

Pengembangan Modul dengan Lima Permainan Tradisional Guna Mempertajam Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun

Anna Wijayanti*, Gregorius Ari Nugrahanta, Irine Kurniastuti

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia
annawijayanti2708@gmail.com*

Abstract: This research aimed to develop a module with five traditional games for sharpening conscience children 9-12 years old. The type of this research is R&D with ADDIE. This research has done in the region Magelang, Central Java. The result showed the quality of the module with five traditional games was very nice. The validation test 3,72 a very nice category. The implementation of the module with five traditional games has affected children's conscience. The result of the paired samples t-test the posttest score ($M = 85,00$, $SE = 4,226$) was higher than pretest score ($M = 46,25$, $SE = 5,957$) and the difference was significant with $t = 7,519$, $p = 0,000$. That means the implemented of traditional games's modul can explain 87,60% of the change in conscience. The effect size showed $r = 0,936$ has equivalent with 87,60% which into the high category. N-gain score 74,643% high effectiveness.

Keywords: traditional game; conscience; module

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D tipe ADDIE. Penelitian ini dilakukan di salah satu dusun di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan kualitas modul dengan lima permainan tradisional sangat baik. Uji validasi 3,72 kategori sangat baik. Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap hati nurani anak. Hasil *paired samples t-test* skor *posttest* ($M = 85,00$, $SE = 4,226$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 46,25$, $SE = 5,957$) dan perbedaan tersebut signifikan dengan $t = 7,519$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) Besar pengaruh sebesar $r = 0,936$ setara dengan 87,60% yang termasuk dalam kategori efek besar. Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 87,60% perubahan varian pada ketajaman hati nurani. N-gain score sebesar 74,643 % efektivitas tinggi.

Kata kunci: permainan tradisional; hati nurani; modul

Pendahuluan

Pendidikan karakter adalah usaha mengembangkan karakter yang baik berdasarkan nilai-nilai yang baik bagi kehidupan individu dan masyarakat (Lickona, dalam Yaumin, 2014: 10). Karakter yang baik mencakup pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Salah satu kebajikan utama yang akan membentuk karakter anak dan digunakan dalam kehidupannya, yaitu hati nurani. Hati nurani adalah suara dari hati yang membedakan tindakan atau pikiran yang baik dengan tindakan atau pikiran yang salah untuk landasan di kehidupan bermasyarakat dan perilaku beretika serta merupakan fondasai bagi perkembangan sifat jujur, tanggung jawab, dan berintegritas (Borba dalam Pramujiono, 2020: 74). Meskipun demikian, KPAI mencatat 2.473 laporan mengenai kasus *bullying* yang terjadi di pendidikan dan sosial media dalam

kurun waktu 2011-2019 merupakan akibat dari anak yang tidak diajarkan cara menyelesaikan masalah dengan baik, sehingga anak menyelesaikan masalah dengan cara kekerasan (KPAI, 2020). Maka, pentingnya penerapan pendidikan karakter yang membuat anak mampu menerjemahkan prinsip-prinsip yang abstrak tentang salah dan benar untuk mengatasi permasalahan (Mustoip, Japar, & Zulela, 2018: 3). Hal tersebut menjadi dasar perlunya mempertajam hati nurani anak.

Piaget mengemukakan anak dapat mengembangkan intelektualnya ketika melakukan adaptasi saat bermain (Iswinarti, 2017: 19). Anak usia 9-12 tahun berada pada tahap operasional konkret ditandai dengan anak bermain dengan menerapkan aturan dan memilih menaati atau melanggar aturan dalam bermain, sehingga hal tersebut dapat terlihat perkembangan tingkat kognisinya (Iswinarti, 2017: 20). Sedangkan, Lev Vygotsky mengemukakan bermain merupakan sumber pengembangan bagi anak untuk melakukan tindakan di luar kebiasaannya, sehingga anak memfungsikan kemampuan baru (Iswinarti, 2017: 19). Sementara itu, salah satu kekayaan budaya Indonesia berupa permainan tradisional bermanfaat untuk melatih anak manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi (Kurniati, 2016: 3).

