



<http://ijec.ejournal.id>

INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING

ISSN 2541-2779 (print) || ISSN 2541-2787 (online)

UNIVERSITAS MATHLA'UL ANWAR BANTEN



Research Based Article

Kontribusi Buku Pedoman Pendidikan Karakter Keterbukaan Pikiran Berbasis Permainan Tradisional Anak Usia 10-12 Tahun

Dwi Rahayuning Widyati¹, Gregorius Ari Nugrahanta²

^{1,2} Universitas Sanata Dharma, Indonesia

Article History

Received: 25.11.2022
Received in revised
form: 20.12.2022
Accepted: 29.01.2023
Available online:
31.01.2023

ABSTRACT

Purpose of this researched was to develop a character education guidebook for open-minded based on traditional games for children aged 10-12 years. The problem statement of the researched was how to develop a traditional game-based character education guidebook, how was the quality of the guidebook, and did the guidebook affected the open-minded character of children. The researched model used was R & D typed ADDIE. Data collection was carried out used non-test techniques to develop closed and opened questionnaire instruments and test techniques was used to develop summative evaluation questions. The results of the studied explained that 1) the open-minded character education guidebook based on traditional games was developed used the ADDIE stages; 2) the quality of the character education guidebook got a score of 3.87 (range 1-4) which was classified in the category of "very good" and "no needed for revision"; and 3) application of open-minded character education guidebook based on traditional games affected children's open-minded character with the result of a significance test $t = 9.815$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The product was included in the "big effect" with a valued of $r = 0.9750170916$ or equivalent to an effect of 95.1% and its effective valued was "high" with an N-Gain Score = 87.19%

KEYWORDS: Guidebook, Open Minded, Traditional Games

DOI: 10.30653/001.202371.227



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2023 Dwi Rahayuning Widyati, Gregorius Ari Nugrahanta.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sudah menjadi perhatian sejak Indonesia belum merdeka (Ahmad, Adrian, & Arif, 2021). Pembahasan mengenai pendidikan karakter bukan merupakan hal yang baru. Sekolah dan organisasi pemerintah proaktif untuk menanamkan kualitas etika, termasuk kasih sayang dan karakter positif lainnya terhadap orang lain melalui program yang dikenal sebagai pendidikan karakter (Komara, 2018). Aristoteles berpendapat bahwa orang itu unik karena dua keunggulan utama mereka, yaitu karakter dan pikiran (Suwardani, 2020). Pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan otak seseorang, tetapi juga membentuk kepribadian

¹ Corresponding author's address: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma Yogyakarta; Jl. Affandi, Yogyakarta, Indonesia. Email: dwirw35@gmail.com

seseorang. Karakter yang baik ditunjukkan dengan bertindak dengan penuh kebajikan yang bertujuan untuk diri pribadi maupun orang lain. Melalui belajar, seseorang dapat meningkatkan kedua keunggulan ini. Namun pada kenyataannya, pelanggaran-pelanggaran moral di lingkungan sekolah masih banyak terjadi. Banyaknya pelanggaran yang terjadi membuat pendidikan karakter harus lebih mendapatkan perhatian khusus.

Berdasarkan laporan, angka kasus yang berkaitan dengan persoalan tentang budaya dan agama mengalami peningkatan secara drastis pada tahun 2017 (Setyawan, 2017). Kasus meningkat sebesar 82% dibandingkan tahun sebelumnya, yaitu sekitar 219 kasus. Selain kasus tersebut, ada kasus yang menunjukkan krisis moral. Seorang siswa menantang gurunya karena ketahuan merokok, kemudian mengeroyok guru tersebut (Setyawan, 2019). Berdasarkan maraknya kasus siswa yang kurang bermoral menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter keterbukaan pikiran di Indonesia belum optimal. Seseorang yang memiliki keterbukaan pikiran akan secara aktif mencari dan mengevaluasi fakta yang bertentangan dengan pendapat, rencana, keyakinan, serta tujuan mereka (Peterson & Seligman, 2004). Seseorang yang memiliki keterbukaan pikiran terwujud dalam tujuh indikator, yaitu seimbang antara logika dan perasaan, tidak keras kepala, rela meninggalkan pemikiran lama, menghargai pendapat yang berbeda, bersedia mengubah pendapat pribadi, mau mendengarkan pendapat, dan mau mengubah pemikiran (Peterson & Seligman, 2004).

