

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 8	No. 1	Halaman 1-504	Aceh Besar Januari, 2024	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	------------------	-----------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)

Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)

Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)

Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)

Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)

Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)

Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)

Septhia Irandana, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)

Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)

Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)

Mauloeddin Afna, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>

Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id

Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1.	Asesmen Diagnostik Dalam Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Bandung (Okke Rosmaladewi, Cucu Amirah, Sandi Sopandi, Kurniawati)	1-8
2.	Peran Epistemologi Sosial Dalam Administrasi Pendidikan (Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Rifma)	9-16
3.	Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Pementasan Drama Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Hasniyati, Novia Erwandi, Aida Fitri, Rizki Kurniawati)	17-24
4.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII (Dedi Chandra, Adityawarman Hidayat, Astuti)	25-38
5.	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SDN Cikokol 4 Kota Tangerang (Erika Puspita Dewi, Septy Nurfadhillah, Rizki Zuliani)	39-48
6.	Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lempar Lembing Bentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Dasar (Syahrianursaifi, Musran, Erizal Kurniawan, Yulinar, Husaini)	49-66
7.	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Slow Learner</i> (M. Ferry Irawan, Alia Latifah, Nikentari Rizki)	67-76
8.	Efektivitas Penyelenggaraan Program Pelatihan Kerja Dalam Meningkatkan Kompetensi Kerja (Adela Anita, Asep Saepudin, Iip Saripah)	77-86
9.	Kebutuhan Pengajar <i>Outdoor Adventure Education</i> Ditinjau Dari Lensa Pedagogical Content Knowledge (PCK); Narrative Literature Review (Asep Ridwan Kurniawan, Rafdlal Saeful Bakhri, Ade Evriansyah Lubis, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina)	87-94
10.	Pengaruh Penerapan Model Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 1 Meulaboh (Irma Tiarina, Syarifah Merya, Anita Tiara, Luthfi Luthfi)	95-104
11.	Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan <i>Find And Solve Me</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd (Dyah Ayu Novitasari, Lisa Virdinarti Putra)	105-118

12.	Sikap Rasional Guru Madrasah Aliyah (Study Pada Guru PAI Di MAN Kota Banda Aceh) (<i>Azhari, Saifuddin, Razali Yunus, Adi Kasman, M. Arif Idris</i>)	119-128
13.	Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Dengan Pendekatan Kontesktual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD N Loano (<i>Devi Damayanti1, Lisa Virdinarti Putra</i>)	129-136
14.	Pengaruh <i>Problem-Solving</i> Berbantuan <i>Lead Adversity Quotient</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. (<i>Erys Lilian Pertiwi, Lisa Virdinarti Putra</i>)	137-148
15.	Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis <i>Platform Youtube</i> Pada Makanan Pembuka (<i>Hot dan Cold Appetizer</i>) Terhadap Pemahaman Siswa (<i>Ayu Setyo Indah Mawarni, Mauren Gita Miranti, Lucia Tri Pangesthi, Ita Fatkhur Romadhoni</i>)	149-162
16.	Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang (<i>Asa Amelia Hambari, Dayu Retno Puspita, Dilla Fadhillah</i>)	163-182
17.	Analisis Keterampilan Guru Mengelola Kelas Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDI Plus Al-Ijtihad Kota Tangerang (<i>Siti Ummu Habibah, Nurul Muttaqien, Yoyoh Fathurrohmah</i>)	183-198
18.	Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Active Learning Tipe Peer Lesson Siswa Sekolah Dasar (<i>Resnalti, Sumianto, Melvi Lesmana Alim, Rizki Ananda, Joni</i>)	199-218
19.	Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (<i>Silvia Ediora, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Iis Aprinawati, Yenni Fitra Surya</i>)	219-238
20.	Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Di SDN Pegadungan 02 Pagi (<i>Mitami, Nurul Mutaqqien, Ino Budiatman</i>)	239-248
21.	Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 14 Kota Banda Aceh (<i>Ari Fiki, Anwar, Khairul Aswadi, Cut Nya Dhin, Abubakar, Muhammad Junaidi, Arfriani Maifizar</i>)	249-266
22.	Analisis Isi Buku Pelajaran Bahasa Arab Kelas XI Di MA Sejahtera Pare Kediri Jawa Timur (<i>Soraiya Muhammad Usman, Muhammad Qadhafi</i>)	267-278
23.	Studi Literatur: Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika (<i>Bunga Mawarni Merdu, Maqfirah, Ade Irfan</i>)	279-288
24.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> (<i>Ika Diana, M. Syahrul Rizal, Iis Aprinawati, Mohammad Fauziddin, Rizki Ananda</i>)	289-302

25.	Model PBL Berbantuan Media Ultimeksasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Dan Minat Belajar Matematika (<i>Maulidar, Indah Suryawati</i>)	303-314
26.	Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Terintegrasi Berbasis Proyek Pada Materi Geometri (<i>Nur Ainun, Cut Nurul Fahmi, Mukhtasar, Khairul Asri</i>)	315-326
27.	Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun (<i>Ignatius Dimas Adi Suarjaya, Gregorius Ari Nugrahanta</i>)	326-342
28.	Pengaruh Model <i>Concept Attainment</i> Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan (<i>Marzuki</i>)	343-356
29.	Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Dengan Media Kincir Angka Di TK Maya Permata Penyasawan Pada Usia 4-5 Tahun (<i>Harpini, Rizki Amalia, Putri Asilestari, Zulfah, Yusnira</i>)	357-368
30.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Dini Askia Safitri, Zamzami, Silvi Puspa Widya Lubis</i>)	369-374
31.	Kolaborasi Antara Model Dan Pendekatan Sainifik Oleh Guru Biologi Di SMA Kecamatan Kuta Baru (<i>Mauizah Hasanah, Fatemah Rosma, Maulida, Vivi Yunisa Harahap</i>)	375-384
32.	Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Sikap Demokratis Siswa Kelas X Di Era Digital (<i>Farnidayani, Akhyar, Asih Winarty, Hasanah, Saifuddin</i>)	385-394
33.	Analisis Pemanfaatan Sampah Plastik (<i>Recycle</i>) Sebagai Upaya Pengendalian Lingkungan Di Gampong Peurada, Banda Aceh (<i>Syarifah Farissi Hamama, Maulida, Irma Aryani</i>)	395-400
34.	Model Pembelajaran Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 015 Rambah Samo (<i>Eni Marta, Rinja Efendi, Elvina, Hasrijal, Rejeki, Risna Mutiara Arni</i>)	401-410
35.	Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Bencana Gunung Berapi (<i>Erly Mauvizar, Ani Darliani, Hayati, Wirda, Rina Sulicha</i>)	411-420
36.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA (<i>Putri Rizki Amalia, Maulida, Syarifah Farissi Hamama</i>)	421-428
37.	Analisis Antropometri Indeks Massa Tubuh Pada Pelari Jarak Pendek Aceh Besar (<i>Erizal Kurniawan, Lisa Jannah, Musran, Syahrinursaiifi</i>)	429-438
38.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Bumi Dan Tata Surya (<i>Jamratul Ula1, Zulkarnaini, Syarifah Rahmiza Muzana</i>)	439-446
39.	Penerapan Model <i>Learning Cycle 5E</i> Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa (<i>Sapina Tiarani, Safriana, Fajrul Wahdi Ginting, Muliani, Tulus Setiawan</i>)	447-458