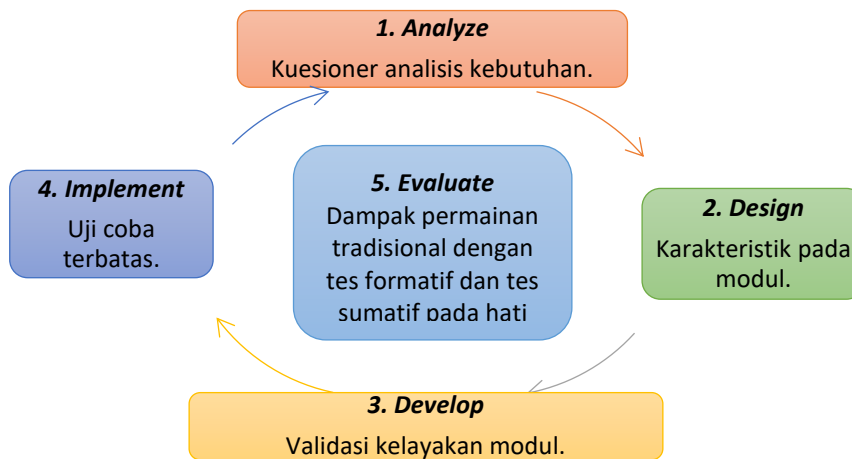
Pembelajaran yang efektif membuat anak memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan merasa antusias saat belajar (Dewi & Budiana, 2018: 51). Pendidikan berbasis budaya lokal merupakan kaitan antara pendidikan karakter dengan budaya lokal (Syukurman, 2020: 119-120). Proses interaksi anak dengan guru disesuaikan dengan cara otak anak untuk belajar disebut dengan pembelajaran berbasis otak (Jensen, 2011: 6). Pembelajaran berbasis otak mencakup variasi, stimulasi, dan pembelajaran yang menyenangkan (Jensen, 2011: 41-46; 120-123; 168). Selain itu, kompetensi pada abad 21 menuntut anak agar mahir dalam keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (World Economic Forum, 2015: 1). Di samping itu, pentingnya kesadaran kultur melalui pendidikan multikultural agar anak menghargai diversitas dan berbagai sudut pandang dari kelompok-kelompok budaya (Santrock dalam Faizah, 2017: 80).

Penelitian mengenai permainan tradisional telah dilakukan oleh (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Penelitian terhadap dampak permainan tradisional untuk mempertajam karakter telah dilakukan oleh (Irman, 2017). Selanjutnya, (Ariesta, 2019) yang menunjukkan bahwa makna permainan tradisional serta lagu tradisional dapat melatih hati nurani. Penelitian berjenis *R&D* dengan produk buku pedoman dan DVD model pembelajaran permainan tradisional untuk membangun karakter siswa SD dilakukan (Widodo & Lumintuarso, 2017). Penelitian mengenai permainan tradisional dapat mempertajam hati nurani dalam menanamkan karakter jujur dan disiplin telah dilakukan oleh (Susanto, 2017). Penelitian mengenai permainan tradisional dapat mengembangkan kompetensi pada abad 21 dalam meningkatkan kemampuan *problem solving*, komunikasi, keterampilan sosial dan mengembangkan emosi telah dilakukan (Maghfiroh, 2020). Penelitian-penelitian tersebut belum banyak yang meneliti dan mengembangkan modul permainan tradisional untuk mempertajam hati nurani anak. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk mempertajam hati nurani anak

dengan sepuluh indikator, yaitu (1) kaya variasi, (2) kaya stimulasi, (3) menyenangkan, (4) operasional konkret, (5) berpikir kritis, (6) kreativitas, (7) komunikasi, (8) kolaborasi, (9) multikultur, dan (10) hati nurani. Penelitian ini mengembangkan modul lima permainan tradisional, yaitu *Lehong*, *Kucing Rabun*, *Babulanan*, *Makkurung Manuk*, dan *Raje* untuk mempertajam hati nurani untuk anak usia 9-12 tahun.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* tipe ADDIE. *Research and Development* di bidang pendidikan merupakan proses mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan mempelajari temuan penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan (Hermawan, 2019). Sementara itu, ADDIE singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch, dalam (Batubara, 2020)). Berikut adalah bagan langkah-langkah dalam penelitian ini dengan menggunakan ADDIE.