Contoh upaya pengembangan karakter keterbukaan pikiran anak adalah digunakannya pembelajaran yang efektif, yakni pembelajaran yang lebih memperhatikan mengenai proses pembelajaran bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Fakhrurrazi, 2018). Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, diperlukan penggunaan pendekatan yang sesuai. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Brain Based Learning* (BBL), teori konstruktivisme, dan kompetensi abad 21. Teori BBL yang mengungkapkan bahwa otak akan bekerja secara maksimal jika memenuhi tiga faktor, yaitu variatif, banyak stimulan, dan menggembirakan (Jensen, 2008). Menurut teori konstruktivisme, anak akan belajar jika didukung dengan kehidupan sosialnya. Anak perlu difasilitasi dengan sarana konkret dalam proses belajarnya (Suparno, 2001). Anak perlu difasilitasi kegiatan untuk bisa berkolaboratif dengan orang di sekitarnya (Supratiknya, 2002). Untuk menghadapi tantangan global abad 21, seseorang perlu memenuhi keterampilan untuk berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, multikultural, dan berkarakter (World Economic Forum, 2015). Berdasarkan pendekatan tersebut, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dirangkum menjadi sepuluh hal, yaitu kaya variasi, kaya stimulan, menggembirakan, operasional konkret, berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, multikultural, dan memiliki karakter keterbukaan pikiran.

Permainan tradisional adalah salah satu upaya untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Permainan anak-anak yang diturunkan dan diwariskan hingga masa kini merupakan kekayaan budaya yang tak ternilai harganya (Iswinarti, 2017). Dalam permainan tradisional, banyak aspek yang dikembangkan pada diri anak. Permainan yang dipilih pada penelitian ini diseleksi dari daerah yang berbeda-beda. Permainan yang digunakan pada penelitian adalah sebanyak lima permainan, yaitu *Gêprèk Kêmpung* dari Jawa Tengah, *Metai-tai* dari Sulawesi Tenggara, *Pèh Kayèè* dari Aceh, *Bepukungan Rotok* dari Kalimantan Timur, dan *Gotri Alo Gotri* dari Sumatera Selatan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan efek yang menguntungkan di beberapa bidang, termasuk pembentukan

karakter, komunikasi matematis, keterampilan sosial, stimulasi, keterampilan motorik, dan prestasi belajar (Ulya & Rahayu, 2017; Wijayanti, 2014; Ajawaila, Mataheru, & Ngilawajan, 2019; Wahyuni & Muazimah, 2020; Munawaroh, 2017). Permainan tradisional juga efektif dalam mendorong perkembangan karakter baik dan pengetahuan anak (Ilham et al., 2018). Anak-anak belajar karakter positif melalui permainan-permainan edukatif (Aprilianto & Mariana, 2018). Selain itu, unsur pendidikan karakter baik terdapat dalam proses permainan tradisional (Febriyanti, Prasetya, & Irawan, 2018). Buku pedoman permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Wijayanti, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021; Amania, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021; Sekarningrum, Nugrahanta, & Kurniastuti, 2021; Astuti & Nugrahanta, 2021).

Untuk mengembangkan karakter keterbukaan pikiran, penelitian terdahulu menggunakan berbagai upaya dan strategi. Pembelajaran berbasis masalah telah meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang lebih besar (Asriningtyas, Kristin, & Anugraheni, 2018). Tradisi *malakok* dan cara komunikasi dinamis dapat digunakan untuk meningkatkan karakter keterbukaan pikiran (Azizah et al., 2020; Weiper & Vonk, 2021). Karakter keterbukaan pikiran juga memiliki implikasi dengan berbagai perkembangan anak (Azmi & Kumala, 2019; Häkkinen & Lindeman, 2017; Shao et al., 2021; Sholihin, 2018; Stenhouse et al., 2018)

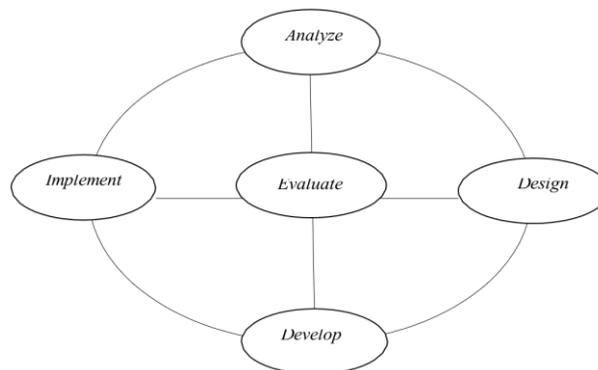
Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan permainan tradisional untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sudah dilakukan. Namun, peneliti terdahulu masih minim untuk membahas mengenai penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter keterbukaan pikiran. Peneliti terdahulu masih banyak memanfaatkan pembelajaran formal untuk memberikan pendidikan karakter keterbukaan pikiran. Penelitian ini berupaya untuk mengisi kekosongan itu dengan mengeksplorasi permainan tradisional supaya dapat digunakan untuk meningkatkan karakter keterbukaan pikiran.

