



UPH
PRESS

Proceedings

SEMINAR
NASIONAL
30 Juni 2018

*"Membangun
Manusia Indonesia
yang Holistik dalam
Kebhinekaan"*

**BUKU PROCEEDINGS
SEMINAR NASIONAL
"MEMBANGUN MANUSIA INDONESIA YANG HOLISTIK
DALAM KEBHINEKAAN"**

Pelindung : Rektor Universitas Pelita Harapan Surabaya

Penanggungjawab : Dekan Fakultas Psikologi, Universitas Pelita Harapan Surabaya
Dekan Fakultas Liberal Arts, Universitas Pelita Harapan Surabaya

Pembina : Prof. Dr. Marthen Pali, M. Psi

Ketua Panitia : Maria Helena Suprpto, S. Psi, M. Psi, Psikolog

Wakil Ketua : Kissinger Situmeang, S.T., M. A

Sekretaris : Yusak Novanto, S. Psi, M. Si, M. Psi, Psikolog

Bendahara : Karin Lucia Tanojo, S. Psi, M. Psi, Psikolog

Reviewer : Firmanto Adi Nurcahyo, S. Psi, M. Si
Gracia Sudargo, SS, M. Hum
Tutut Subianti, S. Pd, M. Div, M. Th
Abiegael Palinggi, M.CE

Editor : Maria Helena Suprpto, S. Psi, M. Psi, Psikolog
Ellena Michelle Abraham
Shintya Andri
Imanuel S. Dongoran
Olga Felicia Nata
Yovita Vania

Cover : Kelvin M. Potalangi

Layout : Imanuel S. Dongoran

ISBN : 978-602-5859-01-4

Cetakan : Kesatu, Juni 2018

Penerbit : UPH Press
Universitas Pelita Harapan
Gedung C, Lantai 2-4
Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village
Tangerang 15811



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Meningkatkan Karakter <i>Fairness</i> Siswa SD Melalui Media Permainan Roda Pelangi	1-13
<i>Nora Yuniar Setyaputri, Yuanita Dwi Krisphianti, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini</i>	
Pengembangan Karakter Sebagai Pilar Pembangunan Manusia Indonesia yang Holistik	14-25
<i>Hasto Sudewo</i>	
Pengembangan Sikap Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Resolusi Konflik pada Siswa SMA Negeri 22 Makassar	26-36
<i>Muhammad Rusdi</i>	
Implementasi Pendidikan Karakter pada Kegiatan Bermain Balok Anak Usia Din	37-46
<i>Dessy Setiawati</i>	
Generasi Muda Indonesia yang Berkarakter Sebagai Pilar Pembangunan Bangsa (Studi Empirik Terhadap Komunitas <i>Indonesian Youth Diplomacy</i>)	47-62
<i>Wahju A. Rini</i>	
Pendidikan Inklusif untuk Mengakomodasi Keragaman Peserta Didik dalam Rangka Pembangunan Manusia Indonesia	63-75
<i>Yohanes Subasno</i>	
Adolescence's Risk Behaviour : An Ecological Analysis on Parent-Child Connectedness, Teacher-Student Relationship and Self-Regulation Context	76-97
<i>Qurroti A'yun</i>	
Pola Asuh Orang Tua terhadap Kenakalan Remaja	98-110
<i>Savitri Suryandari</i>	
Mereduksi Perilaku <i>Misbehavior</i> Melalui Pendekatan Hubungan Positif Guru-Siswa	111-123
<i>Ecep Supriatna</i>	
Efikasi Diri Sebagai Faktor Pelindung Terhadap Resiliensi Akademik Siswa	124-136
<i>Mimpin Sembiring</i>	
Pengembangan Terapi Seni dengan Pendekatan <i>Person Centered</i> bagi Warga Binaan Pemasarakatan di Lapas	137-152
<i>Juliana Marlin Y. Benu</i>	
Implementasi <i>Portofolio On-line</i> Siswa Kelas 5 SD Kristen Charis dengan Menggunakan Metode <i>Personal Blogging</i>	153-166
<i>Susane Ikawati</i>	



Prosiding UPH

by Nora Y. Setyaputri

Submission date: 23-Jan-2021 06:09PM (UTC-0800)

Submission ID: 1493021401

File name: 1._COVER_DAN_ARTIKEL_CALL_PAPER_UPH_2018.pdf (1.15M)

Word count: 3715

Character count: 24011

Meningkatkan Karakter *Fairness* Siswa SD Melalui Media Permainan Roda Pelangi

Nora Yuniar Setyaputri, Yuanita Dwi Krisphianti, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini

