



Pengembangan Buku Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Dengan Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 7-9 Tahun

¹Rosalia Amanda Utami, ²Gregorius Ari Nugrahanta

¹Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

¹rosaliaamanda256@gmail.com

Abstrak

Abstrak memuat uraian singkat mengenai masalah dan tujuan penelitian, metode yang digunakan, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional yang dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu anak berusia 7-9 tahun. Buku pedoman ini dapat menjadi rujukan untuk merancang kegiatan yang menyenangkan dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Penelitian ini melibatkan sepuluh guru bersertifikasi sebagai responden analisis kebutuhan. Selain itu, empat dosen, empat guru bersertifikasi, praktisi permainan tradisional dan seniman juga terlibat sebagai validator produk buku permainan tradisional. Subjek yang dilibatkan dalam uji coba terbatas penelitian ini delapan anak dengan usia 7-9 tahun. Berdasarkan penelitian ini dapat dirangkum dalam tiga poin utama yaitu 1) Produk yang dikembangkan melalui tahap-tahap ADDIE, 2) Kualitas produk penelitian memperoleh skor rerata 3,84 dan memenuhi kriteria "Sangat baik", sehingga "Tidak Perlu Revisi", dan 3) produk mampu mempengaruhi karakter rasa ingin tahu anak berusia 7-9 tahun. Hal ini dibuktikan dengan rerata skor uji signifikansi dengan *paired samples t-test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 3,54688$, $SE = 0,05716$) sehingga skor lebih tinggi dari rerata *pretest* ($M = 2,2265$, $SE = 0,014032$). Nilai $t(7) = 9,408$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), menunjukkan perbedaan yang signifikan. Besarnya pengaruh (*effect size*) sebesar $r = 0,996$ sepadan dengan 99% yang termasuk kategori "Efek Besar". Hasil analisis *N-gain score* adalah 73,49% termasuk dalam kriteria "Tinggi".

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Karakter rasa ingin tahu, Pendidikan karakter, Permainan tradisional

Abstract

This study aimed to develop a traditional game guidebook to enhance the curiosity of 7-9-year-old children. This guidebook can be a reference for designing enjoyable activities that stimulate children's curiosity. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE approach. The study involved ten certified teachers as respondents for needs analysis. In addition, four lecturers, four certified teachers, a traditional game practitioner, and an artist were involved as validators of the traditional game book product. The subjects involved in the limited trial of this study were eight children aged 7-9 years. Based on this research, it can be summarized into three main points: 1) The product was developed through the ADDIE stages, 2) The quality of the research product obtained an average score of 3.84 and met the criteria of "Very Good", so "No Revision Needed", and 3) the product was able to influence the character of curiosity in children aged 7-9 years. This is evidenced by the average score of the significance test with paired samples t-test showing a higher post-test mean score ($M = 3.54688$, $SE = 0.05716$) than the pre-test mean score ($M = 2.2265$, $SE = 0.014032$). The value of $t(7) = 9.408$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicates a significant difference. The effect size of $r = 0.996$ is equivalent to 99%, which is categorized as a "Large Effect". The results of the N-gain score analysis are 73.49%, which is included in the "High" criteria.

Keywords: Character, Curiosity, Education early childhood, Traditional games

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah sering kali terfokus pada pengembangan pengetahuan, sementara pendidikan karakter cenderung terabaikan (Amelia & Ramadan, 2021: 5550). Hal ini menunjukkan pentingnya memperkuat peran pendidikan karakter di lingkungan belajar anak.

Di era teknologi yang berkembang pesat, perangkat digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan anak-anak. Survei yang dilakukan oleh KPAI (2020) menunjukkan bahwa sekitar 71,3% anak sekolah memiliki perangkat gadget, dan lebih dari 55% di antaranya menghabiskan waktu bermain game, baik offline maupun online, setiap hari (Kusumaningrum, 2015: 5259). Meskipun kemajuan teknologi memudahkan akses informasi, hal ini juga memunculkan masalah, seperti maraknya penyebaran berita *hoax* di kalangan masyarakat.

Anak-anak, yang semakin mahir menggunakan internet, rentan terhadap informasi palsu. Berdasarkan survei Matel (2017) yang melibatkan 1.146 responden, ditemukan bahwa 44,3% dari mereka menerima berita *hoax* setiap hari, sementara 17,2% bahkan lebih dari sekali dalam sehari. Penyebaran berita palsu melalui media sosial mempengaruhi cara berpikir anak, menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, stres berlebihan, serta perilaku kekerasan yang merugikan diri mereka sendiri maupun orang lain (Wisnubrata, 2019).

Fenomena tersebut menggambarkan kurangnya karakter rasa ingin tahu pada anak. Jika rasa ingin tahu anak lebih tinggi, maka pengetahuan mereka pun akan semakin luas. Ketergantungan anak pada hiburan pasif, seperti bermain gadget, menyebabkan kurangnya inisiatif untuk mengeksplorasi dunia sekitar, baik secara fisik maupun intelektual, dan memilih untuk tetap berada dalam zona nyaman mereka. Hal ini juga berdampak pada ketidakmampuan anak untuk mengambil inisiatif, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi atas masalah. Ketika anak mulai aktif menggali informasi lebih dalam, mereka akan lebih mampu membedakan antara berita *hoax* dan berita yang faktual. Penanaman karakter pada anak sangat penting karena akan membentuk dasar yang kuat bagi tindakan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan karakter yang baik, terutama dengan menumbuhkan karakter rasa ingin tahu mereka.