Kebaharuan yang terdapat pada penelitian ini yaitu penggunaan proses berpikir dialektik dan penggunaan lima permainan tradisional Indonesia. Proses pemikiran dialektik adalah metode yang dipergunakan untuk menghasilkan konsep dengan level yang lebih tinggi, dengan cara mendialogkan antar gagasan yang diterjemahkan dengan proses spiral (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Pemilihan permainan disesuaikan dengan kondisi dan usia anak sasaran. Permainan tersebut kemudian disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang efektif dan diselaraskan dengan indikator keterbukaan pikiran. Tesis dan antitesis dikembangkan menjadi sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional. Jika pengembangan buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dapat memenuhi sepuluh indikator pembelajaran yang efektif, maka penerapan buku pedoman secara efektif dapat mengembangkan karakter keterbukaan pikiran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun, mengetahui kualitas buku pedoman, dan mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah R&D tipe ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang merupakan model pengembangan produk (Branch, 2009). Subjek yang terlibat dalam uji coba terbatas produk adalah anak yang berjumlah enam dengan usia 10-12 tahun. Lokasi pelaksanaan uji coba dan pengambilan data adalah di dusun Mendiro, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman. Berikut adalah bagan ADDIE.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian diawali dengan tahap *analyze*, tahap ini bertujuan untuk menemukan gap yang ada dalam pembelajaran melalui proses analisis kebutuhan dengan memberikan kuesioner kepada sepuluh guru SD yang sudah memiliki sertifikat pendidik. Pada tahap *design*, dilakukan penyusunan buku pedoman dengan menggabungkan teori pembelajaran yang efektif dan permainan tradisional. Tahap *develop* dilaksanakan dengan memvalidasi buku pedoman oleh *expert judgement* untuk mendapatkan masukan sebelum implementasi. Tahap *implement* dilaksanakan dengan uji coba terbatas terhadap anak berusia 10-12 tahun yang berjumlah enam. Tahap *evaluate* dilaksanakan dengan melakukan evaluasi sumatif untuk mengukur pengaruh buku pedoman.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik nontes untuk menyusun instrumen kuesioner tertutup dan terbuka. Teknik tes digunakan untuk menyusun instrumen soal evaluasi sumatif untuk melakukan penilaian diri pada tahap *evaluate*. Program yang digunakan untuk memproses analisis data yaitu *IBM Statistics 26 for Windows* dengan tingkat kepercayaan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan tipe ADDIE yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* digunakan untuk menguraikan hasil penelitian. Pada tahap *analyze*, dilakukan proses analisis kebutuhan oleh sepuluh guru yang telah memiliki sertifikat pendidik. Pengumpulan data dari berbagai guru dengan daerah yang berbeda dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih merata terkait praktik pembelajaran SD.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Indikator	Rerata
Kaya variasi	1.90
Kaya stimulan	1.60
Menggembirakan	1.90
Operasional konkret	2.10
Berpikir kritis	1.80
Kreativitas	1.80
Komunikasi	1.70
Kolaborasi	1.90
Multikultural	2.03
Keterbukaan pikiran	1.73
Rerata	1.84

Sumber: dokumen penulis

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Rentang Skor	Kategori
3,26 - 4,00	Sangat Baik
2,51 - 3,25	Baik
1,76 - 2,50	Kurang Baik
1,00 - 1,75	Sangat Kurang Baik

Sumber: dokumen penulis

Tabel 1 menunjukkan rerata analisis kebutuhan 1,84 termasuk ke dalam kategori “Kurang Baik”. Melalui kategori tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum memberikan pendidikan karakter keterbukaan pikiran secara optimal. Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran dan metode yang digunakan di sekolah kurang fokus meningkatkan karakter keterbukaan pikiran. Dengan demikian, dibutuhkan model pembelajaran dengan metode yang memenuhi sepuluh kualifikasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan karakter keterbukaan pikiran. Rancangan buku pedoman ini diyakini mampu dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi gap yang ada.

Berdasarkan gap yang telah ditemukan di tahap *analyze*, pada tahap *design* dilanjutkan untuk merumuskan sasaran dan tujuan yang hendak dicapai pada penelitian. Produk yang dirancang pada tahap ini berupa buku pedoman. Buku pedoman pendidikan karakter berisi tiga bagian. Pertama adalah bagian awal terdiri dari halaman *cover*, kata pengantar, dan daftar isi. Kedua adalah bagian tengah memuat pembahasan mengenai pembelajaran yang efektif dan diuraikan pengembangan lima permainan tradisional. Ketiga adalah bagian akhir memuat daftar pustaka, lampiran, glosarium, *index*, dan tentang penulis. Berikut gambar tampilan buku pedoman.