Universitas Nusantara PGRI Kediri
Email: setyaputrinora@gmail.com

Abstrak

Fairness memiliki arti menghargai kesetaraan antar individu, bermain sesuai peran atau taat akan aturan yang berlaku, tidak suka memanfaatkan kelemahan orang lain untuk keuntungan pribadi, dan bersikap transparan serta adil terhadap sesama. Untuk menjadi pribadi yang sehat secara pribadi maupun sosialnya, konseli/siswa harus memiliki karakter ini. Pengembangan karakter hendaknya dilakukan sedini mungkin. Oleh karena itu, dipilihlah siswa SD sebagai subjek sasaran. Sebagai sarana untuk mengembangkan karakter ini perlu dipilih sebuah media yang sesuai, serta untuk mengurangi kebosanan pada anak perlu dipilih sebuah media yang memenuhi unsur kebaruan (*novelty*). Menggunakan permainan sebagai media untuk mengintervensi siswa SD dinilai tepat karena ditinjau dari usia mereka masih sangat gemar bermain. Maka, permainan Roda Pelangi dirasa sesuai untuk digunakan sebagai media dalam proses pengembangan karakter *fairness* tersebut. Roda Pelangi merupakan bagian dari media permainan yang tergolong baru serta menarik sehingga dapat minat siswa dengan sukarela mengikuti kegiatan bimbingan untuk meningkatkan karakter *fairness*. Tujuan penelitian yang dapat dirumuskan adalah untuk mengetahui tingkat karakter *fairness* siswa SD sebelum dan sesudah melakukan permainan Roda Pelangi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, teknik penelitian yang dipilih adalah eksperimen dengan tipe *nonequivalent control group design*. Namun, dalam penulisan artikel ini terbatas pada rasionalisasi mengenai penggunaan media permainan Roda Pelangi untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa SD.

A. PENDAHULUAN

Salah satu bagian penting dari kompetensi utama yang menjadi standar kompetensi lulusan dalam pendidikan adalah sikap. Terdapat beberapa karakter yang harus dikembangkan di dalam komponen sikap tersebut. Salah satu karakter yang harus dikembangkan tersebut adalah karakter *fairness*. *Fairness* dapat diartikan sebagai karakter cinta terhadap sesama. Karakter cinta terhadap sesama adalah perilaku individu yang memperlakukan individu lain tanpa membedakan. Menurut Josephson (2006) *fairness* memiliki arti menghargai kesetaraan antar individu, bermain sesuai peran atau taat akan aturan yang berlaku, tidak suka memanfaatkan kelemahan orang lain untuk keuntungan pribadi, dan bersikap transparan serta adil terhadap sesama. Borba (2001) menyatakan bahwa *fairness* merupakan salah satu bagian dari tujuh



karakter kebajikan yang harus dimiliki dan dikembangkan dalam diri seorang anak.

Pengembangan karakter perlu dilakukan sedini mungkin agar pada usia dewasa dapat memiliki perilaku yang positif. Pernyataan ini senada dengan Prasetyo (2011) yang menyatakan bahwa karakter yang berkualitas perlu dibina sejak usia dini agar anak terbiasa berperilaku positif. Oleh karena itu siswa sekolah dasar dipilih sebagai subjek sasaran. Berdasarkan beberapa fenomena yang marak saat ini, seperti minimnya sikap sama rata, adil atau menganggap orang lain sama yang ada pada diri siswa SD. Sering kali dijumpai seorang anak menjadi ketua *gang* *bully* di sekolah karena merasa bahwa dirinya lebih kuat dari teman-temannya, merasa paling kaya, atau merasa lebih dari teman-temannya yang lain. Jika ditarik benang merah dari fenomena ini, anak-anak tersebut belum dapat membangun dan mengembangkan karakter *fairness* di dalam diri mereka. Wujud lain kurang dimilikinya karakter *fairness* pada diri anak menurut Krisphianti (2016) antara lain memilih-milih teman, tidak menggunakan atribut sekolah, suka memanfaatkan teman dengan menyuruh, dan tidak mau mendengarkan orang lain.

Perilaku-perilaku ini sangat sering dijumpai khususnya di sekolah dasar. Kurang dimilikinya karakter *fairness* ini juga tercermin pada perilaku siswa SDI Permata Umat Kabupaten Trenggalek seperti memilih-milih teman, berbohong untuk keuntungan dirinya sendiri, mengejek teman lainnya, serta berlagak seperti bos yang menyuruh-nyuruh temannya. Kenyataannya dengan munculnya perilaku ini menimbulkan permasalahan tersendiri di sekolah tersebut. Ada beberapa siswa yang merasa terkucil atau tidak populer, takut untuk bersosialisasi, muncul persaingan yang tidak sehat, serta pertengkaran yang sering kali membuat guru-gurunya repot. Karakter *fairness* yang tidak berkembang dengan baik berdampak kepada perkembangan pribadi dan sosial siswa di masa depan (Krisphianti, 2016).

