

MODEL PEMBELAJARAN SAINS DENGAN PERMAINAN DAKON UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA

Fenny Roshayanti; M. Syaipul Hayat;Filia Prima
Program Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendidikan karakter melalui pembelajaran sains berbasis permainan dakon untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes tertulis dan angket karakter dan dianalisis menggunakan N-Gain. Penelitian ini akhirnya menghasilkan deskripsi sebagai berikut: Dengan adanya pengembangan model permainan tradisional yaitu permainan dakon maka dapat diketahui hasil post test memiliki kategori N-Gain 0,61– 080 termasuk dalam kategori tinggi. Bisa dikatakan bahwa pencapaian nilai karakter yang diajar dengan menggunakan model permainan dakon lebih tinggi dibanding sebelum dilaksanakan model pembelajaran dengan permainan dakon.

Kata kunci: Permainan Dakon; *Karakter*

A. Pendahuluan

Krisis multi dimensi yang dialami bangsa Indonesia saat ini memberi dampak yang besar dalam berbagai tatanan kehidupan bangsa. Masalah terbesar yang dihadapi bangsa Indonesia adalah terletak pada aspek moral, salah satu contohnya adalah maraknya perkelahian antar sekolah. Maraknya perkelahian sekolah sangat dipengaruhi oleh *peran model* yang pada akhirnya dapat mempengaruhi *proses imitasi tindakan* (Bandura 1978). Dalam kehidupan sehari-hari individu menghadapi berbagai jenis stimulus model, yakni model hidup (bintang film, guru, orang tua, teman sebaya, dsb.) dan model lambang adalah perwujudan tingkah laku dalam gambar, seperti: Film, TV, dsb. Pandangan psikologis menjelaskan bahwa lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya perkelahian antar pelajar ini, Karena itu, lingkungan sekolah yang tidak merangsang siswanya untuk belajar (misalnya suasana kelas yang monoton, peraturan yang tidak relevan dengan pengajaran, tidak adanya fasilitas praktikum, dsb.) akan menyebabkan siswa lebih senang melakukan kegiatan di luar sekolah bersama teman-temannya. Namun pada kenyataannya, bahwa sistem pembelajaran saat ini memaksa guru dan siswa hanya untuk mengejar target nilai. Akibatnya, ruang ekspresi anak dibatasi dan memilih untuk mengekspresikannya secara negative (Harian Kompas, 25 September 2012).

Melalui tindakan re-edukasi diharapkan dapat mengubah perilaku negatif remaja, kegiatan tawuran menjadi kegiatan-kegiatan yang positif seperti persahabatan. Salah satu yang dapat dikembangkan yaitu dengan mengembangkan langkah-langkah preventif, yang menggambarkan adanya kebutuhan masyarakat akan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Dalam penelitian ini kami ingin mengembangkan model pembelajaran sains berbasis permainan Dakon sebagai implementasi pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama. Pengembangan model pembelajaran ini dari tahap analisis perangkat model pembelajaran, pembuatan panduan model pembelajarannya yang disertai dengan *teaching materialnya* sehingga dapat digunakan sebagai acuan guru-guru SMP dalam mengembangkan pendidikan berkarakter.

B. Kajian Pustaka

Permainan Tradisional

Bermain, merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat-saat manusia berada dalam proses pembentukan diri-dari kanak-kanak menuju dewasa tidak satupun diantara individu manusia yang tidak mengenal “Permainan”.

Permainan-permainan yang berkembang pada masyarakat sekarang ini merupakan permainan baru, yang tanpa disadari telah merasuk jauh dalam kehidupan bermain anak-anak sehingga dapat menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal. Juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak komunalistik ke individualistik.

Definisi “permainan” yang banyak dianut oleh para pakar adalah yang dilontarkan oleh Huizinga, yang terkenal lewat bukunya *Homo Ludens* (1955). Huizinga berupaya untuk mengungkapkan ciri atau sifat “bermain” dalam kegiatan manusia dengan mendefinisikan play, bermain, dolanan, sebagai: (a) suatu persiapan untuk menjadi dewasa (b) suatu pertandingan, yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang; (c) perwujudan dari rasa cemas dan marah; (d) suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat (Schwartzman, 1976).

