
GAME PANJOL BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER BERSAHABAT PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Much Arsyad Fardani¹, Ika Ari Pratiwi², Zuhdan Kun Prasetyo³, Samsuri⁴, dan Tutik Khotimah⁵

^{1,2,5}Universitas Muria Kudus dan ^{3,4}Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Email: arsyad.fardhani@umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 12 November 2020
Direvisi 6 Mei 2021
Disetujui 24 Mei 2021

Keywords:

*game panjol,
friendly character,
elementary school students*

Abstract

The purpose of this study was to determine the increase in friendly character in elementary school students after learning to use the Panjol game.

The research method used is the experimental research method. The type of experimental research used is the one group pretest-posttest design. The researcher gave a pretest before the treatment and gave a posttest after the treatment using the Panjol game. The treatment was given for three meetings in order to get the maximum result of increasing friendly character. The population in the study were students at SD 1 Muhammadiyah Kudus. Determination of the sample using purposive sampling technique with the criteria of grade IV students so that the sample in the study was 24 children in grade IV SD 1 Muhammadiyah. Data collection techniques in this study are observation, non-test, and interviews. The instruments used in this study were observation sheets and questionnaire sheets. The data obtained were then analyzed using the N-Gain test.

The results showed an increase in the friendly character of children after treatment using the Panjol game. The increase in child-friendly character can be seen from the average pretest score of 39 and an increase in the average posttest score of 68. Meanwhile, the N-Gain value is 0.47 in the medium category.

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan karakter bersahabat pada siswa sekolah dasar setelah belajar menggunakan *game Panjol*.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen. Tipe penelitian eksperimen yang digunakan yakni *the one group pretest-posttest design*. Peneliti memberikan *pretest* sebelum dilakukan perlakuan dan memberikan *posttest* setelah dilakukan perlakuan menggunakan *game Panjol*. Perlakuan diberikan selama tiga pertemuan agar mendapatkan hasil peningkatan karakter bersahabat secara maksimal. Populasi pada penelitian yakni siswa di SD 1 Muhammadiyah Kudus. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria siswa kelas IV sehingga sampel pada penelitian sejumlah 24 anak pada kelas IV SD 1 Muhammadiyah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, non test, dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisa menggunakan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan karakter bersahabat anak setelah dilakukan perlakuan menggunakan *game Panjol*. Peningkatan karakter bersahabat anak terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 39 dan mengalami peningkatan pada rata-rata nilai *posttest* sebesar 68. Sementara nilai N-Gain diperoleh nilai 0,47 dengan kategori sedang.

PENDAHULUAN

Berkurangnya karakter bersahabat pada anak akan membawa dampak buruk terhadap perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya. Tindak kekerasan masih terjadi kurun waktu 9 tahun terakhir. KPAI melalui laman resminya menyebutkan dari tahun 2011 sampai 2019 ada 37.381 kasus kekerasan pada anak yang sebagian besar terjadi di lingkungan pendidikan. Kejadian yang sangat miris tersebut salah satunya diakibatkan anak kurang memiliki karakter yang baik (Pranata dan Barus 2019) menyebutkan terjadinya beberapa kekerasan dengan pelaku anak rata-rata diakibatkan rendahnya karakter yang baik dalam bergaul maupun bersahabat dengan anak lainnya.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Sundus 2018). Sehingga melalui dunia pendidikan siswa seharusnya mampu memiliki karakter bersahabat. Selanjutnya Pratiwi, et al (2018) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses kegiatan belajar memperoleh ilmu pengetahuan untuk mengubah perilaku bagi setiap individu. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa dan guru di kelas menjadi kunci untuk berhasil tidaknya penanaman karakter bersahabat pada anak. Guru harus mampu menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga terjadinya interaksi yang baik antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

Diperlukan kegiatan yang melibatkan kerjasama antar siswa untuk menanamkan karakter bersahabat. Perlu strategi pembelajaran dan keahlian tersendiri dari seorang guru untuk dapat menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa (Perdana 2018). Guru melakukan pendampingan ketika kegiatan bekerja kelompok tersebut, agar semua anak mendapatkan kesempatan berinteraksi dengan baik. Terdapat 5 indikator bersahabat yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan (Kemendikbud 2010). Selanjutnya, kelima indikator tersebut antara lain, 1) Suasana sekolah yang memudahkan terjadinya interaksi antara warga sekolah, 2) Berkomunikasi dengan bahasa yang santun, 3) Saling menghargai dan menjaga kehormatan, 4) Pergaulan dengan cinta kasih dan rela berkorban, dan 5) Tidak menjaga jarak dan membedakan dalam berkomunikasi. Dari lima indikator tersebut dijabarkan kedalam 10 pernyataan pada angket untuk mengukur karakter bersahabat yang dimiliki oleh siswa.