40.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Search, Solve, Create, Dan Share (SSCS)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP (<i>Irma Aryani, Rahmi, Murni, Riki Musriandi, Fitriyasni, Maulida</i>)	459-466
41.	Manajemen Strategi Dalam Meningkatkan Daya Saing SD GMT Se-Kecamatan Lobalain, Kabupaten Rote Ndao (<i>Marlen Angela Daik, Desty A. Bekuliu, Yanti Y.E. Sole, Yakobus Adi Saingo, Nimrot Doke Para, Reningsih P. Taku Namah, Kristian Isach</i>)	467-476
42.	The Effectiveness Of Self-Help Application Based On Self Directed Search Improves Student Career Exploration (<i>Ade Yudha Prasetyo Hutomo, Budi Purwoko, Budiyanto</i>)	477-486
43.	Meningkatkan Daya Saing Madrasah Dan Karakter Siswa MTSN 2 Pidie Jaya Melalui KERTAS (<i>Erianti</i>)	487-494
44.	Efektivitas Metode <i>Small Group Discussion</i> Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Kebidanan (<i>Saufa Yarah, Cut Rahmi Muharrina, Rawi Juwanda, Bilqis Laina</i>)	495-504



PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER OPTIMISME DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Ignatius Dimas Adi Suarjaya^{1*}, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 55281, Indonesia.

*Email korespondensi : dimasadisuarjaya@gmail.com¹

Diterima 07 September 2023; Disetujui 01 Januari 2024; Dipublikasi 31 Januari 2024

Abstract: *Weak character optimism and limited learning tools available are the main problems in this study. The development of optimism character education book products through traditional games intended for children aged 10-12 years is the purpose of this study. This study used the ADDIE type of R&D research. Researchers involved ten teachers and validators, and seven children were involved in this study. There are three points of the results of this study, namely 1) The product was developed using the ADDIE stage, 2) The quality of the product developed is very good and no revision is needed with a score of 3.69 3) There is a resulting influence on the development of optimism characteristics in children aged 10-12 years, this is shown from the paired sample t-test results that the average posttest score ($M = 3.6000$ $SE = 0.05345$) is higher than the pre-test score ($M = 1.286$ $SE = 0.07781$) and the difference is significant with $t(6) = 14.549$, $p = 0.000$ ($p > 0.05$). The effect size of $r = 0.986$ is classified as a "big effect" with a percentage of 97%. The N-gain score is 80.14%, which is classified as "high" effectiveness. This shows that product development is effective in fostering optimism in children aged 10-12 years.*

Keywords : *Guide Book, Optimism Character, Traditional Game*

Abstrak: Lemahnya karakter optimisme dan terbatasnya sarana belajar yang tersedia adalah masalah utama pada penelitian ini. Pengembangan produk buku pendidikan karakter optimisme melalui permainan tradisional yang diperuntukkan bagi anak usia 10-12 tahun merupakan tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D tipe ADDIE. Peneliti melibatkan sepuluh orang guru dan validator, serta tujuh anak terlibat pada penelitian ini. Terdapat tiga poin hasil penelitian ini, yaitu 1) Produk dikembangkan menggunakan tahap ADDIE, 2) Kualitas produk yang dikembangkan sangat baik dan tidak dibutuhkan revisi dengan skor 3,69 3) Terdapat pengaruh yang dihasilkan terhadap perkembangan karkater optimisme pada anak usia 10-12 tahun, hal ini ditunjukkan dari hasil *paired sample t-test* bahwa rerata skor *posttest* ($M = 3.6000$ $SE = 0.05345$) lebih tinggi dari skor *pre-test* ($M = 1.286$ $SE = 0.07781$) dan perbedaannya signifikan dengan $t(6) = 14,549$, $p = 0,000$ ($p > 0,05$). Besar pengaruh tersebut (*effect size*) sebesar $r = 0,986$ tergolong "efek besar" dengan persentase 97%. Hasil uji *N-gain score* adalah 80,14%, yang tergolong efektivitas "tinggi". Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan produk efektif dalam menumbuhkan optimisme pada anak usia 10-12 tahun.

Kata kunci : *Buku Pedoman, Karakter Optimisme, Permainan Tradisional*

PENDAHULUAN

Segala upaya dalam dunia pendidikan yang dapat dijalankan serta dikembangkan dengan tujuan mendidik untuk membentuk karakter pada anak dengan cara menanamkan perilaku dasar atau kebiasaan bertindak atas dasar nilai-nilai yang mampu membentuk kepribadian anak meliputi pengetahuan, perasaan, dan perilaku yang baik disebut dengan pendidikan karakter (N. K. Sari & Puspita, 2019; Widodo, 2019). Krisis karakter pada anak merupakan salah satu hal yang menjadikan pendidikan karakter begitu penting karena dampak pendidikan karakter dapat dirasakan oleh seseorang di kemudian hari melalui proses melakukan sesuatu, kebiasaan atau intervensi yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan (Mashuri & Pratama, 2019). Ada anggapan bahwa pendidikan belum berhasil mengembangkan moral seseorang membuat situasi saat ini semakin parah (Wahidi, 2020). Pengembangan karakter dapat dilaksanakan dengan literasi (Putri & Nugrahanta, 2023), tetapi pendidikan karakter tidak hanya terbatas pada literasi dan tanggung jawab lembaga pendidikan formal (sekolah), tetapi peran keterlibatan orang tua (pendidikan informal) juga penting dalam proses melaksanakan dan mengembangkan pendidikan karakter bagi anak (Widodo, 2019).

Ada banyak penyelesaian yang dapat dilakukan untuk menghadapi krisis karakter yang terjadi pada anak, melalui pembiasaan yang dapat dilakukan di rumah, pengembangan media dan metode pembelajaran. Tetapi, metode tersebut tidak dilaksanakan dengan rutin, sehingga pembentukan karakter dalam pendidikan kepribadian tidak dapat dilakukan secara maksimal (Iskandar & Narimo,

2018). Hal ini menunjukkan bahwa dunia pendidikan masih belum memprioritaskan pendidikan karakter bagi anak (Samani, 2012). Secara tidak langsung, hal ini menunjukkan bahwa sekolah gagal dalam upaya memunculkan karakter pada anak (Zubaedi, 2012). Keadaan ini sangat berbahaya bagi masa depan anak, karena karakter memiliki peran penting bagi anak.

