

PEMBANGUNAN MORAL JUDGMENT DALAM PERMAINAN TRADISIONAL BENTIK SISWA KELAS V DI SD ISLAM TERPADU INSAN UTAMA YOGYAKARTA

Imam Nugraha[✉], Selly Rahmawati²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia

✉Korespondensi: Imam Nugraha

E-mail: imamnugraha792@gmail.com

Received: 23 Oktober 2023	Accepted: 10 Desember 2023	Published: 20 Desember 2023
---------------------------	----------------------------	-----------------------------

ABSTRACT

The purpose of this research is to understand and describe the development of moral judgment using a traditional benthic game model for class V students at the Insan Utama Integrated Islamic Elementary School, Yogyakarta. The method used in research uses quasi-experimental research (quasi-experimental design). This research data was collected using observation and tests. Data sources were taken from class V A as the experimental class and class V B as the control class. These two classes were the subjects of research, each class numbering 27 students. Data collection using Defining Issues Test (DIT) which is a model of moral development. The data analysis method uses the independent sample t-test technique. Research shows there are significant differences between calculation posttest moral reasoning of control and experimental class students. Known asymp score. Sig (2-tailed) $0.048 > 0.05$ means H_a accepted and H_0 rejected. Based on these results, the moral judgment of the experimental group and the control group were significantly different. This is known from the results of the numerical method which often appears in moral judgment reasoning tests. It is known that the control class students entered the pre-conventional stage and the experimental class used the traditional benthic game learning model, students entered the conventional stage and there were also students who entered the post-conventional stage. Benthic games are very effective in developing students' morals, including in benthic games It has social values such as obeying rules, working with a group, playing honestly and teaching students to respect each other.

Keywords: *Effectiveness, Benthic Traditional Games, Development of Moral Judgment*

ABSTRAK

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memahami dan mendeskripsikan, pembangunan moral judgment dengan menggunakan model permainan tradisional benthic siswa kelas V di SD Islam Terpadu Insan Utama Yogyakarta. Metode yang dipergunakan dalam penilitan menggunakan penelitian kuasi eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Pengambilan data penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Sumber data diambil dari kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Kedua kelas ini menjadi subjek penelitian, masing-masing kelas berjumlah 27 siswa. Pengumpulan data menggunakan *Defining Issues Test* (DIT) yang merupakan model pengembangan moral. Metode analisis data menggunakan teknik independent sample t-test. Penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara perhitungan *posttest* penalaran moral siswa kelas kontrol dan eksperimen. Diketahui skor asymp. Sig (2-tailed) $0,048 > 0,05$ berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut, penilaian moral judgment kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai perberbedaan secara signifikan. Hal ini diketahui dari hasil metode nomerik yang sering muncul dalam tes penalaran penilaian moral judgment. Diketahui siswa kelas kontrol memasuki tahap prakonvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran bermian benthic tradisional siswa memasuki tahap konvensional dan terdapat juga siswa yang memasuki tahap pascakonvensional. Permainan benthic sangat efektif untuk mengembangkan moral siswa diantaranya karena dalam permainan benthic di dalamnya memiliki nilai-nilai sosial seperti taat peraturan, bekerjasama dengan kelompok, bermain dengan jujur dan mengajarkan siswa saling menghargai satu sama lain.

Kata Kunci: Keefektifan, Permainan Tradisional Bentik, Perkembangan Moral Judgment

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses meningkatkan kapasitas berfikir pada anak, sehingga dapat menjadikan anak tersebut memiliki sikap menghargai, tanggung jawab, solidaritas dan empati, yang akan membentuk pengaruh positif dalam kehidupan berkelompok. Hal ini sejalan dengan ketentuan Pasal 3 dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara tegas tujuannya untuk mengeksplorasi kemampuan siswa agar mereka menjadi individu yang beriman, bermoral baik, sehat, berpengetahuan, kompeten, merdeka dan mendukung prinsip-prinsip demokrasi.

