



## **Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Kepemimpinan Anak Usia 10-12 Tahun**

**Linda Chrismantari<sup>1</sup>, Gregorius Ari Nugrahanta<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Sanata Dharma, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[fransiscalindach@gmail.com](mailto:fransiscalindach@gmail.com)

<sup>2</sup>[gregoriusari@gmail.com](mailto:gregoriusari@gmail.com)

**Abstrak.** Riset bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk usia 10-12 tahun. Riset ini melibatkan 10 guru dari berbagai daerah, 10 validator, dan 8 anak usia 10-12 tahun. Hasil kajian memperlihatkan 1) buku pedoman pendidikan karakter dikembangkan dengan tahapan ADDIE; 2) Kualitas dari buku pedoman memperlihatkan hasil skor 3,90 (skala 1-4) kategori “Sangat baik” dan “tidak perlu revisi”; 3) Buku pedoman berpengaruh pada karakter kepemimpinan. Skor rerata penilaian di akhir ( $M = 3,7625$ ,  $SE = 0,6797$ ) lebih tinggi dari skor rerata penilaian diri awal ( $M = 2,0500$ ,  $SE = 0,8660$ ). Uji signifikansi  $t(7) = 14,616$ ;  $p < 0,05$ . Tingkat besar pengaruh dalam kategori “efek besar” yaitu  $r = 0,98$  artinya bahwa, buku pedoman dapat menjelaskan 96,83% perubahan varian pada karakter kepemimpinan. Tingkat efektivitas *N-gain score* masuk pada kategori “Tinggi” atau 87,82%.

**Kata kunci:** buku pedoman; karakter kepemimpinan; permainan tradisional

**Abstract.** The research aimed to develop a traditional game-based leadership character education manual for 10-12 year olds. This research involved 10 teachers from various regions, 10 validators, and 8 children aged 10-12 years. The results of the study showed that 1) the character education handbook was developed using the ADDIE stages; 2) The quality of the manual showed a score of 3.90 (scale 1-4) in the category "Very good" and "no need for revision"; 3) The guidebook had an effect on the character of leadership. The mean score at the end ( $M = 3.7625$ ,  $SE = 0.6797$ ) was higher than the mean score at the beginning ( $M = 2.0500$ ,  $SE = 0.8660$ ). Significance test  $t(7) = 14.616$ ;  $p < 0.05$ . The level of influence in the "big effect" category, namely  $r = 0.98$ , meant that the guidebook could explain 96.83% of the variance changes in leadership character. The effectiveness level of the *N-gain score* was in the "High" category or 87.82%.

**Keywords:** Guide book; leadership character; traditional game

### **PENDAHULUAN**

Karakter menjadi ciri khusus seseorang yang terbiasa melekat pada dirinya agar orang lain dapat mengenal siapa dirinya melalui karakter (Lestari, 2017). Pendidikan karakter menjadi salah tujuan pendidikan di Indonesia karena saat ini berada dalam krisis multidimensi yang disebabkan oleh krisis moral (Basir & Ramadan, 2017). Pendidikan karakter menjadi salah satu solusi atau upaya

yang terencana yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan perilaku baik individu, pikiran, dan perkataan (Shoimah dkk., 2018). Meskipun demikian, pada kenyataannya pendidikan karakter dalam pembelajaran masih menekankan sisi kognitif dan masih sedikit dalam melakukan pengoptimalan pada pendidikan karakter (Zulkarnain, 2015).

Karakter kepemimpinan merupakan sikap dan kualitas pribadi mengacu pada

konstelasi kognitif yang terintegrasi dan atribut temperamen yang mendorong orientasi untuk memberikan pengaruh dan memberikan bantuan orang lain, serta memberikan suatu motivasi dari tindakan mereka menuju kolektif kesuksesan (Peterson & Seligman, 2004). Adapun indikator dari karakter kepemimpinan yakni sering mengambil peran penting dalam mengatasi masalah mendesak, sering mengambil inisiatif dalam kelompok, mewakili kelompok, mampu mengatasi konflik yang terjadi dalam kelompok dan menjaga relasi, sering membantu orang lain, mampu mengorganisir kelompok, mampu menyusun rencana kegiatan, mengambil peran ketua dalam kelompok (Peterson & Seligman, 2004).

