 | 3,67 | 3,67 | 3,67 | 4,00 | 3,78 |
| 3. | Bagian Isi | 3,67 | 3,67 | 3,67 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,67 | 3,67 | 3,67 | 3,78 |
| 4. | Bagian Akhir | 4,00 | 4,00 | 3,5 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,94 |
| | Rerata | 3,84 | 3,86 | 3,73 | 3,92 | 3,92 | 3,92 | 3,84 | 3,84 | 3,92 | 3,86 |

Angka direrata skor pada tabel di atas menunjukkan bahwa indikator dengan rerata paling tinggi berada pada indikator *cover* buku pedoman dan bagian akhir buku pedoman dengan skor 3,94. rerata paling rendah berada pada indikator bagian awal buku pedoman dengan skor 3,75. Selanjutnya rerata keseluruhan hasil validasi uji kriteria buku pedoman yaitu 3,86, skor ini diinterpretasikan dengan skala konversi data kuantitatif ke kualitatif. Berikut tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif (bdk. Widoyoko, 2014).

Tabel 4
Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif dan Rekomendasi

| No | Rentang Skor | Keterangan | Rekomendasi |
|----------|--------------------|--------------------|---------------------------|
| 1 | 3,26 – 4,00 | Sangat baik | Tidak perlu revisi |
| 2 | 2,51 – 3,25 | Baik | Perlu revisi kecil |
| 3 | 1,76 – 2,50 | Cukup | Perlu revisi besar |
| 4 | 1,00 – 1,75 | Kurang | Perlu dirombak total |

Dari tabel konversi tersebut, uji validitas permukaan 1 menunjukkan skor rerata 3,86 termasuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Selanjutnya uji validitas permukaan 2 untuk menunjukkan bahwa produk sudah sesuai dengan karakteristik buku pedoman. Berikut interpretasi skala konvensi data kuantitatif.

Tabel 5
Uji Validitas Permukaan 2

| No | Variabel | Indikator | Validator | | | | | | | | | Rerata |
|----|---------------|---------------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | Karakteristik | <i>Self instructional</i> | 4,00 | 4,00 | 3,83 | 4,00 | 3,83 | 3,83 | 4,00 | 4,00 | 3,83 | 3,92 |
| | | <i>Self contained</i> | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | <i>Stand alone</i> | 4,00 | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,9 |
| | | <i>Adaptif</i> | 3,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,79 |
| | | <i>User friendly</i> | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Rerata | 3,8 | 3,8 | 3,97 | 4,00 | 3,97 | 3,97 | 4,00 | 4,00 | 3,77 | 3,92 |

Rerata pada tabel di atas menunjukkan bahwa indikator *self contained* dan *user friendly* memiliki rerata tertinggi dengan skor 4,00. rerata paling rendah terdapat pada indikator *stand alone* dan *adaptif* dengan skor 3,88. rerata keseluruhan hasil validasi karakteristik buku pedoman adalah 3,92. Berdasarkan tabel konversi (*tabel 4*), menunjukkan bahwa uji validitas permukaan 2 sudah sesuai dengan karakteristik buku pedoman dengan skor rerata 3,94 termasuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Selanjutnya, uji validasi isi untuk mengetahui bahwa buku pedoman telah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif. Berikut hasil uji validitas isi.

Tabel 6
Uji Validitas Isi

| No | Variabel | Indikator | Validator | | | | | | | | | Rerata | |
|---------------|---------------------------|---------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------------|-------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | |
| 1 | Pembelajaran yang efektif | Kaya variasi | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Kaya stimulasi | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Menyenangkan | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Operasional-konkret | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Berpikir kritis | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Kreativitas | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,5 | 3,94 |
| | | Komunikasi | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Kolaborasi | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| | | Multikultur | 4,00 | 3,5 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,00 | 3,83 |
| | | Toleransi | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,0 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 |
| Rerata | | | 4,00 | 3,95 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 4,00 | 3,95 | 3,98 | |

Pada hasil rerata skor di atas menunjukkan bahwa indikator kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional-konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan toleransi memiliki skor paling tinggi yaitu 4,00. Sedangkan indikator multikultur memiliki skor paling rendah yaitu 3,83. Didapatkan rerata keseluruhan hasil validasi isi yaitu 3,98. Berdasarkan tabel konversi (*tabel 4*), menunjukkan bahwa uji validasi isi rerata buku pedoman telah memenuhi indikator-indikator pembelajaran efektif dengan skor rerata keseluruhan 3,38 termasuk dalam kategori “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