Menurut teori Piaget, terdapat empat tahapan perkembangan kognitif pada anak: sensorimotor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas) (Trianingih, 2018: 8). Anak usia 7-9 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung dalam situasi nyata. Selain itu, efektivitas pembelajaran pada anak juga dipengaruhi oleh interaksi sosial mereka dengan lingkungan. Konsep ini sejalan dengan teori Vygotsky, yang menjelaskan bahwa anak usia 7-9 tahun masih bergantung pada hal-hal konkret dan memerlukan bantuan dari teman sebaya atau orang dewasa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Penelitian mengenai permainan tradisional telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional yang bervariasi di setiap daerah dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu anak-anak usia dini membangun karakter mereka (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023: 509). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan karakter positif pada anak, seperti karakter kontrol diri (Sekarningrum et al., 2021), toleransi (Nugraheni et al., 2021), kejujuran (Hadriany et al., 2021), hati nurani (Pratiwi et al., 2021), dan kerja sama (Widyaning Tyas & Widyasari, 2023). Selain itu, permainan tradisional juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menyoroti pengaruh permainan tradisional pada perkembangan anak, seperti perkembangan gerak dasar (Oktaria, 2017), motorik kasar (Anggraeni et al., 2018), gerak fundamental (Ariyanto et al., 2020), motivasi dan hasil belajar (Nugraha & Manggalastawa, 2021), perkembangan kognitif (Susilawati et al., 2021), serta perkembangan perseptual motorik (Melis Kusmiati & Sumarno, 2018). Oleh karena itu, permainan tradisional tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan fisik, tetapi juga berdampak positif pada perkembangan nilai moral pada anak.

Salah satu karakter yang masih perlu dikembangkan adalah rasa ingin tahu, yang mungkin belum muncul secara aktif di kalangan anak-anak. Oleh karena itu, pengembangan karakter rasa ingin tahu sangat penting, dan perlu diterapkan dengan metode yang sesuai agar dapat mengoptimalkan potensi belajar dan perkembangan karakter anak.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, masih banyak yang fokus pada pengembangan karakter anak, namun jarang ditemukan penelitian yang berfokus pada pengembangan karakter rasa ingin tahu khususnya pada anak usia 7-9 tahun di tingkat SD dengan menggunakan permainan tradisional. Meskipun beberapa peneliti telah menggunakan permainan tradisional, umumnya permainan yang digunakan masih terbatas pada jenis yang itu-itu saja. Oleh karena itu, fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan buku pedoman berbasis permainan tradisional yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada anak usia 7-9 tahun.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan buku pedoman yang memanfaatkan permainan tradisional sebagai sarana untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada anak usia 7-9 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan tipe ADDIE. Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan delapan anak. Salah satu keunggulan dari penelitian ini adalah pengembangan permainan tradisional yang bervariasi, meliputi *Jelantik* dari Sumatera Selatan, *Bagum* dari Kalimantan Selatan, *Metinggo Ulu* dari Sulawesi Tenggara, *Goncang Kaleng* dari Riau, dan *Kolo* dari Nusa Tenggara Barat (NTB).

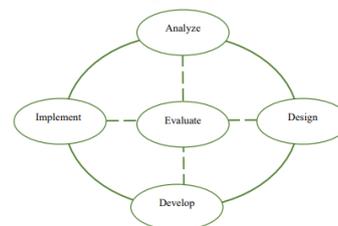
METODE

Penelitian ini memakai jenis penelitian *Research and Development* (R&D) tipe ADDIE, yang terdiri dari *Analyze*, *Implement*, *Develop*, *Design*, dan *Evaluate*, dan termasuk model ilmu pengetahuan untuk pengembangan produk (Branch, 2009: 1). Penerapan ADDIE bisa membantu menggabungkan lingkungan belajar yang kompleks ke dalam berbagai situasi dan konteks. Konsep ADDIE yang sederhana, dengan setiap langkahnya inklusif, sangat efektif dalam mengatasi pembelajaran performansi. Filosofi yang terkandung dalam model pengembangan ADDIE dianggap mempunyai kemampuan untuk mengubah pembelajaran menjadi berorientasi pada siswa, inspiratif, otentik, dan inovatif sehingga siswa dilatih mengkonstruksi pengetahuan. Dengan demikian, model ini bisa membantu melatih siswa untuk membangun pengetahuan secara lebih efektif.

R&D termasuk pendekatan yang dipakai untuk mengembangkan ataupun menguji validitas produk yang dipakai dalam konteks pendidikan serta pembelajaran (Sugiyono, 2014: 9). R&D sendiri

bisa diartikan sebagai metode yang berguna untuk menciptakan sebuah produk dan melaksanakan pengujian keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 407). Tujuan dari metode R&D yakni guna menciptakan produk dan melaksanakan uji validitas serta uji efektivitas dari produk tersebut (Uin, 2017: 130-131). Penelitian R&D Mempunyai beberapa model penelitian yang biasanya dipakai, yakni model SAM, pemetaan tindakan, prinsip-prinsip utama pembelajaran Merrill, sembilan langkah pembelajaran Gagne, Bloom, Kemp, empat level evaluasi Kirkpatrick, Dick & Carey, dan ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan untuk melakukan pengembangan buku pedoman permainan tradisional dengan memakai penelitian R&D dengan model ADDIE.

Model ADDIE adalah satu konsep terkait pengembangan produk (Branch, 2009: 2). Model ini memakai lima tahap pengembangan: 1) *analyze* termasuk sebuah proses untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya gap ataupun kesenjangan; 2) *design* termasuk tahap membuat rancangan produk; 3) *develop* termasuk pengembangan dan menciptakan berbagai komponen yang sudah dirancang; 4) *implement* termasuk proses mempersiapkan lingkungan pembelajaran memakai produk yang dirancang dengan melibatkan anak dan siswa; 5) *evaluate* termasuk penilaian kualitas proses dan hasil pembelajaran sebelum kegiatan dan setelah pelaksanaan kegiatan (Branch, 2009: 3).



Gambar 1. Desain Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Jamblangan, Margomulyo, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Peneliti memilih 8 anak usia 7 sampai 9 tahun sebagai subjek penelitian di SD Negeri Jamblangan. Delapan anak yang menjadi subjek pada penelitian ini terdiri dari empat anak perempuan serta 4 anak laki-laki.