Karakter kepemimpinan perlu untuk dikembangkan pada anak sebagai pendidikan yang berbasis karakter dan cinta budaya (Iswatiningsih, 2019). Dikutip dari Suara Jogja pada tanggal 15 Juli 2022, masih adanya kasus *bullying* yang dilakukan oleh siswa SD di Yogyakarta. Pada tahun 2022 kasus perundungan, kekerasan fisik, dan psikis masih marak terjadi. Dikutip dari BBC News Indonesia, pada tahun 2022 ada 226 kasus perundungan, kekerasan fisik, dan p-sikis yang terjadi di Indonesia. Hal yang menunjukkan bahwa kasus perundungan masih tampak belum berhenti. Kasus tersebut akan berdampak pada penanaman karakter kepemimpinan pada anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanamkan pendidikan karakter pada anak yakni melalui adanya suatu pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif yakni pembelajaran yang mewujudkan indikator berikut *variety*, *stimulation*, menyenangkan, operasional konkret, berpikir kritis, *creativity*, *collaboration*, *communication*, multikultural, karakter kepemimpinan (Jensen, 2008; *World Economic Forum*, 2015). Kesepuluh indikator dari pembelajaran efektif dapat diwujudkan melalui permainan tradisional dalam upaya menumbuhkan karakter anak.

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan secara menurun dan memiliki nilai budaya serta kaya akan manfaat yang besar bagi anak (Purwaningsih, 2006). Permainan tradisional membawa

perubahan dalam ranah fisik, psikomotor, afektif, maupun kognitif pada anak (Muliadi, 2021). Penelitian ini mengembangkan berbagai permainan tradisional yaitu *Telok Penyok* dari Kalimantan Barat, *Bas-basan Sepur* dari Yogyakarta, *Ken'o* dari Nusa Tenggara Timur, *Arul* dari Lampung, dan *Lari Tarompang* dari Maluku.

Penelitian terkait karakter sudah banyak diteliti dalam penelitian oleh beberapa ahli terutama terkait pendidikan karakter pada anak. Sementara itu, adanya berbagai metode permainan tradisional yang memberikan dampak bagi karakter kebaikan hati, hati nurani, adil, toleransi, kontrol diri, dan empati (Amania dkk., 2021; Astuti & Nugrahanta, 2021; Nugraheni dkk., 2021; Sekarningrum dkk., 2021; Widyana & Nugrahanta, 2021; Wijayanti dkk., 2021). Adapun pendekatan pendekatan yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan karakter kepemimpinan dengan kegiatan *rolling leader*, *outbound training*, sekolah alam, sosiobando desa, *neurosains learning*, kegiatan OSIS, *outdoor education* dan kepramukaan, ular tangga raksasa, kegiatan ekstrakurikuler dan intrakurikuler (Baidowi, 2020; Basir & Ramadan, 2017; Burhaein, 2017; Fauzan & Al Millah, 2018; Joko, 2018; Kusmiati, 2020; Nafisah et al., 2017; Oktaviani, 2021; Oktiani et al., 2017; Rohendi, 2020). Selain itu, ada metode lain yang dapat digunakan untuk menumbuhkan berbagai karakter yakni dengan adanya program literasi berbasis pendekatan Montessori untuk karakter integritas pada anak (Nugrahanta dkk., 2022). Permainan tradisional sudah banyak diteliti oleh beberapa peneliti yang memberikan dampak bagi kemampuan dasar anak, gerak motorik kasar, kompetensi sosial anak, serta kecerdasan sosial anak (Krisdaniastutik, 2016; Kusumawati, 2017; Marzoan, 2017; Wahyuni dkk., 2020).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan pentingnya pendidikan karakter pada anak. Hasil-hasil penelitian tersebut saling mendukung satu sama lain. Namun, yang menjadi menarik perhatian peneliti adalah minimnya inovasi dalam menumbuhkan karakter kepemimpinan dan karakter ditumbuhkan menggunakan berbagai model pembelajaran dan belum berfokus pada pembentukan karakter kepemimpinan

melalui permainan tradisional yang dilakukan secara khusus.

Selain itu, yang menarik perhatian dari penelitian sebelumnya adalah adanya perbedaan proses berpikir yang digunakan untuk menghasilkan produk baru. Penelitian ini menggunakan proses berpikir dialektik. Proses berpikir dialektik adalah proses iteratif untuk menemukan gagasan baru dengan cara mendialogkan suatu gagasan dengan gagasan lain bahkan yang tampak bertentangan sekalipun sehingga memunculkan gagasan baru pada level yang lebih tinggi sebagai hasilnya (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Gagasan awal tersebut sering disebut sebagai tesis. Tesis awal pada penelitian ini adalah lima permainan tradisional yaitu *Telok Penyok*, *Bas-basan Sepur*, *Ken'o*, *Arul*, dan *Lari Tarompang*. Tesis awal ditetapkan dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif sebagai antitesis yang akan menghasilkan sintesis berupa permainan yang sudah dimodifikasi. Sintesis ini akan menjadi tesis baru yang perlu ditetapkan pada antitesis baru untuk menghasilkan sintesis baru. Proses ini bisa dilakukan terus-menerus sampai diperoleh sintesis terbaru yang bisa dicapai berupa produk buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional. Dari penelitian terdahulu sedikit penelitian yang membahas terkait penanaman pendidikan karakter kepemimpinan melalui permainan tradisional. Hal inilah yang membuat peneliti untuk melakukan penelitian terkait penanaman pendidikan karakter kepemimpinan melalui permainan tradisional sehingga penelitian ini berfokus untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