Ditinjau dari perkembangan pribadinya siswa dapat menjadi individu yang menang sendiri dan senang berbohong demi keselamatan diri sendiri, sedangkan secara sosial siswa dapat menjadi individu yang sulit mendapatkan teman, sulit beradaptasi pada lingkungan pergaulan, dikucilkan di antara teman, dan menjadi individu yang tidak mepedulikan lingkungan sekitar. Maka karakter *fairness* ini sangat perlu untuk dikembangkan pada diri siswa



sekolah dasar, khususnya di SDI Permata Umat Kabupaten Trenggalek. Sebagai sarana untuk mengembangkan karakter ini perlu dipilih sebuah media yang sesuai, serta untuk mengurangi kebosanan pada anak perlu dipilih sebuah media yang memenuhi unsur kebaruan (*novelty*) seperti media permainan Roda Pelangi.

Media permainan Roda Pelangi dikembangkan oleh Setyaputri dkk pada tahun 2014 dan dipublikasikan pada tahun 2015. Roda Pelangi terbukti efektif untuk meningkatkan efikasi diri siswa SMP dalam menghadapi ujian. Disimpulkan dari pendapat Setyaputri (2016) Roda Pelangi merupakan sebuah media yang mudah untuk digunakan, dapat diadaptasikan untuk meningkatkan beberapa variabel lain misalnya *self esteem*,²³ dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuatnya. Sedangkan berdasarkan saran penelitian Setyaputri dkk (2015) menyatakan bahwa bagi peneliti lanjutan dapat mengadaptasi media ini dengan subjek yang lebih luas dan dapat menambahkan variasi cerita yang ada dalam komponen media ini. Dapat diartikan bahwa media permainan ini dapat diadaptasi untuk meningkatkan karakter *fairness* bagi siswa sekolah dasar. Kecocokan pemilihan permainan sebagai sarana/media untuk meningkatkan karakter *fairness* siswa SD mengacu pada pendapat Geldard & Geldard (2008). Geldard & Geldard (2008) menyatakan bahwa permainan dinilai paling cocok untuk menjadi media bagi kelompok usia anak SD (6-10 tahun), praremaja (11-13 tahun) dan remaja (14-17 tahun).

Setyaputri dkk (2015) menyatakan beberapa komponen dari media Roda Pelangi yaitu; 1) papan tembak yang berbentuk lingkaran tiga dimensi yang didesain seperti roda, di dalam lingkaran tersebut terdapat enam¹² warna pelangi¹¹ (merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu) dengan panjang 50 cm, lebar 5 cm dan tinggi 50 cm, pusat dari Roda Pelangi berwarna hitam dengan diameter lingkaran sebesar 14 cm; 2) alat pembidik yang berfungsi untuk membidik warna yang terdapat pada Roda Pelangi; 3) amplop warna yang terbuat dari kertas asturo yang warnanya disesuaikan dengan warna-warna yang terdapat pada Roda Pelangi, amplop warna ini berisi ilustrasi kasus atau cerita yang nantinya digunakan sebagai bahan diskusi siswa; dan 4) panduan permainan Roda Pelangi untuk guru BK/Konselor.



Cerita yang ada di dalam amplop warna disusun berdasarkan 4 aspek karakter *fairness*. Aspek-aspek *fairness* menurut pendapat Josepshon (2006) adalah (1) menghargai kesetaraan antar individu adalah individu yang berbuat adil akan memandang seluruh individu lain secara objektif berdasarkan keragaman dan keunikan dari masing-masing makhluk hidup, (2) bermain sesuai dengan peran yang dimaksud adalah taat dan patuh akan peraturan yang berlaku di masyarakat, (3) tidak suka memanfaatkan kelemahan oranglain untuk kepentingan pribadi adalah individu yang berbuat adil ketika berbuat salah akan segera mengakui secara sukarela dan meminta maaf atas perbuatan yang telah dia lakukan, individu akan segera memperbaiki kesalahan yang dilakukan dan tidak menggunakan kelemahan orang lain untuk menutupi perbuatan salah yang telah dilakukan, (4) bersikap transparan serta adil terhadap sesama adalah individu yang adil merupakan individu yang *independent* ketika mengambil sebuah keputusan bukan didasarkan dari pilih kasih terhadap pihak tertentu dan prasangka pribadi, melainkan didasarkan dari sebuah informasi yang relevan yang telah ditelusuri terlebih dahulu.

