



JURNAL ILMIAH PSIKOHUMANIKA

[Http://psikohumanika.setiabudi.ac.id/index.php](http://psikohumanika.setiabudi.ac.id/index.php)

PENINGKATAN KECERDASAN MORAL MELALUI PERMAINAN EDUKATIF *QUARTET CARD* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Mahardika Supratiwi^{1,2)}

¹Program Studi Pendidikan Khusus FKIP Universitas Sebelas Maret

²Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima 25-5-2018

Disetujui 3-6-2018

Dipublikasikan

Desember 2018

Keywords :

Kecerdasan moral, permainan edukatif *quartet card*, anak usia sekolah

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif *quartet card* dalam meningkatkan kecerdasan moral pada anak usia sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain *untreated control group design with dependent pretest and posttest*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berasal dari dua sekolah yang berbeda. Subjek penelitian pada kelompok eksperimen berjumlah 15 siswa kelas IV-B SDN Pucangsawit No.119 Surakarta, sedangkan subjek penelitian pada kelompok kontrol berjumlah 16 siswa kelas IV SDN Jagalan Surakarta. Permainan edukatif *quartet card* diberikan pada kelompok eksperimen sebanyak tiga kali pertemuan. Data kecerdasan moral diungkap menggunakan Skala Kecerdasan Moral. Kecerdasan moral diukur sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan setelah perlakuan. Analisis dalam penelitian ini menggunakan uji Analisis Kovarian (Anakova). Uji Anakova menunjukkan nilai $F = 4,345$ dengan $p = 0,047$ ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan moral yang signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen ($M=132,87$) memiliki rata-rata skor pemahaman mengenai kecerdasan moral yang lebih tinggi dari kelompok kontrol ($M=123,06$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan edukatif *quartet card* dapat meningkatkan kecerdasan moral kelompok eksperimen.

Alamat Korespondensi:

Program Studi Pendidikan Khusus

FKIP Universitas Sebelas Maret

E-mail: mahardika.s@staff.uns.ac.id

p-ISSN: 1979-0341

e-ISSN : 2302-0660

PENDAHULUAN

Permasalahan-permasalahan yang menyangkut dekadensi moral semakin banyak dijumpai di seluruh dunia dan sudah berada dalam taraf yang sangat mengkhawatirkan. Makin banyak individu yang menyelesaikan permasalahan menggunakan jalan pintas, terutama dengan kekerasan dan mulai meninggalkan pertimbangan-pertimbangan moral. Tidak hanya individu dewasa, anak dan remaja pun menjadi lebih mudah menyelesaikan permasalahan menggunakan cara-cara tidak terpuji, seperti berbohong, mencuri, maupun kekerasan yang melanggar hak orang lain. Sejauh ini kekhawatiran terbesar adalah semakin lama pelaku pelanggaran ini berusia semakin muda (Borba, 2001).

Arus informasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini sangat mudah diakses oleh anak dan remaja. Begitu juga berbagai macam tayangan kekerasan, pornografi, dan pornoaksi sering pula diakses oleh para anak dan remaja. Munculnya *smartphone* menjadi salah satu sumber anak dan remaja dalam mendapatkan konten-konten mengenai kekerasan, terutama melalui *game online*. Selain itu, jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, mulai disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab.

Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya adalah terjadinya kasus penculikan sejumlah 27 anak yang terjadi setelah bertemu dengan penculiknya di *facebook* (Mason, 2012). Selain itu, munculnya beranekaragam permainan modern berupa *video games* ataupun *game online* juga memiliki dampak buruk bagi aspek fisik berupa penurunan aktivitas fisik yang berdampak bagi kesehatannya (Straker, Abbott, Piek, Pollock, Davies, & Smith 2009); aspek emosi dan sosial anak berupa munculnya agresivitas pada anak (Wilson, 2008); dan aspek kognitif serta moral anak, di mana anak yang terbiasa memainkan *video games* kekerasan dalam waktu yang lama cenderung mengalami pelemahan evaluasi moral dan memiliki tingkat empati yang rendah, sehingga anak tersebut akan membenarkan penggunaan kekerasan di dalam dunia nyata (Funk, Buchman, Jenks, & Bechtoldt, 2003).