Kajian sistematis untuk pengembangan buku terkait permainan tradisional memiliki tujuan untuk 1) melakukan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter guna memberikan pengaruh terhadap kepemimpinan anak umur 10-12 tahun 2) melihat mutu buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional untuk karakter kepemimpinan pada anak usia 10-12 tahun. Selanjutnya, 3) melihat efek besar pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan

berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Penelitian terkait pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional penting untuk diangkat guna mengenalkan nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan permainan sehingga dapat menanamkan rasa cinta budaya pada anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (*R&D*) tipe ADDIE. Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan untuk menganalisis situasi yang sedang terjadi saat ini terkait pendidikan karakter kepemimpinan di sekolah. Langkah selanjutnya adalah tahap *design* yang bertujuan untuk merancang buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan yang disusun sesuai dengan sepuluh indikator pembelajaran yang efektif dan ketentuan pusburkuk. Langkah berikutnya yakni tahap *develop* yakni melakukan pengembangan *prototype* buku pedoman serta melakukan validasi produk yang dilakukan oleh sepuluh validator melalui *expert judgement*. Tahap *implement* dilakukan uji coba permainan tradisional secara terbatas pada 8 orang anak usia 10-12 tahun. Tahapan paling akhir yakni *evaluate* yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan melalui penilaian diri di awal dan penilaian diri di akhir.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpul data yakni teknik nontes dan tes. Teknik nontes dilakukan dengan memberikan instrumen penelitian berupa kuesioner tertutup dan terbuka. Teknik tes yang diberikan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif berjumlah 10 soal pilihan ganda. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Kuesioner terbuka dianalisis secara kualitatif dan kuesioner tertutup dianalisis secara kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi formatif dan evaluasi sumatif dianalisis menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics version 26 for Windows* dalam interval keyakinan 95% untuk memperoleh hasil besar pengaruh, normalitas distribusi data, signifikansi, dan efektivitas dari penerapan buku pedoman pendidikan

karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D tipe ADDIE. Pada tahapan *analyze* memiliki tujuan untuk melihat realita saat ini terkait pendidikan karakter kepemimpinan. Tahap analisis dengan analisis kebutuhan melalui sebuah kuesioner terbuka dan tertutup. Ada 10 guru sekolah dasar sudah tersertifikasi yang terlibat dalam mengisi kuesioner tersebut. Guru tersebut berada di daerah Sleman, Kulon Progo, Bantul, Jawa Tengah, Kalimantan, dan Lampung. Hasil analisis kebutuhan untuk menemukan *gap* menunjukkan skor sebesar 1,81 (skala 1-4). Hasil akhir dinilai berdasarkan data kuantitatif menjadi kualitatif sebagai berikut (bdk. Widyoko, 2014: 114)

**Tabel 1.** Tabel Data Kuantitatif-Kualitatif

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

Tabel 1 menunjukkan konversi data kuantitatif menjadi kualitatif. Berdasarkan hasil skor rerata analisis kebutuhan yakni 1,81 masuk dalam kategori “Kurang baik”. Hal tersebut disebabkan karena tindakan dalam menumbuhkan karakter kepemimpinan masih belum maksimal dan belum ada model pembelajaran secara khusus untuk memberikan pengaruh pada kepemimpinan anak. Maka, peneliti melakukan pengembangan produk dengan membuat buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan yang dapat menjadi salah satu solusi dari *gap* yang muncul.

Tahapan yang kedua *design*, yaitu melakukan penyelesaian permasalahan dengan melakukan perancangan suatu produk. Produk berupa buku pedoman ini terdiri bagian awal, tengah, dan akhir. Pada awal buku terdapat sampul depan, kata pengantar, halaman *copyright*, dan *table of content*. Selain itu, terdapat lima contoh permainan tradisional yang telah dikembangkan oleh peneliti di bagian tengah buku yaitu *Ken'o* yang berasal dari Nusa Tenggara Timur, *Arul*

dari Lampung, *Telok Penyok* dari Kalimantan Barat, *Lari Terompong* dari Maluku, dan *Bas-Basan Sepur* yang berasal dari DIY. Pada bagian tengah dilengkapi juga dengan adanya teori pendukung, pertanyaan-pertanyaan berupa soal pilihan sesuai dengan komponen dari karakter kepemimpinan. Buku pedoman yang dirancang mencantumkan dari pelaksanaan permainan tradisional yang terdiri dari bagian awal, tengah, serta bagian akhir. Pada bagian akhir berisi daftar rujukan, indeks, daftar kumpulan istilah penting, dan daftar Riwayat penulis.