Beberapa pandangan lain tentang permainan juga dikemukakan oleh Bronislaw Malinowski, ahli antropologi pelopor teori Fungsionalisme. Dia berpendapat bahwa “permainan” perlu diketahui nilai pendidikannya, dan lebih dari itu juga hubungannya

dengan fungsinya untuk “preparation for economic skills”, pembekalan keterampilan-keterampilan ekonomi (malinowski, 1960:170). menurut Goerge H. Mead, permainan juga merupakan sebagian dari kondisi-kondisi yang memungkinkan si anak melakukan “objectivication of the self” (Mead, 1934). Melalui kegiatan bermain anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran, dan dengan demikian dia akan dapat membangun karakternya. Dalam bermain, seorang anak harus memperhatikan anak-anak yang lain yang berbeda perannya, tetapi berinteraksi dengannya. Menurut Mead, ketika si anak mulai dapat berperilaku sebagai orang lai, maka dia sedang berada dalam proses menjadi “an organic memberof society” (1934: 159).

Permainan tradisional anak-anak Jawa banyak mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih permainannya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti nantinya bagi kehidupan masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Tashadi, 1993: 57- 59).

Permainan tradisional dakon berasal dari kata dhaku dan mendapat akhiran an. Dhaku berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Jadi dalam permainan ini dikandung tujuan bahwa si pemain berusaha mengaku bahwa sesuatu itu adalah miliknya. Permainan Dhakon adalah betul-betul murni permainan ank-anak. Permainan berlatar kehidupan bertani. Jadi disini digambarkan bagaimana lumbung. Sawah yang tidak digunakan dinamakan bera. Sawah yang hasilnya sangat kurang dinamakan ngacang nandur kacang. Jadi permainan ini bersifat mendidik bagaimana cara mengelola rumahtangga yang baik. Cara hidup berumah tangga yang baik haruslah hemat, ulet, dan teliti.

Pemain dhakon berjumlahdua orang. Permainan ini ini melatih anak untuk ulet, hemat, dan teliti. Anak dilatih untuk selalu megejar untung dan menabung di lumbung. Lubang untuk sawah terdiri dari dua baris, masing masing berjumlah 5, 7, 9, atau 11, dan terletak diantara dua lumbung, lubang untuk sawah lebih kecil daripada lubang untuk lumbung, Lubang untuk sawah terdiri dari dua baris, masing masing berjumlah 5, 7, 9, atau 11, dan terletak diantara dua lumbung, lubang untuk sawah lebih kecil daripada lubang untuk lumbung, sedangkan untuk isinya dapat digunakanbenik (buah baju),kecik (biji sawo).

Pengintegrasian Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Silabus

Pengembangan nilai-nilai pendidikan berkarakter diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. Nilai-nilai tersebut dicantumkan dalam silabus dan RPP. Pengembangan nilai-nilai itu dalam silabus ditempuh melalui cara-cara berikut ini:

- a. mengkaji Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Standar Isi (SI) untuk menentukan apakah nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang tercantum itu sudah tercakup di dalamnya;
- b. menggunakan tabel 1 yang memperlihatkan keterkaitan antara SK dan KD dengan nilai dan indikator untuk menentukan nilai yang akan dikembangkan;
- c. mencantumkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dalam tabel 1 itu ke dalam silabus;
- d. mencantumkan nilai-nilai yang sudah tertera dalam silabus ke dalam RPP;
- e. mengembangkan proses pembelajaran peserta didik secara aktif yang memungkinkan peserta didik memiliki kesempatan melakukan internalisasi nilai dan menunjukkannya dalam perilaku yang sesuai; dan
- f. memberikan bantuan kepada peserta didik, baik yang mengalami kesulitan untuk menginternalisasi nilai maupun untuk menunjukkannya dalam perilaku.

Pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut juga berpedoman pada prinsip pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini, peserta didik belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat.

Prinsip-prinsip pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Berikut prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

- 1) Berkelanjutan; mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan.
 - 2) Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah; mensyaratkan bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran, dan dalam setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler.
 - 3) Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan; mengandung makna bahwa materi nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar biasa; artinya, nilai-nilai itu tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, ataupun fakta seperti dalam mata pelajaran. Materi pelajaran biasa digunakan sebagai bahan atau media untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Oleh karena itu, guru tidak perlu mengubah pokok bahasan yang sudah ada, tetapi menggunakan materi pokok bahasan itu untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Juga, guru tidak harus mengembangkan proses belajar khusus untuk mengembangkan nilai. Suatu hal yang selalu harus diingat bahwa satu aktivitas belajar dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
 - 4) Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan; prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru. Guru menerapkan prinsip "tut wuri handayani" dalam setiap perilaku yang ditunjukkan peserta didik. Prinsip ini juga menyatakan bahwa proses pendidikan dilakukan dalam suasana belajar yang menimbulkan rasa senang dan tidak indoktrinatif.
-

Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

a. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain

b. Bertanggung jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.

c. Kerja keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.

d. Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif

Berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.