Mengacu pada hasil studi pendahuluan yang telah dipaparkan mengenai pentingnya pengembangan karakter *fairness* bagi siswa sekolah dasar dan studi literature mengenai pemilihan media yang sesuai untuk mewadai/sarana pengembangan karakter tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul *Permainan Roda Pelangi sebagai Media untuk Meningkatkan Karakter Fairness Siswa Sekolah Dasar*.

B. TINJAUAN TEORETIS

B.1 Media Permainan Roda Pelangi¹⁰

Media permainan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari komunikator ke komunikan melalui aktivitas yang bersifat luwes/fleksibel dan bervariasi yang dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru pada diri siswa, serta di dalamnya terdapat interaksi antara para pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Adapun pengertian lain menurut Barbara & Hariastuti (2010) “media permainan adalah aktivitas atau kegiatan yang bersifat simbolik yang dilakukan untuk menciptakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan dari



tidak dikenali sampai pada yang diketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya dan dapat melatih keterampilan seseorang karena melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan jamak”. Pamela (dalam Eliasa, 2012) mengutarakan bahwa penggunaan media bermain dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan.

Menurut Geldard & Geldard (2008) media permainan ini sangat cocok digunakan untuk anak SD. Kesimpulan ini didukung pula oleh pendapat DeLucia-Waack (2006) “*games are often very effective interventions in psychoeducational groups. All children, and even most adolescents, like to play games*”. Maksudnya, permainan merupakan campur tangan yang efektif dalam kelompok psikoedusional, semua anak dan sebagian besar remaja ingin melakukan permainan. Sama halnya dengan DeLucia-Waack, Geldard & Geldard (2008) menyimpulkan bahwa permainan ini bersifat edukasional. Menurut Gibson & Mitchell (2008) kelompok-psikoedukasi lebih diorientasikan ke dalam bimbingan daripada konseling atau terapi. Kesimpulan ini senada dengan pendapat Restyowati & Naqiyah (2009) bahwa permainan merupakan salah satu teknik dari bimbingan kelompok yang dapat membangun suasana yang hangat dalam hubungan antara anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan. Penjelasan tersebut mengarah pada sebuah pengertian bahwa permainan lebih sesuai digunakan dalam setting pelaksanaan bimbingan daripada konseling. Seperti halnya media permainan Roda Pelangi yang dipilih untuk meningkatkan karakter Fairness siswa SD tersebut juga digunakan dalam bentuk setting bimbingan.

Secara umum Roda Pelangi masuk dalam salah jenis media permainan. Berdasarkan bentuk fisiknya media permainan Roda Pelangi berbentuk lingkaran ¹² tiga dimensi yang didesain seperti roda, di dalam lingkaran tersebut terdapat enam ¹¹ warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu) dengan panjang 50 cm, lebar 5 cm dan tinggi 50 cm. Pusat dari Roda Pelangi berwarna hitam dengan diameter lingkaran sebesar 14 cm. Roda Pelangi terbuat dari *Styrofoam* dan berfungsi sebagai papan tembak. Dilengkapi dengan alat pembidik yang berfungsi untuk membidik warna yang terdapat pada Roda Pelangi, amplop warna yang terbuat dari kertas asturo yang warnanya disesuaikan dengan warna-warna yang terdapat pada Roda Pelangi, amplop warna ini berisi ilustrasi kasus atau cerita



yang nantinya digunakan sebagai bahan diskusi siswa dan panduan permainan Roda Pelangi untuk guru BK/Konselor.

Merujuk Setyaputri (2016) aturan main dari permainan “Roda Pelangi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Siswa diminta untuk membidik warna-warna yang tersebar dalam Roda Pelangi. Roda Pelangi berfungsi sebagai papan tembak.
- b. Jarak antara siswa dengan Roda Pelangi kurang lebih 2 meter.
- c. Pandangan siswa tidak terpusat pada pusat Roda Pelangi, melainkan menyebar pada seluruh warna yang terdapat pada Roda Pelangi.
- d. Siswa dilarang untuk membidik pusat Roda Pelangi yang berwarna hitam dan melakukan pembidikan ulang jika mengenai pusat Roda Pelangi.
- e. Setelah alat pembidik mengenai salah satu warna dalam Roda Pelangi, siswa diminta untuk mengambil amplop yang sesuai dengan warna bidikan tersebut.
- f. Siswa mendiskusikan cerita yang ada dalam amplop, kemudian bertukar pendapat dengan guru BK mengenai pemikiran apa yang mereka dapat dari proses diskusi ini.