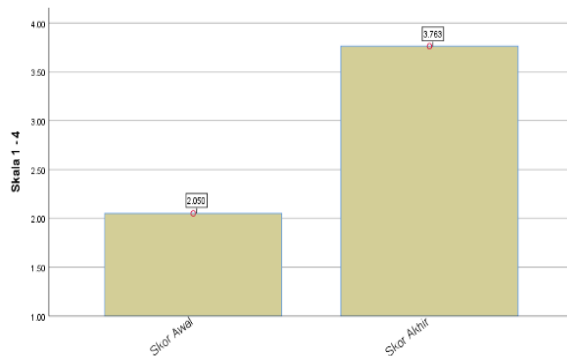
Rancangan produk yang sudah disusun dikembangkan dalam tahap *develop*. Pengembangan buku pedoman terdiri dari sasaran permainan, sejarah permainan yang dimuat di kalimat pengantar di setiap permainan, persyaratan dalam permainan terkait waktu, tempat permainan serta jumlah pemain yang dibutuhkan. Adapun tahapan kegiatan setiap permainan yang telah dimodifikasi sesuai 10 indikator karakter kepemimpinan. Tahapan kegiatan permainan yakni kegiatan awal berupa kegiatan pembukaan, menyanyikan lagu daerah dan tepuk serta adanya kegiatan orientasi. Selain itu, kegiatan inti berupa pembagian tugas, aksi, rekognisi, dan *debriefing*. Pada bagian penutup meliputi kegiatan kesimpulan, doa, dan menyanyikan lagu daerah serta modifikasinya.

Proses validasi dilakukan melalui *expert judgement* pada tahap *develop* dengan melibatkan sepuluh validator dari berbagai latar belakang keahlian yang berbeda-beda. Validasi diberikan kepada 5 ahli dan 5 guru sekolah dasar tersertifikasi. Selain itu, validasi juga dilakukan oleh beberapa ahli yakni ahli bahasa, psikologi, praktisi budaya, dan seni. Validasi yang diberikan berupa validasi permukaan dan isi buku. Validitas permukaan dilakukan guna menguji kriteria dari buku pedoman dan karakteristik buku pedoman, sedangkan validitas isi dilakukan untuk menilai kualitas dari isi buku. Instrumen validasi yang digunakan yakni dengan skala Likert 1-4. Hasil validasi yang didapatkan dapat dihitung dan dikonversikan menjadi data kualitatif. Berikut hasil rekap validasi permukaan dan isi melalui para ahli adalah *output* perhitungan uji kriteria buku pedoman.

**Tabel 2.** Rekap Hasil melalui Para Ahli

No.	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1.	Validasi Permukaan			
	a. Kriteria Buku Pedoman	3,91	Sangat Baik	Tidak memerlukan revisi
	b. Karakteristik Buku Pedoman	3,88	Sangat Baik	Tidak memerlukan revisi
2.	Validitas Isi			
	a. Model Pembelajaran Efektif	3,90	Sangat Baik	Tidak memerlukan revisi
	b. Evaluasi Sumatif dengan Penilaian Diri	3,91	Sangat Baik	Tidak memerlukan revisi
	<b>Rerata</b>	<b>3,90</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Tidak memerlukan revisi</b>

Tabel 2 menunjukkan hasil validasi secara keseluruhan. Secara keseluruhan keseluruhan keduanya memiliki kategori “Sangat Baik” dan “Tidak memerlukan revisi” dengan rerata skor 3,90. Kriteria dari Puskurbuk., (2018) sudah terpenuhi dan disusun berdasarkan karakteristik dari buku edoman dan kualitas isi buku sesuai dengan teori pembelajaran yang efektif. Selanjutnya, dilakukannya tahap *implement*. Uji coba secara terbatas pada delapan anak usia 10 hingga 12 tahun. Sebelum permainan tradisional dilaksanakan, anak-anak terlebih dahulu melakukan penilaian diri awal. Hasil dari skor rerata pada penilaian awal dan penilaian akhir menunjukkan adanya lonjakan melalui grafik batang berikut ini.

**Gambar 7.** Peningkatan Skor Awal ke Akhir

Grafik peningkatan skor awal ke akhir terlihat bahwa rata-rata skor penilaian awal yakni yakni 2,050 dan skor penilaian akhir yakni 3,763 (Skala 1-4). Persentase tersebut, memperlihatkan belum terdapat pengaruh dari penerapan permainan tradisional terhadap kepemimpinan anak. Dengan demikian, diperlukan uji coba pada tahap paling awal, yaitu eksperimental terbatas.