e. Ingin tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

f. Menyadari hak dan kewajiban

Sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.

g. Patuh pada aturan-aturan sosial

Sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.

h. Toleransi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.

i. Peduli sosial dan lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

C. Metodologi Penelitian

1. Rancangan penelitian

Desain penelitian ini adalah Research and Development (R & D) dengan modifikasi. Pemilihan desain penelitian R & D didasarkan pada kelebihan dan kesesuaian desain ini dengan permasalahan penelitian. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan *mixed-method* secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dengan menggunakan metode ini diharapkan didapatkan gambaran lengkap tentang model pembelajaran sains berbasis permainan tradisional sebagai implementasi pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama

Pada tahapan uji coba perangkat model digunakan desain eksperimen. Desain ini menggunakan penetapan subjek tertentu untuk dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk melihat efektifitasnya maka pretest dan posttest diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan asesmen berbasis pendidikan berkarakter yang sama dan dalam waktu yang bersamaan. Perlakuan penelitian dilakukan pada kelompok eksperimen, yaitu pengembangan model pembelajaran sains berbasis permainan tradisional, sementara kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran sains berbasis permainan tradisional.

Tabel 1 Desain Validasi Model pembelajaran sains berbasis permainan tradisional

	Pre-test	Perlakuan	Post-Test
Kelas eksperimen	01	X1	T1
Kelas Kontrol	02	-	T2

Keterangan :

0 = uji karakter awal siswa

X1 = pembelajaran sains yang dilaksanakan dengan model pembelajaran berbasis permainan tradisional

T = uji karakter akhir siswa

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMP 24 Semarang Kelas VIII dengan jumlah siswa 20 anak. Pada materi zat adiktif dan Narkotika.

3. Metode analisis data

Metode analisis data dilakukan dengan menggunakan *triangulasi mix-method design* (Creswell,2008) yaitu dengan menganalisis secara simultan dari data kuantitatif dan data kualitatif serta data gabungan. Selanjutnya menggunakan hasil analisisnya untuk memahami permasalahan penelitian. Dasar pemikiran dari desain analisis data ini adalah kekurangan dari satu jenis data akan dilengkapi oleh jenis data yang lainnya. Dalam hal ini data kuantitatif menyediakan cara untuk menggeneralisasi sementara data kualitatif menyediakan informasi tentang konteks dan seting.

Uji kuantitatif dilakukan secara statistik untuk mengetahui gain karakter yang berkembang dari masing-masing perlakuan pada tahapan validasi lapangan. Kategorisasi terhadap nilai indeks gain yang diperoleh siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat karakter siswa yang telah dilakukan pembelajaran melalui model permainan dakon dengan penghitungan sebagai berikut:

$$n G = \frac{\text{Postnilaikarakter} - \text{prenilaikarakter}}{\text{skor ideal} - \text{prenilaikarakter}}$$

Tabel 2. Kategorisasi Indeks Gain

Kategori	N-gain
Sangat rendah	$\geq 0,20$
Rendah	0,21–0,40
Sedang	0,41–0,60
Tinggi	0,61– 080
Sangat tinggi	0,81–1,00

Sementara itu analisis diskriptif kualitatif dilakukan terhadap data angket, wawancara, lembar observasi serta transkrip pembelajaran, pada tahapan studi pendahuluan dan implementasi model pembelajaran berbasis permainan tradisional, selama validasi lapangan.

D. Hasil dan Pembahasan

Karakter siswa melalui permainan dakon

Data tes adalah hasil analisa data pretest dan posttest pada penilaian karakter (Menjelaskan ketercapaian karakter jujur, tanggung jawab, kerja keras, berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, menyadari hak dan kewajiban, patuh pada peraturan, toleransi, peduli soslink). Setelah didapat nilai pretest dan posttest dari kelas VIII.G dengan jumlah siswa 20 anak, maka penelitian dapat dilakukan uji Normalitas Gain untuk mengetahui tingkat ketercapaian karakter pada pengembangan permainan dakon pada materi zat adiktif dan NAPZA. Hasil analisis data dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3: Hasil analisis Rata-rata N-Gain Karakter Melalui Model Permainan dakon