Perkembangan teknologi membawa dampak positif dan negatif terhadap kehidupan seseorang. Kemajuan teknologi apabila dimanfaatkan sesuai dengan porsinya akan memberikan kemudahan bagi manusia untuk melaksanakan berbagai macam aktifitas sehari-hari. Sementara apabila kemajuan teknologi digunakan tanpa adanya control akan membawa banyak dampak negatif bagi kehidupan manusia. (Ratnaya 2011) menyebutkan ada beberapa dampak negatif dari kemajuan teknologi, salah satunya adalah hilangnya kemampuan berinteraksi dengan masyarakat dan nyaman dengan kehidupan *online*.

Perkembangan teknologi saat ini sudah mulai masuk ke dunia anak. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat yakni keberadaan *handphone*. Saat ini anak sudah mulai kenal dengan *handphone*. Hampir di beberapa daerah kita temukan anak-anak yang asyik memainkan gawainya dari pada berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Kondisi ini harusnya menjadi rambu-rambu bagi orang tua agar anak-anak mereka tidak masuk dalam kategori ketergantungan terhadap gawai. Pratiwi, et al (2019) menyebutkan salah satu indikasi ketergantungan gawai yaitu terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gawainya dibanding berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Apabila hal ini dibiarkan akan berdampak pada rendahnya karakter bersahabat anak

Diperlukan sebuah cara untuk mengatasi hal tersebut. Penggunaan *Game Panjol* berbasis android dalam sebuah pembelajaran menjadi salah satu cara untuk dapat meningkatkan karakter bersahabat siswa. *Game Panjol* merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan melalui *mobile phone*. *Panjol* merupakan akronim dari "Permainan Jawa *Online*".

Game Panjol merupakan salah satu *game* yang dimainkan melalui *mobile phone*, komponen isi dan cara penggunaannya berbeda dengan *game-game* berbasis android pada umumnya. Pada *game panjol* terdapat materi pembelajaran, kuis, dan permainan petualangan tokoh Panjol. Fardani et al (2020) menjelaskan bahwa *Game Panjol* merupakan permainan bertemakan edukasi dan petualangan yang memiliki 6 level. *Game Panjol* terdiri dari enam level, dimana keenam level ini terbagi menjadi dua bagian materi dan permainan. Level 1,3, dan 5 berisi materi dan kuis yang harus dilalui siswa sebelum melanjutkan pada level permainan.

Bagian kedua dari *Game Panjol* yaitu level-level yang berisi permainan. Pemain ini terdapat pada level 2, 4, dan 6. Pada masing-masing level memiliki misi menyelamatkan teman-teman *Panjol* yang ditawan oleh penjahat. Teman-teman yang diselamatkan oleh *Panjol* digambarkan berasal dari beberapa suku di Indonesia. Sementara penjahat digambarkan dengan tokoh penjahat.

Penggunaan *game Panjol* untuk meningkatkan karakter bersahabat anak dimaksudkan untuk mengubah paradigma anak mengenai keberadaan *game* atau permainan. Anak akan mengetahui jika permainan juga dapat digunakan untuk belajar. Wiranti dan Mawarti (2018) menyebutkan salah satu cara yang efektif yang dapat dilakukan guru untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah melalui permainan.

Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran telah banyak diteliti, antara lain riset Pratiwi dan Kuryanto (2019); penelitian Vivianti dan Ratnawati (2019); riset Solihati, et al (2019); penelitian Amalia, Roysa, dan Ismaya (2020); riset Noorisa, Ismaya, dan Roysa (2020); penelitian Ulfa, Ismaya, dan Fardani (2020); serta riset Anastasya, Ristiyani, dan Fajrie (2021). Penelitian Pratiwi dan Kuryanto (2019) menemukan bahwa data memenuhi uji prasyarat dengan signifikansi linearitas 0,898 dan signifikansi normalitas 0,20. Diperoleh hasil koefisien signifikansi korelasi permainan tradisional betengan dengan gerak lokomotor sebesar $0,708 > 0,5$ dan dengan tingkat kategori korelasi yang sangat kuat. Di sisi lain terdapat koefisien signifikansi korelasi permainan tradisional betengan dengan karakter bersahabat sebesar $0,702 > 0,05$ dengan tingkat yang sangat kuat.