Peneliti memilih karakter rasa ingin tahu dan permainan tradisional untuk anak berusia 7 hingga 9 tahun sebagai subjek penelitian. Buku permainan tradisional termasuk sarana berbentuk buku yang berisi petunjuk ataupun Langkah-langkah untuk memainkan permainan tradisional dengan perangkat pembelajaran yang sesuai. Buku ini memakai

sepuluh indikator sebagai pedoman, yakni karakter rasa ingin tahu, multikultural, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, operasional konkret, menyenangkan, kaya stimulasi, dan kaya variasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan dalam Konteks Permasalahan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memakai metode R&D tipe ADDIE, yang termasuk singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Terdapat langkah-langkah yang harus diikuti pada kajian ini. Langkah pertama dimulai dengan penemuan kesenjangan antara model pembelajaran yang dianggap ideal ataupun cocok dengan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan. Peneliti memakai kuesioner analisis kebutuhan dengan melibatkan sepuluh guru yang sudah bersertifikasi dari Kulon Progo, Gunung Kidul, Sleman, Bantul, dan Jawa Tengah. Selanjutnya, langkah kedua melibatkan penyusunan rancangan solusi dari permasalahan, yakni dengan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu dengan permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Produk ini diharapkan bisa menjadi solusi yang efektif dari permasalahan yang ada. Langkah ketiga ialah uji validitas, yang dimaksudkan untuk mengevaluasi kualitas buku permainan tradisional yang dikembangkan. Buku tersebut divalidasi oleh sepuluh ahli yang terdiri dari dosen media, dosen bahasa, psikolog, seni, budayawan, seniman, dan guru bersertifikasi. Pada tahap *develop* mendapat skor rata-rata validasi senilai 3,84 dengan kategori “Sangat baik” serta direkomendasikan untuk “Tidak perlu revisi”. Skor validasi membuktikan bahwa produk yang dikembangkan pada kajian ini layak untuk diimplementasikan.

Subjek yang menjadi target penelitian ialah delapan anak dengan rentang usia 7 – 9 tahun untuk mengimplementasikan buku pedoman permainan tradisional. Implementasi permainan tradisional dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan di SD Negeri Jamblangan yang beralamatkan di Jamblangan, Margomulyo, Kecamatan Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55561. Sebagai awal dari implementasi, dilaksanakan *pretest* ataupun evaluasi sumatif awal, diikuti dengan pengimplementasian lima permainan tradisional secara bertahap. Setelah setiap permainan dilaksanakan, anak-anak diberikan lembar refleksi dan evaluasi formatif yang berisi

pertanyaan pilihan ganda. Proses ini berlanjut hingga permainan kelima. Pada akhir implementasi, anak-anak diminta untuk melaksanakan evaluasi sumatif atau *posttest* dengan sepuluh pertanyaan pilihan ganda. Hasil *pretest* memperlihatkan rata-rata skor senilai 2,22 sedangkan rata-rata *posttest* senilai 3,54. Peningkatan persentase senilai 59,45 %. Berdasarkan uji *paired samples t-test* memperlihatkan bahwa rata-rata skor *posttest* ($M = 3,54$ $SE = 0,05716$) lebih tinggi dari rerata *posttest* ($M = 2,22$, $SE = 0,14032$) dengan perbedaan yang signifikan pada $t(7) = 9,408$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh karenanya, bisa disimpulkan bahwa H_{null} ditolak, memperlihatkan bahwa implementasi buku pedoman pendidikan karakter memberi pengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu pada anak usia 7-9 tahun.

Rata-rata skor *pretest-posttest* perlu diuji kembali memakai uji besar pengaruh (*effect size*) melalui koefisien korelasi Pearson (r). Nilai r yang diperoleh dari perhitungan besar pengaruh (*effect size*) dalam uji statistik parametrik ialah yang masuk dalam kriteria “Efek besar” dan setara dengan 99,62%. Meskipun demikian, skor uji besar pengaruh masih belum meyakinkan peneliti untuk mendapat seberapa besar keefektifan dari implementasi buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu untuk anak usia 7-9 tahun. Oleh karenanya, dilaksanakan pemeriksaan tambahan melalui analisis *N-gain score*. Hasil perhitungan memperlihatkan *N-gain score* pada kajian ini senilai 73,4948% yang termasuk kategori “Tinggi”. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara skor evaluasi sumatif awal ataupun *pretest* dan evaluasi sumatif akhir ataupun *posttest*, dengan besar pengaruh yang sesuai dengan kriteria “Efek besar” dan mempunyai tingkat ke efektifan yang “Tinggi”. Oleh karenanya, bisa disimpulkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional memberi pengaruh positif terhadap perubahan karakter rasa ingin tahu anak usia 7- 9 tahun.

1. Langkah-Langkah ADDIE

Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, dan Evaluate*) dipakai sebagai alur pada kajian ini. Langkah pertama ialah *analyze*, yang dipakai untuk mengidentifikasi kesenjangan antara model pembelajaran yang seharusnya ataupun ideal dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Instrumen yang digunakan pada tahap *analyze* ialah kuesioner analisis kebutuhan tertutup, dengan skala penilaian 1 -

4. Tujuan dari langkah ini ialah untuk memahami kebutuhan dan kondisi di lapangan sebelum merancang dan mengembangkan model pembelajaran. Instrumen ini dirancang untuk memahami perspektif sepuluh guru yang telah mendapatkan sertifikasi sebagai pendidik profesional di berbagai wilayah, seperti Sleman, Kulon Progo, Jawa Tengah, Bantul, dan Gunung Kidul. Kuesioner analisis kebutuhan disusun berdasarkan sepuluh indikator pembelajaran efektif, yakni 1) mengembangkan karakter rasa ingin tahu, 2) multikultural, 3) mengembangkan kemampuan kolaborasi, 4) mengembangkan kemampuan komunikasi, 5) mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, 6) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, 7) operasional konkret, 8) menyenangkan, 9) kaya stimulasi, dan 10) kaya variasi.