B.2 Karakter *Fairness*

Fairness atau keadilan yang secara umum dikenal dengan istilah ⁵ **isu-isu kesetaraan, ketidakberpihakan, proporsionalitas, keterbukaan dan proses hukum.** Sebagian orang akan setuju bahwa tidak adil ketika memberikan hukuman yang tidak sesuai dengan perbuatan atau yang tidak ⁵ **konsisten.** Konsep dasar dari keadilan memang terlihat sangat sederhana dan ⁵ **bahkan intuitif, namun** untuk menerapkan **dalam kehidupan sehari-hari** akan **sangat sulit.** Setiap individu memiliki **konsep** keadilan berdasarkan nilai etika yang dianut. Adanya sebuah perdebatan terkadang merupakan ⁵ **pertahanan** dari konsep keadilan yang dianut oleh individu tertentu. Akan tetapi, ⁵ **pada dasarnya keadilan merupakan kepatuhan terhadap standar yang seimbang dan tanpa relevansi dengan perasaan sendiri atau kecenderungan** (John Rawls, 1999). Josephson (2006) menyatakan bahwa, *fairness* memiliki arti yakni menghargai kesetaraan antar individu, bermain sesuai peran atau taat dengan aturan yang berlaku, tidak suka memanfaatkan kelemahan



orang lain untuk kepentingan pribadi, dan bersikap transparan serta adil terhadap sesama.

Borba (2001) menyatakan bahwa, *fairness* merupakan salah satu bagian dari tujuh karakter kebajikan yang harus dimiliki dan dikembangkan dalam diri seorang anak. ³ Tujuh karakter kebajikan yang bisa diajarkan kepada anak agar dapat tumbuh sesuai dengan pendidikan yang diperlukan bagi sendirinya, dan konsep tersebut yang sering disebut dengan “kecerdasan moral”. ³ Kecerdasan moral terbangun dari tujuh karakter kebajikan utama yang nantinya dapat membantu anak menghadapi tantangan dan etika yang tidak dapat dihindarkan dalam kehidupannya kelak, sehingga bisa melindungi dari perilaku menyimpang yang bisa merugikan bagi dirinya sendiri.

Karakter dapat diajarkan, dicontohkan, disadarkan, serta didorong sehingga mampu dicapai oleh anak. Tujuh karakter kebajikan yang disebut oleh Borba (2001) di antaranya (1) empati (*empathy*) yakni ² kemampuan memahami dan merasakan kekhawatiran orang lain, ini merupakan hal yang dapat mencegah perbuatan kejam dan mendorong kita untuk ⁷ memperlakukan orang lain dengan baik, (2) hati nurani (*conscience*) yakni ⁷ suara hati yang membantu kita membedakan hal yang benar dan yang salah, yang merupakan landasan yang kuat bagi kehidupan yang baik, kehidupan ⁶ masyarakat yang baik, serta perilaku etika, (3) kendali diri (*self control*) yakni mengendalikan pikiran dan tindakan agar dapat menahan dorongan dari dalam maupun dari luar sehingga dapat bertindak dengan benar, (4) rasa hormat (*respect*) yakni ¹⁹ menghargai seseorang atau sesuatu dan rasa hormat ⁶ mendorong individu memperlakukan dan menghargai makhluk lain dengan baik, (5) kebaikan hati (*kindness*) yakni ² menunjukkan kepedulian terhadap kesejahteraan dan perasaan orang lain, (6) toleransi (*tolerance*) yakni nilai moral yang membuat anak menghargai tanpa membedakan suku, gender, penampilan, budaya, keyakinan, kemampuan, atau orientasi seksual, dan yang terakhir adalah (7) keadilan (*fairness*) yakni kebajikan utama dari seluruh kecerdasan moral yang dikembangkan.

³ *Fairness* memiliki arti ³ memperlakukan orang lain dengan pantas, tidak memihak dan benar. Dengan karakter *fairness* individu akan terdorong menjadi lebih berpikir ³ terbuka dan jujur berperilaku benar. Anak-anak yang mempunyai