Riset Vivianti dan Ratnawati (2019) menyimpulkan bahwa (1) penelitian pengembangan ini menghasilkan permainan edukasi rumah boneka yang terintegrasi dengan *Arduino nano* dan *Reed switch*. Produk dapat menghasilkan suara doa sehari-hari dan berbagai *sound effect* yang mendukung peningkatan kompetensi anak dalam hafalan doa sehari-hari dan pendidikan keterampilan hidup, (2) produk yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dan diaplikasikan pada anak usia dini dan dapat membantu anak dalam menghafal doa sehari-hari serta meningkatkan keterampilan hidup. Lebih lanjut riset Solihati, et al (2019) menemukan bahwa guru-guru di lereng Gunung Merapi dapat menanamkan 131 pendidikan karakter melalui permainan. Dari 131

karakter tersebut salah satunya yaitu karakter bersahabat. Selanjutnya, riset Wang et al (2011) yang menemukan bahwa penggunaan permainan dalam sebuah pembelajaran membawa dampak yang signifikan pada hasil pembelajaran. Selanjutnya, melalui permainan motivasi belajar anak dan penguasaan kosa kata bahasa Inggris dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas dan riset-riset terdahulu maka penelitian yang dilakukan berupa memberikan solusi untuk dapat meningkatkan karakter bersahabat anak ditengah pesatnya perkembangan teknologi yang mengakibatkan adanya jarak antar individu. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan permainan yang dapat dimainkan secara bersama-sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan tipe *one group pretest posttest design*. Fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu peningkatan karakter bersahabat anak. Untuk mengetahui terjadinya peningkatan karakter bersahabat pada anak, anak diberikan *pretes* sebagai tolak ukur kondisi awal karakter bersahabat anak.

Pretes dilakukan dengan observasi, non tes, dan wawancara. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan angket penanaman karakter bersahabat pada anak. Angket tersebut digunakan untuk mengukur karakter bersahabat yang dimiliki anak sebelum dan sesudah penggunaan *game Panjol*. Observasi dan non tes dilakukan saat siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang diberikan oleh guru. Sementara teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data tambahan di luar observasi dan non tes. Setelah didapatkan data awal, dilakukan tindakan dengan menggunakan aplikasi *game Panjol* selama proses pembelajaran.

Setiap akhir pembelajaran dilakukan *posttest* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan karakter bersahabat pada siswa setelah diterapkannya model *Group Discussion* dengan penggunaan *game Panjol* dalam pembelajaran. Perlakuan yang diberikan kepada siswa dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan agar didapatkan peningkatan karakter bersahabat pada siswa secara maksimal.

Alur penelitian ini dimulai dengan penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik penentuan sampel dalam

penelitian kuantitatif dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono 2008).

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV sekolah dasar. Setelah didapatkan sampel dalam penelitian, dilanjutkan dengan pengambilan data *pretest*. Data *pretest* diperoleh dari kegiatan observasi dan angket yang diisi oleh siswa. Setelah didapatkan data awal, peneliti merancang pembelajaran dengan mengaplikasikan sintaks pada model *group discussion* dibantu dengan penggunaan *game Panjol*. Selanjutnya peneliti melakukan tindakan sesuai dengan model dan media yang sudah dirancang.

Selama pelaksanaan tindakan peneliti melakukan observasi untuk mengetahui seberapa besar karakter bersahabat yang dimiliki siswa saat bekerja kelompok. Setelah berakhirnya tindakan siswa diberikan angket untuk mengukur kemampuan bersahabat siswa. Tahap selanjutnya adalah analisis data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir yaitu pelaporan.