Pada tahap *analyze*, ditemukan kesenjangan terkait model pembelajaran yang diterapkan di sekolah-sekolah yang tersebar. Setelah menghitung skor dari kuesioner analisis kebutuhan, terlihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh cukup rendah, yakni 1,97 yang termasuk dalam kualifikasi “Kurang Baik”. Jawaban dari responden pada kuesioner terbuka sejalan dengan skor tersebut pada kuesioner tertutup. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung di lapangan belum sepenuhnya memaksimalkan pendidikan karakter rasa ingin tahu. Selain itu, pihak sekolah belum mempunyai sumber dan pedoman khusus yang diperlukan untuk pengembangan pendidikan karakter rasa ingin tahu. Maka dari itu, ditemukannya kesenjangan ataupun gap yang diperoleh yakni pendidikan karakter rasa ingin tahu.

Langkah kedua dalam model ADDIE ialah *design*, yang dilaksanakan sebagai tindak lanjut untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi. Solusi yang diusulkan pada kajian ini ialah pembuatan buku pedoman yang fokus pada permainan tradisional. Buku pedoman tersebut dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu pada anak usia 7-9 tahun. Buku pedoman ini terstruktur dalam tiga bagian utama bagian pertama, bagian kedua, dan bagian ketiga. Bagian pertama mencakup *cover* depan, kata pengantar dan daftar isi

buku. Setelah itu dilanjutkan dengan menguraikan teori pendukung seperti BBL, teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, tantangan pembelajaran abad ke-21, karakter rasa ingin tahu, pengembangan permainan, dan pembuatan soal evaluasi. Selain itu, buku ini mencantumkan sepuluh indikator pembelajaran efektif dan delapan indikator karakter rasa ingin tahu, yang diperoleh dari teori-teori yang relevan. Semua informasi tersebut dirancang untuk memberikan dasar teoritis yang kuat dan mendukung implementasi buku pedoman dengan efektif. Selanjutnya, buku tersebut menjelaskan secara rinci mengenai lima permainan tradisional dari berbagai daerah, yakni Sumatera Selatan, Riau, Nusa Tenggara Barat (NTB), Sulawesi Tenggara, dan Kalimantan Selatan. Pada bagian ketiga buku, terdapat daftar referensi, lampiran, glosarium, indeks, halaman mengenai penulis, dan ringkasan buku pedoman. Semua bagian ini dirancang untuk memberikan panduan yang komprehensif dan mudah dipahami bagi pembaca.

Langkah selanjutnya ialah *develop*, yang dilaksanakan untuk melakukan pengembangan buku permainan tradisional sebagai solusi dari masalah yang ada. Tujuan dari tahap *develop* ialah mengembangkan dan memvalidasi rancangan produk buku pedoman. Fokus utama dalam pengembangan buku pedoman ialah memodifikasi permainan tradisional agar lebih fleksibel, mudah dimainkan, aman untuk anak usia 7 – 9 tahun, dan mampu menumbuhkan serta meningkatkan karakter rasa ingin tahu anak. Pengembangan buku permainan tradisional mencakup informasi terkait asal-usul permainan tradisional, ciri khas, manfaat, modifikasi baru, jumlah pemain, usia pemain, syarat khusus, sasaran permainan, waktu permainan langkah-langkah permainan, catatan penting permainan, refleksi bagi pemain, evaluasi formatif, dan keterangan tambahan. Dalam keterangan tambahan, terdapat informasi tambahan yang terdiri dari lirik lagu daerah asli dan modifikasi, dilengkapi *dengan QR Code* yang akan terhubung ke laman *Youtube*, alat dan bahan, sistematika permainan, serta ilustrasi langkah permainan. Langkah permainan dijelaskan dalam tabel yang terbagi menjadi tiga tahapan yakni kegiatan awal, inti, dan akhir. Kegiatan

awal permainan mencakup kegiatan pembuka yang melibatkan salam, doa, menyanyikan lagu daerah asli dan modifikasinya, serta orientasi. Kegiatan ini terdiri dari langkah-langkah permainan, termasuk pembagian tugas, implementasi langkah permainan, perhitungan skor, pemberian apresiasi dan sanksi yang positif, serta kegiatan *debriefing* melalui pengerjaan lembar refleksi dan soal formatif. Kegiatan akhir permainan mencakup penyampaian kesimpulan, penegasan terkait pendidikan karakter rasa ingin tahu, menyanyikan lagu daerah asal permainan dilanjutkan dengan lagu modifikasi, doa, dan salam penutup. Semua kegiatan ini dirinci untuk memastikan bahwa buku permainan tradisional tidak hanya memberikan panduan bermain, tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam mengenai setiap permainan dan bagaimana permainan tersebut bisa mendukung perkembangan karakter rasa ingin tahu anak.

Langkah selanjutnya ialah tahapan validasi produk oleh sepuluh ahli melalui *expert judgement* untuk memperoleh umpan balik guna perbaikan buku pedoman sebelum diujicobakan. *Expert judgement* terdiri dari dosen media, dosen bahasa, dosen psikologi, dosen seni, budayawan, seniman, dan lima guru bersertifikasi dari berbagai wilayah. Tahapan validasi melibatkan uji validitas permukaan I serta uji validitas permukaan II lalu dilanjut dengan uji validitas isi I serta uji validitas isi II. Hasil validasi memperlihatkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu dengan permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun mendapat rata-rata 3,84 yang termasuk dalam kategori “Sangat baik” dan direkomendasikan untuk “Tidak perlu revisi”. Artinya, buku pedoman ini telah mendapatkan persetujuan dan dukungan dari para ahli, menegaskan kualitas dan kesesuaian produk untuk dipakai pada tahap ujicoba.