2
karakter *fairness* akan berperilaku dapat mematuhi aturan, bergiliran, berbagi, dan mendengarkan semua pihak secara terbuka sebelum memberi penilaian. Oleh karena itu, individu berpegang pada aturan atau etika yang berlaku. Dengan karakter *fairness* individu dapat meningkatkan kepekaan moralitas, bersemangat membela orang-orang yang diperlakukan tidak adil, bersikap lebih toleran, beradab, pengertian dan peduli terhadap sesama, serta tumbuh menjadi manusia yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa karakter *fairness* merupakan bentuk perilaku individu yang ditunjukkan dengan (1) menghargai sesama yakni berteman dengan siapa saja, (2) berperilaku taat aturan yakni patuh terhadap aturan yang berlaku, (3) berperilaku melakukan segala sesuatu sendiri yakni bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukan dan tidak menggunakan orang lain untuk menutupi perilaku salah yang dilakukan, (4) berpikir terbuka yakni senang berdiskusi dan bermusyawarah dengan berbagai pihak yang berbeda pendapat. Karakter *fairness* merupakan karakter yang paling menonjol diantara karakter lain. Karena karakter *fairness* merupakan karakter pendorong individu untuk melakukan kebajikan, menjadi lebih peduli, menghargai dan menghormati sesama, lebih peka dan berempati, serta menjadi manusia yang lebih baik lagi.

Aspek-aspek *fairness* menurut pendapat Josepshon (2006) adalah (1) menghargai kesetaraan antar individu adalah individu yang berbuat adil akan memandang seluruh individu lain secara objektif berdasarkan keragaman dan keunikan dari masing-masing makhluk hidup, (2) bermain sesuai dengan peran yang dimaksud adalah taat dan patuh akan peraturan yang berlaku di masyarakat, (3) tidak suka memanfaatkan kelemahan oranglain untuk kepentingan pribadi adalah individu yang berbuat adil ketika berbuat salah akan segera mengakui secara sukarela dan meminta maaf atas perbuatan yang telah dia lakukan, individu akan segera memperbaiki kesalahan yang dilakukan dan tidak menggunakan kelemahan orang lain untuk menutupi perbuatan salah yang telah dilakukan, (4) bersikap transparan serta adil terhadap sesama adalah individu yang adil merupakan individu yang *independent* ketika mengambil sebuah keputusan bukan didasarkan dari pilih kasih terhadap pihak tertentu dan prasangka pribadi,



melainkan didasarkan dari sebuah informasi yang relevan yang telah ditelusuri terlebih dahulu.

Berdasarkan perkembangan kognitif yang diungkapkan oleh Piaget (dalam Slavin 2008: 51) “anak usia 7 sampai 12 tahun berada pada tahap operasional konkret”. Pada tahap ini seorang anak belajar untuk mengembangkan kemampuan bernalar logis dan memahami konservasi, tetapi anak hanya dapat menggunakan kedua kemampuan ini dalam menghadapi situasi yang sudah dikenal. Berkaitan dengan karakter *fairness* pada diri seorang anak, Piaget telah melakukan sebuah penelitian tentang anak-anak melalui permainan kelereng. Hal ini dilakukan Piaget untuk memahami bagaimana anak-anak berpikir dan menyesuaikan konsepnya mengenai aturan-aturan yang berlaku. Dari penelitian yang dilakukan Piaget didapatkan hasil, sebagai berikut:

Anak-anak disekitar usia 3 tahun, belum mengembangkan permainannya sendiri dan cenderung bermain individual tanpa kerjasama. Anak-anak pada usia ini cenderung menerima aturan tanpa protes pertimbangan terlebih dahulu

Anak-anak usia 3-5 tahun, mulai bermain secara berkelompok, meskipun masing-masing anak menganggap pendapatnya yang paling benar. Anak-anak belum memiliki empati dan belum mampu menempatkan diri dalam pergaulan. Anak-anak pada usia ini cenderung menggunakan aturan dari orang dewasa, meskipun mereka cenderung melanggar aturan tersebut.

Anak usia 7-8 tahun, mulai muncul perhatian untuk menyeragamkan aturan permainan meskipun aturan permainannya masih umum dan belum jelas.

Anak usia 11-12 tahun, mulai dapat menentukan dan membuat kesepakatan bersama tentang aturan permainan. Anak sudah dapat melihat bahwa aturan sebagai sesuatu yang bisa diubah dan dibuat berdasarkan kesepakatan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, anak pada usia 11-12 tahun sudah mulai bisa memahami dan mengembangkan karakter *fairness*. Didasarkan pada pendapat Josephson (2006) yang menyatakan bahwa, *fairness* memiliki arti yakni menghargai kesetaraan antar individu, taat akan aturan yang berlaku, tidak suka memanfaatkan kelemahan orang lain untuk keuntungan pribadi, dan bersikap transparan serta adil terhadap sesama.