Optimisme adalah karakter yang penting untuk dikembangkan pada diri anak-anak. Karakter optimisme adalah karakter yang memiliki landasan yang kokoh bagi seseorang untuk bertindak atau berperilaku dengan percaya diri serta mampu melihat hambatan atau masalah dari sudut pandang yang positif. Karakter ini harus dikembangkan dalam diri anak untuk mengatasi beberapa fenomena yang terjadi akibat rendahnya optimisme pada diri anak. Contoh dari fenomena tersebut adalah temuan penelitian terkait rendahnya prestasi belajar siswa karena siswa memiliki rasa pesimis yang tinggi saat mengerjakan soal-soal yang dianggap sulit (Pangestika, 2016). Masalah baru yang akan muncul dari peristiwa tersebut adalah rasa pesimis pada diri anak akan semakin terbiasa muncul saat menemukan masalah dalam hidup dan tidak dapat menyelesaikannya.

Terdapat 10 indikator karakter optimisme yang menjadi dasar seseorang untuk mengetahui apakah karakter optimisme sudah ada dalam diri orang tersebut, yaitu yakin bahwa ia dapat mengatasi permasalahan, dapat melihat sisi positif dari masalah, yakin dengan apa yang dilakukan adalah yang terbaik, niat baik dapat mengalahkan niat buruk, sering mengharap yang terbaik, memiliki visi masa depan yang jelas, memiliki

rencana untuk dilaksanakan, yakin dapat mencapai apa yang telah direncanakan, tidak pernah mengikuti kompetisi untuk kalah, dan membuat rencana ulang saat mendapatkan hasil yang buruk (Peterson & Seligman, 2004).

Konsep pembelajaran efektif berjalan seiringan dengan teori pendidikan berbasis otak yang berdasar pada struktur, kinerja dan fungsi otak sesuai dengan kemampuan otak untuk membentuk kondisi ideal untuk belajar (Rulyansah et al., 2017). Pembelajaran yang efektif berjalan seiring dengan tahapan perkembangan yang dilalui siswa sekolah dasar. Teori konstruktivisme sejalan dengan pembelajaran yang efektif, seperti teori Jean Piaget yang berfokus pada kemampuan kognitif anak untuk memahami sains berdasarkan pematangan intelektual, intelektual, dibangun melalui asimilasi dan penyesuaian (Ibda, 2015) dan teori Vygotsky yang berfokus pada perkembangan sosial anak melalui interaksi dan lingkungan belajar sosial dalam kegiatan pembelajaran (Suardipa, 2020). Selain itu, pembelajaran efektif berpengaruh pada perilaku dan sikap anak melalui keterampilan abad 21 yang dapat membangun keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta berpikir analitis (*World Economic Forum*, 2015). Kemudian, pembelajaran efektif dirumuskan ke dalam sepuluh indikator, seperti kaya variasi (menggunakan banyak metode dalam pembelajaran), kaya stimulasi (menggunakan banyak alat peraga atau media untuk membantu kegiatan pembelajaran), menyenangkan (menggunakan dan menerapkan kegiatan-kegiatan yang dapat memunculkan rasa senang pada diri anak), keterampilan berpikir kritis, operasional-konkret, komunikasi, kerja sama, kreatif, multikultural, dan optimis.

Pengembangan Buku Pedoman....
(Suarjaya & Nugrahanta, 2024)

Merujuk pada syarat pembelajaran yang efektif, peneliti mengemukakan gagasan dengan melakukan penelitian dengan mengembangkan produk berupa buku pendidikan karakter optimisme dengan metode permainan tradisional. Nilai percaya diri anak termuat dalam permainan tradisional yang diterapkan sebagai kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu, permainan tradisional bersifat menyenangkan, sederhana dan memiliki nilai pelatihan sosial yang besar (Nugraha & Manggalastawa, 2021; Purwaningsih, 2006). *Jumpring, Gathok, Kelereng Batu, Bandera* dan *Curik-curik* adalah lima permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti memiliki alasan bahwa permainan tersebut mudah dilakukan oleh anak usia 10 sampai 12 tahun (sejalan dengan target subjek penelitian) dan cocok untuk pembelajaran efektif. Lima permainan kemudian dimasukkan ke dalam buku panduan. Buku pedoman adalah media cetak yang dapat digunakan oleh siapa saja yang memuat berisi petunjuk untuk melakukan aktivitas (Irmanella & Ardoni, 2013; Putro et al., 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya sudah mengkaji penggunaan permainan tradisional sebagai metode pendidikan kepribadian dan mungkin berdampak dengan mendemonstrasikan sembilan nilai karakter dan karakter empati, serta dampak permainan tradisional bagi perkembangan kognitif, motorik, sosial, keterampilan, geometri dan aspek motivasi belajar (Atmaji, 2019; Khisbiyah et al., 2021; Kusmiati & Sumarno, 2018; Kusumawati, 2017; Nugraha & Manggalastawa, 2021; Pertiwi et al., 2018; Ramadhani, 2018; Rut et al., 2020; Saputra, 2017; Sukadaryah et al., 2020; Syamsurrijal, 2020). Penelitian sebelumnya juga

telah mengkaji bagaimana permainan tradisional Indonesia dapat digunakan sebagai metode untuk mengelaborasi karakter pada diri anak usia sekolah, seperti karakter integritas, adil, kebaikan hati, kontrol diri, sikap hormat dan baik hati. (Febrianty & Nugrahanta, 2021; Nugrahanta et al., 2023; Nugraheni et al., 2021; Putri & Nugrahanta, 2023; Wijayanti et al., 2021; Wisnukrisnanto & Nugrahanta, 2023). Beberapa penelitian terdahulu juga telah membahas fungsi pendidikan karakter dan model yang digunakan untuk mendorong karakter optimisme, seperti penggunaan Kooperatif Thinks-pairs dan PBL (Hidaya & Yasipin, 2020; M. Sari et al., 2018; Suhirman, 2020).

Sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus hanya pada penerapan permainan sebagai upaya peningkatan kemampuan motorik dan kognitif anak dan pengembangan karakter secara umum dengan menggunakan metode belajar. Selain itu, permainan yang digunakan kurang beragam dan sedikit penelitian yang membahas pengembangan karakter optimisme pada anak dengan rentang usia 10-12 tahun menggunakan permainan tradisional.