No	Kode siswa	Nilai		Gain	N-Gain (s. max 172)	Keterangan
		Pretest	Posttest			
1	X1	87	146	59	0,69	tinggi
2	X2	83	144	61	0,69	tinggi
3	X3	90	136	46	0,56	sedang
4	X4	101	134	33	0,46	sedang
5	X5	94	145	51	0,65	tinggi
6	X6	92	150	58	0,73	tinggi
7	X7	94	130	36	0,46	sedang
8	X8	99	139	40	0,55	sedang
9	X9	104	124	20	0,29	rendah
10	X10	97	142	45	0,60	sedang
11	X11	99	130	31	0,42	sedang
12	X12	96	130	34	0,45	sedang
13	X13	113	125	12	0,20	sgt rendah
14	X14	82	102	20	0,22	rendah
15	X15	95	129	34	0,44	sedang
16	X16	105	130	25	0,37	rendah
17	X17	111	137	26	0,43	sedang
18	X18	91	148	57	0,70	tinggi
19	X19	99	127	28	0,38	rendah
20	X20	107	129	22	0,34	rendah
jumlah		1939	2677	738	9,65	
rata-rata		96,95	133,85	36,9	0,48	sedang
Standar Deviasi		8,42	10,97	14,68	0,16	

posttest nilai karakter dari kelas VIII.G yang menerapkan model permainan dakon. Nilai rata-rata pretest kelas penelitian terdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya nilai karakter yang diperoleh melalui rata-rata N.gain di distribusikan dalam katategori N-gain berikut;

T	119	172-119
S	61	118-61
R	0	60-0

Sehingga menghasilkan data;

Pretest		Posttest	
Skor	Keterangan	Skor	Keterangan
92	S	150	T
91	S	148	T
87	S	146	T
83	S	144	T
94	S	145	T
97	S	142	T
90	S	136	T
99	S	139	T
101	S	134	T
94	S	130	T
96	S	130	T
95	S	129	T
111	S	137	T
99	S	130	T
99	S	127	T
105	S	130	T
107	S	129	T
104	S	124	T
82	S	102	S
113	S	125	T

Dari data diatas dapat diketahui bahwa kelas VIII.G yang dilakukan pembelajaran dengan model permainan tradisional pada saat pretest memiliki kategori N-Gain nilai karakter 0,41–0,60 dengan kategori sedang. Dengan adanya pengembangan

model permainan tradisional yaitu permainan dakon maka dapat diketahui hasil post test memiliki kategori N-Gain 0,61– 080 termasuk dalam kategori tinggi. Bisa dikatakan bahwa pencapaian nilai karakter yang diajar dengan menggunakan model permainan dakon lebih tinggi dibanding sebelum dilaksanakan model pembelajaran dengan permainan dakon.

Lebih unggulnya pencapaian nilai karakter pada pembelajaran setelah menggunakan permainan dakon disebabkan karena dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan dakon menurut Goerge H. Mead, permainan juga merupakan sebagian dari kondisi-kondisi yang memungkinkan si anak melakukan “objectivication of the self” (Mead, 1934). Melalui kegiatan bermain anak-anak akan dapat membayangkan dirinya berada dalam berbagai kedudukan dan peran, dan dengan demikian dia akan dapat membangun karakternya. Dalam bermain, seorang anak harus memperhatikan anak-anak yang lain yang berbeda perannya, tetapi berinteraksi dengannya. Dengan demikian permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan pada siswa sekolah, hal ini sejalan dengan pandangan pandangan Linda,1995 yang menyebutkan bahwa nilai- nilai karakter itu sebenarnya perilaku-perilaku yang diinginkan dan dimanifestasikan dalam kehidupan sehari-hari bagi generasi muda ini dan bisa terlihat dalam aturan-aturan permainan dalam tradisional antara lain diperkenalkan syarat-syarat untuk mengikuti permainan berupa pedoman perilaku, antara lain;

1. Kejujuran, strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat melalui permainan
2. Tenggang rasa, strategi pembelajaran yang dikembangkan dapat melalui penghayatan pemain yang menang tidak mengejek yang kalah.
3. Penghargaan terhadap alam, strategi pembelajaran yang dikembangkan berupa
4. Mengasah empati, strategi pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan yang mengembangkan kebutuhan orang lain

Permainan dakon banyak sekali mencerminkan pendidikan karakter anatara lain pada sintaks langkah permainan ke.3 yang menyatakan;

1. Untuk memulai keduanya akan mengundi atau pingsut dalam menentukan siapa yang terlebih 1dulu jalan hal ini mengajarkan, kejujuran, tenggang rasa siapa yang berhak
-

bermain duluan dan mengasah empati karena pemain harus sabar menanti sampai pemain pertama berhenti bermain karna “dok” atau krn kehabisan biji.