Fenomena-fenomena lain terkait dengan menjamurnya *video games* dan *game online* menyebabkan efek kecanduan yang mengarah pada tindak kekerasan

dan kriminalitas, seperti anak SD di Ciracas yang membunuh temannya karena pengaruh *game* (Kurniawan, 2012) dan tujuh orang remaja di Bandung yang melakukan pencurian untuk digunakan bermain *game online* (Yulianti, 2013). *Game online* juga dapat menyebabkan munculnya kasus pemalakan dan *bullying* yang dilakukan oleh anak SD terhadap teman sebayanya (Kurniawan, 2012).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, perilaku *bullying* juga berkembang menjadi perilaku *bullying* yang dilakukan di dunia maya atau yang sekarang dikenal dengan *cyberbullying*. Rivers, Chesney, dan Coyne (2011) menyebutkan bahwa *cyberbullying* ini dapat dilakukan melalui telepon, pesan teks atau gambar/video, email, *chatting*, media pesan singkat (*instant messaging*), komentar yang menghina pada jejaring sosial atau blog, maupun pelecehan melalui permainan *online*.

Monks, Robinson, dan Worlidge (2012) melakukan penelitian di Inggris pada anak usia 7 – 11 tahun sebanyak 220 anak menemukan bahwa 20,5% mengidentifikasi dirinya sebagai korban dari *cyberbullying* dan 49,1% menjadi korban dari *bullying* di sekolah. Selain itu, didapatkan hasil 18,2% menjadi pelaku *bullying* di sekolah dan 5% menjadi pelaku *cyberbullying*.

Fenomena-fenomena tersebut akan semakin meningkat jika perkembangan teknologi yang sangat pesat ini tidak diikuti dengan pengelolaan dan penggunaan teknologi secara baik dan tepat. Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi tersebut tidak diikuti dengan upaya-upaya penanaman dan pembinaan moral pada generasi penerus bangsa, sehingga nilai-nilai moral yang ada di dalam masyarakat menjadi semakin luntur. Menurut Drawati (2005), faktor pemicu anak melakukan pelanggaran adalah masalah pendidikan moral, kurangnya perhatian orangtua serta perkembangan zaman. Secara lebih mendalam, Borba (2001) menambahkan bahwa moralitas dapat menurun karena runtuhnya faktor sosial kritis, seperti pengawasan orangtua, teladan berperilaku moral, pendidikan spiritual dan agama, hubungan akrab dengan orang dewasa, sekolah, norma sosial yang jelas, dukungan masyarakat, stabilitas, dan pola asuh yang benar.

Menurut Santrock (2007), penalaran, perasaan, dan perilaku moral merupakan domain dari perkembangan moral. Penalaran moral merupakan cara

seseorang berpikir mengenai benar dan salah. Perasaan moral meliputi empati, nurani, dan rasa bersalah. Selanjutnya, perilaku moral merupakan perilaku-perilaku yang mencerminkan nilai-nilai moral sesuai dengan norma atau standar sosial. Berdasarkan ketiga domain moral tersebut, Borba (2001) merangkum ketiganya menjadi konstruk kecerdasan moral, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami benar dan salah dan pendirian yang kuat untuk berpikir serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral. Kecerdasan moral tersebut dirumuskan dalam tujuh kebajikan, yaitu empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi, dan keadilan. Kebajikan-kebajikan utama tersebut akan melindungi anak dan remaja agar tetap berada pada jalan yang benar dan membantunya agar selalu bermoral dalam bertindak.

Kecerdasan moral sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, karena kecerdasan moral menjadi landasan penting yang akan mengajarkan anak bagaimana melakukan hal yang baik dan benar (Borba, 2001). Apabila anak mampu untuk berpikir, berperilaku, dan bertindak secara baik dan benar untuk kepentingan dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya, maka dapat dikatakan bahwa anak tersebut memiliki kecerdasan moral. Kecerdasan moral yang tinggi diperlukan anak sebagai pegangan nilai-nilai kehidupan yang baik untuk masa depannya kelak dan membentengi dirinya dari pengaruh buruk dari luar. Beberapa ahli psikologi moral meyakini bahwa kode moral anak-anak berkembang melalui interaksi sosial (Berns, 2007). Sehubungan dengan hal tersebut, nilai-nilai moral ini harus diajarkan kepada anak melalui interaksi dengan lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah, media massa, dan masyarakat. Seluruh pihak memiliki peran masing-masing dan memiliki tanggungjawab untuk bekerjasama dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada anak.