Populasi pada penelitian yakni siswa di SD 1 Muhammadiyah Kudus. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria siswa kelas IV. Sehingga sampel pada penelitian sejumlah 24 anak pada kelas IV SD 1 Muhammadiyah.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, non test, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati karakter bersahabat yang tampak pada siswa selama penggunaan *game Panjol* dalam kelompoknya. Sementara teknik non tes untuk mengukur karakter bersahabat yang dimiliki oleh siswa. Teknik non tes dalam penelitian ini menggunakan angket penanaman karakter bersahabat pada anak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan lembar angket. Lembar observasi dan lembar angket disesuaikan dengan indikator karakter bersahabat yang kemudian dikembangkan ke dalam beberapa aspek pengamatan dan butir-butir pernyataan dalam angket. Sedangkan teknik wawancara digunakan untuk mencari data tambahan penunjang hasil pengamatan dan non tes.

Data yang diperoleh kemudian dianalisa menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan karakter bersahabat pada siswa. Langkah awal dalam proses analisis data adalah menentukan nilai angket anak yang dihitung dengan skor yang diperoleh pada setiap angket dengan ketentuan sebagai berikut

$$\text{Nilai Karakter Bersahabat Anak} = \frac{\text{skor perolehan anak}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk memperoleh nilai karakter bersahabat anak dari skor yang diperoleh siswa dibagi dengan skor maksimal pada angket, setelah itu dikalikan 100. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung skor N-Gain yang dinormalisasi dengan rumus berikut.

$$\frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

Hasil skor N-Gain terbagi dalam tiga kategori berikut.

Tabel 1. Kategori Gain Ternormalisasi

Skor N-Gain	Kategori
N-Gain > 0.70	Tinggi
0.30 ≤ N-Gain ≤ 0.70	Sedang
N-Gain < 0.30	Rendah

(Sumber: Hake 1998)

HASIL DAN PEMBAHASAN

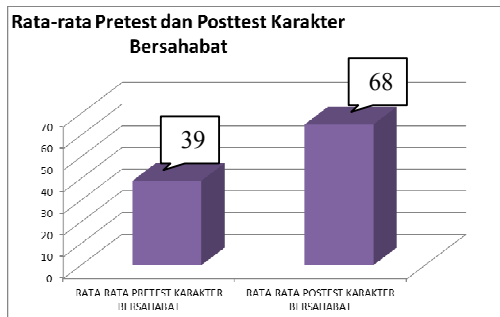
Penelitian dilakukan di SD 1 Muhammadiyah Kudus dengan menerapkan Model Pembelajaran *Group Discussion* berbantuan *Game Panjol*. Penggunaan model dan media tersebut ditujukan untuk meningkatkan karakter bersahabat pada anak. Karakter bersahabat pada anak diamati pada saat mengerjakan lembar kerja siswa dan saat memainkan *game Panjol* bersama dalam kelompok. Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali dengan menerapkan model *group discussion* berbantuan *game Panjol*. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai *posttest* yaitu 68 lebih tinggi dari rata-rata *pretest* yakni 39.

Pretest dilakukan dengan pengamatan dan pengisian angket oleh siswa setelah mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru kelas. Hasil *pretest* menunjukkan nilai minimal 13 dan nilai maksimal 13. Sementara *posttest* dilakukan melalui pengamatan dan pengisian angket oleh siswa selama kegiatan berkelompok untuk memainkan *game Panjol*. Hasil *posttest* menunjukkan hasil nilai minimal 58 dan nilai maksimal 85. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil *posttest* lebih baik dari hasil *pretest*. Hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Minimal	Maksimal	Rata-rata
<i>Pretest</i>	33	45	39
<i>Posttest</i>	50	85	68

Adapun secara grafik perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pada gambar 1 terlihat terjadi peningkatan karakter bersahabat pada anak setelah tindakan menggunakan model *Group Discussion* bermediakan *game Panjol*. Dilihat dari data *pretest* dan *posttest* menunjukkan terjadinya peningkatan karakter bersahabat anak.

Pengaruh kemajuan teknologi sangat dirasakan oleh siswa di SD 1 Muhammadiyah Kudus. Terbukti pada wawancara awal yang dilakukan peneliti terhadap salah satu anak yang terlihat lebih aktif dibanding siswa lain selama pembelajaran menunjukkan penggunaan *gawai* sudah sangat familier di dunia anak. Pernyataan siswa tersebut dapat dilihat pada petikan wawancara berikut.