Bagan 1 Langkah-langkah Penelitian dengan R&D tipe ADDIE

Berdasarkan bagan 1, tahap *analyze* bertujuan untuk melihat kesenjangan antara praktik dan media pembelajaran sebagai upaya mempertajam hati nurani siswa yang telah dilakukan guru dengan hal yang diidealkan. Tahap *design* bertujuan merancang karakteristik purwa rupa modul, yaitu kaya variasi, kaya stimulasi, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan hati nurani. Tahap *develop* bertujuan untuk menyusun validasi kelayakan yaitu sistematika penulisan, tata tulis, bahasa, struktur kalimat, tanda baca, dan kelengkapan sampul, isi serta ilustrasi purwa rupa modul permainan tradisional yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba. Tahap *implement* bertujuan untuk uji coba objek penelitian berupa purwa rupa modul sebagai variabel independen dan hati nurani sebagai variabel dependen kepada subjek penelitian yaitu, 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki yang memiliki rentang usia 9-12 tahun serta lokasi penelitian di Dusun Saban, RT 02, RW 03, Desa Butuh, Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Kemudian, tahap *evaluate* bertujuan untuk mengetahui

adanya dampak penerapan permainan tradisional terhadap hati nurani pada anak melalui *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data berupa non tes dan tes. Instrumen yang digunakan pada tahap *analyze* yaitu, kuesioner terbuka dan tertutup. Kuesioner diisi oleh lima guru SD yang berasal dari domisili yang berbeda. Pada tahap *develop* yaitu, kuesioner untuk validasi kelayakan modul yang dikembangkan. Validasi oleh tiga guru SD dan seorang seniman yang pemerhati permainan tradisional sekaligus pemilik *Kampung Dolanan Nusantara* di Borobudur, Jawa Tengah. Kemudian, instrumen pada tahap *evaluate* berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda.

Teknik analisis data penelitian pada tahap *analyze* dan *develop* menggunakan skala Likert (1-4). Sedangkan, pada tahap *evaluate* menggunakan rumus peningkatan dan analisis lebih lanjut. Analisis lebih lanjut terdiri dari uji normalitas distribusi data, uji signifikansi, dan uji besar pengaruh dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 26 for windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. *Analyze*

Tahap *analyze* dengan analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka yang diisi oleh 5 guru SD yang berasal dari daerah Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Berikut hasil kuesioner tertutup dan rentang kategori.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Tertutup

No.	Indikator	Rerata
1.	Kaya variasi	2,20
2.	Kaya stimulasi	2,80
3.	Menyenangkan	2,80
4.	Operasional-konkret	2,40
5.	Berpikir kritis	2,40
6.	Kreativitas	2,40
7.	Komunikasi	2,20
8.	Kolaborasi	2,40
9.	Multikultur	2,13
10.	Hati nurani	2,80
	Rerata	2,45

Tabel 2 Rentang Kategori Kuesioner Analisis Kebutuhan

No	Interval 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, hasil kuesioner tertutup menunjukkan skor 2,45 yang termasuk dalam kategori “kurang baik”. Sementara itu, analisis kebutuhan berdasarkan

kuesioner terbuka menggunakan data kualitatif untuk memetakan kebutuhan serta melengkapi data kuantitatif. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka yang diperoleh, upaya pendidikan karakter dengan hati nurani dilakukan dengan kegiatan-kegiatan bersifat tugas yang diintegrasikan dengan pembelajaran di dalam kelas, salah satunya bermain peran. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi adalah kurangnya wawasan guru mengenai pengembangan hati nurani karena terpaku dengan pelajaran di buku kurikulum 2013 dan guru membutuhkan adanya kegiatan luar kelas dengan keikutsertaan orang tua. Maka dari itu, tampak kesenjangan yang terjadi antara model pembelajaran yang ideal untuk diimplementasikan dan model pembelajaran yang telah digunakan oleh guru-guru. Oleh karena itu, ada dasar yang kuat untuk menawarkan solusi dalam penelitian ini, yaitu produk yang dikembangkan.

2. Design

Tahap *design*, yaitu produk yang didesain adalah modul yang berisikan teori-teori mengenai cara belajar efektif, cara memilih permainan, cara mengembangkan permainan, alasan hati nurani perlu dipertajam, dan lima contoh pengembangan permainan tradisional. Lima contoh pengembangan permainan tradisional antara lain, *Lehong*, *Kucing Rabun*, *Babulanan*, *Makkurung Manuk*, dan *Raje*.