Penelitian Piaget kemudian dikembangkan oleh Lawrence Kohlberg (1981). Teori Lawrence Kohlberg dikenal dengan istilah tahap perkembangan moral individu. Kohlberg (1981) (dalam Gradel, Mary, Gerald, 1992) telah mengidentifikasi tiga level perkembangan moral dimana setiap level terdapat dua tahapan. Pada level *preconventional* tahap dua menunjukkan bahwa anak yang termasuk dalam tahap ini adalah anak yang berusia 8 -12 tahun. Di Indonesia usia 8 – 12 tahun merupakan usia siswa Sekolah Dasar (SD) kelas atas yakni kelas 4 sampai kelas 6. Pada tahap ini siswa akan belajar untuk mengetahui dan memahami akan pentingnya saling berbagi, memahami dan mengembangkan *fairness*, serta menghargai sesama. Akan tetapi, siswa belum bisa belajar untuk memahami sebuah loyalitas dan *justice*. Siswa akan berpikir secara operasional konkret dan egosentris mereka secara perlahan-lahan akan menghilang. Siswa mulai bisa menghargai sudut pandang dan pendapat orang lain yang berbeda dengan dirinya. Masalah yang sering muncul pada tahap ini adalah siswa ingin bisa memenuhi apa yang menjadi keinginannya, tapi mereka tidak mengetahui bagaimana caranya sehingga cara yang mereka gunakan terkadang merugikan orang lain.

Karakter *fairness* hendaknya dapat dikembangkan oleh anak ketika mereka berada dalam jenjang sekolah dasar tingkat atas. Hal ini didasarkan oleh teori Adlerian (dalam Gradel, Mary, Gerald, 1992) yang menyatakan bahwa, lingkungan sosial memiliki peran dalam mempengaruhi kemampuan kognitif (perhatian, persepsi, pola pikir) dan perilaku (kerjasama, saling membantu, berbagi, berkontribusi) siswa. Adler melihat sebuah kelas merupakan tempat dimana siswa bisa membangun lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Di dalam kelas siswa bisa praktik berhubungan dengan orang lain dan membuat kondisi yang nantinya siswa mendapatkan pemahaman mengenai tujuan dan konsekuensi dari perilaku mereka. Oleh karena itu, teori Adler mendukung teori Piaget dan Kohlberg. Di mana seorang siswa yang berada pada kelas 6 jenjang pendidikan dasar dan yang sudah memiliki kemampuan berpikir operasional konkret hendaknya sudah bisa memanfaatkan kelas dan lingkungan sosialnya untuk mengembangkan karakter *fairness*.



4 C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *experiment*. Pendekatan penelitian *experiment* adalah pendekatan penelitian yang menguji apakah variabel *independent* dapat mempengaruhi variabel *dependent* (Cresswell, 2012). Menurut Cohen (2007), pendekatan penelitian *experiment* adalah penelitian yang didalamnya terdapat suatu intervensi dan pengukuran sebelum dan setelah diberikan intervensi. Adapun pada penelitian ini yang menjadi variabel *independent* adalah Permainan Roda Pelangi dan variabel *dependent* adalah karakter *fairness* siswa sekolah dasar. Pendekatan ini digunakan karena untuk mengetahui adakah peningkatan karakter *fairness* siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah melakukan permainan Roda Pelangi. Secara khusus teknik *experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Permata Umat Kabupaten Trenggalek selama tiga bulan, yakni antara bulan Februari sampai Juni 2018. Subjek sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDI Permata Umat Kabupaten Trenggalek yang dipilih secara purposif. Kriteria pemilihan subjek penelitian adalah siswa yang mempunyai tingkat karakter *fairness* rendah. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan Skala Pengukuran Karakter *Fairness*.

Adapun analisis hitung pelaksaam *pre-posttest* yang digunakan untuk menentukan tingkat efikasi diri karier mahasiswa adalah menggunakan rumus Sturges yakni untuk menentukan 1) kelas (k): $K=1+3,3 \log n$; 2) rentang (R): R= nilai maks-nilai min; 3) interval (i): $i= K/R$. Sedangkan untuk perhitungan hasil skala pengukuran efikasi diri karier atau uji analisis data dilakukan perhitungan menggunakan *Independent Sample T-test* apabila diperoleh sebaran data normal dan homogeny, namun apabila ditemukan sebaran data tidak normal maka perhitungan yang digunakan yaitu *U Mann Whitney* dengan bantuan program *SPSS IBM Statistic 20.0*. Ketentuan yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah apabila diperoleh skor signifikansi kurang dari 0.05 maka hipotesis nol ditolak, sedangkan apabila skor signifikansi lebih dari 0.05 maka hipotesis nol diterima. Data-data yang bersifat non angka/verbal yakni berupa



pendapat mahasiswa akan dideskripsikan dan digunakan sebagai bahan pendukung. Bahan pendukung untuk menarik kesimpulan dari deskripsi tersebut, sehingga memberikan gambaran yang jelas terhadap aspek yang dinilai.