- P: "Dhek kamu di rumah punya HP?"
 S: "Punya dong..."
 P: "Emangnya HP kamu pakai untuk apa?"
 S: "Buat main lah..."
 P: "Main apa?"
 S: "Banyak... FF, PUBG, Mobile Legend. Paling suka FF, sering booyah"
 P: "Buat ngegame aja? Gak buat yang lain?"
 S: "gak"

Dari cuplikan wawancara di atas menunjukkan bahwa keberadaan HP sudah menjadi hal biasa di dunia anak. Pemanfaatan HP yang tidak semestinya menggambarkan kondisi pemanfaatan teknologi pada saat ini. Anak lebih

suka memanfaatkan HP untuk bermain dari pada digunakan untuk hal lain yang lebih positif. Hal ini sejalan dengan temuan (Zaini 2019) yang menyebutkan bahwa dari 177,9 juta pengguna *smartphone* di Indonesia, penyumbang terbesarnya adalah dari kalangan anak-anak dan remaja. Selanjutnya dijelaskan bahwa anak-anak lebih banyak memanfaatkan *smartphone* untuk mencari kesenangan melalui fitur-fitur permainan yang dapat diakses di dalamnya.

Setelah diperkenalkannya *Game Panjol* pada siswa ditemukan hasil akhir karakter bersahabat pada siswa meningkat. Permainan *Game Panjol* tidak sepenuhnya berisi permainan saja, ada bagian materi yang harus dipelajari siswa terlebih dahulu untuk dapat memainkan permainannya. Perpaduan *game Panjol* dengan materi pelajaran mengubah paradigma siswa mengenai *game* pada umumnya. Siswa harus menyelesaikan materi pelajaran terlebih dahulu sebelum memainkan *game*.

Penggunaan *Game Panjol* pada penelitian ini terbukti dapat meningkatkan karakter bersahabat pada diri siswa. Setiawan et al (2019) menyebutkan bahwa *game* edukasi dapat digunakan untuk membentuk perilaku, emosi, dan merefleksikan diri.

Peningkatan karakter bersahabat diakibatkan dari cara penggunaan *game Panjol* yang berbeda dengan penggunaan *game* pada umumnya. Penggunaan *game Panjol* oleh siswa dilakukan secara berkelompok. Kegiatan ini dimaksudkan agar timbul interaksi antar individu dalam kelompok tersebut selama permainan berlangsung. Selain itu, melalui kegiatan ini peneliti juga dapat mengamati perilaku siswa saat berinteraksi dengan temannya selama menggunakan *game Panjol*.

Hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan karakter bersahabat anak saat menggunakan *game Panjol*. Untuk mengukur tingkat karakter bersahabat anak peneliti menggunakan instrumen angket. Angket yang digunakan disusun berdasarkan indikator karakter bersahabat. Dari 5 indikator bersahabat dikembangkan ke dalam 10 kalimat pernyataan. Penghitungan nilai gain ternormalisasi menggunakan rumus dari (Hake 1998). Setelah dilakukan penghitungan didapatkan hasil N-Gain 0,48 dengan kategori peningkatan sedang.

Secara rinci, hasil uji N-Gain dari 24 anak diketahui tidak ada anak yang masuk pada kategori rendah. 19 anak masuk pada kategori sedang, dan 5 anak masuk pada kategori tinggi.

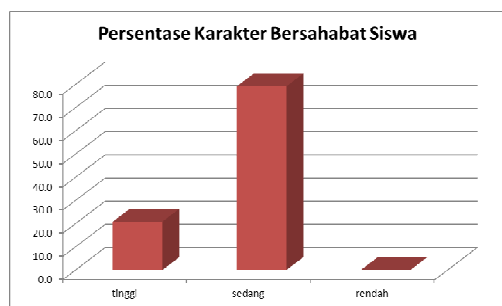
Untuk lebih jelas, perolehan hasil N-Gain ternormalisasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi Angket Penanaman Karakter Bersahabat menggunakan *Game Panjol*

Gain Ternormalisasi			
N-Gain < 0,30 rendah	$0,30 \leq$ N-Gain \leq 0,70 sedang	N-Gain > 0,70 tinggi	Hasil N-Gain
0 anak 0%	19 anak 79,2%	5 anak 20,8%	0,45 (sedang)

(Sumber: Hasil Penelitian PKPT 2019)

Secara grafik, perolehan N-Gain ternormalisasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Persentase Nilai N-Gain Angket Penanaman Karakter Bersahabat melalui *Game Panjol*

Setelah dilakukan penelitian, ditemukan 2 kategori karakter bersahabat pada anak. Sembilan belas anak masuk pada kategori sedang dan lima anak masuk kategori memiliki karakter bersahabat tinggi. Pada anak yang masuk pada kategori sedang ditemukan beberapa indikator karakter bersahabat yang masih rendah.