Gambar 2. Desain Buku Pedoman

Rancangan buku pedoman dikembangkan pada tahap *develop*. Pengembangan yang dilakukan yaitu dicantumkan pengantar berupa sejarah, peraturan, dan modifikasi permainan. Langkah permainan terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Setiap selesai bermain, disajikan soal refleksi dan soal formatif untuk mengetahui perkembangan karakter keterbukaan pikiran anak. Buku pedoman juga dilengkapi dengan ilustrasi cara bermain dan modifikasi lirik lagu daerah menjadi lirik yang berkaitan dengan karakter keterbukaan pikiran. Sebelum implementasi, buku pedoman divalidasi oleh *expert judgement*. Validasi dilakukan untuk mendapatkan masukan berbagai ahli untuk memperbaiki kualitas buku pedoman. Rerata hasil validasi yang didapatkan secara keseluruhan adalah sebesar 3,87 yang termasuk ke dalam kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “tidak perlu revisi”. Berikut adalah resume hasil validasi.

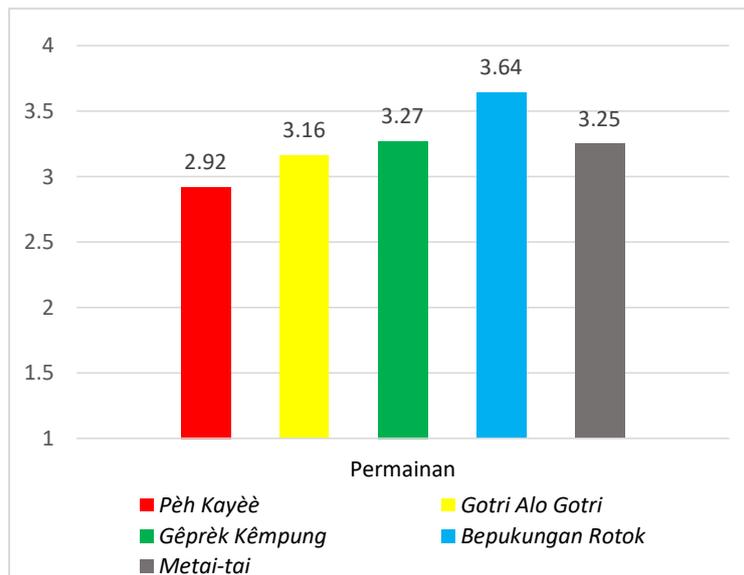
Tabel 3. Resume Hasil Validasi Expert Judgement

No	Keterangan	Skor	Kategori	Rekomendasi
1	Kriteria buku pedoman	3,88	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	Karakteristik buku pedoman	3,77	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
3	Model pembelajaran efektif	3,84	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
4	Evaluasi sumatif dengan penilaian diri	3,97	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
Total			3,87	

Sumber: dokumen penulis

Setelah melalui tahap validasi, produk masuk pada tahap *implement*. Tahap ini dilakukan uji coba terbatas dengan menyasar anak berusia 10-12 tahun sebanyak enam

anak. Pada tahap implementasi ini dilakukan penilaian diri awal dan akhir dengan evaluasi sumatif yang disusun berdasarkan tujuh indikator karakter keterbukaan pikiran. Pelaksanaan implementasi dilakukan sesuai dengan langkah-langkah permainan pada produk yang disusun. Implementasi dimulai dengan permainan *Pèh Kayèè*, *Gotri Alo Gotri*, *Bepukungan Rotok*, *Metai-tai*, dan *Gêprèk Kêmpung*. Awal pelaksanaan implementasi, anak-anak masih asing dengan karakter keterbukaan pikiran. Pada permainan kedua, anak-anak semakin memahami bagaimana karakter keterbukaan pikiran. Setiap selesai bermain, anak-anak mengerjakan refleksi dan soal formatif. Pengerjaan soal bertujuan untuk mengetahui perkembangan karakter keterbukaan pikiran anak. Berikut adalah hasil rerata evaluasi formatif pada setiap permainan.



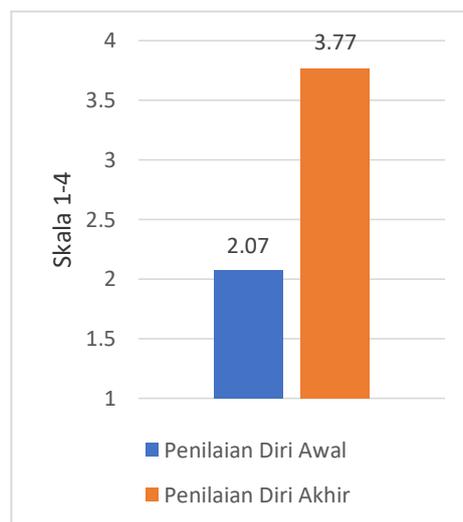
Gambar 3. Rerata Evaluasi Formatif

Gambar 3 menunjukkan hasil rerata soal tertinggi terdapat pada permainan *Bepukungan Rotok* yang berasal dari daerah Kalimantan Timur dan hasil rerata terendah pada permainan *Peh Kayee* dari Aceh. Melalui permainan-permainan yang dilakukan, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan karakter keterbukaan pikiran. Hasil yang didapatkan pada tahap implementasi digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas buku pedoman pada tahap *evaluate*. Selain hasil tes, peneliti juga mencatat berbagai tindakan atau perilaku anak-anak yang menunjukkan karakter keterbukaan pikiran. Pembahasan perasaan-perasaan yang dialami anak akan dituangkan melalui refleksi pada setiap akhir permainan. Berikut adalah gambar anak melakukan implementasi permainan.