3. Develop

Tahap *develop*, yaitu validasi produk oleh *expert judgment* untuk uji keterbacaan dan kelengkapan, uji karakteristik, dan uji validasi isi dengan interpretasi skala konvensi data kuantitatif sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Uji Keterbacaan dan Kelengkapan Modul

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Keterbacaan	Sistematika	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	Sedikit perhatikan tata penulisan dengan teliti
		Tata Tulis	4,00	4,00	4,00	3,00	3,75	
		Bahasa	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	
		Struktur Kalimat	4,00	3,00	3,00	4,00	3,50	
		Tanda Baca	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
2	Kelengkapan	Sampul	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	
		Isi	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		Ilustrasi	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		Rerata	4,00	3,90	3,40	3,90	3,80	

Tabel 4 Rentang Kategori Kuesioner Validasi Permukaan dan Isi

No	Interval skor	Kategori	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	Kurang baik	Perlu revisi besar
4	1,00 – 1,75	Sangat kurang baik	Perlu dirombak total

Berdasarkan tabel rentang kategori tersebut, hasil uji keterbacaan dan kelengkapan yang menunjukkan skor rerata 3,80 termasuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”.

Selanjutnya, uji karakteristik untuk memastikan bahwa produk telah memenuhi karakteristik modul. Hasil uji karakteristik modul sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Karakteristik Modul

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Karakteristik	<i>Self instructional</i>	4,00	3,83	3,33	4,00	3,79	
		<i>Self contained</i>	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		<i>Stand alone</i>	4,00	3,00	3,00	4,00	3,50	
		Adaptif	4,00	3,00	3,00	3,00	3,25	
		<i>User friendly</i>	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	
	Rerata		4,00	3,57	3,27	3,80	3,66	

Berdasarkan tabel rentang kategori (*tabel 4*), hasil uji karakteristik modul skor yang menunjukkan rerata skor 3,66 termasuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”.

Selanjutnya, uji validasi isi untuk memastikan bahwa modul telah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif sesuai teori-teori. Hasil uji validasi isi sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Validasi Isi

No	Variabel	Indikator	Validator				Rerata	Catatan
			1	2	3	4		
1	Pembelajar-an yang efektif	Kaya variasi	4,00	4,00	3,00	3,00	3,50	
		Kaya stimulasi	4,00	3,00	3,00	3,00	3,25	Lebih diaplikasikan stimulasinya
		Menyenangkan	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		Operasional-konkret	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	
		Berpikir Kritis	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		Kreativitas	4,00	3,50	3,50	4,00	3,75	
		Komunikasi	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		Kolaborasi	4,00	4,00	3,00	4,00	3,75	
		Multikultur	4,00	4,00	3,33	4,00	3,83	
2	Karakter	Hati nurani	4,00	3,50	3,67	4,00	3,79	
		Rerata	4,00	3,80	3,25	3,80	3,71	

Berdasarkan tabel rentang kategori (*tabel 4*), hasil uji validasi isi yang menunjukkan rerata skor 3,71 termasuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Secara keseluruhan, hasil validasi keterbacaan dan kelengkapann modul serta validasi karakteristik modul dirangkum dalam tabel sebagai berikut ini.

Tabel 7 Resume Hasil Validasi Oleh *Expert Judgement*

Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
Validitas Permukaan			
a. Keterbacaan dan kelengkapan	3,80	Sangat baik	Tidak perlu revisi
b. Karakteristik	3,66	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Validitas Isi	3,71	Sangat baik	Tidak perlu revisi
Rerata	3,72	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel rentang kategori (*tabel 4*), resume hasil validasi yang menunjukkan rerata skor 3,72 yang termasuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Berdasarkan hasil uji validasi tesebut, modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak telah memenuhi indikator-indikator pembelajaran yang efektif sesuai dengan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

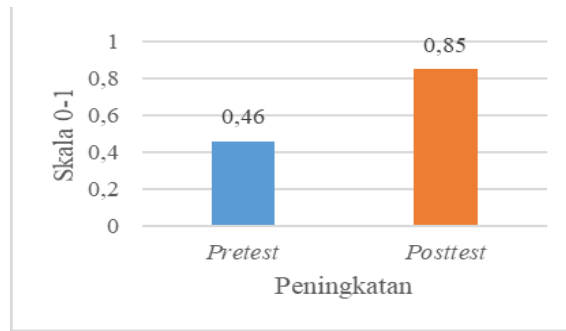
4. Implement

Tahap *implement* yaitu, uji coba terbatas dengan subjek penelitian delapan anak yang terdiri dari tiga anak perempuan dan lima anak laki-laki. Rentang usia yang berbeda yakni, tiga orang anak berusia 9 tahun, dua orang anak berusia 10 tahun, dan tiga orang anak berusia 12 tahun. Lokasi penelitian di Saban, RT 02, RW 03, Desa Butuh, Kecamatan Sawangan, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah.