Proses berpikir dialektik diterapkan pada penelitian ini. Berpikir dialektik yaitu proses yang dilakukan secara berulang dengan tujuan menghasilkan gagasan baru dengan cara membenturkan gagasan-gagasan yang bertentangan sekalipun (Reuten, 2014). Gagasan baru tersebut diaplikasikan pada produk yang menjadi kebaruan penelitian ini.

Terdapat beberapa poin tujuan pada penelitian ini, antara lain 1) mengembangkan produk buku pendidikan karakter optimisme dengan permainan tradisional bagi anak usia 10-12

tahun, 2) mengetahui bagaimana kualitas produk yang dikembangkan, dan 3) mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan produk bagi karakter optimisme pada anak usia 10-12 tahun.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran yang Efektif

Pembelajaran efektif adalah proses yang dialami seseorang yang mencakup pengetahuan, perilaku, dan elemen (psikologis) yang memiliki dampak, makna, dan manfaat tertentu sesuai kriteria pembelajaran (Yusuf, 2018). Pembelajaran yang efektif dapat tercipta dalam bentuk pengajaran yang mudah, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pendidikan (Fakhrurrazi, 2018). Ada lima indikator yang dapat menunjukkan bahwa pembelajaran bisa efektif, yaitu. (1) tata kelola praktik mengajar, (2) pembelajaran sebagai proses komunikasi, (3) aktivitas dan umpan balik siswa, (4) aktivitas pembelajaran, dan 5) hasil pembelajaran (Yusuf, 2018).

Pembelajaran Berbasis Otak

Proses belajar yang didasarkan pada struktur, kinerja, dan fungsi otak sesuai dengan kemampuan otak yang pada akhirnya dapat membentuk kondisi ideal untuk belajar kemudian disebut dengan pembelajaran berbasis otak (Rulyansah et al., 2017). Konsep dalam pembelajaran berbasis otak adalah terciptanya pendekatan pembelajaran pada pemberdayaan potensi otak (Kurniasari, 2019). Ada tiga syarat agar otak dapat belajar secara efektif, yaitu kaya variasi (menggunakan banyak metode atau cara belajar yang berbeda), kaya stimulasi (menggunakan berbagai media, khususnya media pembelajaran sebagai sarana belajar mengajar untuk siswa), dan menyenangkan (tidak monoton

dan mengutamakan kegiatan yang dapat membawa keceriaan bagi anak) (Fadllah, 2016).

Konstruktivisme Anak

Jean Piaget mengembangkan teori konstruktivisme kognitif. Piaget berpendapat bahwa kemampuan anak dalam memahami ilmu bergantung pada tingkat kematangan kognitifnya dan dibangun melalui proses asimilasi dan akomodasi (Putri, 2021). Terdapat beberapa poin tahap perkembangan kognitif, yaitu sensori-motor (usia 0-1,5 tahun), pra-operasional (usia 1,5-6 tahun), operasional konkret (usia 6-12 tahun) dan operasional formal (usia 12 tahun ke atas) (Ibda, 2015).

Selain perkembangan kognitif anak, peran sosial dapat memberi pengaruh bagi perkembangan anak. Salah satu teori yang berhubungan dengan perkembangan sosial adalah teori Vygotsky. Inti dari teori yang dikemukakan oleh Vygotsky adalah terdapat interaksi antara aspek internal-eksternal dan lingkungan sosial pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran (Suardipa, 2020). Ada tiga tahapan belajar pada anak, yaitu 1) *Zone of Actual Development*, 2) *Zone of Proximal Development* dan 3) *Zone of Potential Development*. *Zone of Proximal Development* (ZPD) adalah fase pembelajaran yang berpusat pada anak. ZPD adalah kemampuan bekerja mandiri dan merupakan salah satu keterampilan yang dimiliki anak (Suardipa, 2020).

Pembelajaran Abad 21

Transformasi pendidikan yang terjadi saat ini juga sejalan dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Maka dari itu, pembelajaran yang efektif harus disertai dengan pengembangan HOTS, pemikiran analitis, dan pengembangan Pengembangan Buku Pedoman.... (Suarjaya & Nugrahanta, 2024)

keterampilan komunikasi (World Economic Forum, 2015). Keterampilan berpikir kritis, berpikir secara kreatif, komunikasi, kemampuan berkolaborasi, literasi & multikultural, dan karakter optimis termuat dalam keterampilan abad 21. Merujuk pada beberapa teori tersebut kemudian dirumuskan indikator/poin pembelajaran efektif antara lain bervariasi, operasional-konkret, menyenangkan, berpikir kritis, kaya stimulasi, dan pemecahan masalah, berpikir kreatif, kolaborasi, kesadaran budaya/multikultural, komunikasi, dan karakter optimis.

Permainan Tradisional

Permainan yang berkembang sejak dahulu kala dan masih ada sampai saat ini disebut permainan tradisional (Purwaningsih, 2006). Permainan tradisional bersifat menyenangkan dan sederhana (mudah dimainkan setiap orang). Permainan tradisional memiliki manfaat untuk melatih anak dalam hidup di masyarakat, keterampilan, sopan santun dan ketangkasan (Saleh et al., 2017). Permainan tradisional juga mengandung manfaat lain bagi perkembangan anak, diantaranya (Nurhayati, 2012) pengembangan kecerdasan intelektual & emosional, kreativitas, memungkinkan anak berpikiran lebih kreatif, menjadi terapi bagi anak, serta sebagai cara untuk mengembangkan kecerdasan, seperti kecerdasan kognitif, emosional serta interpersonal, logika, motorik, natural, spasial, musik dan spiritual anak-anak. Untuk mengoptimalkan pengembangan permainan tradisional sebagai alat bantu pembelajaran perlu diperhatikan beberapa tahapan pengembangan permainan, antara lain pemilihan materi, perumusan pertanyaan, permainan, pemberian

peringkat/penilaian, *review* kegiatan dan penarikan kesimpulan (Sugar & Sugar, 2002).