Tabel berikut menunjukkan hasil normalitas distribusi data dengan teknik analisis *Shapiro Wilk test*.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Distribusi Data

Penilaian	W	p	Keterangan
Awal	0.975	0.933	Normal
Akhir	0.917	0.410	Normal

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas distribusi yakni  $W(7) = 0,975$  dan  $p = 0,933$  ( $p > 0,05$ ) pada penilaian awal dan  $W(7) = 0,917$  serta  $p = 0,410$  ( $p > 0,05$ ) pada penilaian akhir. Hasil ini menunjukkan bahwa sebaran data yang normal. Dengan demikian uji *paired sample t-test* berikut untuk menguji pengaruhnya.

**Tabel 4.** Uji Signifikansi Pengaruh

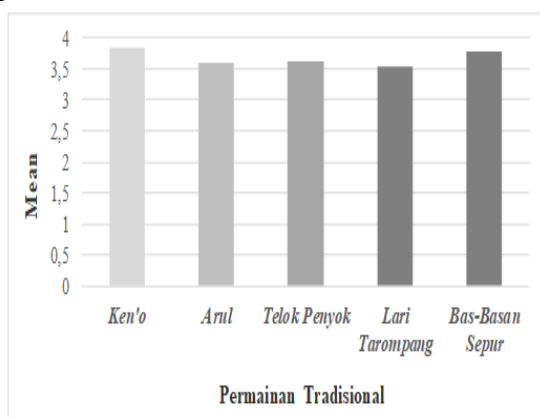
Teknik Analisis	t	p	Keterangan
<i>Paired sample t-test</i>	14.616	0.000	Signifikan

Tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan yakni nilai  $t(7) = 14,616$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak sehingga buku pedoman pendidikan karakter memiliki pengaruh pada karakter kepemimpinan anak usia 10-12 tahun. Hasil analisis menunjukkan ukuran efek sebesar 0,98 atau setara dengan 96,83% yang termasuk dalam kategori “Efek besar” (Cohen, dalam Field, 2009: 57). Penerapan dari buku pedoman pendidikan karakter membawa pengaruh yang signifikan terhadap karakter kepemimpinan anak. Adapun uji efektivitas yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5.** Hasil *N-Gain Score*

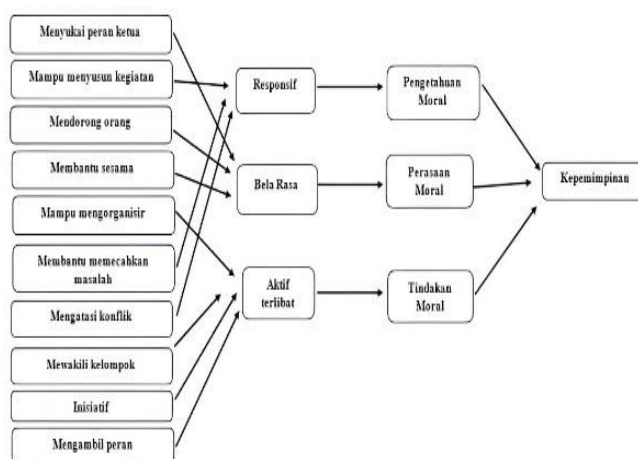
Penilaian	Re-rata	Rentang Skor	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Awal	3.76			
Akhir	2.05	1-4	87.82%	Tinggi

Tabel 5 menunjukkan skor sebesar 87,82% dengan kesetaraan tingkat efektivitas “Tinggi”. Selain dilakukannya uji *N-gain score*, adanya uji terkait soal evaluasi formatif pada setiap permainan yang diberikan kepada anak sesudah dilakukannya implementasi permainan tradisional. Berikut disajikan grafik batang terkait hasil evaluasi formatif satu hingga lima pada setiap permainan



**Gambar 8.** Diagram Evaluasi Formatif

Gambar 8 menunjukkan lima permainan tradisional yang diimplementasikan pada anak yakni permainan *Ken'o Tobe*, *Arul*, *Telok Penyok*, *Lari Tarompang*, dan *Bas-Basan Sepur*. Diagram batang diatas menunjukkan skor tertinggi evaluasi formatif diperoleh pada permainan *Ken'o Tobe* yang berasal dari Nusa Tenggara Timur dengan skor rerata 3,84. Sementara itu, skor terendah pada evaluasi formatif diperoleh pada permainan *Lari Tarompang* yang berasal dari Maluku dengan skor rerata 3,53. Penelitian ini dianalisis dengan analisis semantik. Tujuan dari analisis semantik yakni mengklasifikasikan dan menginterpretasi kata kunci yang memiliki arti tertentu. Hasil dari diagram analisis semantik dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 9.** Bagan Alir Semantik

Gambar 9 menunjukkan sepuluh indikator karakter kepemimpinan yang dikelompokkan menjadi tiga variabel yaitu responsif, bela rasa, dan aktif terlibat. Tiga variabel tersebut mengerucut dalam aspek yaitu pengetahuan, perasaan, serta tindakan yang arahnya pada karakter kepemimpinan. Pengelompokan tersebut berdasarkan karakter kepemimpinan.