Berdasarkan hasil data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *game Panjol* dapat meningkatkan karakter bersahabat anak. Sejumlah 19 anak atau 79,2% dengan kategori peningkatan sedang, ada 5 anak atau 20,8% dengan kategori peningkatan tinggi. Sembilan belas anak yang masuk kategoris sedang, pada indikator berkomunikasi dengan bahasa yang santun masih sangat rendah. Pada indikator ini dikembangkan menjadi dua kalimat pernyataan pada butir ketiga dan keempat pada angket penanaman karakter bersahabat anak.

Rendahnya indikator ini diakibatkan anak masih terbawa kebiasaan saat bermain *game*. Kebiasaan buruk selama bermain *game* akan

terbawa dalam kehidupan sehari-hari anak (Mertika dan Mariana 2020). Kebiasaan buruk ini akan secara reflek keluar saat anak mengalami hal yang tidak mengenakan layaknya saat bermain *game*.

Umpatan dan kata-kata tidak sopan biasanya keluar saat anak mengalami kekalahan dalam sebuah permainan *game*. Kondisi ini masih terbawa saat mereka menggunakan *game Panjol*. Mereka berteriak ketika gagal melewati rintangan yang ada pada *game Panjol*. Selain itu, saat mereka asyik bermain *game*, mereka tidak bisa mengalihkan perhatian dari *game* ketika diajak berbicara orang lain, termasuk gurunya. Kondisi ini sudah barang tentu harus menjadi perhatian guru agar siswa dapat berinteraksi dengan baik.

Sementara lima anak yang masuk kategori tinggi memiliki peningkatan karakter bersahabat yang baik. Kelima anak tersebut tidak ada satupun indikator bersahabat yang masuk kategori rendah. Dari kelima anak tersebut terdapat tiga anak perempuan yang memang betul-betul tidak menyukai bermain *game*. Melalui wawancara tersendiri di luar jam pelajaran anak tersebut menyampaikan ketidak sukannya dengan *game*.

P : “Kamu tadi kenapa kok nyoba gamenya sekali aja? Takut atau gimana?”

AKRK : “Gak papa” (sambil geleng-geleng kepala)

P : “Kenapa? Gamenya susah?”

AKRK : “Iya...”

P : “Emange kamu biasanya main game yang kaya gimana?”

AKRK : “Gak ada, aku gak seneng main game.”

P : “Lha kamu sukanya apa?”

AKRK : “Nonton berby.”

Dari wawancara tersebut memperlihatkan tidak semua anak suka dengan permainan yang ada pada HP. Sebagian anak ada yang hanya memanfaatkan HP untuk keperluan yang lainnya. Kondisi ini sesuai dengan pernyataan Sundus (2018) yang menyatakan bahwa sebagian besar anak-anak menggunakan HP untuk bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, dan menjelajahi situs web. Lebih lanjut, penelitian tentang penggunaan *Game Panjol* berbasis android bertolak belakang dengan riset Diantoro, Ismaya, dan Widiyanto (2020) yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi berbasis android mendukung kegiatan belajar anak dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Dua anak lainnya terindikasi memiliki karakter bersahabat tergolong tinggi. Dua anak ini berbeda dengan tiga anak perempuan lainnya yang memiliki karakter bersahabat tinggi. Kedua anak tersebut tergolong anak yang suka dengan permainan *game* pada HP, hanya saja mereka tidak terlalu berlebihan saat memainkan *game* pada HP.

Penelitian mengenai karakter yang dilakukan senada dengan riset-riset yang telah ada sebelumnya dengan berbagai pendekatan dan sudut pandang, antara lain penelitian Fakhriyah, Roysa, dan Sumaji (2014); riset Romadlon dan Ismaya (2015); penelitian Ismaya dan Romadlon (2017); riset Purwantiningsih, Wasino, Permana, dan Ismaya (2017); penelitian Kusumadewi (2019); riset Ningrum, Ismaya, dan Fajrie (2019); penelitian Purwantiningsih, Permana, dan Ismaya (2019); riset Manaf, Setiawan, dan Ismaya (2020); penelitian Subiyanti, Murtono, dan Su'ad (2020); riset Asyari, Ismaya, dan Ahsin (2021); serta penelitian Nihayati, Ismaya, dan Oktavianti (2021).