Gambar 4. Dokumentasi implementasi



Gambar 5. Peningkatan Evaluasi Sumatif

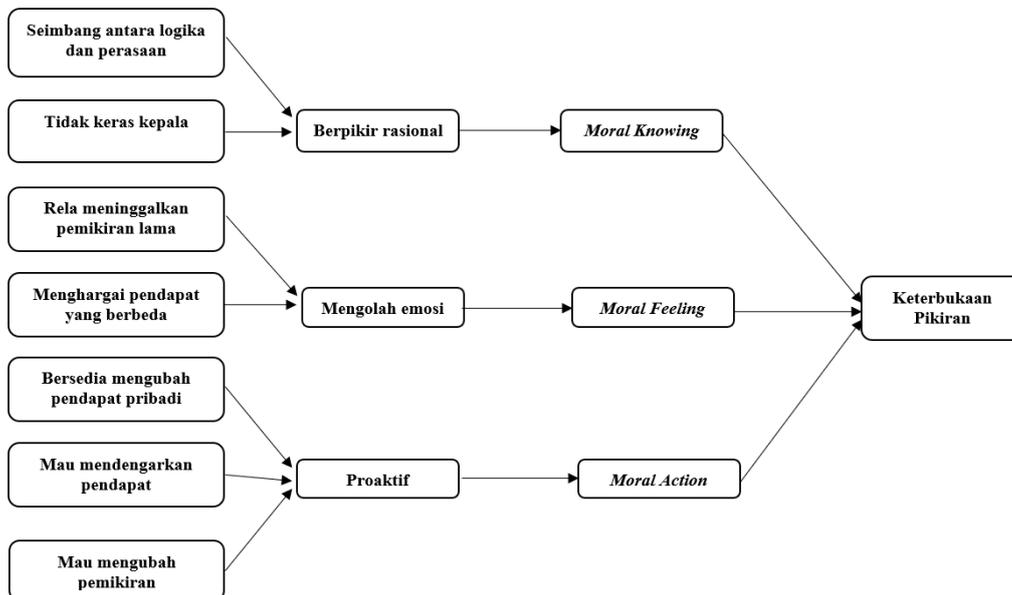
Tahap *evaluate* bertujuan untuk mengetahui seberapa baik produk dalam meningkatkan karakter keterbukaan pikiran. Gambar 5 menunjukkan peningkatan rerata evaluasi sumatif sebanyak 82,17%. Untuk melihat apakah peningkatan tersebut signifikan, maka dilakukan uji statistik. Hasil analisis dengan *Shapiro-Wilk test* menunjukkan distribusi data yang normal pada penilaian diri awal dengan $W(6) = 0,969$ dan $p = 0,888$ ($p > 0,05$) dan penilaian diri akhir dengan $W(6) = 0,920$ dan $p = 0,505$ ($p > 0,05$). Hal tersebut menerangkan bahwa kedua data tersebut terdistribusi normal. Kemudian analisis statistik dilanjutkan dengan *parametric statistics*, yaitu *paired samples t test*. Skor rerata penilaian diri di akhir ($M = 3,7667$, $SE = 0,06667$) lebih tinggi dari skor penilaian diri di awal ($M = 2,0667$, $SE = 0,13333$) dan selisih skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 9,815$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak. Hal tersebut berarti bahwa, penerapan buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional mempunyai pengaruh atas karakter keterbukaan pikiran anak.

Kemudian dilakukan uji besar pengaruh dengan *pearson correlation coefficient* (r) untuk melihat berapa besar pengaruh dilakukannya implementasi buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh $r = 0,975$. Hasil nilai r pada penelitian ini adalah 0,975 dengan kategori “efek besar” atau sepadan dengan pengaruh 95,1%. Berdasarkan perhitungan tersebut, implementasi buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional menjelaskan pengaruh 95,1% terhadap karakter keterbukaan

pikiran. Efektivitas penerapan buku pedoman terhadap karakter keterbukaan pikiran dapat diketahui dengan melakukan perhitungan *N-Gain Score*, dengan perolehan sebesar 87,19% dengan kategori “tinggi”.