Penelitian ini untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif melalui buku pedoman pendidikan karakter yang dibuat berdasarkan sepuluh indikator. Sepuluh indikator tersebut adalah *variety*, *stimulation*, *critical thinking*, *menyenangkan*, *concrete operational*, *creativity*, *collaboration*, *communication*, *multikultural*, karakter kepemimpinan. *Variety* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan berbagai kegiatan (Jensen, 2008). Pada indikator *variety* mencakup adanya sepuluh indikator kepemimpinan yang dikemas dalam lima permainan tradisional yang berasal dari beragam daerah. *Stimulation* adalah pembelajaran yang melibatkan berbagai indera yakni penglihatan, pendengaran, berbicara (Jensen, 2008). Dapat dilihat dari setiap kegiatan dalam permainan yang melibatkan indera. Sementara itu, *menyenangkan* yakni pembelajaran yang dapat memberikan reaksi dan respon antar anak ketika melakukan kegiatan (Jensen, 2008). yang muncul dalam permainan contohnya ketika anak meminta bermain permainan itu kembali hingga 5 kali, kemudian anak juga tidak mudah bosan

dalam bermain. Reaksi tersebut seperti “*Mbak, ayo main sampai 5 kali mbak, sampai kelompokku menang*”. Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dikemas memang menyenangkan bagi anak. Selain itu, alat dan bahan permainan yang dimanfaatkan dalam penelitian ini menunjukkan adanya indikator dari operasional konkret. Operasional konkret yakni pembelajaran yang melibatkan aktivitas konkret bagi anak (Jensen, 2008). Buku pedoman dapat menjadi sarana dalam membantu anak untuk selalu aktif dalam berkomunikasi melalui kegiatan berefleksi, bernyanyi, serta melakukan kegiatan berkolaborasi dengan sesama teman. Dalam kegiatan mengerjakan latihan soal mengenai karakter kepemimpinan juga dapat mendorong anak dalam berpikir kritis sehingga penelitian ini dapat membantu anak untuk mencapai tujuan permainan. Pada permainan anak juga dapat berpikir secara kreatif ketika anak menyampaikan perasaan, membuat karya, dan menjawab soal-soal refleksi. Anak dapat mengutarakan apa yang telah dirasakan selama permainan berlangsung dalam sebuah karya kreatif. Selain itu, multikultural yakni pembelajaran yang melibatkan berbagai unsur kebudayaan (Jensen, 2008).

Karakter kepemimpinan tampak ketika bermain anak saling bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, mampu menyelesaikan permasalahan ketika ada teman yang berantem atau jahil, dan dapat saling mengorganisir dalam kelompok. Sepuluh indikator kepemimpinan diimplementasikan melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Pengembangan karakter melalui permainan tradisional menjadi suatu upaya dalam membangun karakter pada anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang telah dilakukan seperti penelitian-penelitian terkait variabel pendidikan karakter dan permainan tradisional. Penelitian terdahulu menggunakan permainan *Honyah-Honyah, Kolo, Beras Ketan, Aco, dan Ambah-Ambah Lemah* menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat efektif bagi pendidikan karakter kebaikan hati (Astuti & Nugrahanta, 2021). Penelitian terdahulu yang mengkaji

berbagai permainan tradisional *Lehong, Kucing Rabun, Babulanan, Makkurung Manuk, dan Raje* menunjukkan juga bahwa permainan tradisional efektif bagi pengembangan karakter hati nurani anak (Wijayanti dkk., 2021). Permainan tradisional yang dikembangkan dalam buku pedoman yakni *Merdetes, Palogan, Gundu, Perepet Jengkol, Jamuran, Rangu Alu, Sisik, Setatak, Lunglungse, Goncang Kaleng, Tali* menunjukkan efektivitas tinggi terhadap karakter adil dan toleransi pada anak (Amania dkk., 2021; Nugrahani dkk., 2021). Buku pedoman yang dikembangkan berbasis permainan tradisional *Jenthungan, Merkerang, Metmbing, Gandongan, Bagimpar*, dan *Gunung* menunjukkan efektivitas dalam menumbuhkan karakter kontrol diri pada anak (Sekarningrum dkk., 2021). Permainan tradisional lain yang telah dikaji seperti *Nglarak Blarak, Grapyak, Rerebonan, Landar-Lundur, Lompat Bambu* menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan dampak yang efektif bagi pendidikan karakter empati pada anak (Widyana & Nugrahanta, 2021).