2. pemain mengambil salah satu lubang biji di sisi papan paling kanan miliknya dan biji-bijian di masukkan ke dalam lubang lainnya; hal ini mengajarkan karakter tentang bagaimana cara kita membagi rizki yang kita miliki. Rizki yang kita peroleh, dibagi untuk kebutuhan kita sendiri satu-satu (tidak perlu berlebih), diwakilkan ketika kita meletakkan satu biji ke lobang di sebelah kanannya dan seterusnya. Ketika rejeki itu berlebih kita boleh menyimpannya di lumbung (lobang besar) lagi-lagi cukup satu dan jika kita masih mempunyai lebihnya, bagikan ke saudara, tetangga, teman dan lain-lain.
kewajiban si empunya untuk menghidupi dirinya sendiri, yang disimbolkan sebagai tabungan (Dwipeni, 2009).
3. Saat biji terakhir jatuh di satu lubang maka pemain berhak mengambil kartu soal dan menjawab soal tersebut dengan dibantu teman kelompoknya. Pengambilan kartu soal disesuaikan dimana biji terakhir jatuh (sesuai dengan lobang C ke-...), hal ini mengajarkan rasa patuh pada aturan, toleransi dan berpikir logis dan kritis.
4. Pemain yang telah mengambil kartu wajib menjawab pertanyaan pada kartu soal, apabila bias menjawab maka pemain tersebut berhak untuk meneruskan permainan. Tetapi apabila gagal menjawab maka pemain lawan yang berhak meneruskan permainan. Mengajarkan tentang tanggung jawab, menyadari hak dan kewajiban serta kerja keras.

Permainan tradisional melatih kita untuk bergerak, menggunakan fisik dan aktif agar tubuh pun menjadi sehat serta melatih anak untuk saling bekerja sama, bertenggang rasa, bertoleransi, mengerti kondisi teman-teman sebayanya dan merasa senang hal ini sesuai dengan pandangan beberapa ahli bahwa Beberapa ahli mendefinisikan makna **bermain** sebagai pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak dengan atau tanpa alat, (Olson, Bruner, Heinich et al, 1996). Ketika bermain anak merasa senang dan lebih dekat dengan teman-temannya. Hal ini sejalan dengan pemikiran Dockett, 1996 yang menyatakan bahwa dengan bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakannya. Hal ini menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, fisik maupun intelektualnya.



Gambar 1: Siswa Kelas VIII. merasa senang bermain dakon pada materi zat adiktif dan NAPZA

E. Kesimpulan

1. model permainan tradisional pada saat pretest memiliki kategori N-Gain nilai karakter 0,41–0,60 dengan kategori sedang. Dengan adanya pengembangan model permainan tradisional yaitu permainan dakon maka dapat diketahui hasil post test memiliki kategori N-Gain 0,61– 080 termasuk dalam kategori tinggi.
2. Meningkatnya kategori N-Gain dikarenakan adanya penerapan model permainan dakon dalam pembelajaran
3. Model pembelajaran dakon memiliki kontribusi yang sangat besar dalam pendidikan karakter
4. Penanaman nilai-nilai moral untuk membentuk karakter tidak bisa berlangsung begitu saja tanpa proses yang terus-menerus secara konsisten.

F. Rekomendasi

1. Perlunya mengenalkan sejak dini pada anak mengenai nilai-nilai budaya yang mengandung pesan-pesan moral
 2. Perlunya konsistensi dalam pengembangan permainan tradisional dalam pembelajaran untuk dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa
-

DAFTAR PUSTAKA

- Barry, Kevin dan King, Len. 1994. *Beginning Teaching: A Development Text for Effective Teaching*. Wentworth Falls, NSW: Social Science Press.
- Bloom, Benjamin S. 1979. *Taxonomy of Education Objectives, The Classification of Educational Goal, Handbook One: Cognitive Domain*. New York: David McKay Co., Inc.
- Dimiyati, 1994, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Djahiri, Kosasih. 1992. *Menuluri Dunia Afektif untuk Moral dan Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: LPPMP.
- Herman Hudojo, 1988, *Mengajar Belajar Matematika*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Huitt, W. (1996). Systems model of human behavior. *Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA: Valdosta State University. Retrieved December 1996, from <http://chiron.valdosta.edu/whuitt/materials/sysmdlhb.html>, diakses tgl 27 Maret 2006
- Joyce, Bruce dan Weil, Marsa. 1992. *Models of Teaching*. Boston: Ellin and Bacon.
- Lickona, T. (1991). *Does character education make a difference?* Salt Lake City: Utah State Office of Education. Retrieved December 1996, from http://www.usoe.k12.ut.us/curr/char_ed/resource/diff.html, diakses tgl 30 Maret 2006
- Linda, N.Eyre, Richard. 1995. *Teaching Your Children Values*. New York: Simon sand Chuster Watson, M., Solomon, D., Battistich, V., Schaps, E., & Solomon, J. (1989). The child development project:
-