Berdasarkan hasil refleksi, anak-anak merasa senang saat bermain permainan tradisional. Kemudian, hasil kuesioner terbuka yang diisi oleh orang tua, mereka setuju bahwa anak-anak yang telah mengikuti lima permainan tradisional memiliki perubahan dalam hati nurani anak. Perubahan yang terjadi, yaitu biasanya anak memainkan gawai secara terus-menerus tanpa peduli lingkungan sekitar, namun setelah mengikuti permainan tradisional anak lebih peka terhadap keadaan sekitarnya. Orang tua memberikan pendapat bahwa permainan tradisional yang diimplementasikan sangat bagus karena melatih anak untuk jujur dalam bertindak dan bertutur kata.

5. Evaluate

Tahap *evaluate* bertujuan mengetahui subjek penelitian telah mempertajam hati nuraninya setelah melakukan permainan tradisional. Secara umum, peningkatan rerata skor *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.



Gambar 1 Hasil Peningkatan *Pretest* ke *Posttest*

Hasil presentase *pretest* dan *posttest* memiliki peningkatan sebesar 84,78 %. Peningkatan tersebut akan digunakan untuk uji normalitas distribusi data, uji signifikan, uji besar pengaruh, dan uji efektivitas menggunakan *IBM SPSS Statistic 26 for windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

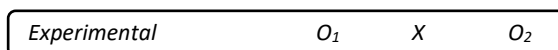
Uji normalitas distribusi data bertujuan untuk memeriksa normat atau tidaknya data yang diteliti. Berikut ini hasil uji normalitas distribusi data.

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Teknik Analisis	Tes	W	p	Keterangan
Shapiro-Wilk test	Pretest	0,866	0,139	Normal
	Posttest	0,897	0,274	Normal

Berdasarkan hasil *Shapiro-Wilk test*, rerata *pretest* $W = 0,866$ dengan $p = 0,139$ ($p > 0,05$) dan rerata *posttest* $W = 0,897$ dengan $p = 0,274$ ($p > 0,05$). Maka, kedua data tersebut memiliki distribusi yang normal. Analisis statistik selanjutnya menggunakan statistik parametrik untuk uji signifikansi, yaitu *paired samples t test*.

Uji signifikansi menggunakan model penelitian *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design* karena melibatkan satu kelompok dengan *pretest* dan *posttest* (Sukardi, dalam (Zulmiyetri, 2020)). Berikut ini desain penelitian *pre-experimental* tipe *the one group pretest-posttest design*.



$O_1 = pretest$; $O_2 = posttest$; X = perlakuan, yaitu penerapan modul dengan lima permainan tradisional.

Hipotesis statistik H_{null} penelitian ini, yaitu tidak ada perbedaan yang signifikan antara rerata skor *pretest* dan *posttest*. Kriteria untuk menolak H_{null} adalah jika nilai $p < 0,05$. Berikut ini adalah hasil uji statistiknya.

Tabel 11 Hasil Uji Signifikansi Peningkatan *Pretest* dan *Posttest*

Teknik Analisis	t	P	Keterangan
<i>paired samples t test</i>	7, 519	0,000	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan rerata skor *posttest* ($M = 85,00$, $SE = 4, 226$) lebih tinggi dari rerata skor

pretest ($M = 46,25$, $SE = 5,957$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t = 7,519$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka, H_{null} ditolak, sehingga penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap hati nurani anak.

Selanjutnya, uji besar pengaruh untuk memberikan gambaran besarnya pengaruh tersebut. Kriteria besarnya pengaruh (*effect size*) adalah sebagai berikut (Dincer, dalam (Rudibyani, 2019)).

Tabel 12 Kriteria Effect Size

μ (<i>effect size</i>)	Kategori
$\mu \leq 0,15$	Efek sangat kecil
$0,15 < \mu \leq 0,40$	Efek kecil
$0,40 < \mu \leq 0,75$	Efek sedang
$0,75 < \mu \leq 1,10$	Efek besar
$\mu < 1,10$	Efek sangat besar

Rumus besar pengaruh (*effect size*) menggunakan model koefisien korelasi *Pearson* berikut (Jahjouh, dalam (Rudibyani, 2019)).

$$\mu = \sqrt{\frac{t^2}{t^2 + df}}$$

Perhitungan dari rumus di atas menghasilkan $\mu = 0.936$. Selanjutnya, koefisien determinasi digunakan untuk mencari persentase besar pengaruh dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \mu^2 \times 100$$

Perhitungan dengan rumus di atas menghasilkan 87,60% Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 87,60% perubahan yang terjadi pada hati nurani anak. Selanjutnya, uji efektivitas untuk mengetahui lebih konkret gambaran penerapan modul permainan tradisional. Berikut ini kriteria Hake dan hasil *N-gain score*.