Penelitian lain juga sejalan dengan penelitian-penelitian terkait penerapan permainan tradisional *Tarik Upih* yang dapat meningkatkan motorik kasar anak (Wahyuni dkk., 2020). Tak hanya itu saja permainan tradisional *Engklek, Gobak Sodor, Lempar Kaleng, Lempar Telur Penyu* menunjukkan adanya dampak bagi keterampilan gerak fundamental serta meningkatkan keterampilan sosial pada anak sekolah dasar (Ramadhani dkk., 2020). Kajian terkait permainan tradisional *Galasin, Kriim, Lompat Karung* juga diakui berdampak bagi kompetensi sosial anak, kecerdasan emosi anak, serta kemampuan dasar anak (Krisdaniastutik, 2016; Kusumawati, 2017; Rahayu dkk., 2018). Tak hanya terkait permainan tradisional guna menumbuhkan karakter pada anak, adapun penelitian terdahulu yang mengkaji model pembelajaran atau pendekatan pembelajaran seperti *rolling leader, outbound training*, sekolah alam, sosiodrama bando desa, *neurosains learning*, OSIS, *outdoor education* dan kepramukaan, ular tangga raksasa, kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler dalam meningkatkan karakter kepemimpinan anak (Baidowi, 2020;

Basir & Ramadan, 2017; Burhaein, 2017; Fauzan & Al Millah, 2018; Joko, 2018; Kusmiati, 2020; Nafisah et al., 2017; Oktaviani, 2021; Oktiani et al., 2017; Rohendi, 2020). Penelitian terdahulu telah meneliti terkait permainan tradisional terhadap karakter kepemimpinan, meskipun demikian kajian terkait karakter kepemimpinan masih belum dibahas secara lebih spesifik.

Hasil temuan yang menjadi kebaruaran pada penelitian ini yakni mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dengan unsur pembeda yakni menggunakan proses berpikir dialektika. Penelitian yang dilakukan menggunakan proses berpikir dialektika yang menghasilkan ide baru dengan berinteraksi dengan ide-ide lain, bahkan yang tampaknya bertentangan, sehingga ide-ide baru muncul tingkat yang lebih tinggi. Berikut adalah bagan model berpikir dialektika.



**Gambar 10.** Proses Berpikir Dialektika

Gambar 10 menunjukkan proses berpikir yang dituangkan dalam beberapa langkah yang konkret. Langkah konkret yang pertama yaitu dengan adanya lima permainan tradisional dari beragam sesuai dengan usia anak yang diteliti serta bebas dari masalah gender, kekerasan, dan SARA. Permainan tersebut yakni permainan *Ken'o Tobe*, *Arul*, *Telok Penyok*, *Lari Tarompang*, dan *Bas-Basan Sepur*. Langkah yang kedua yaitu dengan unsur-unsur permainan yang diselarasakan dengan 10 indikator belajar efektif sehingga dihasilkan model permainan yang telah dimodifikasi. Langkah ketiga, model yang telah dimodifikasi ditetapkan pada sepuluh indikator karakter

kepemimpinan. Langkah keempat yaitu, menghasilkan sintesis baru buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan. Buku tersebut masih berupa *prototype* yang kemudian akan dievaluasi oleh validator dan diujicobakan pada anak.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan hasil penelitian ini adalah buku pedoman pendidikan karakter dibuat sesuai dengan langkah ADDIE. Kedua, hasil validitas yang diperoleh melalui *expert judgement* memperlihatkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan memiliki mutu yang “Sangat baik” serta dengan rekomendasi “Tidak memerlukan revisi” dengan hasil skor keseluruhan yakni 3,90. Ketiga, penerapan dari buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional memberi pengaruh terhadap karakter kepemimpinan pada anak usia 10 hingga 12 tahun. Hal ini dibuktikan dengan skor rerata penilaian diri di *akhir* ( $M = 3,7625$ ,  $SE = 0,6797$ ) lebih tinggi dari skor rerata penilaian diri awal ( $M = 2,0500$ ,  $SE = 0,8660$ ). Selain itu, adanya penolakan pada  $H_{null}$  dan adanya uji korelasi *Pearson* dengan persentase sebesar 96,83% dan 87,82% pada uji *N-gain score* yang menunjukkan bahwa penerapan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan memiliki pengaruh dengan “Efek besar” serta tingkat efektivitas “Tinggi”. Saran dalam penelitian ini yaitu guru atau fasilitator dapat memanfaatkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kepemimpinan yang telah dikembangkan oleh peneliti dan dapat mengembangkan buku pedoman lain yang dapat disesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Kedua, anak dapat menumbuhkan karakter kepemimpinan melalui permainan tradisional yang menjadi budaya bangsa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amania, M., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil pada Anak 9-12 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan*