Buku Pedoman

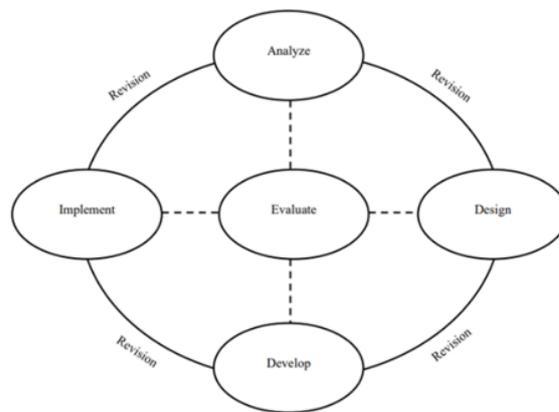
Media cetak berisikan sekumpulan instruksi atau prosedur untuk melakukan sesuatu, terutama aktivitas disebut dengan buku pedoman (Irmanella & Ardoni, 2013). Sederhananya, buku pedoman adalah sebuah produk cetak yang dapat dibaca oleh siapa saja dengan kemampuan membaca yang baik dan berisi prosedur untuk melakukan sesuatu. Dalam menyusun buku pedoman, penulis perlu memperhatikan beberapa aspek agar buku tersusun dengan baik, seperti sampul, awal, isi dan akhir buku. Dalam penyusunan pedoman berpedoman pada 10 indikator keterampilan abad 21, antara lain bervariasi, operasional konkret, kaya stimulasi, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, menyenangkan, pengembangan keterampilan berpikir kreatif, pengembangan keterampilan komunikasi, pengembangan keterampilan kolaborasi, multikulturalisme dan pengembangan karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan menggunakan jenis *Research and Development* tipe ADDIE. Penelitian dilakukan di SD Kanisius Sengkan, Joho, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta pada 8 – 12 Mei 2023. Peneliti melibatkan tujuh siswa usia 10-12 tahun antara lain, empat siswa dan tiga siswi. Masing-masing anak memiliki kemampuan kognitif yang tiak sama. Objek penelitian terbagi pada variabel independen, yaitu buku pedoman pendidikan karakter optimisme dan variabel dependen, yaitu permainan tradisional.

One group pretest-posttest design digunakan

sebagai metode uji signifikansi & *N-gain score* digunakan untuk uji efektivitas. Gambar 1 akan menggambarkan bagaimana pengembangan menggunakan langkah ADDIE.



Gambar 1 Bagan Pengembangan Langkah ADDIE

Dasar pengembangan pada penelitian ini menggunakan lima tahap yaitu, *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate* atau biasa disebut dengan ADDIE. Identifikasi pembelajaran dengan tujuan mencari ketidaksamaan antara pembelajaran formal yang dilakukan pada tahap *analyze* dengan indikator pembelajaran efektif untuk mengembangkan karakter optimisme yang telah disesuaikan. Pada tahap ini menggunakan instrument yang didasarkan pada indikator pembelajaran efektif yang diisi oleh sepuluh guru yang telah bersertifikasi. Kemudian dilanjutkan pada tahap *design* dengan tujuan untuk membentuk rancangan produk sebagai solusi dari kesenjangan yang peneliti temukan. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap *develop* dengan tujuan perancangan produk yang dikembangkan peneliti memuat permainan tradisional dari beberapa daerah di Indonesia yang dapat membantu mengembangkan karakter optimisme bagi anak. Buku pedoman dikembangkan serta divalidasi oleh validator dari dosen bahasa, dosen media pembelajaran, dosen

psikologi, lima pendidik bersertifikasi, dan praktisi budaya. Validitas dilakukan dengan dua jenis, validitas permukaan & isi. Skala Likert dari rentang 1-4 digunakan sebagai dasar penilaian para validator. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *implement* dengan uji coba *prototype* produk dan anak-anak dilibatkan sebagai subjek penelitian untuk melakukan kegiatan meliputi, awal, inti, dan akhir. Tahap terakhir yaitu tahap *evaluate*. Tahap ini bertujuan untuk melihat perkembangan karakter optimisme sebelum dan setelah anak melakukan kegiatan. Lembar evaluasi formatif dan sumatif digunakan sebagai instrumen evaluasi pada tahap ini. Lembar formatif dikerjakan pada setiap akhir kegiatan. Sedangkan sumatif pada awal dan setiap akhir kegiatan untuk *pretest dan posttest*.

Teknik non-tes dan tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Teknik non-tes diperuntukkan bagi guru sebagai instrumen analisis kebutuhan. Sedangkan teknik tes diperuntukkan untuk anak-anak berusia 10-12 tahun yang terlibat dalam permainan tradisional untuk menjawab soal-soal pilihan ganda terkait materi optimisme. Selain itu, dilakukan penyebaran angket orang tua-anak dan validasi produk. *IBM SPSS Statistics 25 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95% digunakan sebagai media untuk memproses data yang didasarkan pada tahap-tahap tipe ADDIE sebagai teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze*

Pada tahap ini dilakukan *needs analysis* dengan tujuan untuk menemukan gap dengan kuesioner tertutup & terbuka, disebarkan pada sepuluh guru bersertifikasi di wilayah Yogyakarta,

Tabanan, Klaten, Palu, Gunung Kidul, Temanggung, Surabaya, Kulon Progo, Sleman, dan Badung. Berikut merupakan hasil rata-rata analisis kebutuhan.

Tabel 1. Resume Hasil Analisis Kebutuhan Tertutup

No	Indikator	Rerata
1	Kaya Variasi	2.20
2	Kaya Stimulasi	2.00
3	Menyenangkan	2.30
4	Operasional-Konkret	2.20
5	Berpikir Kritis	2.20
6	Kreativitas	2.10
7	Komunikasi	2.20
8	Kolaborasi	2.70
9	Multikultural (Kaya Budaya)	1.60
10	Multikultural (Permainan Tradisional)	1.30
11	Yakin Dapat Melewati Masalah	2.00
12	Dapat Melihat Sisi Positif	2.30
13	Menumbuhkan Rasa Yakin	2.10
14	Niat Baik	1.90
15	Mengharapkan Yang Terbaik	2.00
	Rerata	2.07

Berdasar pada skor analisis kebutuhan dapat ditunjukkan bahwa indikator multikultur menerima skor paling rendah, yaitu 1,30. Sedangkan indikator kolaborasi mendapatkan skor paling tinggi diantara indikator lainnya, yaitu 2,70. Secara keseluruhan proses praktik pembelajaran mendapatkan skor rerata 2,07 sebagai hasil akhir analisis kebutuhan dan tergolong pada kategori “Kurang Baik”. Ini dapat memberi gambaran jika belum ditemukannya pembelajaran yang berfokus untuk pengembangan karakter optimisme anak. Kemudian peneliti merumuskan solusi untuk menangani permasalahan tersebut dengan pengembangan produk menerapkan ADDIE dan sepuluh indikator pembelajaran efektif dimuat dalam produk tersebut.