Tabel 13 Kriteria Efektivitas (Hake, 1999, dalam (Herlanti, 2014))

No	Rentang Skor	Kualifikasi
1	$N\text{-gain} > 70$	Tinggi
2	30 – 70	Sedang
3	$N\text{-gain} < 30$	Rendah

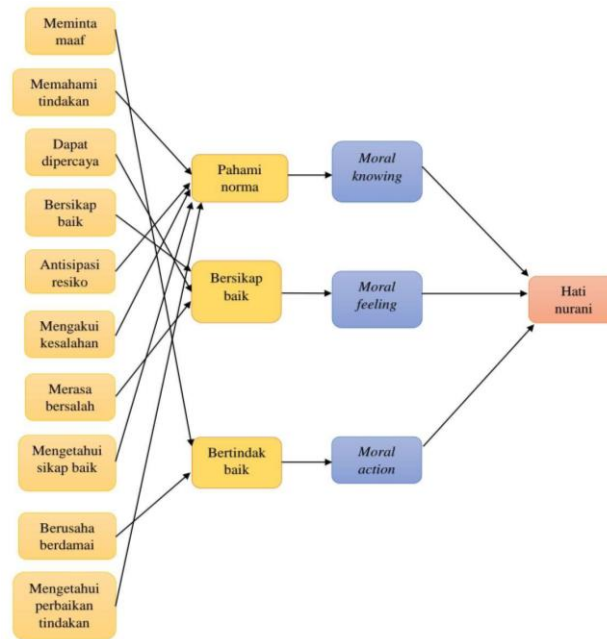
Tabel 14 Hasil N-Gain Score

Tes	Rerata	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
<i>Pretest</i>	85,00				
<i>Posttest</i>	46,25	0-1	21,92656	74,6429	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, *N-gain score* sebesar 74,643% dengan kategori efektivitas “tinggi” sesuai kriteria Hake.

Pembahasan

Penelitian ini sejalan dengan teori karakter yang baik terdiri dari mengetahui kebaikan melalui pengetahuan moral (*Moral knowing*), menghendaki kebaikan melalui perasaan moral (*Moral feeling*), dan mengerjakan kebaikan melalui tindakan moral (*Moral action*) (Lickona, dalam (Nugroho, 2018)). Temuan penelitian ini menunjukkan permainan tradisional berdampak signifikan terhadap hati nurani anak yang mencakup komponen karakter yang baik. Berikut ini diagram analisis semantik yang digunakan dalam menemukan makna dari rumpun kata dari indikator hati nurani.



Bagan 2 Diagram Analisis Semantik Indikator Hati Nurani

Pemetaan indikator-indikator hati nurani menggunakan cara deduktif dan induktif. Penyusunan instrumen penelitian mengenai hati nurani menggunakan cara dedutif, yaitu 1) mempelajari ruang lingkup teoretis hati nurani, 2) divergensi hati nurani dalam indikator-indikator yang spesifik, 3) menerjemahkan setiap indikator kedalam pernyataan-pernyataan kuesioner. Sementara itu, analisis dan pembahasan hasil penelitian menggunakan cara induktif, yaitu 1) pemetaan kata-kata kunci dari tiap pernyataan, 2) pengelompokan berdasarkan abstraksi kluster tema-tema yang umum, 3) pengelompokan kluster, yaitu pikiran (*cipta*), perasaan (*rasa*), dan tindakan (*karsa*), dan 4) konvergensi hati nurani.

Penelitian ini sejalan dengan pembelajaran yang efektif, sehingga anak memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan merasa antusias saat belajar (Dewi & Budiana, 2018). Pendidikan berbasis budaya lokal yang merupakan kaitan antara pendidikan karakter dengan budaya lokal (Syukurman, 2020). Pembelajaran berbasis otak yang mencakup kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Jensen, 2011). Pendidikan multikultural agar anak menghargai diversitas dan berbagai sudut pandang dari kelompok-kelompok budaya (Santrock, dalam (Faizah et al., 2017)). Penelitian ini sejalan dengan pengalaman kontekstual di Indonesia yang sesuai dengan anak usia 9-12 tahun, yaitu permainan tradisional. Hal ini dilihat dari hasil validasi yang menunjukkan bahwa indikator kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan dalam modul permainan tradisional memiliki skor sebesar 3,50, 3,25, dan