Temuan ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa untuk menguasai nilai-nilai moral diperlukan keterlibatan antara pengetahuan, perasaan, dan tindakan (Lickona, 1991). Karakter baik terdiri dari ketiga hal tersebut, yaitu memahami melalui pemikiran, menginginkan melalui perasaan, dan menjalankan kebaikan melalui perilaku. Apabila hal tersebut dilakukan secara berkelanjutan, akan menjadi suatu kebiasaan. Komponen tersebut penting untuk mewujudkan kehidupan yang beradab dan membentuk kedewasaan moral. Temuan penelitian ini menerangkan bahwa permainan tradisional secara signifikan dapat berdampak terhadap pengembangan karakter keterbukaan pikiran secara menyeluruh yang merangkum ekspansi tiga aspek tersebut.

Tujuh indikator karakter keterbukaan pikiran yang dikemukakan oleh Peterson & Seligman (2004) dikerucutkan menjadi tiga subvariabel, yaitu berpikir rasional, mengolah emosi, dan proaktif. Indikator keterbukaan pikiran paling banyak mengarah ke subvariabel proaktif. Dari ketiga subvariabel dikerucutkan dalam komponen karakter baik, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Semua indikator, subvariabel, dan komponen karakter menurut Lickona (1991) mengarah secara utuh pada karakter keterbukaan pikiran. Berikut adalah ringkasan diagram semantik karakter keterbukaan pikiran.



Gambar 6. Diagram Analisis Semantik

Penelitian ini menyatakan bahwa buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh secara positif pada karakter keterbukaan pikiran anak usia 10-12 tahun. Indikator pembelajaran yang efektif dijadikan acuan dalam penyusunan buku pedoman. Tujuannya adalah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif sebagai upaya menumbuhkan karakter keterbukaan pikiran anak. Pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan otak seseorang, tetapi juga membentuk

kepribadian seseorang. Karakter yang baik ditunjukkan dengan bertindak dengan penuh kebajikan yang bertujuan untuk diri pribadi maupun orang lain. Pada penelitian ini, peneliti khusus menyoroti kepada karakter keterbukaan pikiran. Seseorang yang memiliki keterbukaan pikiran adalah orang yang secara aktif mencari dan mengevaluasi fakta yang bertentangan dengan pendapat, rencana, keyakinan, serta tujuan mereka (Peterson & Seligman, 2004).

Pembelajaran yang efektif tidak berorientasi kepada hasil yang akan diperoleh di akhir, tetapi juga memperhatikan bagaimana proses pembelajaran terjadi. Pembelajaran yang demikian memberikan kesempatan untuk anak bisa mendapatkan pengalaman pribadi dalam belajar dan mengolah pengetahuannya untuk membentuk perilaku yang baik. Sebagai upaya terwujudnya pembelajaran yang efektif, diperlukan penggunaan pendekatan yang sesuai. Pada penelitian ini, pembelajaran yang dilakukan akan efektif apabila menerapkan teori BBL yang mengungkapkan bahwa otak akan bekerja secara maksimal jika memenuhi tiga faktor, yaitu variatif, banyak stimulan, dan menggembarakan (Jensen, 2008). Kaya variatif dituangkan dalam kegiatan menyanyi, refleksi diri, dan soal-soal evaluasi yang bervariasi. Banyak stimulan ditunjukkan dari kegiatan bermain yang melibatkan berbagai indera anak. Menggembarakan ditunjukkan melalui ekspresi diri anak yang begitu antusias dan semangat. Menurut teori konstruktivisme, anak akan belajar jika didukung dengan kehidupan sosialnya. Anak perlu difasilitasi dengan sarana konkret dalam proses belajarnya (Suparno, 2001). Hal ini ditunjukkan pada penggunaan alat dan bahan dalam permainan. Anak perlu difasilitasi kegiatan untuk bisa berkolaboratif dengan orang di sekitarnya (Supratiknya, 2002). Hal ini ditunjukkan dari adanya kegiatan berkelompok dengan bimbingan fasilitator. Anak juga perlu memenuhi tantangan abad 21 dengan dibekali keterampilan, pengetahuan, dan karakter.

Untuk menghadapi tantangan global abad 21, seseorang perlu memenuhi beberapa keterampilan (World Economic Forum, 2015). Keterampilan abad 21 juga dilatih selama implementasi permainan berlangsung. Melatih kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan selama kegiatan implementasi berlangsung, misalnya ketika anak-anak menyusun strategi atau siasat dalam kelompok untuk memenangkan permainan. Kreativitas juga ditunjukkan ketika anak-anak memanfaatkan berbagai media yang ada di sekitar untuk melakukan permainan. Kemampuan komunikasi anak-anak dilatih ketika anak-anak saling menyampaikan pendapat ketika berdiskusi dengan teman-teman sekelompok maupun yang berbeda kelompok. Multikultural anak dikembangkan melalui pemilihan permainan tradisional dengan asal daerah yang berbeda-beda dari Indonesia. Dengan adanya permainan yang berasal dari berbagai daerah, anak-anak semakin menambah pengetahuannya tentang lagu dan bahasa daerah lain. Selain keterampilan-keterampilan tersebut, anak juga menguasai karakter. Salah satu karakter yang dikembangkan adalah karakter keterbukaan pikiran.