Saat ini peneliti masih dalam proses penyelesaian penelitian di sekolah tersebut (penelitian saat ini berada pada tahap analisa hasil *pretest*).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Barbara, F.Y. & Hariastuti, R.T. 2010. Meningkatkan Partisipasi Siswa Mengikuti Layanan Informasi Melalui Penggunaan Media Permainan. *Jurnal Unesa*, hlm 1-13, (Online), (<http://ppb.jurnal.unesa.ac.id>), diakses 28 Mei 2016.
- Borba, Michele, Dr, Ed. 2001. *The Step by Step for Building Moral Intelegenci: The Seven Essential Virtue of Moral Intelegence*. (Online), (<http://micheleborba.com/Pages/7virtues.htm>), diakses 23 Desember 2014.
- DeLucia-Waack, J.L. 2006. *Leading Psychoeducational Groups*. California: Sage Publications, Inc.
- Eliasa, E.I. 2012. (*Games*) Permainan dalam Bimbingan dan Konseling, hlm 1-15, (Online), (<http://staff.uny.ac.id>), diakses 28 Mei 2016.
- Geldard, K. & Geldard, D. 2008. *Konseling Anak-anak*. Terjemahan Gianto Widianto & Lilian Yuwono. 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Gibson, R.L. & Mitchell, M.H. 2008. *Bimbingan dan Konseling*. Terjemahan Yudi Santoso. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gradel, Gerald&Mary. 1992. *Promoting Moral Development Through Social Interest In Children And Adolescents*. Individual Psychology. Vol. 48. No.2. Austin: The University of Texas Press. (Online), diakses 10 Januari 2015.
- Josephson, M. 2006. *Making Ethical Decisions: The Six Pillars of Character*. Josephson Institute. (Online). (www.josephsoninstitute.com), diakses 30 Mei 2016.
- Krisphianti, Y.D., Hidayah, N., & Irtadji, M. 2016. Efektivitas Teknik *Storytelling* Menggunakan Media Wayang Topeng Malang untuk Meningkatkan Karakter *Fairness* Siswa. *PSIKOPEDAGOGIA*, Vol. 5 (1);



17-23.

- Prasetyo, N. 2011. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Restyowati, D. & Naqiyah, N. 2009. ²⁷ Penerapan Teknik Permainan Kerja Sama dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa. *Jurnal Unesa*, hlm 1-11, (Online), (<http://ppb.jurnal.unesa.ac.id/>), diakses 28 Mei 2016.
- Setyaputri, N.Y., Ramli, M., & Mappiare-AT, A. 2015. Pengembangan Media Permainan “Roda Pelangi” untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP dalam Menghadapi Ujian. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 28 (1): 38-46.
- Setyaputri, N.Y. 2016. *Media Permainan “Roda Pelangi” sebagai Alternatif Pilihan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. UNESA; Seminar Nasional-Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan Karakter Menyongsong Generasi Emas Indonesia.
- Slavin, Robert. 2008. *Educational Psychology Theori and Practice eighth Edition* (terjemahan). Jakarta: PT. Indeks.



Prosiding UPH

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rimatrian.blogspot.com Internet Source	4%
2	Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama Student Paper	2%
3	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
4	fppsi.um.ac.id Internet Source	1%
5	nurulimaniyah79.wordpress.com Internet Source	1%
6	jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	zombiedoc.com	

Internet Source

1%

10

123dok.com

Internet Source

<1%

11

jurnal.uns.ac.id

Internet Source

<1%

12

mariata.blogspot.com

Internet Source

<1%

13

journal-uim-makassar.ac.id

Internet Source

<1%

14

pt.scribd.com

Internet Source

<1%

15

perpusnwu.web.id

Internet Source

<1%

16

panglimawijaya.blogspot.com

Internet Source

<1%

17

text-id.123dok.com

Internet Source

<1%

18

karya-ilmiah.um.ac.id

Internet Source

<1%

19

docplayer.info

Internet Source

<1%

20

media.neliti.com

Internet Source

<1%

21 repository.usd.ac.id <1%
Internet Source

22 www.bernas.id <1%
Internet Source

23 lib.unnes.ac.id <1%
Internet Source

24 Roni Rodiyana, Wina Dwi Puspitasari. "Model Pembelajaran Konstruktivisme untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematika Siswa Sekolah Dasar", Proceedings of the ICECRS, 2019 <1%
Publication

25 repository.uin-suska.ac.id <1%
Internet Source

26 www.docme.ru <1%
Internet Source

27 Submitted to Universitas Muria Kudus <1%
Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On