Tahap *Design*

Penyusunan *blue print* buku pedoman terbagi kedalam tahap *design*. *Blue print* yang dirancang dimulai pada bagian awal, yaitu cover yang berisikan judul buku, dilengkapi dengan ilustrasi yang menggambarkan isi buku secara keseluruhan,

kata pengantar, serta daftar isi. Selanjutnya, bagian tengah akan memuat uraian dari berbagai teori & pendekatan tentang pembelajaran secara efektif serta lima permainan tradisional Indonesia. Pada akhir buku pedoman akan memuat daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, biografi penulis, dan ringkasan terkait produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Buku Pedoman

Tahap Develop

Pengembangan produk berupa buku pedoman pendidikan karakter dilakukan pada tahap ini. Produk telah melalui validasi melalui penilaian pakar berdasarkan kriteria dan karakteristik produk, antara lain sistem penulisan, efisiensi bahasa, susunan kalimat, tanda baca, sampul, dan ilustrasi oleh lima guru sekolah dasar, spesialis komunikasi, ahli bahasa, psikolog, dan budayawan. Validitas konten didasarkan pada 10 metrik pembelajaran yang efektif. Validitas dimaksudkan untuk menentukan kualitas suatu produk. Tabel 2 berisi data hasil uji validitas yang dilakukan dengan expert judgment.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Keterbacaan dan kelengkapan	3,61	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,72	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi	3,74	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,69	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Skor dari hasil validasi diubah menjadi konversi kualitatif (Widyoko, 2014). Transformasi data kualitatif menjadi data kuantitatif dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Konversi data kualitatif ke kuantitatif

No	Rentang 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

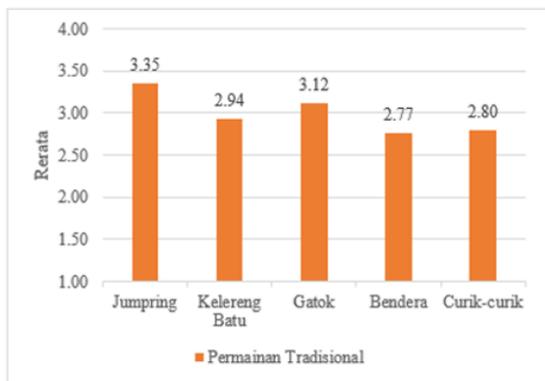
Rerata uji validitas permukaan dan validitas isi sebesar 3,69. Skor tersebut diubah ke konversi data. Rerata skor yang diperoleh sebesar 3,69 termasuk kedalam kualifikasi “Sangat baik” dan “Tidak perlu revisi”. Maka, produk tergolong dalam kriteria dan karakteristik sangat baik dan terdapat indikator pembelajaran efektif yang sesuai.

Tahap Implement

Uji coba terbatas dengan melibatkan subjek penelitian dilakukan pada tahap ini. Dengan melihat hasil refleksi anak serta catatan anecdotal peneliti, anak-anak memiliki antusias yang tinggi saat bermain. Ini dapat dilihat dari perilaku anak saat permainan berlangsung. Anak-anak selalu memperhatikan saat fasilitator menjelaskan permainan dan saat mengajak refleksi bersama. Anak-anak memiliki antusias yang tinggi untuk bermain dan mengulang permainan hingga permainan dilakukan lebih dari satu putaran. Dengan penyebaran kuesioner dan wawancara diperoleh hasil orang tua bahagia anak dapat kembali bermain permainan tradisional dan juga melihat dampak positif terhadap karakter optimisme pada diri anak di rumah maupun luar rumah.

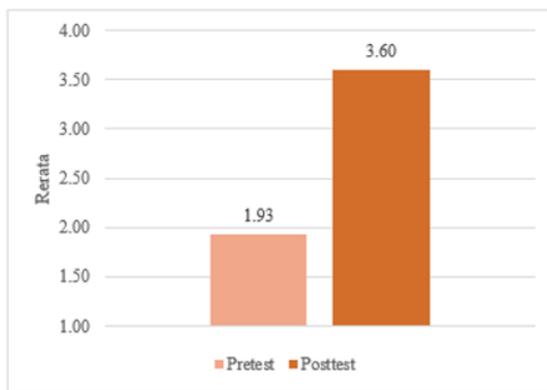
Tahap Evaluate

Tahap *evaluate* dilakukan untuk melihat keefektifan implementasi produk. Peningkatan formatif masing-masing permainan dapat dilihat pada gambar 3 dan gambar 4.



Gambar 3. Rerata Skor Permainan Tradisional

Gambar 3 memperlihatkan rerata skor tes formatif setiap permainan. *Jumpring* memperoleh rerata skor tertinggi dengan perolehan 3,35 dan *Bendera* mendapatkan skor terendah dengan rerata skor 2,77. Kemudian, rerata tes sumatif dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Peningkatan Skor Pretest dan Posttest

Gambar 4 menunjukkan skor pretest dan posttest yang dilakukan saat awal & akhir kegiatan. Pretest memperoleh skor 1,93 dan posttest sebesar 3,60. Ini menunjukkan terdapat peningkatan skor dari penilaian. Peningkatan ini signifikan dengan kepercayaan sebesar 95% dalam dua ekor yang dianalisis secara statistik melalui *IBM Statistic*

version 25 for Windows.

Kemudian dilakukan uji normalitas distribusi data agar dapat diketahui apakah data tersebar secara normal ataupun tidak. Dari perhitungan, ditunjukkan bahwa hasil uji normalitas data dengan uji *Shapiro Wilk test* memperoleh skor awal $W(7) = 0,902$ dengan $p = 0,342$ ($p > 0,05$) dan rerata data posttest $W(7) = 0,952$ dengan $p = 0,752$ ($p > 0,752$). Jika dilihat dari hasil uji analisis tersebut, nilai $p > 0,05$. Dengan begitu, data pretest dan posttest terdistribusi secara normal.

Rerata skor akhir uji statistik berupa *paired sample t-test* adalah ($M = 3,6000$ $SE = 0,05345$) lebih besar dari rerata data pretest ($M = 1,9286$ $SE = 0,07781$). Berdasar pada rerata skor akhir tersebut memperlihatkan adanya perubahan yang signifikan dan hal ini diperkuat dengan nilai $t(7) = 14,549$ dan $p = 0,000$ ($p > 0,05$). Maka, terjadi penolakan pada H_{null} dan dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh yang dihasilkan setelah penerapan buku pedoman. Peneliti menggunakan uji besar pengaruh untuk mengukur besar pengaruh yang dihasilkan dari penerapan produk. Melalui perhitungan, diperoleh hasil $r = 0,986121579$. Persentase besar pengaruh buku pedoman didapatkan dengan menggunakan patokan kriteria effect size (Field, 2009: 57). Visualisasi kriteria *effect size* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria r (Effect Size)