Karakter keterbukaan pikiran dikembangkan melalui kegiatan berdiskusi, berpendapat, menghargai pendapat orang lain, tidak langsung menyangkal pendapat orang lain, dan yang lainnya. Selama implementasi, karakter keterbukaan pikiran pada diri anak tercerminkan pada beberapa keadaan, misalnya ketika anak dalam bekerjasama, berdiskusi, membagi peran dalam kelompok, dan yang lainnya. Berdasarkan permainan, anak-anak juga saling memberi masukan dan tidak langsung menolak masukan teman yang lainnya. Hal tersebut sangat terlihat saat anak bermain permainan. Saat bermain, anak-anak dalam kelompok saling berpendapat dalam menyusun strategi bermain. Anak-anak yang lain juga tidak langsung menolak

pendapat temannya, mereka saling mendiskusikan dan mencoba saran dari setiap teman.

Penelitian tentang penggunaan permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter anak sudah tidak asing lagi. Dalam perkembangan anak, permainan tradisional dapat memberikan efek yang menguntungkan di beberapa bidang, termasuk pembentukan karakter, komunikasi matematis, keterampilan sosial, stimulasi, keterampilan motorik, dan prestasi belajar (Ulya & Rahayu, 2017; Wijayanti, 2014; Ajawaila, Mataheru, & Ngilawajan, 2019; Wahyuni & Muazimah, 2020; Munawaroh, 2017). Manfaat permainan tradisional untuk mengembangkan beberapa bidang sudah dilakukan banyak peneliti, namun permainan tradisional untuk keterbukaan pikiran belum banyak. Tradisi *malakok* dan cara komunikasi dinamis juga dapat digunakan untuk meningkatkan karakter keterbukaan pikiran (Azizah et al., 2020; Weiper & Vonk, 2021). Berbagai cara peningkatan karakter keterbukaan pikiran sudah dilakukan, namun belum ada yang memanfaatkan permainan tradisional. Keterbaruan penelitian ini khusus menyasar pada karakter keterbukaan pikiran dalam diri anak dengan permainan tradisional menggunakan proses berpikir dialektik.

Penelitian ini menggunakan proses berpikir dialektik untuk menciptakan gagasan baru. Proses berpikir dialektik dalam pengembangan buku pedoman ini terdiri dari empat langkah, yaitu memilih lima permainan tradisional, menemukan indikator pembelajaran yang efektif, menghubungkan dengan tujuh indikator keterbukaan pikiran, dan menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman. Berikut gambar proses berpikir dialektik.



Gambar 7. Proses Berpikir Dialektik

Gambar 7 menunjukkan proses berpikir dialektik. Berdasarkan gambar 7, wilayah pertama merupakan permainan tradisional yang telah dipilih dari daerah yang berbeda. Pembelajaran efektif termasuk dalam wilayah kedua yang dapat diwujudkan melalui sepuluh indikator. Wilayah ketiga yaitu karakter keterbukaan pikiran yang terdiri dari tujuh indikator keterbukaan pikiran. Wilayah keempat atau yang terakhir yaitu buku pedoman yang terdiri dari berbagai komponen teori pendukung.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa 1) Penyusunan buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional anak usia 10-12 tahun menggunakan tahapan ADDIE, 2) buku pedoman memiliki kualitas “sangat baik” dengan skala 3,87 (rentang 1-4), 3) Penggunaan buku pedoman

pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berdampak pada karakter keterbukaan pikiran anak, skor rerata penilaian diri di akhir ($M = 3,7667$, $SE = 0,06667$) lebih tinggi dari skor penilaian diri di awal ($M = 2,0667$, $SE = 0,13333$) selisih skor tersebut signifikan dengan hasil pengujian signifikansi $t = 9,815$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Produk termasuk ke dalam “efek besar” dengan nilai $r = 0,9750170916$ atau setara dengan pengaruh 95,1% dan nilai efektivitasnya tinggi dengan $N\text{-Gain Score} = 87,19\%$. Saran untuk peneliti berikutnya, gunakan subjek penelitian lebih banyak, serta komunikasikan penelitian lebih awal kepada pihak yang terlibat, supaya peneliti dan subjek memiliki kesiapan.