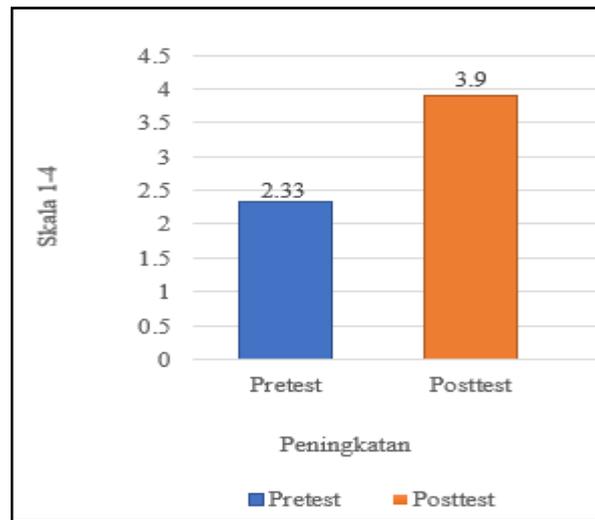
Secara keseluruhan, uji validitas permukaan 1, uji validitas permukaan 2, dan uji validasi isi dapat dirangkum dalam tabel berikut ini.

Tabel 7
Resume Hasil Validasi melalui Expert Judgement

| No | Validasi | Skor | Kualifikasi | Rekomendasi |
|---------------|---------------------|-------------|--------------------|---------------------------|
| 1 | Validitas Permukaan | | | |
| | a. Kriteria | 3,86 | Sangat baik | Tidak perlu revisi |
| | b. Karakteristik | 3,92 | Sangat baik | Tidak perlu revisi |
| 2 | Validitas Isi | 3,98 | Sangat baik | Tidak perlu revisi |
| Rerata | | 3,92 | Sangat baik | Tidak perlu revisi |

Berdasarkan resume hasil validitas di atas, dapat terlihat bahwa buku pedoman permainan tradisional untuk mengembangkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun, sudah memenuhi keterbacaan dan kelengkapan dan dibuat sesuai dengan karakteristik buku pedoman. Buku pedoman permainan tradisional ini juga sudah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif sesuai teori-teori pendidikan yang dibahas peneliti. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil resume validitas berdasarkan tabel konversi (*tabel 4*) mendapatkan rerata akhir 3,92 dengan kualifikasi “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”.

Tahap *implement*, uji coba terbatas dengan enam anak dengan rentang usia 6-8, 3 laki-laki dan 3 perempuan. Uji coba buku pedoman permainan tradisional dilakukan di Dusun Cerme, RT 02/ RW 01, Desa Tobo, Kecamatan Jati, Kabupaten Blora. Tahap *evaluate*, tahap ini bertujuan untuk mengukur seberapa baik produk yang dikembangkan dapat membantu anak dalam mengembangkan karakter toleransi. Secara umum, peningkatan hasil rerata skor pretest dan posttest sebagai berikut.



Gambar 2

Hasil Peningkatan *Pretest* ke *Posttest*

Dari rerata pretest dan posttest terjadi peningkatan sebesar 67.38%. apakah peningkatan tersebut signifikan, akan diuji dengan uji statistik. Uji statistik menggunakan *IBM SPSS Statistics 22 for windows* dengan tingkat kepercayaan 95% dan dengan uji dua ekor (*2-tailed*). Uji normalitas distribusi data bertujuan untuk memeriksa apakah data yang diteliti memiliki distribusi normal. Analisis data menggunakan *Shapiro-Wilk test* (Field, 2009). Berikut hasil uji normalitas distribusi data.

Tabel 8

Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

| Teknik Analisis | Tes | <i>W</i> | <i>p</i> | Keterangan |
|--------------------------|-----------------|----------|----------|------------|
| <i>Shapiro-Wilk test</i> | <i>Pretest</i> | 0.251 | 0.557 | Normal |
| | <i>Posttest</i> | 0.202 | 0.167 | Normal |

Dari hasil *Shapiro-Wilk test* ditunjukkan rerata pretest $W(6) = 0.251$ dengan $p = 0.557$ ($p > 0.05$) dan rerata posttest $W(6) = 0.202$ dengan $p = 0.167$ ($p < 0.05$). Dengan demikian kedua data memiliki distribusi yang normal. Karena itu, analisis statistik selanjutnya menggunakan statistik parametrik, dalam hal ini *paired samples t test*. Uji signifikansi menggunakan model penelitian *pre-experimental tipe the one group pretest-posttest design* karena hanya melibatkan satu kelompok dengan *pretest* dan *posttest* (Cohen, Manion, & Morrison, 2007).