Riset Fakhriyah, Roysa, dan Sumaji (2014) menunjukkan adanya pengaruh positif sebagai dampak mengimplementasikan pembelajaran tematik berwawasan *multiple intelligence* terhadap hasil belajar dan karakter siswa. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Siswa juga merasa senang karena pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kecerdasan yang mereka miliki. Karakter yang ikut terbentuk dalam pembelajaran ini meliputi karakter demokratis, rasa ingin tahu, mandiri dan tanggung jawab.

Selanjutnya hasil penelitian *Game Panjol* yang dilakukan memiliki persamaan dengan riset Ibrahim dan Ishartiwi (2017); penelitian Purbasari, Ismaya, Suryani, dan Djono (2019); riset Widyatmoko (2019) serta penelitian Indriasih, Sumaji, Badjuri, dan Santoso (2020). Persamaan yang dimaksud yang penggunaan media yang bersifat *mobile*.

SIMPULAN

Hasil penelitian tentang penggunaan *Game Panjol* berbasis android terbukti dapat meningkatkan karakter bersahabat pada anak. Peningkatan karakter bersahabat anak terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 39 dan mengalami peningkatan pada rata-rata nilai *posttes* sebesar 68. Sementara nilai N-Gain diperoleh nilai 0,47 dengan kategori sedang. Dari dua puluh empat anak karakter bersahabat anak tergolong dalam dua kategori, kategori sedang

dan kategori tinggi. Sembilan belas anak masuk kategori sedang dan lima anak masuk kategori tinggi. Artinya ada 79,2% anak di kelas IV SD 1 Muhammadiyah Kudus memiliki karakter bersahabat dengan kategori sedang, dan 20,8% anak memiliki karakter bersahabat dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Faiz A., Roysa, Mila., dan Ismaya, Erik Aditia. 2020. Penerapan Model Time Token Berbantuan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1): 643-649.
- Anastasya, Visca Elya., Ristiyani, dan Fajrie, Nur. 2021. Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (1): 9-14.
- Ardianti, Sekar Dwi., Wanabuliandari, Savitri., dan Kanzunnudin, Moh. 2019. Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (2): 204-209.
- Asyari, Muhamad Munawir., Ismaya, Erik Aditia., dan Ahsin, Mohammad Noor. 2021. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Tradisi Apitan Masyarakat Singocandi Kudus. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 34-40.
- Fakhriyah, Fina., Roysa, Mila., dan Sumaji, Sumaji. 2014. Penerapan Pembelajaran Tematik Berwawasan Multiple Intelligence Dalam Upaya Membentuk Karakter Siswa Di SD IT Al Islam Kudus. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4 (1).
- Fardani, M. A., Pratiwi, I. A., Khotimah, T., Prasetyo, Z. K., and Samsuri. 2020. Panjol Game with Java Ethics Character. *European Journal of Molecular and Clinical Medicine*, 7 (8): 233-240.
- Handayani, Umi., Utaminingsih, Sri., dan Utomo, Slamet. 2020. Soft Skills Model