Langkah selanjutnya ialah *implement*. Peneliti melaksanakan kegiatan uji coba terbatas dengan melibatkan delapan anak berusia 7-9 tahun di SD Negeri Jamblangan. Implementasi ini dilaksanakan dengan berpedoman pada semua langkah kegiatan yang ada dalam produk buku pedoman permainan tradisional. Setiap implementasi, langkah terakhir ialah *evaluate*. Tujuan dari

evaluasi ini adalah untuk mengetahui pengaruh buku permainan tradisional terhadap perkembangan karakter rasa ingin tahu anak. Evaluasi dilaksanakan dengan menganalisis hasil evaluasi penilaian formatif dan *pretest-posttest*, serta dengan memberikan kuesioner terbuka kepada anak dan orang tua. Hal ini dimaksudkan untuk memahami perkembangan karakter rasa ingin tahu anak.

2. Kualitas Buku Permainan Tradisional

Buku permainan tradisional ini telah divalidasi oleh sepuluh ahli melalui dua jenis uji validitas: validitas permukaan I, II dan validitas isi I, II. Pada uji validitas permukaan I dimaksudkan untuk menguji kriteria buku pedoman menurut tiga indikator, yakni *cover* buku, isi, dan bagian akhir dengan mendapat perolehan rata-rata skor 3,84. Sedangkan pada uji validitas permukaan II, menilai karakteristik buku pedoman dengan memfokuskan pada indikator tertentu, seperti bisa dipelajari secara mandiri (*self-instructional*), penggunaan langkah-langkah lengkap dari awal hingga akhir (*self-contained*), kemampuan untuk dipelajari tanpa memakai sumber lain (*stand-alone*), adaptif, dan kemudahan dalam penggunaan (*user-friendly*) dengan diperoleh rata-rata skor 3,81. Selanjutnya, dilaksanakan uji validitas isi. Uji validitas isi I memakai sepuluh indikator pembelajaran efektif dengan mendapatkan rata-rata skor 3,94. Sementara itu, uji validitas isi II bermanfaat untuk menguji kesesuaian soal sumatif yang diberikan di awal dan akhir (*pretest-posttest*) dari seluruh rangkaian kegiatan implementasi dengan pedoman indikator-indikator karakter rasa ingin tahu. Uji validitas isi II ini mendapat rata-rata skor dari ahli senilai 3,78. Hasil dari uji validitas secara keseluruhan memperlihatkan rata-rata skor senilai 3,84, dengan kategori “Sangat baik” dan direkomendasikan untuk “Tidak perlu revisi”. Dengan melihat perolehan rata-rata skor, kategori, dan rekomendasi tindak lanjut tersebut, bisa disimpulkan bahwa buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu dengan permainan tradisional telah memenuhi karakteristik buku pedoman dan sesuai dengan indikator pembelajaran efektif.

3. Dampak Terhadap Karakter

Penelitian ini mengacu pada pembelajaran efektif dengan merujuk pada teori-teori seperti

pembelajaran berbasis otak, tahap perkembangan anak menurut Piaget dan Vygotsky, tantangan pembelajaran abad 21, serta karakter rasa ingin tahu. Selama pelaksanaan permainan tradisional, poin-poin indikator pembelajaran efektif menjadi terlihat. Buku pedoman permainan tradisional memuat lima macam permainan tradisional dari beberapa daerah yang tersebar di nusantara sehingga disebut sebagai kaya variasi. Selain itu, saat bermain permainan tradisional anak-anak secara alami terlatih untuk berkomunikasi, mendengarkan, mengamati, dan melaksanakan kegiatan tertentu. Hal ini memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kemampuan stimulasi secara aktif. Perlu dicatat bahwa banyak permainan tradisional yang dikembangkan jarang dimainkan oleh anak-anak modern, bahkan ada yang belum mengenal permainan sama sekali. Namun, hal ini justru membuat kegiatan bermain menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka sebab mereka bisa mengeksplorasi hal-hal baru dan mendapatkan sensasi yang berbeda dari permainan tradisional tersebut. Hal-hal konkret yang telah disebutkan sebelumnya mengilustrasikan implementasi tiga syarat pembelajaran berbasis otak yang melibatkan prinsip pemahaman mengenai otak (Jensen, 2011).

Buku pedoman berbasis permainan tradisional disebut operasional-konkret sebab memakai peralatan sederhana yang tersedia di sekitar tempat tinggal. Media ini mempunyai peran penting dalam membantu anak-anak agar bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada objek nyata yang ada disekitar mereka. Anak-anak memerlukan bantuan berupa benda konkret untuk bisa memecahkan masalah di sekitar mereka dengan memakai logika berpikir yang sistematis (Bachrun, 2021: 165-172). Indikator berpikir kritis tercermin dalam tahap *Evaluate*, di mana anak-anak melaksanakan evaluasi formatif maupun sumatif seperti *pretest-posttest*. Di sisi lain, kreativitas anak-anak terlihat saat mereka menyusun strategi untuk memenangkan sebuah permainan. Indikator komunikasi muncul sepanjang proses implementasi, misalnya ketika anak-anak berdiskusi dengan teman, bernyanyi bersama, mendengarkan fasilitator, dan bertanya hal yang belum

mereka mengerti kepada fasilitator. Kolaborasi anak-anak terlihat jelas saat mereka bermain. mayoritas permainan yang dikembangkan bersifat kelompok, sehingga anak-anak secara tidak langsung harus mempunyai komitmen dengan teman sekelompok untuk mencapai kemenangan. Hal ini termasuk bentuk kolaborasi dengan interaksi kerja sama untuk tujuan bersama. Indikator multikultural tercermin dari beragam asal permainan yang dikembangkan, yakni permainan tradisional dari daerah Nusa Tenggara Barat (NTB), Kalimantan Selatan, Riau, Sulawesi Tenggara, dan Sumatera Selatan. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk mengenal dan menghargai beragam budaya serta tradisi yang terdapat di Indonesia.