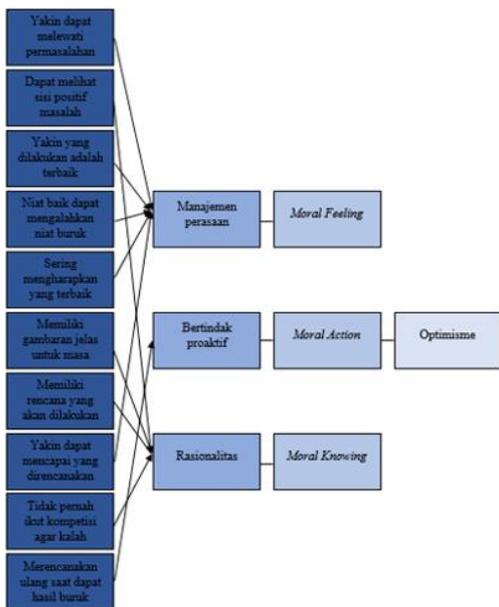
r (effect size)	Kategori	Persentase (%)
0,10	Efek kecil	1
0,30	Efek menengah	9
0,50	Efek besar	25

Hasil hitung koefisien korelasi Pearson (r) sebesar 0,986 yang termasuk kedalam kategori “efek besar” dengan persentase setara 97%. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat menguraikan

94% adanya perubahan yang terjadi pada karakter optimisme pada anak. Peneliti melanjutkan perhitungan *N-gain score* dengan tujuan mengetahui apakah produk yang diterapkan ini sudah efektif. Berdasar pada hasil *N-gain score* yang diperoleh sebesar 80,14% dan termasuk dalam kategori efektivitas “Tinggi” jika berpatok pada tabel kualifikasi efektivitas.

Dasar dilakukannya penelitian berpedoman pada pembelajaran yang efektif dan kemudian dirumuskan ke dalam 10 indikator yang berkaitan dengan beberapa teori seperti pembelajaran berbasis otak, kompetensi abad 21, konstruktivisme kognitif dan sosial dan juga karakter optimisme. Kesepuluh indikator tersebut kemudian dikelompokkan menjadi permainan tradisional yang dapat dilihat pada setiap kegiatan yang dilaksanakan. Pada penelitian ini, terdapat beberapa karakter indikator abad 21 (*World Economic Forum, 2015: 25*) yang sesuai dengan penelitian ini, antara lain indikator kaya variasi, indikator menyenangkan, indikator operasional konkret, indikator berpikir kritis, indikator kreativitas, indikator komunikasi, multikultural, dan karakter optimisme. Indikator kaya variasi pada penelitian ini dapat dilihat pada berbagai jenis permainan tradisional dan metode kegiatan yang berbeda (menyanyikan lagu daerah masing-masing permainan, mengobrol, bermain, bertanya, menggambar, dan diskusi). Indikator menyenangkan pada penelitian ini terlihat saat kegiatan bermain dilakukan yang dilakukan anak-anak dengan senang dan semangat. Indikator operasional konkret terlihat pada penggunaan media berupa benda nyata yang digunakan dalam

permainan sebagai alat bantu untuk membantu anak bermain. Teori ini sependapat dengan teori Piaget yang menekankan penggunaan benda nyata sebagai alat bantu mengajar anak. Indikator berpikir kritis dapat dilihat ketika anak menggunakan kemampuan otak untuk mengembangkan strategi bermain dan bekerja untuk menyelesaikan masalah. Indikator kolaborasi dapat diamati saat bermain dalam kelompok. Indikator kreativitas muncul ketika anak mengungkapkan perasaan saat refleksi dengan menggambar. Indikator komunikasi terlihat saat anak menyanyi, mengungkapkan perasaannya saat bermain, dan saat anak berbicara dengan teman bermain lainnya. Hal sesuai dengan teori Vygotsky tentang penekanan pada interaksi sosial anak (Suardipa, 2020). Terdapat unsur multikultural dimana permainan berasal dari berbagai provinsi dan suku di Indonesia. Penelitian ini sesuai dengan indikator karakter optimisme dan sepuluh indikator optimisme (Peterson & Seligman, 2004: 570). Pada indikator karakter optimisme, indikator yakin dapat melewati permasalahan yang tidak mudah menjadi indikator yang paling terlihat pada penelitian ini. Ini dibuktikan dengan sikap yakin anak-anak saat memainkan permainan dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Dengan meningkatkan indikator ini, anak-anak dapat terbantu untuk mengendalikan diri secara rasional, rasa, dan juga proaktif.

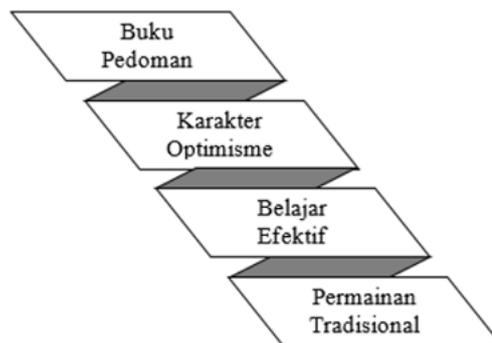


Gambar 5. Diagram Analisis Semantik

Gambar 5 menunjukkan arah masing-masing indikator karakter optimisme menuju ke tiga variabel, yaitu rasionalitas, manajemen perasaan, dan bertindak proaktif. Hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan penelitian sebelumnya yang berupaya untuk pengembangan karakter anak melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pairs-Share* dan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan ada keberhasilan dalam mengembangkan karakter optimisme pada diri anak melalui kedua model pembelajaran tersebut, namun penelitian tersebut hanya berorientasi pada pembelajaran formal. Penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, namun metode yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode permainan tradisional. Meskipun banyak penelitian yang menggunakan permainan tradisional untuk pengembangan perilaku anak, namun masih sedikit penelitian yang berfokus pada pembentukan karakter optimisme pada anak usia 10 sampai 12 tahun dengan permainan tradisional.

Pengembangan Buku Pedoman....
(Suarjaya & Nugrahanta, 2024)

Pengembangan produk oleh peneliti melalui berpikir dialektik untuk mendapat gagasan baru, kemudian dituangkan dalam produk untuk mengembangkan karakter optimisme anak. Proses berpikir dialektik merupakan proses yang sering dilakukan untuk memunculkan opini-opini baru melalui dialog antara satu opini dengan opini lain yang terkesan kontradiktif guna menghasilkan opini-opini baru yang lebih tinggi (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2014). Alur pemikiran dialektis yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk dilalui dengan mengembangkan gagasan atau ide dalam bentuk proses yang spiral dari gagasan satu hingga terciptanya pemikiran baru dengan level lebih tinggi. Pertama, peneliti memilih lima permainan tradisional yang memiliki karakteristik permainan yang mendidik. Kemudian, setiap unsur dari permainan yang telah dipilih ditetapkan dengan indikator pembelajaran efektif untuk kemudian dapat dihasilkan model permainan yang telah disesuaikan. Model permainan kemudian ditetapkan dengan sepuluh indikator karakter optimisme sehingga menghasilkan buku permainan tradisional untuk mengembangkan karkater optimisme anak. Bagan proses berpikir dialektik terdapat pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Bagan Proses Berpikir Dialektik

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan produk berupa buku pedoman pendidikan karakter untuk mengembangkan karakter optimisme anak 10-12 tahun dilakukan dengan dasar tahap ADDIE. Kualitas produk adalah “Sangat baik” ditunjukkan dengan hasil uji validitas permukaan yang mendapat skor rata-rata 3,61 dengan predikat “Sangat baik” pada uji keterbacaan dan kelengkapan dan skor ,72 yang termasuk dalam kategori “Sangat baik” pada uji karakteristik produk. Uji validitas mendapat skor 3,74 dan tergolong pada kategori “Sangat baik”. Secara keseluruhan, rerata total hasil validasi mendapat skor 3,69 dengan predikat “Sangat baik” dan “Tidak perlu revisi”.