Berangkat dari tujuan pendidikan tersebut di atas, maka sekolah memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk etika siswa. Ditinjau dalam pengembangannya pendidikan di Indonesia kebanyakan hanya dalam pengembangan intelektual saja dan kurang dalam segi aspek moral. Aspek moral adalah ajaran tentang apa yang benar atau salah untuk dilakukan. Menurut para ahli, jika mempertimbangkan hakikat moralitas, maka moralitas bersifat obyektif dan relatif. Moralitas bersifat obyektif, yang berarti bahwa standar moral bersifat tetap dan tidak berubah. Tindakan yang

dianggap baik akan selalu dianggap baik dan terkadang dianggap buruk. Menurut prespektif ini, moralitas adalah mutlak (*absolute*) dan tidak tergantung pada syarat-syarat tertentu. Moralitas yang bersifat relatif bergantung pada konteks spasial dan temporal. Tindakan yang dianggap baik di satu tempat tidak selalu dianggap baik di tempat lain begitu pula tindakan yang dianggap baik di masa lalu tidak selalu dianggap baik di masa sekarang. (Muchson AR & Samsuri, 2013: 9-10).

Berdasarkan konteks permasalahan di atas, maka dapat dibentuk permasalahan yang ada, yaitu pembangunan moral judgment dalam permainan tradisional bentik pada siswa kelas V SD Islam Terpadu Insan Utama Yogyakarta. Apakah ada peningkatan perkembangan moral judgment siswa pada kelas V dengan menggunakan permainan tradisional bentik.

KAJIAN TEORI

1. Moral Judgment

Moral berasal dari kata latin '*mores*', yang mengacu pada tata cara, adat istiadat atau perilaku dalam hidup. Pada dasarnya, moral adalah sekelompok nilai yang berkaitan dengan jenis perilaku yang harus

ditaati. Moral adalah serangkaian norma yang mengendalikan tindakan seseorang dalam konteks hubungannya dengan komunitas dan masyarakat. Moral merujuk pada panduan apa yang kebenaran dan kesalahan, yang dipengaruhi berdasarkan norma-norma masyarakat dan budaya dimana seorang hidup sebagai anggota masyarakat (Mohammad Asrori, 2013: 155).

Menurut Lawrence Kohlberg (Lawrence Kohlberg, 1995: 163) pertimbangan moral adalah evaluasi terhadap kebenaran dan kebaikan suatu tindakan. Namun, tidak semua evaluasi menganggap sesuatu sebagai “baik” dan “adil” dapat dianggap sebagai pertimbangan moral. Sebagian besar dari evaluasi semacam itu sebenarnya merupakan penilaian mengenai baik atau benar, unsur-unsur estetika, teknologi atau kecerdasan. Tidak seperti penilaian pada unsur-unsur estetika, penilaian moral memiliki ciri-ciri universalitas, komprehensivitas, konsistensi dan berlandaskan pada alasan bersifat objektif, impersonal atau ideal.

Kohlberg menunjukkan bahwa perkembangan moral anak terbagi menjadi enam tahapan yang dibagi menjadi tiga tingkatan. Tingkatan

pertama disebut tingkatan prakonvensional. Tingkat prakonvensional adalah tahap terbawah dalam perkembangan moral anak, yang biasanya terjadi antara usia empat hingga sembilan tahun. Di fase ini, anak kurang memperhatikan nilai-nilai moral ke dalam diri mereka secara mendalam, pemikiran moralnya diketahui melalui penerimaan reward dan punishment. Seperti pada tahap heteronormatif Piaget, anak-anak mendapatkan peraturan dari tokoh berwenang dan mengevaluasi tindakan berdasarkan hasil akhirnya. Tindakan yang beresiko mendapatkan hukuman dianggap sebagai perilaku tidak baik sementara tindakan yang berpotensi mendapatkan imbalan dianggap sebagai perilaku yang baik. Terdapat dua tahap dalam tingkat ini. Yang pertama adalah fase orientasi kepatuhan dan hukuman. Tahap pertama perkembangan moral berdasar pada ketakutan akan hukuman. Yang kedua adalah tahap yang disebut orientasi minat pribadi yaitu pemikiran moral berdasarkan pada penghargaan dan kepentingan individu. Anak-anak patuh saat mereka merasa keinginan dan kepentingan mereka terpenuhi.