- Pembelajaran ke-SD-an, Volume 8 n(p-ISSN 2338-980X)*, 237 – 251. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/1230>
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04 (2), 141–155.
- Baidowi, A. (2020). Penanaman Karakter Pada Siswa Melalui Kegiatan Intrakurikuler dan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar Terpadu Islam. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 303–322. <https://jie.iain-jember.ac.id/index.php/jie/article/view/31>
- Basir, A., & Ramadan, W. (2017). Pembentukan Karakter Kepemimpinan Siswa Melalui Sekolah Alam (Studi Kasus di Sekolah Dasar Alam Muhammadiyah Banjarbaru). *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12372.55687>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Permainan Tradisional Berbasis Neurosainslearning Sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Tunalaras. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 55. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v3i1.580](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.580)
- Fauzan, F., & Al Millah, A. A. (2018). Hubungan Antara Metode Outbound Training dengan Pembentukan Karakter Kepemimpinan Siswa Kelas V di SD Sekolah Alam Bintaro. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.2497>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2), 155. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol3.no2.155-164>
- Jensen, E. (2008). *Brain Based Learning Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Cara Baru dalam Pengajaran dan Pelatihan*. Pustaka Belajar.
- Joko, T. (2018). Implementasi Manajemen Organisasi Siswa Intra Sekolah Sebagai Strategi dalam Pengembangan Kepemimpinan Siswa SMP Negeri 2 Sukadana. *Jurnal Lentera Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 3(1), 71–86.
- Krisdaniastutik, F. (2016). Pendidikan Karakter Anak (Character Building) Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini. In *Pendidikan* (Vol. 4).
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lestari, T. A. (2017). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Bagi Anak Jalanan (Studi Kasus di Rumah Singgah dan Belajar Diponegoro). *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 96. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5277>
- Marzoan, H. (2017). Permainan Tradisional. In *An.Nafs* (Vol. 2, Nomor 1, hal. 62–82).
- Muliadi, S. J. (2021). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Pendekatan Permainan Hijau-Hitam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari Cepat ( Sprint ) Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 553–564.
- Nafisah, E., Rengganis, I., & Riyadi, A. R. (2017). Penerapan Model Kooperatif Strategi Rolling Leader untuk Meningkatkan Sikap Kepemimpinan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v2i2>

13255

- Nugrahanta, G. A., Pamardi, E. H., Suparmo, P. M., Relita, H., Sekarningrum, V., Swandewi, N. K., & Tyas, F. (2022). *Pengaruh Program Literasi berbasis Pendekatan Montessori terhadap Karakter Integritas Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 8(2), 169–180.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *Taman Cendekia*, 05(01), 593–607.
- Oktaviani, S. (2021). *Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. 5636(4), 129–135.
- Oktiani, E., Hanifah, N., & Aeni, A. N. (2017). Penerapan Metode Sosiodrama bermedia bando desa untuk meningkatkan hasil belajar dan leadership skill. *Jurnal pena ilmiah*, 2(1), 2051–2060. [ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3566/pdf%0A%0A](http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/3566/pdf%0A%0A)
- Peterson, C., & Seligman, M. E. . (2004). *Character Strengths and Virtues*. New York: Oxford University Press.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak, Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Indian Economic and Social History Review*, 1(1), 40–46.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Ramadhani, Y. P., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., Wacana, S., & Sosial, K. (2020). Model Permainan Tradisional. 4, 248–255.
- Rohendi, A. (2020). Pengaruh Outdoor Education dan Kepramukaan terhadap Social Skill dan Leadership Siswa SMAN 2 Ciamis. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 14. <https://doi.org/10.25157/jkor.v6i1.4921>
- 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. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Shoimah, L., Sulthoni, & Soepriyanto, Y. (2018). Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Di Sekolah Dasar Lailatus Shoimah, Sulthoni, Yerry Soepriyanto. *Jktp*, 1(2), 169–175.
- Wahyuni, I. W., Muazimah, A., & Misda. (2020). Pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i1.24307>
- Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak Usis 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu, Volume 5 N(p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147)*, 5445–5455. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585>
- Widyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Wijayanti, A., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul dengan Lima Permainan Tradisional Guna Mempertajam Hati Nurani Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5280>

Yusuf, B. B. (2018). *Konsep dan Indikator Pembelajaran efektif*. 2018.

Zulkarnain, Z. (2015). Pendidikan Kognitif Berbasis Karakter. *Tasamuh*, 12(2), 189–203.

<https://media.neliti.com/media/publications/41851-ID-pendidikan-kognitif-berbasis-karakter.pdf>