REFERENSI

- Ahmad, M. J., Adrian, H., & Arif, M. (2021). Pentingnya menciptakan pendidikan karakter dalam lingkungan keluarga. *Jurnal Pendidikan dan Wawasan Keislaman*, 3(1), 1–24.
- Ajawaila, S., Mataheru, W., & Ngilawajan, D. A. (2019). Pendekatan permainan tradisional mutel untuk meningkatkan hasil belajar tentang lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUPI TEK)*, 2(2), 55–60.
- Amania, Nugrahanta, & Kurniastuti. (2021). Pengembangan modul Permainan tradisional sebagai upaya mengembangkan karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. *Jurnal Elementary School*, 8(2).
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan edukasi (game) sebagai strategi pendidikan karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(1), 23–32.
- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141–155.
- Azizah, C., Moeis, I., Indrawadi, J., Suryanef, S., & Eriyanti, F. (2020). Toleransi dan berpikiran terbuka di masa pandemi Covid-19: Belajar dari masyarakat transmigrasi “Malakok” di Minangkabau. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 97–104.
- Azmi, R., & Kumala, A. (2019). Multicultural personality pada toleransi mahasiswa. *TAZKIYA: Journal of Psychology*, 7(1), 1–10.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the addie approach*. London: Springer.
- Dybicz, P., & Pyles, L. (2011). The dialectical method: A critical and postmodern alternative to the scientific method. *Advances in Social Work*, 12(2), 301–317.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan sunda. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 12(1), 1–6.
- Häkkinen, A. M. S., & Lindeman, M. (2017). Actively open-minded thinking: development of a shortened scale and disentangling attitudes towards knowledge and people. *Thinking & Reasoning*, 24(1), 21–40.
- Ilham, Ali, Syaputra, E., & Munar, H. (2018). Pemanfaatan permainan tradisional dalam pencapaian indikator pembelajaran. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 22.

- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jensen, E. (2008). *Brain based learning pembelajaran berbasis kemampuan otak: cara baru dalam pengajaran dan pelatihan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Komara, E. (2018). Penguatan pendidikan karakter dan pembelajaran abad 21. *SIPATAHOENAN*, 4(1).
- Lickona, T. (1991). *Education of character: How use schools can teach respect and responsibility*. New York: Batam Books.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues*. New York: Oxford University Press.
- Reuten, G. (2017). *An outline of the systematic-dialectical method: Scientific and political significance, dalam Moseley, F. & Smith, T. (Ed.). Marx's capital and Hegel's Logic*. Chicago: Haymarket Books.
- Sekarningrum, H. R. V, Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Pengembangan modul permainan tradisional untuk karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *Jurnal Elementary School*, 8(2).
- Setyawan, D. (2017). Selamatkan anak dari perundungan sara | komisi perlindungan anak indonesia (kpai). Diambil dari KPAI website: <https://www.kpai.go.id/publikasi/artikel/selamatkan-anak-dari-perundungan-sara>
- Setyawan, D. (2019). KPAI sayangkan dunia pendidikan kembali dicoreng aksi kekerasan | komisi perlindungan anak indonesia (kpai). Diambil 11 November 2022, dari KPAI website: <https://www.kpai.go.id/publikasi/kpai-sayangkan-dunia-pendidikan-kembali-dicoreng-aksi-kekerasan>
- Shao, Z., Liu, Z., Yang, S., & Huang, J. (2021). Open-mindedness: report on the study of social and emotional Skills of chinese adolescents (IV). *BECE*, 9(1), 1213–1216.
- Sholihin, A. (2018). Pengaruh critical thinking dan open-mindedness terhadap pemahaman konsep pembelajaran mahasiswa semester vii (studi pada mahasiswa peserta ppl di stit raden wijaya mojokerto). *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 119–126.
- Stenhouse, N., Myers, T. A., Vraga, E. K., Kotcher, J. E., Beall, L., & Maibach, E. W. (2018). The potential role of actively open-minded thinking in preventing motivated reasoning about controversial science. *Journal of Environmental Psychology*, 57, 17–24.
- Suparno, P. (2001). *Teori perkembangan kognitif jean piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Supratiknya, A. (2002). *Service learning, belajar, dan konteks kehidupan masyarakat: paradigma pembelajaran berbasis problem, mempertemukan jean piaget dan lev vygotsky*. Yogyakarta: Pidato Dies USD ke-47.
- Suwardani, N. P. (2020). *"Quo vadis" pendidikan karakter: dalam merajut harapan bangsa yang bermartabat*. Bali: UNHI Press.
- Ulya, H., & Rahayu, R. (2017). Pembelajaran treffinger berbantuan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 6(1), 48–54.
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. M. (2020). Pengembangan motorik kasar anak melalui permainan tradisional "tarik upih" berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*,

8(1), 61–68.

Weiper, M. L. ., & Vonk, R. (2021). A communicational approach to enhance open-mindedness towards meat-refusers. *Appetite*, 167, 105602.

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.

Wijayanti, R. (2014). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

World Economic Forum. (2015). *New vision for education unlocking the potential of technology*. Geneva: World Economic Forum.