Tingkat penalaran konvensional adalah penalaran

tingkatan kedua. Pada tingkat ini, anak mempunyai tingkat penalaran moral yang rata-rata, ada orang yang mengikuti norma internal tertentu, namun mereka tidak patuh pada norma eksternal oleh orang lain, seperti aturan ayah, ibu, atau masyarakat. Dalam tahap konvensional pada tahap ketiga adalah orientasi terhadap keselarasan dan konformitas antar pribadi. Dalam tahap ini, individu menilai kebenaran, empati, dan ketaatan terhadap seseorang sebagai dasar pertimbangan moral. Tahap keempat adalah orientasi dan pemeliharaan norma-norma sosial. Pada fase ini, penilaian moral bersandar pada pemahaman mengenai aturan, hukum dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks ini, orang tersebut mempunyai fungsi menciptakan lingkungan yang teratur dan nyaman dalam berkelompok atau bermasyarakat.

Tingkatan penalaran moral pascakonvensional adalah tahap tingkat terakhir dalam teori perkembangan moral menurut Kohlberg. Pada tahap ini, moralitas sudah menjadi bagian dari individu dan tidak lagi bergantung pada standar yang telah ditetapkan oleh orang lain. Pada tahap kelima pada tataran pascakonvensional yaitu hak komunitas dan

hak individu. Dalam tahap ini, individu menyadari bahwa nilai dan peraturan bersifat relatif dan standar moral setiap individu bervariasi. Langkah keenam yang terakhir melibatkan prinsip-prinsip moral yang universal. Dalam tahap ini, seseorang telah menyempurnakan pedoman moral berdasarkan hak asasi manusia yang bersifat universal. Saat mereka menghadapi situasi konflik antara hukum dan nurani, individu akan mengikuti nurani mereka, bahkan jika keputusan tersebut mungkin mengandung resiko individu.

Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa moral merujuk pada penilaian tentang apakah perilaku seseorang dianggap baik atau buruk. Penilaian moral ini dibentuk oleh pengalaman-pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan sekitar dan memaksanya untuk berperilaku dalam masyarakat, baik sempit maupun luas. Moral ini juga mengatur bahwa masyarakat harus berperilaku sedemikian rupa sehingga menciptakan hubungan interaktif yang baik antar manusia.

2. Permainan Tradisional

Menurut Ismail, yang dikutip dalam Hasanah dan Pratiwi (2017: 34), permainan tradisional adalah

bentuk permainan yang mencakup nilai-nilai budaya yang sebagian besar merupakan warisan dari generasi sebelumnya. Jika pada hakikatnya permainan adalah aktivitas yang memberikan kesenangan, maka permainan tradisional bukan sekedar aktivitas fisik yang dimainkan, melainkan mencakup aspek nilai budaya dan tradisi yang diwariskan nenek moyang. Meskipun permainan tradisional adalah aktifitas yang menghadirkan kesenangan, permainan tersebut dibentuk dan dikembangkan di wilayah tertentu sesuai dengan aspek-aspek budaya dan gaya hidup lingkungan masyarakat di sana, dan umumnya diajarkan dari generasi ke generasi (Kurniati, 2016: 2).

Mulyani (2016: 47-48) menegaskan bahwa permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya yang diwariskan secara turun temurun, mengandung nilai-nilai intelektual dan harus dilestarikan. Marzoan dan Hamidi (2017: 46) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela, berdampak pada kegembiraan pemain, dan aturan permainannya didasarkan pada budaya leluhur. Menurut Budisantoso, (Sujarno dkk 2011: 3) “permainan

tradisional dikatakan memungkinkan anak berintegrasi dengan baik ke dalam masyarakat”. Melalui bermain, anak dapat mempelajari tentang aturan-aturan sosial yang berlaku dalam lingkungan sosial, memahami nilai-nilai budaya dan lainnya (Chandra et al., 2019).