Uji signifikan pengaruh penerapan buku pedoman permainan tradisional terhadap karakter toleransi menggunakan model penelitian *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design* karena hanya melibatkan satu kelompok dengan *pretest-posttest*. Berikut ini hasil uji statistiknya.

Tabel 9
Hasil Uji Signifikansi Peningkatan *Pretest* ke *Posttest*

| Teknik Analisis | <i>t</i> | <i>p</i> | Keterangan |
|------------------------------|----------|----------|------------|
| <i>Paired samples t test</i> | 18.508 | 0.000 | Signifikan |

Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t-test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 3.900$, $SE = 0.365$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0.2133$, $SE = 0.0803$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 18.508$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_{null} ditolak. Artinya, penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi diri anak usia 6-8 tahun. Selanjutnya, uji besar pengaruh bertujuan untuk mengetahui suatu pengaruh itu signifikan belum memberikan gambaran seberapa besar pengaruh tersebut.

Kriteria untuk menentukan besarnya pengaruh (*effect size*) adalah sebagai berikut (Cohen, dalam Field, 2009).

Tabel 10
Kriteria Besar Pengaruh Perlakuan

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

Sesuai kriteria di atas, dan hasil koefisien *r* dalam penelitian ini sebesar 0.99 yang masuk kategori “Efek besar” dan setara dengan pengaruh 98.57%.

Selanjutnya, analisis *N-gain score* untuk memastikan efektivitas penerapan buku pedoman permainan tradisional tersebut. *Normalized gain* atau *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas suatu metode atau perlakuan yang biasanya digunakan dalam penelitian *one group pretest-posttest design (pre-experimental design)* atau *experimental design* maupun penelitian *quasi-experimental design* atau *true experimental design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan efektivitas peningkatan skor adalah sebagai berikut (Hake, 1999).

Tabel 11
Kriteria Efektivitas Peningkatan Skor

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

Analisis terhadap skor *pretest* dan *posttest* untuk karakter toleransi siswa dengan tingkat kepercayaan 95% menunjukkan hasil sebagai berikut.

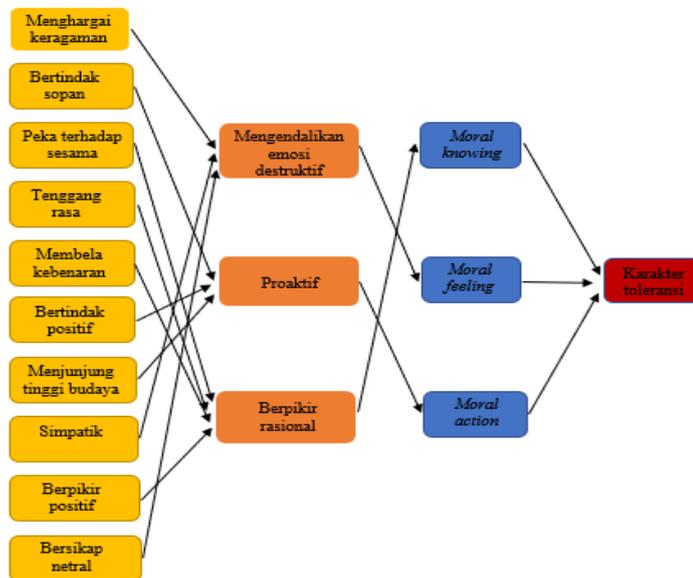
Tabel 12
Hasil Uji Gain Score

| Tes | Rerata | Rentang Skor | SD | N-Gain Score (%) | Kategori |
|-----------------|--------|--------------|---------|------------------|----------|
| <i>Pretest</i> | 2.33 | 1-4 | 4.91547 | 94.4975 | Tinggi |
| <i>Posttest</i> | 3.9 | | | | |

Tabel di atas menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 94,4975% yang setara dengan tingkat efektivitas “tinggi” atau moderat sesuai dengan kriteria (Hake, 1999).

PEMBAHASAN .