Penanaman nilai-nilai moral di sekolah dapat diberikan dengan cara mengenalkan konsep-konsep nilai moral yang ada dalam pendidikan karakter. Selanjutnya, pengenalan konsep tersebut dapat diikuti dengan menyertakan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan masing-masing nilai moral. Pengenalan nilai-nilai moral tersebut dapat diberikan menggunakan metode dan materi pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan dan kemampuan anak.

Penerapan metode pengajaran yang tepat akan membantu anak-anak merasa lebih kompeten, membuat keputusan, dan belajar menurut mereka sendiri (Febriani, 2010). Nilai-nilai kecerdasan moral ini dapat diajarkan melalui media-media permainan, karena bagi anak-anak bermain adalah belajar, sehingga belajar akan terasa menyenangkan. Permainan tersebut hendaknya dirancang dengan memasukkan unsur-unsur edukatif yang dapat membantu anak-anak belajar ketrampilan serta membantu meningkatkan pola berpikir, kreativitas, dan kemampuan untuk mendapatkan informasi, yang biasa disebut dengan permainan edukatif (Najdi & El-Sheikh, 2012).

Reid (2001a) mengemukakan bahwa permainan edukatif dapat berupa permainan kartu (*card games*), permainan papan (*board games*), dan permainan komputer (*computerized games*). Berdasarkan ketiga jenis permainan edukatif tersebut, permainan kartu (*card games*) merupakan permainan sederhana yang dapat dimainkan oleh anak-anak dari semua usia dan dengan tingkat inteligensi yang berbeda-beda (Reid, 2001b). Beberapa penelitian menggunakan permainan kartu telah banyak dilakukan, dengan tujuan meningkatkan aspek kognitif yang dapat menunjang pembelajaran bidang kimia, pembelajaran bahasa, matematika, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Rastegarpour & Marashi, 2012). Reese dan Wells (2007) juga mengembangkan permainan kartu yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar percakapan dalam bahasa Inggris. Andayani, Yusuf, dan Hardjajani (2010-2011) juga telah mengembangkan model pembelajaran untuk mengajarkan toleransi anak usia sekolah. Model pembelajaran yang digunakan antara lain permainan papan (*board games*), seperti ular tangga dan *cognito*, permainan kartu kuartet, dan metode mendongeng. Media permainan dan metode mendongeng yang digunakan dalam penelitian tersebut dapat secara efektif meningkatkan toleransi pada anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, peneliti mengembangkan permainan edukatif *quartet card* sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai kebajikan dalam kecerdasan moral pada anak usia sekolah. Permainan *quartet card* yang digunakan dalam penelitian ini berisi nilai-nilai moral dalam kecerdasan moral dikemukakan oleh Borba (2001), antara lain empati, hati nurani,

kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi, dan keadilan. Pembuatan *quartet card* ini dilakukan dengan memasukkan pengertian, contoh perilaku, dan hal lain yang terkait dengan tujuh kebajikan moral dengan menyertakan gambar sebagai ilustrasi dari muatan nilai-nilai moral yang terkandung di dalam kartu. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga set *quartet card*.

Kartu set pertama berjumlah 48 kartu dan kartu kuartet set kedua dan ketiga berjumlah 32 kartu. Masing-masing kartu ini memiliki ukuran 7 x 9 cm, yang terdiri dari tiga bagian, yaitu (1) tema/aspek kecerdasan moral; (2) nilai/perilaku dari tema yang berisi empat poin (baik pengertian maupun contoh riil perilaku); dan (3) gambar sebagai ilustrasi dari poin-poin yang telah disebutkan dalam bagian nilai/perilaku. Permainan ini dapat dimainkan oleh 4-6 pemain dan dapat dimenangkan oleh pemain yang pertama kali berhasil mengumpulkan paling banyak tema/aspek pada *quartet card*.

Pemilihan permainan *quartet card* ini didasarkan pada usia perkembangan kognitif anak sekolah dasar, yang merupakan tahap perkembangan operasional konkret. Operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata atau konkret dapat diukur (Piaget dalam Santrock, 2007).