Indikator pembelajaran efektif yang terakhir ialah karakter rasa ingin tahu, yang mengartikan bahwa buku pedoman permainan tradisional ini memuat evaluasi dalam bentuk formatif dan sumatif (*pretest-posttest*) yang didasarkan pada indikator karakter rasa ingin tahu (Peterson & Seligman, 2004). Karakter rasa ingin tahu anak-anak tercermin pada saat implementasi permainan tradisional. Anak berkonsentrasi penuh saat bermain, anak selalu ingin mengulang-ulang permainan sampai lupa akan waktu, anak bisa memperkirakan langkah apa yang akan diambil sebelum terjadi sehingga mempunyai strategi yang kuat untuk menang, anak bisa membedakan sebuah persamaan gambar di satu permainan dengan baik, anak tetap heran dan mencari tahu hewan sekitar walaupun sedang bermain permainan, anak tidak kenal satu sama lain akan tetapi bisa berkomunikasi dengan baik saat bermain secara berkelompok, dan anak senang untuk belajar lagu baru hingga bernyanyi secara terus menerus.

Berdasarkan hasil evaluasi sumatif (*pretest-posttest*), terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil rata-rata skor *pretest* yakni 2,22, sedangkan rata-rata skor *posttest* mencapai 3,54. Selisih skor antara *posttest* dan *pretest* ialah 1,32 dengan peningkatan senilai 59,45%. Persentase perubahan hasil *pretest* dengan *posttest* memperlihatkan bahwa indikator yang mendapat skor tertinggi senilai 123,45% urutan indikator dengan perolehan skor tinggi selanjutnya ialah bicara asyik dengan orang

yang belum dikenal dengan persentase 92,57% dan menganalisis perbedaan dan persamaan objek yang mirip secara detail dengan persentase 71,50%. Sementara itu indikator dengan perolehan persentase perubahan hasil *pretest* dan *posttest* terendah senilai 27,98% dengan indikator memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya dari suatu kejadian

Penggunaan buku permainan tradisional termasuk bagian dari proses pendidikan karakter yang dilaksanakan secara sengaja dan konsisten untuk membentuk karakter anak. Proses yang dilaksanakan secara berulang dan konsisten ini bisa membentuk karakter baik (Lickona, 2012: 72). Pendidikan karakter ini selaras dengan tiga aspek pengembangan karakter yang baik, yakni *moral action*, *moral feeling*, dan *moral knowing*. Indikator mengerjakan tugas hingga lupa waktu, bicara asyik dengan orang yang belum dikenal, serta mendengarkan beberapa lagu baru dengan serius masuk dalam aspek *moral action*. Indikator berkonsentrasi penuh pada sebuah aktivitas membuka serta membaca tulisan tangan dengan penuh antusias termasuk dalam karakter baik menurut Lickona di aspek *moral feeling*. Sedangkan indikator menganalisis persamaan dan perbedaan objek yang mirip dengan detail, mengamati perilaku binatang dengan penuh perhatian, dan memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya pada suatu kejadian masuk dalam aspek *moral knowing*. Dalam upaya pengembangan karakter anak, ketiga komponen tersebut perlu diperhatikan agar anak mempunyai kesadaran, mampu memahami serta merasakan, dan tentunya mampu bertindak kebaikan dalam hidup keseharian secara utuh dan menyeluruh (Mulyasa, 2016: 5).

Pada kajian ini, interpretasi kata-kata kunci dilaksanakan melalui analisis semantik. Analisis semantik termasuk metode dimaksudkan untuk memahami makna yang tersirat dalam sebuah bahasa, dan dipakai untuk mengevaluasi hubungan antara berbagai makna tersebut (Fitri Amalia & Pujiastuti, 2017: 523). Peneliti bisa memperdalam pemahaman terhadap makna kata-kata kunci, serta mengeksplorasi hubungan antara unsur bahasa yang dipakai dalam penelitian. Penggunaan analisis semantik pada kajian ini didasarkan pada interpretasi dan klasifikasi

makna tertentu dari kata kunci yang telah ditentukan. Pemilihan kata kunci mengikuti prinsip penelitian (Borba, 2008: 267) yang mengkaji indikator karakter rasa ingin tahu dengan merujuk pada konsep karakter menurut Lickona.

Tinjauan dalam Konteks Teoritis

Penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis otak, yang menekankan tiga syarat pembelajaran efektif: menyenangkan, kaya stimulasi, dan kaya variasi (Jensen, 2011: 50). Buku permainan tradisional memenuhi ketiga syarat tersebut, dengan skor validasi rata-rata 4,00 untuk aspek kaya variasi. Buku ini menyajikan lima jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia, serta langkah-langkah permainan yang beragam. Selain itu, buku ini juga mencakup aktivitas tambahan seperti menyanyi, evaluasi, refleksi, dan diskusi. Dengan demikian, buku ini tidak hanya memperkenalkan permainan tradisional, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar anak melalui variasi kegiatan yang mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa.

Aspek kaya stimulasi memperoleh rata-rata skor validasi 4,00, menunjukkan keterlibatan beragam panca indera dalam setiap permainan, seperti berbicara, mendengarkan, melihat, dan melaksanakan. Penggunaan media permainan, seperti alat, gambar, dan surat, juga merangsang anak-anak dalam proses pembentukan karakter. Indikator menyenangkan mendapatkan rata-rata skor 4,00, tercermin dari antusiasme anak-anak yang datang lebih awal, bersemangat bermain, membutuhkan waktu tambahan, dan menunjukkan ekspresi bahagia saat bermain permainan tradisional. Meskipun beberapa permainan tidak dikenal anak-anak, mereka tetap menikmati kegiatan tersebut. Dengan rata-rata skor keseluruhan 3,94, dapat disimpulkan bahwa buku pedoman ini telah memenuhi prinsip pembelajaran efektif, termasuk indikator menyenangkan, kaya stimulasi, dan kaya variasi.