Penelitian ini menggunakan analisis semantik yang digunakan untuk menginterpretasikan dan mengelompokkan kata kunci yaitu indikator karakter toleransi sesuai kajian Borba (2008) dan diinterpretasikan berdasarkan kajian dari Lickona (2013). Karakter yang baik memiliki tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan moral, *moral feeling* atau perasaan moral, dan *moral action* atau perbuatan moral (Lickona, dalam Maunah, 2015: 92). Hasilnya dapat dilihat pada diagram analisis semantik sebagai berikut.



Gambar 3
Diagram Analisis Semantik Karakter Toleransi

Pemetaan karakter toleransi menggunakan cara deduktif dan induktif. Untuk penyusunan instrumen penelitian toleransi, digunakan cara deduktif dengan 3 langkah, yaitu 1) mempelajari ruang lingkup teoretis karakter toleransi, 2) divergensi karakter toleransi dalam indikator-indikator yang lebih spesifik, 3) menerjemahkan setiap indikator dalam pernyataan-pernyataan kuesioner. Untuk analisis dan pembahasan hasil penelitian, digunakan cara induktif dengan 4

langkah, yaitu 1) pemetaan kata-kata kunci tiap pernyataan, 2) pengelompokan berdasarkan abstraksi kluster tema-tema yang lebih umum, 3) pengelompokan kluster dalam 3 dimensi karakter, yaitu pikiran (*cipta*), perasaan (*rasa*), dan tindakan (*karsa*), dan 4) konvergensi dalam satu karakter toleransi.

Penelitian ini berdasarkan dengan pembelajaran yang efektif, sehingga mampu membentuk moralitas peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga sesuai dengan pembelajaran berbasis otak. Hal tersebut dapat dilihat saat anak mampu melakukan kegiatan bernyanyi, bermain, berefleksi, dan mengerjakan soal pada saat implementasi dilakukan. Kaya variasi ditunjukkan dalam lima permainan tradisional dan lagu tradisional yang berasal dari lima daerah yang berbeda, kaya stimulasi ditunjukkan dengan beberapa kegiatan yang menggunakan fungsi indera, menyenangkan ditunjukkan dengan berlangsungnya kegiatan bermain permainan tradisional yang dilakukan bersama anak-anak.

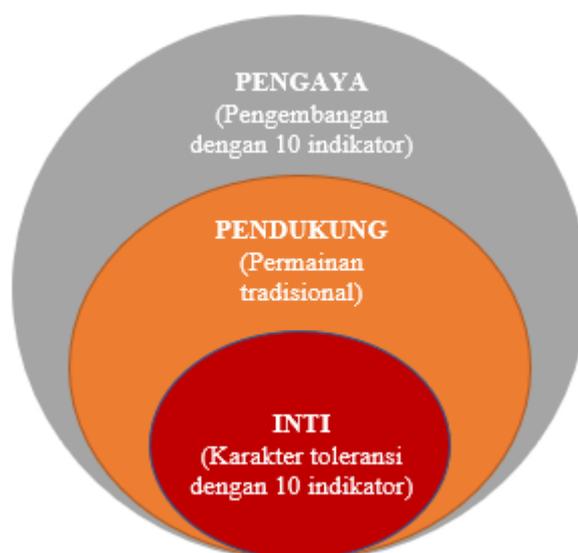
Penelitian ini juga sejalan dengan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget, yaitu dapat ditunjukkan dengan operasional konkret, penggunaan alat dan bahan konkret yang berada di lingkungan tempat dilaksanakan permainan tradisional. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang artinya anak melalui interaksi sosial dapat mengikuti berlangsungnya permainan tradisional bersama dengan teman sebayanya. Penelitian ini sesuai dengan kompetensi abad 21. Berpikir kritis diterapkan dengan memberikan soal formatif dan sumatif pada anak, kreativitas ditunjukkan dengan kegiatan anak menggambar yang terdapat pada soal refleksi, komunikasi ditunjukkan saat anak secara bergantian bercerita tentang permainan dan menjelaskan gambar refleksi, dan anak dapat bersama dengan teman sebaya dalam berkelompok.

Permainan tradisional ini tentunya mengandung unsur multikultural dengan menggunakan permainan tradisional yang berasal dari lima daerah, yaitu Kalimantan Barat, Riau, DKI Jakarta, Jawa Barat, dan Bali. Penelitian ini tentunya juga sesuai dengan karakter toleransi, dengan 10 indikator yaitu 1) menghargai, 2) menghormati, 3) terbuka terhadap sesama, 4) empati, 5) membela kebenaran, 6) bertindak positif, 7) cinta budaya, 8) ramah, 9) berpikir positif, dan 10) netral. Karakter toleransi dapat dilihat pada sikap anak saat dapat menerima kekalahan, menghargai pendapat dan perbedaan, membantu teman saat terjatuh.