- Based School Culture To Development Student Character For Elementary School Students. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11 (1): 1-7.
- Ibrahim, Nurwahyuningsih dan Ishartiwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8 (1): 80-88.
- Indriasih, Aini., Sumaji., Sumaji, Badjuri, B., dan Santoso., S. 2020. Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (2): 154-162.
- Ismaya, Erik Aditia dan Romadlon, Farid Noor. 2017. Strategi Membentuk Karakter Semangat Kebangsaan Anggota Ambalan Kyai Mojo Dan Nyi Ageng Serang. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2): 140-144.
- Kusumadewi, Subekti. 2019. Pengembangan Model Manajemen Kurikulum Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (1): 87-96.
- Manaf, Harits Abdul., Setiawan Deka., dan Ismaya, Erik Aditia. 2020. Penerapan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Melalui Program Bank Sampah Oleh Aisyiyah. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3 (2): 168-174.
- Mertika, M., dan Mariana, D. 2020. Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3 (2), 99.
- Nihayati, Isyti., Ismaya, Erik Aditia., dan Oktavianti, Ika. 2021. Pendidikan Karakter Disiplin Pada Santri Pondok Pesantren Slaf Terpadu Bahjatur Roghibiin Kudus. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (11): 2395-2402.
- Ningrum, Retno Wulan., Ismaya, Erik Aditia., dan Fajrie, Nur. 2019. Faktor-Faktor Pembentuk Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3 (1): 105-117.
- Noorisa, Adelina., Ismaya, Erik Aditia., dan Roysa, Mila. 2020. Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2 (4): 331-342.
- Perdana, N. S. 2018. Implementasi Peranan Ekosistem Pendidikan Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8 (2): 183-191.
- Pranata, Y. Y., dan Barus, G. 2019. Peningkatan Karakter Bersahabat Melalui Layanan Bimbingan Kelasikal dengan Pendekatan Experiential Learning. *Solution, Journal of Counseling and Personal Development*, 1 (1): 1-14.
- Pratiwi, Ika Ari dan Kuryanto, Mohammad Syaffruddin. 2019. Correlation Betengan Traditional Games On Locomotor Movements And Characters. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (1): 71-76.
- Pratiwi, I. A., Masfuah, S., dan Rondli, W. S. 2018. Pendidikan Multikultural Berbantuan Metode Pictorial Riddle Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8 (2): 109-119.
- Pratiwi, I. A, Prasetyo, Z., Samsuri, S., Fardani, M., and Khotimah, T. 2019. *Identification of Nomophobia in Primary School Age Children and its Consequences for Friendly Character Behavior*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-8-2019.2288143>
- Purbasari, Imaniar., Ismaya, Erik Aditia., Suryani, Nunuk., dan Djono, Djono. 2019. Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Aplikasi Mobile Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Sejarah dan Budaya: Jurnal*

- Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13 (1): 97-106.
- Purwantiningsih, Ary., Wasino, Wasino., Permana, Septian Aji., dan Ismaya, Erik Aditia. 2017. Character Values Of Motivation And Independence As Habituation To Complete Study In UPBJJ-UT Surakarta. *Prosiding Seminar Internasional Pendidikan Dan Sain Tahun 2017*, 95-103.
- Purwantiningsih, Ary., Permana, Septian Aji., dan Ismaya, Erik Aditia. 2019. Pendidikan Karakter Bagi Generasi Milenial Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial"* Kudus, 20 Maret 2019, 268-273.
- Ratnaya, I. G. 2011. Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informatika Dan Komunikasi Dan Cara Antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8 (1): 17-28.
- Romadlon, Farid Noor., and Ismaya, Erik Aditia. 2015. Education Model and Formation of Indonesia Youth Character Through Scout Movement. *Proceedings The 4th International Conference On Education and Social Science (ICISS) Faculty of Social Sciences, Semarang State University (UNNES), On May 13, 2015*.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., dan Suthoni, S. 2019. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6 (1): 39-44.
- Solihati, N., Hikmat, A., Jupri, A. R., and Hidayatullah, S. 2019. Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Rakyat di Lereng Gunung Merapi. *Jurnal Kependidikan*, 3 (1): 28-42.
- Subiyanti, Sri., Murtono, Murtono., dan Su'ad, Su'ad. 2020. Pendidikan Karakter Berbasis Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11 (1): 24-34.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta: Bandung.
- Sundus, M. 2018. *Journal of Depression and Anxiety The Impact of using Gadgets on Children*. 7 (1): 1-3.
- Ulfa, Zevi Ismiatul., Ismaya, Erik Aditia., dan Fardani, Much Arsyad. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menerapkan Model Stad Berbantuan Media UTAKU. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03 (2): 118-123.
- Vivianti dan Dwi Ratnawati. 2019. Implementasi Arduino Nano Dan Reed Switch Untuk Permainan Edukasi Hafalan Doa Anak Usia Dini. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10 (1): 40-47.
- Wanabuliandari, S., dan Ardianti, S. D. 2018. Pengaruh Modul E-Jas Edutainment Terhadap Karakter Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8 (1): 70-79.
- Wang, Y.-J., Shang, H.-F., and Briody, P. 2011. Investigating the Impact of Using Games in Teaching Children English. *International Journal of Learning and Development*, 1 (1), 127.
- Widyatmoko, Herwin. 2019. The Development Of Educational Puzzle Game Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students' Characteristic Of Primary School. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (2): 192-198.
- Wiranti, D. A., dan Mawarti, D. A. 2018. Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (1): 66-74.
- Zaini, M. 2019. Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1): 254-264.