Kesimpulannya, permainan tradisional adalah warisan budaya yang diwariskan generasi ke generasi, yang memiliki nilai-nilai moral serta mengandung tradisi yang berasal dari nenek moyang. Menggunakan model permainan tradisional dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pemahaman terhadap suatu topik pembelajaran. Selain itu, permainan tradisional juga dapat berfungsi sebagai menanamkan nilai-nilai moral atau intelektual. Di Jawa Tengah dan Yogyakarta terdapat 57 jenis permainan tradisional. Permainan tradisional ini dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu, permainan menyanyi, permainan yang melibatkan gerakan fisik, dan permainan yang menggabungkan gerakan dengan nyanyian (lagu sebagai pengiring). Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan permainan tradisional,

khususnya permainan aktif, dengan penekanan pada permainan bentik.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode penelitian kuantitatif yang berfokus pada eksperimen. Metode ini ditujukan untuk mengetahui dampak suatu tindakan tertentu dan menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Untuk menguji hipotesis, peneliti harus mengidentifikasi variabel-variabel yang menjadi subjek penelitian. Objek penelitian ini adalah siswa kelas V dari dua kelas, yaitu kelas V B kelompok kontrol tanpa perlakuan dan kelas V A sebagai kelompok eksperimen. Jumlah sampel di setiap kelas adalah 27 siswa ditempatkan kelompok kontrol dan 27 siswa dalam kelompok eksperimen.

Dalam studi ini, penelitian yang digunakan menggunakan kuesioner *Defining Issue Test* untuk mengevaluasi bagaimana individu dalam menyelesaikan suatu situasi yang menghadapi dilema moral. Alat pengukuran yang akan diberikan kepada peserta adalah lima cerita dilema moral yang didasarkan pada teori Kohlberg, dengan beberapa pertanyaan yang terdapat pada setiap cerita. Sebelum menjawab suatu pertanyaan, peserta harus membacanya terlebih dahulu (Fauziah et al., 2020). Setiap cerita memiliki dua

bagian yang harus diselesaikan peserta. Pada bagian awal, peserta diminta untuk memilih satu dari lima opsi jawaban dilema moral, sementara dalam bagian berikutnya, siswa diminta untuk memberikan pernyataan penjelasan mengapa mereka memilih jawaban tersebut. Perkembangan pemikiran moral individu dapat teridentifikasi melalui penilaian yang luar biasa setelah mengikuti tes *Defining Issue Test*.

HASIL PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian mencakup pengolahan data dan pengujian hipotesis yang ditampilkan pada bab ketiga. Analisis data mencakup presentasi skor pretest dan posttest yang diperoleh dengan mengisi angket penalaran moral berdasarkan lima pertanyaan diajukan. Sampel penelitian ini melibatkan 54 siswa yang terbagi menjadi dua grup, yaitu kelompok eksperimen dengan 27 siswa dan kelompok kontrol 27 siswa. Penghitungan data ini menggunakan dua metode yaitu perhitungan dengan IBM *Social Statistics Package* (SPSS) 23 dan *Excel* 2013 dilakukan untuk memverifikasi hasil data penelitian.

A. Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Untuk mengevaluasi sebaran data, hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil uji normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.135	27	.200*	.894	27	.010
	Post-Test Eksperimen	.147	27	.137	.912	27	.026
	Pre-Test Kontrol	.163	27	.062	.913	27	.027
	Post-Test Kontrol	.161	27	.070	.918	27	.036

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel tersebut di atas memberikan informasi hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, pretest dan posttest kelompok kontrol dan eksperimen. Nilai tingkat signifikansi (sig) pada pre-test kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$, nilai signifikansi post-test kelas eksperimen sebesar $0,137 > 0,05$. sementara nilai signifikansi untuk pre-test kelas kontrol adalah $0,062 > 0,05$. dan nilai signifikansi post-test kelompok kontrol, yaitu $0,070 > 0,05$. Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (sig) untuk pretest dan posttest dalam penelitian pembangunan moral judgment melalui

permainan tradisional bentuk lebih besar dari $0,05$, yang menunjukkan data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogen digunakan untuk menilai persamaan antara dua kondisi atau dua populasi. Dalam studi ini, uji homogenitas menggunakan uji Levene. Uji Levene adalah salah satu cara untuk mengevaluasi varians. Table berikut menunjukkan hasil perhitungan Homogenitas dengan memeriksa *homogeneity of variances* sehingga diperoleh hasil:

Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Pre-tes Kelas Kontrol I dan Eksperimen I

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.620	1	52	.434
	Based on Median	.634	1	52	.429
	Based on Median and with adjusted df	.634	1	51.877	.429
	Based on trimmed mean	.644	1	52	.426

Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Posttest Tipe Kontrol II dan Tipe Eksperimen II

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.885	1	52	.351
	Based on Median	.530	1	52	.470
	Based on Median and with adjusted df	.530	1	50.926	.470
	Based on trimmed mean	.789	1	52	.379

3. Uji Beda *T-Test*

Setelah melakukan pemeriksaan distribusi normalitas dan homogen, selanjutnya adalah menganalisis data guna untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang

signifikan antara siswa yang menggunakan metode permainan tradisional bentik dalam meningkatkan moralitas. Pemeriksaan data akhir selanjutnya adalah dengan menerapkan uji t (uji hipotesis sample t-tes) sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Menunjukkan Hasil Uji Pengujian Independent Sample t-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.211	.648	2.023	52	.048	.815	.403	.007	1.623
	Equal variances not assumed			2.023	51.776	.048	.815	.403	.007	1.623

Berdasarkan hasil pengujian Independent Sample t-test yang telah disajikan di atas berdasarkan data skor siswa dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, terlihat pada kolom perhitungan uji hipotesis bahwa diperoleh nilai asymp. Sig (2-tailed) 0,048 > 0,05

artinya H_a diterima sementara H_0 ditolak. Dengan demikian, kesimpulannya adalah ada perbedaan signifikan dalam perkembangan kemampuan moral judgment pada siswa yang menerapkan model pembelajaran permainan tradisional bentik di kelas eksperimen dibandingkan

dengan siswa dengan metode konvensional di kelas kontrol.

SIMPULAN

Dengan merujuk data yang diperoleh, model pembelajaran menggunakan permainan tradisional bantik mempunyai pengaruh yang sangat signifikan, hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis memperoleh nilai asymp.Sig (2-tailed) $0,048 > 0,05$ yang artinya H_a adalah diterima sedangkan H_0 ditolak, sehingga perkembangan moral judgment kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

Jika melihat dari data yang diperoleh nilai median yang sering keluar yaitu siswa dengan gaya belajar konvensional memiliki rata-rata masuk dalam tahap 1 yaitu tahap pra-konvensional sedangkan siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional terdapat nilai median yang sering keluar yaitu di tahap 2 dan 3 yaitu tahap konvensional dan pasca konvensional. Hal tersebut karena dalam permainan tradisional bantik di dalamnya memiliki nilai-nilai sosial seperti taat peraturan, bekerjasama dengan kelompok, bermain dengan jujur dan mengajarkan siswa saling menghargai satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

Chandra, R., Hartati, N. T., Kharisma, A., Fauziah, M., & Wismaliya, R. (2019).

Early Reading and Writing by Using the Manakok Game as a Manifestation of Basic Literacy. *International Conference on Local Wisdom-2019*.

Fauziah, M., Sulaeman, Y., & Chandra, C. (2020). Pengembangan Lks Tematik Bahasa Indonesia Kelas V Melalui Kegiatan Lesson Study Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1).

<https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1559>

Hamidi, Marzoan. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Jurnal An-nafs*. 2017/2 (1) : 42-55.

Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

Herichayono. (1995). *Dimensi – Dimensi Pendidikan Moral*, Semarang: IKIP Press.

Kurniati Euis. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenamedia Group.

Lawrence Kohlberg. (1995). *Tahap – Tahap Perkembangan Moral*. Yogyakarta: Kanisius.

Muchson AR & Samsuri. (2013). *Dasar-Dasar Pendidikan Moral*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.

Sujarno dkk. 2011. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter*. Kementrian dan Kebudayaan.