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penerapan permainan tradisional congklak meningkatkan hasil belajar matematika anak kelas 1 (Fitri, 2018), implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa (Adi, Sudaryanti, & Muthmainnah, 2020), pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas (Widodo & Lumintuarso, 2017), penguatan karakter toleransi melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar (A'la, 2019), efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar (Nataliya, 2015), dan terdapat penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran

permainan tradisional congklak terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar (Prasetyo & Hardjono, 2020).

Hal tersebut dapat dilihat bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Penelitian ini menggunakan tiga unsur, yaitu multidimensi, konsentris, dan gradualitas. Pertama, penelitian lebih berfokus pada satu dimensi, metode, atau pendekatan untuk mengembangkan produk, penelitian ini lebih menggunakan pendekatan multidimensi, yaitu pendekatan berdasarkan teori *Brain Based Learning*, pendekatan konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, pendekatan berbasis tuntutan abad 21, dan pendekatan berbasis multikultur. Kedua, penelitian ini menggunakan model konsentris yang mengembangkan berbagai kegiatan untuk mencapai satu tujuan yaitu karakter toleransi (*in finem omnia*, semua untuk mencapai satu tujuan) yang terbagi dalam tiga wilayah, yaitu wilayah inti (pendidikan karakter toleransi dengan 10 indikator). Berikut gambar analisis model konsentris.



Gambar 4
Model Konsentris

Berdasarkan gambar model konsentris di atas, pada wilayah inti yaitu fokus pada karakter toleransi dengan 10 indikator, yaitu 1) menghargai, 2) menghormati, 3) terbuka terhadap sesama, 4) empati, 5) membela kebenaran, 6) bertindak positif, 7) cinta budaya, 8) ramah, 9) berpikir positif, dan 10) netral. Kemudian, wilayah pendukung menggunakan permainan tradisional dari berbagai daerah yaitu, permainan tradisional *Pong Alau-Alau* dari Riau, permainan *Macingklak* dari Bali, permainan *Dododio* dari DKI Jakarta, permainan *Huhuian* dari Jawa Barat, dan permainan *Sapiring Dua Piring* dari Kalimantan Barat. Wilayah pengaya berdasarkan pengembangan permainan tradisional yang sudah dikembangkan dan diperkaya dengan 10 indikator pembelajaran yang efektif, yaitu 1) kaya variasi, 2) kaya stimulasi, 3) menyenangkan, 4) operasional-konkret, 5) berpikir kritis, 6) kreativitas, 7) komunikasi, 8) kolaborasi, 9) multikultur, 10) toleransi. Ketiga,

instrumen pengambilan data mencoba memetakan karakter dalam proses gradual yang tampak dari pilihan jawaban yang tersedia dalam skala 1-4 dimulai dari elemen non-karakter (skor 1), elemen kognitif (skor 2), elemen afektif (skor 3), dan elemen tindakan (skor 4).

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu 1) buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun dikembangkan sesuai langkah-langkah ADDIE. 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional untuk mengembangkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun adalah “Sangat baik”. Hasil uji validitas permukaan 1 untuk mengetahui kriteria menunjukkan skor 3,86 yang termasuk kategori “Sangat baik”, uji validitas permukaan 2 untuk mengetahui karakteristik menunjukkan skor 3,92 yang termasuk kategori “Sangat baik”, dan uji validitas isi menunjukkan skor 3,92 yang termasuk kategori “Sangat baik”. Rerata total validasi melalui expert judgement menunjukkan skor 3,92 dengan kualifikasi “Sangat baik” dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. 3) Penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Hasil uji signifikan menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 3.900$, $SE = 0.365$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0.2133$, $SE = 0.0803$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 18.508$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan H_{null} yang berarti bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. Uji besar pengaruh hasil koefisien r dalam penelitian ini sebesar 0.99 yang masuk kategori efek besar dan setara dengan pengaruh 98.57%. Artinya, penerapan buku pedoman permainan tradisional dapat mengembangkan 98,57% karakter toleransi anak. Efektivitas penerapan buku pedoman dalam *N-gain score* sebesar 94.4975% yang setara dengan tingkat efektivitas “tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA
136-151.