Produk yang dikembangkan berpengaruh terhadap pengembangan karakter optimisme anak usia 10-12 tahun. *Paired samples t-test* digunakan sebagai metode uji signifikansi dan skor rerata *posttest* memiliki skor ($M = 3,6000$ $SE = 0,05345$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 1,286$ $SE = 0,07781$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(6) = 14,549$, $p = 0,000$ ($p > 0,05$). Maka, H_{null} ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang dihasilkan setelah penerapan produk pada anak usia 10-12 tahun. *Effect size* sebesar $r = 0,986$ yang tergolong pada kategori “efek besar” dengan persentase setara 97%. Artinya penerapan buku pedoman pendidikan karakter optimisme dengan permainan tradisional dapat menguraikan 97% perubahan yang terjadi pada karakter optimisme anak usia 10-12 tahun. Nilai *N-gain Score* sebagai pedoman efektivitas penerapan produk adalah 80,1462% yang termasuk

dalam kategori efektivitas “Tinggi”.

Saran

Peneliti menyarankan agar produk perlu diuji cobakan dengan skala yang lebih besar, produk perlu dilakukan uji efektivitas dengan melibatkan sampel yang lebih besar sebagai objek penelitian dan menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penelitian *true experimental group design*, dan penjadwalan untuk proses implementasi perlu disesuaikan terlebih dahulu dengan agenda sekolah agar proses implementasi dapat dilaksanakan dengan lebih leluasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianty, C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Traditional Games and Their Contribution to the Respectful Character in Children. *JPSD*, 7(2), 157–171.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Kebajikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 141–155.
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,”* 329–337.

- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). *The Dialectic Method: A Critical and Postmodern Alternative to the Scientific Method*. *12(2)*, 301–317.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir, XI(1)*, 85–99.
- Field. (2009). *Discovering Statistics Using Spssi (3th Ed.)*. Sage
- Hidaya, N., & Yasipin. (2020). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Sebagai Upaya Peningkatan Karakter. *Jurnal Hawa, 2(1)*, 11–22.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *INTELEKTUALITA, 3(1)*, 27–38.
- Irmanella, S., & Ardoni. (2013). Pembuatan Buku Pedoman Perpustakaan sebagai Sarana Promosi di Perpustakaan Umum Gunung Bungsu. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan, 2(1)*, 630–639.
- Iskandar, W., & Narimo, S. (2018). Pengelolaan Full Day School Dalam Membentuk Karakter Siswa SD. *Jurnal Manajemen Pendidikan, 13(1)*, 24–33.
- Khisbiyah, Y., Lestari, S., Purwanto, A., & Hidayat, Y. (2021). Memupuk Sikap Empati Anak Melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor, Sundaname dan Boy-Boyan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(1)*, 75–81.
- Kurniasari, N. (2019). Model Pembelajaran Brain Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(2)*, 124–140.
- Kusmiati, A. M., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota Info Artikel Abstrak Sejarah Artikel. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School, 1(2)*, 17–23. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index>
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 4(2)*, 124–142.
- Mashuri, H., & Pratama, B. A. (2019). Peran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Penguatan Karakter Peserta Didik. *Proceedings of the National Seminar on Women's Gait in Sports towards a Healthy Lifestyle*.
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 7(1)*,

- 31–37.
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Nugrahanta, G. A., Parmadi, E. H., Sekarningrum, H. R. V., Swandewi, N. K., & Prasanti, F. T. V. (2023). Kontribusi Literasi Berbasis Pendekatan Montessori Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Anak Usia 7 Tahun. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(1), 187–199.
- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *JURNAL TAMAN CENDEKIA*, 05(01), 593–607.
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2), 39–48.
- Pangestika, N. S. (2016). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa Berprestasi Rendah Di Kelas Iv Sd Negeri Se-Kecamatan Ngemplak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 813–826. www.dikpora.jogjaprovo.go.id
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Jantra: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 1(1), 40–46. www.bksnt-jogja.com
- Putri, R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Membentuk Karakter Integritas Anak Usia 7-9 Tahun Melalui Permainan Tradisional. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(1).
- Putro, B. N., Kurniawan, A., & Fudin, M. S. (2018). Pengembangan Buku Pedoman Man to Man Defense Bola Basket untuk Pelatih. *JOURNAL SPORT AREA*, 3(2), 111. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(2\).2326](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(2).2326)
- Ramadhani, A. (2018). Identifikasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Permainan Anak Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 6–10.
- Reuten, G. (2014). 10 An Outline of the Systematic-Dialectical Method: Scientific and Political Significance. In *Marx's Capital and Hegel's Logic* (pp. 241–268). BRILL. https://doi.org/10.1163/9789004270022_012
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Pembelajaran Brain Based Learning Bermuatan Multiple Intelligences* (S. Lestari, Ed.). LPPM

- Institut Agama Islam Ibrahimiy.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelas Iv Sd 091526. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127–138.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional VS Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(1), 85–94.
- Sari, M., Habibi, M., & Putri, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pairs-Share Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Pengembangan Karakter Siswa SMA Kota Sungai Penuh. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(1), 7–21.
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal DIKDAS BANTARA*, 2(1), 57–72.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proxima Development (Zpd) Dalam Pembelajaran. *Widyacaraka*, 4(1), 79–92.
- Suhirman. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Bermuatan Karakter Dan Kecerdasan Naturalis Terhadap Literasi Sains Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(1), 170–179.
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Kristiana, M. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–63.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Reasearch And Tought Elementary School*, 1(2), 1–14.
- Wahidi, H. (2020). Model Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Tirtayasa Kota Serang. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 359–370. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- Widodo, H. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Di Sd Muhammadiyah Macanan Sleman Yogyakarta. *Lentera Pendidikan*, 22(1), 40–51.

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>

World Economic Forum. (2015). *New Vision For Education -Unlocking The Potential Of Technology*. World Economic Forum.

Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.

How to cite this paper :

Suarjaya. I. D. A., & Nugrahanta, G. A. (2024). Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Optimisme Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 327–342.



9 772548 884008