Pembelajaran efektif dapat dicapai dengan memahami dan menyesuaikan diri dengan tahapan perkembangan kognitif dan sosial anak. Menurut Piaget, anak usia SD (6-12 tahun) aktif membangun pemahaman mereka melalui interaksi langsung dengan objek nyata, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif dari guru atau lingkungan (Piaget, 1952). Hal ini terbukti dari skor *pretest* rata-rata 2,22, yang menunjukkan bahwa sebelum

diberikan stimulus dan media pendukung, anak-anak belum memiliki pemahaman yang baik hanya dengan mengandalkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Namun, setelah perlakuan diberikan, skor untuk indikator operasional konkret meningkat menjadi 3.90, yang menunjukkan bahwa penggunaan media sederhana dari lingkungan sekitar membantu anak-anak mengembangkan rasa ingin tahu mereka.

Tahapan perkembangan sosial anak juga penting. Vygotsky, dengan teorinya tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), menyatakan bahwa anak-anak dapat melakukan lebih banyak hal dengan bantuan orang yang lebih terampil atau berpengalaman. ZPD menunjukkan jarak antara apa yang bisa dilakukan secara mandiri dan apa yang bisa dicapai dengan bantuan. Dalam konteks ini, anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran aktif dengan bantuan teman sebaya atau fasilitator dewasa telah mencapai tahap ZPD mereka, yang memungkinkan mereka membangun keterampilan baru melalui interaksi sosial. Kesuksesan mereka dalam mengikuti semua tahap pembelajaran, dari pembuka hingga penutup, dengan bantuan teman sebaya dan fasilitator, menunjukkan bahwa mereka telah memasuki tahap ZPD dan dapat melanjutkan pembelajaran dengan dukungan lebih lanjut dari orang yang lebih berpengalaman (Verrawati & Mustadi, 2018: 3).

Penelitian ini juga menjawab tantangan abad ke-21, yang diungkapkan oleh *World Economic Forum* (WEF), yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis kompetensi. WEF menyatakan bahwa siswa tidak hanya memerlukan keterampilan literasi dan numerasi dasar, tetapi juga keterampilan komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, multikultural, dan pendidikan karakter rasa ingin tahu (*World Economic Forum*, 2015). Berdasarkan hasil validasi, indikator berpikir kritis memperoleh skor rata-rata 4.00, menunjukkan bahwa anak mampu menganalisis informasi dan mengevaluasi kebenarannya dalam evaluasi formatif dan sumatif. Indikator kreativitas juga mendapatkan skor 4.00, yang terlihat dari kemampuan anak untuk merancang strategi permainan dan mengerjakan lembar refleksi. Indikator kolaborasi, dengan skor validasi 4.00, tercermin ketika anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan mendiskusikan taktik permainan, meskipun dengan teman-teman yang memiliki usia dan kelas berbeda. Indikator komunikasi mendapatkan skor 3.70, menunjukkan

bahwa anak aktif berinteraksi dengan fasilitator, berdiskusi dengan teman, dan bertanya saat tidak mengerti. Indikator multikultural memperoleh skor 3.96, yang terlihat dari permainan tradisional yang dikembangkan dari berbagai daerah seperti Riau, Kalimantan Selatan, NTB, Sulawesi Tenggara, dan Sumatera Selatan, beserta lagu-lagu daerahnya.

Penelitian ini mendukung pengembangan karakter rasa ingin tahu pada anak melalui permainan tradisional. Permainan tersebut membantu anak-anak merencanakan langkah-langkah, membayangkan masa depan, dan melakukan perencanaan ulang untuk mencapai tujuan permainan. Implementasi buku permainan tradisional menunjukkan skor rata-rata 3.93 untuk indikator karakter rasa ingin tahu, yang dinilai "sangat baik" oleh validator. Pemilihan indikator karakter rasa ingin tahu dalam kajian ini didasarkan pada teori Peterson dan Seligman (2004) yang dianalisis dalam tiga aspek: pemahaman moral, tindakan moral, dan perasaan moral (Lickona, 1992). Dengan demikian, indikator karakter rasa ingin tahu yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan perspektif Lickona tentang aspek-aspek karakter yang baik.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif untuk membentuk karakter anak. Penelitian-penelitian sebelumnya (Hadriany et al., 2021; Nugraheni et al., 2021; Pratiwi et al., 2021; Sekarningrum et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat memperkuat karakter seperti kontrol diri, toleransi, kejujuran, dan hati nurani pada anak-anak. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan metode R&D dengan pendekatan ADDIE. Selain itu, permainan tradisional juga berkontribusi pada perkembangan motorik kasar, kemampuan kognitif, perseptual motorik, gerak dasar, dan motivasi belajar anak (Oktaria, 2017; Azizah, 2016; Melis Kusmiati et al., 2018; Prasetya & Komaini, 2019).

Beberapa penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan karakter rasa ingin tahu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor dan model pembelajaran, seperti penggunaan metode *Scramble* dengan pendekatan *socio-scientific*, kontekstual, *problem-based learning*, *Blended learning*, dan *preprospect* (Amalia & Pujiastuti, 2016; Cahyani et al., 2022; Novita Sari et al., 2021; Putri et al., 2014; B. N. A. Rahayu & Dewi, 2022). Meskipun sebagian besar penelitian tersebut fokus pada pembelajaran

konvensional di kelas, hasil-hasil ini tetap relevan dengan penelitian ini, yang juga berfokus pada pengembangan karakter rasa ingin tahu melalui permainan tradisional.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada penerapan model proses berpikir dialektik dalam pengembangan produk, yaitu buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional. Proses berpikir dialektik adalah metode yang menekankan interaksi antara gagasan yang berbeda untuk menghasilkan pemikiran baru yang lebih tinggi (Dybicz & Pyles, 2011; Reuten, 2017). Dalam penelitian ini, kebaruan tersebut terwujud dalam penerapan proses berpikir dialektik untuk menghasilkan ide-ide baru dalam konteks pendidikan karakter, yang mengarah pada pemahaman dan pengetahuan yang lebih dalam melalui purifikasi gagasan yang berkelanjutan (Falah et al., 2022: 131-151).