3,75 serta dapat memberi dampak pada peningkatan hati nurani. Indikator kaya variasi ditunjukkan dengan lima permainan tradisional serta lima lagu daerah yang berbeda. Kemudian, kegiatan permainan tradisional yang mencakup bernyanyi, bermain, mendengarkan penjelasan tentang hati nurani, mengerjakan soal refleksi yang termasuk menggambar, dan mengerjakan soal formatif. Indikator kaya stimulasi ditunjukkan dengan kegiatan yang menggunakan berbagai fungsi indera, yaitu melihat, mendengarkan, berbicara, menggerakkan tubuh. Indikator menyenangkan ditunjukkan oleh antusiasme anak-anak saat bermain permainan tradisional.

Penelitian ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget (1896-1980), yaitu anak usia 9-12 tahun memiliki kemampuan berpikir logikal dalam situasi (Jarvis, 2017). Hal ini tampak dari hasil validasi yang menunjukkan indikator operasional konkret dalam modul permainan tradisional memiliki skor 4,00, sehingga memberi dampak pada peningkatan hati nurani. Indikator operasional konkret ditunjukkan dengan penggunaan alat dan bahan berupa benda-benda konkret di lingkungan sekitar anak sebagai penciptaan lingkungan bermain permainan tradisional. Kemudian, hasil *pretest* yang menunjukkan skor 0,46 atau 46% dan pada permainan *Lehong*, anak-anak mengatakan langkah permainan sama dengan permainan yang biasa mereka lakukan walaupun terdapat perbedaan pada penggunaan alat dan bahan. Kegiatan penelitian ini yang menunjukkan kolaborasi anak dengan teman sebayanya, yaitu permainan dilakukan secara berkelompok. Hal tersebut sejalan dengan anak melatih manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi (Kurniati, 2016).

Penelitian ini sejalan dengan kompetensi pada abad 21, yaitu keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas (World Economic Forum, 2015). Hal ini ditunjukkan pada hasil validasi modul, yaitu indikator berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang memiliki skor 3,75 serta memberi dampak pada pendidikan hati nurani. Indikator berpikir kritis ditunjukkan dengan pengerjaan soal formatif dan sumatif yang menganalisis tindakan berdasarkan hati nurani anak dan permainan yang mendorong anak untuk menganalisis. Indikator kreativitas ditunjukkan dengan pengerjaan soal refleksi, yaitu menggambar tindakan sehari-hari yang sesuai dengan hati nurani anak. Indikator komunikatif, yaitu menjelaskan hasil gambar refleksi. Indikator kolaborasi ditunjukkan saat pembagian kelompok bermain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Maghfiroh, 2020), bahwa anak meningkatkan kemampuan *problem solving*, komunikasi, keterampilan sosial, dan mengembangkan emosi melalui permainan tradisional. Indikator komunikasi sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Irman, 2017), bahwa anak yang bermain permainan tradisional lebih bersifat sosial, yaitu anak terbiasa berbagi dengan teman, melatih kerjasama, dan melatih komunikasi. Kemudian, penelitian ini sejalan dengan teori pendidikan multikultural yang merupakan proses menghargai diversitas dan berbagai sudut pandang dari kelompok-kelompok budaya (Santrock, dalam (Faizah et al., 2017)). Hal ini ditunjukkan pada hasil validasi modul, yaitu indikator multikultur memiliki skor 3,83 dan dapat memberi dampak pada peningkatan hati nurani anak. Indikator multikultur ditunjukkan dengan penggunaan lima permainan tradisional dan lima lagu daerah yang berbeda, serta kegiatan permainan tradisional, yaitu pembagian kelompok dengan cara yang adil.