Langkah-langkah konkret dalam proses berpikir dialektik dalam penelitian ini meliputi: pertama, pemilihan lima permainan tradisional Nusantara yang sesuai dengan karakteristik usia anak-anak yang menjadi fokus penelitian. Permainan yang dipilih adalah Jelentik dari Sumatera Selatan, Kolo dari Nusa Tenggara Barat, Metinggo Ulu dari Sulawesi Tenggara, Bagum dari Kalimantan Selatan, dan Goncang Kaleng dari Riau. Kedua, penentuan unsur-unsur dasar dari permainan yang dipilih, yang disesuaikan dengan sepuluh indikator pembelajaran efektif. Ketiga, perancangan model permainan yang telah dimodifikasi dengan mempertimbangkan delapan indikator karakter rasa ingin tahu yang menjadi fokus penelitian. Keempat, hasil dari langkah-langkah ini adalah sintesis baru berupa buku pedoman permainan tradisional Nusantara yang dirancang untuk mendukung pendidikan karakter rasa ingin tahu pada anak.

PENUTUP

Simpulan

1. Buku pedoman untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu anak usia 7-9 tahun dikembangkan dengan model ADDIE melalui lima tahap: *Analyze* untuk mengidentifikasi *gap* antara model ideal dan praktik nyata, *Design* untuk merancang *blueprint* buku permainan tradisional, *Develop* untuk menyusun buku dan melakukan validasi, *Implement* untuk mengujicobakan buku pada delapan anak, dan *Evaluate* untuk

mengevaluasi perubahan karakter rasa ingin tahu anak melalui evaluasi formatif dan sumatif.

2. Buku permainan tradisional memiliki kualitas “Sangat baik” berdasarkan hasil uji validitas. Validitas permukaan I mendapat skor 3.84, dan validitas karakteristik buku memperoleh skor 3.81. Validasi isi I dan II juga mendapat skor 3.94 dan 3.78, menunjukkan kualitas keseluruhan yang “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi.”
3. Implementasi buku permainan tradisional terbukti meningkatkan karakter rasa ingin tahu anak usia 7-9 tahun. Uji *t* menunjukkan perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* ($p = 0,000$), dengan efek besar ($r = 0,99$), yang menjelaskan 99% perubahan karakter. Efektivitas penerapan buku tercatat dengan *NGain score* 73.49%, yang menunjukkan tingkat efektivitas “Tinggi.”

Saran

1. Buku sebaiknya diimplementasi dengan memasukkan sampel yang lebih besar.
2. Uji efektivitas penerapan buku permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu baru terbatas pada sampel kecil dengan memakai metode pre-experimental tipe *the one-group pretest posttest design*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. F., & Pujiastuti, E. (2016). *Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model PBL*.
- Amelia, M., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5548–5555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1701>
- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., & Khairati, W. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 1(1), 18–25. <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>
- Bachrun, H., Bastiana, & Ramlah. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar Kelompok B TK Islam Al-Farabi Makassar. *Profesi Kependidikan*, 2(1), 165–172.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama Untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi*. PT Gramedia Pustaka Utama.

- Branch, R. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer.
- Cahyani, C. D., Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022). Studi Literatur: Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Prisma*, 5, 272–281
- Hadriany, E., Kurniati, Q., Thifa, L., & Ramadhani, P. (2021). Pembentukan Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Di RA. Amanah Kecamatan Medan Marelan. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 01(02), 95–105.
- Jensen, E. (2011). *Pembelajaran Berbasis Otak*. PT Indeks.
- Kusumaningrum, E. (2015). Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini Dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional Yang Menarik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 345–351.
- Lickona, T. (2012). *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar Dan Baik*. Nusa Media.
- Melis Kusmiati, A., & Sumarno, G. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak Di SDN Margawatu II Garut. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 17–23.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index>
- Mulyasa. (2016). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Novita Sari, E., Niswatul Fauziah, H., Aliyatul Muna, I., Khoirul Anwar, M., Tadris IPA, J., Ponorogo, I., & artikel, R. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Dengan Pendekatan Socio-Scientific Terhadap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik.
<http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37.
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- 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.
- Peterson, C., & Seligman, P. (2004). *Character Strengths and Virtues*. Oxford University Press.
- Pratiwi, A. R. W. P., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Development Of Traditional Game Module To Strengthen The Conscience Of Children 6-8 Years Old. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Putri, A. M., Khanafiyah, S., & Susanto, H. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan Snowball Throwing Untuk Mengembangkan Karakter Komunikatif Dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP. *UPJ*, 3(1), 55–60.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Rahayu, B. N. A., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Pada Model Pembelajaran Preprospec Berbantu TIK. *PRISMA*, 5, 298–303.
- 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*, 8(2), 207–218
- Suardipa, P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran. *WIDYACARYA*, 4(1), 79–92.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Tahun 2020. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30.
<https://doi.org/10.51544/jmn.v4i1.1297>
- Trianingsih, R. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
<https://www.researchgate.net/publication/323318054>
- Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Wisnubrata. (2019). *Dampak Buruk Berita Hoax Pada Kesehatan Mental*.
<https://Lifestyle.Kompas.Com/Read/2019/10/0>

8/120209420/DampakBuruk-Berita-Hoax-Pada-Kesehatan-Mental-Ini-Penjasannya?Page=all.