Pada kegiatan permainan tradisional, anak akan terlihat perkembangan tingkat kognisinya (Iswinarti, 2017). Hal ini ditujukan anak yang mempertajam hati nuraninya dengan mengaku telah melanggar peraturan, menuruti perintah, dan kelompok pemenang memberikan hukuman yang bermanfaat bagi kelompok yang kalah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Susanto, 2017), yaitu permainan tradisional terbukti efektif untuk menanamkan karakter jujur dan disiplin. Selanjutnya, cara bermain permainan *Raje* yang hamper menyerupai permainan *Cublak-cublak Suweng* sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ariesta, 2019), yaitu permainan tersebut dapat mengajarkan anak untuk tidak mengikuti hawa nafsu, rendah hati, dan melatih kepekaan hati nurani. Kemudian, hasil validasi menunjukkan indikator hati nurani dalam pengembangan modul dengan lima permainan tradisional memiliki skor 3,75 yang berkategori sangat tinggi. Dampak implementasi permainan tradisional terhadap hati nurani anak sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Yudiwinata & Handoyo, 2014), yaitu permainan tradisional mempunyai nilai dan dampak bagi perkembangan kemampuan dan karakter anak. Kemudian, produk berupa modul permainan tradisional sejalan dengan penelitian (Widodo & Lumintuarso, 2017), yaitu implementasi buku pedoman model pembelajaran permainan tradisional dapat membangun karakter siswa SD kelas atas.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu 1) pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun menggunakan langkah ADDIE. 2) Kualitas modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun adalah “sangat baik”. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan menunjukkan skor 3,80 dengan kategori “sangat baik” dan karakteristik modul menunjukkan skor 3,66 dengan kategori “sangat baik”. Hasil validitas isi menunjukkan skor 3,71 dengan kategori “sangat baik”. Rerata total hasil validasi oleh *expert judgement* menunjukkan skor 3,72 dengan kualifikasi “sangat baik” dan rekomendasi “tidak perlu revisi”. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap hati nurani anak usia 9-12 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan rerata skor *posttest* ($M = 85,00$, $SE = 4$, 226) lebih tinggi dari rerata skor *pretest* ($M = 46,25$, $SE = 5,957$), dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t = 7,519$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka, berarti H_{null} ditolak, sehingga penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap hati nurani anak. Besar pengaruh perlakuan tersebut (*effect size*) sebesar $r = 0,936$ dengan kategori “efek besar” dan setara dengan pengaruh 87,60%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional dapat menjelaskan 87,60% perubahan yang terjadi pada hati nurani anak. Efektivitas penerapan modul menunjukkan *N-gain score* sebesar sebesar 74,643% dengan kategori efektivitas “tinggi”.

Saran dalam penelitian ini yaitu, 1) perlu uji eksperimental untuk memastikan efektivitas modul dengan lima permainan tradisional dengan uji coba skala yang lebih besar, 2) perlu dilakukan uji efektivitas permainan tradisional dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penelitian *true experimental group design*, 3) perlu dilakukan dengan jumlah pemain tetap, 4) perubahan hati nurani anak perlu diuraikan

dan diperhatikan oleh setiap orang tua, 5) penelitian ini perlu dilakukan dengan lebih leluasa setelah *covid-19* berakhir, dan 6) perlu melibatkan ahli-ahli dari beberapa bidang yang beragam untuk memperoleh masukan-masukan.

Daftar Rujukan

- Ariesta, F. W. (2019). Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. *Ilmu Budaya Cakrawala*, 7(2), 188–192. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/7104>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa*. UB Press.
- Faizah, Rahma, U., & Dara, Y. P. (2017). *Psikologi pendidikan aplikasi teori di Indonesia*. Universitas Brawijaya Press.
- Herlanti, Y. (2014). *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Universitas Syarif Hidayatulah.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan* (Rahayu, C). Hidayatul Quran Kuningan.
- Irman. (2017). Nilai-Nilai Karakter pada Anak Dalam Permainan Tradisionan dan Moderen. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 4(2), 89–96.
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jarvis, M. (2017). *Teori-teori psikologi*. Nusa Media.
- Jensen, E. (2011). *Pemelajaran berbasis otak*. PT. Indeks.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak edisi pertama*. Prenadamedia group.
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. 6(1), 1–8.
- Nugroho, R. (2018). *Kebijakan membangun karakter bangsa di era digital, disruptif, dan kaos*. PT Elex Media Komputindo.
- Rudibyani, R. B. (2019). Peningkatkan Keterampilan Berpikir Elaborasi dan Penguasaan Konsep Elektrolisis Siswa Melalui Discovery Learning. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 2(2), 60–69. <https://doi.org/10.24246/juses.v2i2p60-69>
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Morak Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Syukurman. (2020). *Sosiologi pendidikan: Memahami Pendidikan dan Aspek*

Multikulturisme. Kencana.

Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>

World Economic Forum. (2015). *New vision for education*. World Economic Forum.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.

Zulmiyetri. (2020). *Penulisan karya ilmiah*. Kencana.