Melalui media permainan *quartet card* ini, anak dapat bermain sekaligus belajar, terutama pada saat ingatan anak mampu menyerap banyak informasi yang beragam dan ingatan tersebut mampu menetap dalam jangka waktu yang lama. Di samping itu, adanya diskusi yang dipandu oleh fasilitator membuat anak berpartisipasi aktif dalam mendiskusikan dan merefleksikan pengalaman-pengalamannya terkait dengan tujuh kebajikan kecerdasan moral. Adanya kompetisi dan aturan dalam permainan juga dapat melatih anak untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang mencerminkan kecerdasan moral, seperti sportif, adil, jujur, empati, dan nilai moral lainnya. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai kecerdasan moral anak usia sekolah dengan memberikan permainan *quartet card* yang berisi kecerdasan moral.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah berusia 9 sampai 11 tahun yang menjadi siswa kelas 4 SD. Subjek diambil dari dua sekolah yang berbeda, yaitu 15 siswa kelas 4 SDN Pucangsawit No.119 Surakarta sebagai kelompok eksperimen dan 16 siswa kelas 4 SDN Jagalan No.81 Surakarta sebagai kelompok kontrol. Seluruh subjek penelitian memiliki skor kecerdasan moral pada kategori sedang.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Skala Kecerdasan Moral yang disusun berdasarkan aspek kecerdasan moral oleh Borba (2001) untuk mengukur kecerdasan moral anak, Modul Panduan Permainan *Quartet Card* sebagai panduan fasilitator, dan *Quartet Card* sebagai alat permainan yang digunakan oleh subjek. Skala Kecerdasan Moral telah diujicobakan dan diuji menggunakan *corrected item correlation* dengan nilai korelasi aitem total berkisar antara 0,313 – 0,619, dan nilai reliabilitas sebesar 0,892 yang diuji dengan *Alpha Cronbach*.

Prosedur

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan rancangan *untreated control group design with dependent pretest and posttest* (Shadish, Cook, & Campbell, 2002). Penelitian diawali dengan memberikan *pretest* sekaligus *screening* menggunakan Skala Kecerdasan Moral pada kedua kelompok. Berdasarkan hasil *screening*, didapatkan 17 subjek kelompok eksperimen dan 18 subjek kelompok kontrol yang memiliki nilai kecerdasan moral pada kategori sedang.

Tahap selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa permainan edukatif *quartet card* kepada subjek kelompok eksperimen selama tiga kali pertemuan. Lima orang fasilitator bertugas mendampingi jalannya permainan pada masing-masing kelompok dan dua orang pembantu peneliti bertindak sebagai observer. Peneliti memberikan *quartet card* dengan tema Empati, Hati Nurani, dan Kontrol Diri pada pertemuan pertama, kemudian pertemuan kedua diisi dengan tema Rasa Hormat dan Kebajikan Hati, dan pertemuan ketiga diisi dengan tema Toleransi dan Keadilan. Permainan edukatif *quartet card* ini

dimainkan sekitar 60 – 70 menit. Selama perlakuan, terdapat satu orang anak dari kelompok eksperimen yang tidak mengikuti pertemuan kedua, sehingga dianggap gugur sebagai subjek penelitian.

Setelah perlakuan diberikan, peneliti kembali mengukur kecerdasan moral anak menggunakan Skala Kecerdasan Moral. Pada saat pelaksanaan *posttest*, ada 1 anak dari kelompok eksperimen dan 2 anak dari kelompok kontrol yang tidak hadir, sehingga dianggap gugur sebagai subjek penelitian. Berdasarkan keseluruhan proses penelitian, didapatkan subjek pada kelompok eksperimen berjumlah 15 anak dan kelompok kontrol berjumlah 16 anak. Selang waktu dari *pretest* ke pemberian perlakuan berjarak 14 hari, begitu juga dengan selang waktu dari pemberian perlakuan ke *posttest*.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kovarian (Anakova) dengan membandingkan skor kecerdasan moral kelompok eksperimen dengan skor kelompok kontrol dan menggunakan skor *pretest* sebagai kovariabel. Perhitungan selengkapnya dilakukan menggunakan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data empirik Skala Kecerdasan Moral, rerata skor kecerdasan moral kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*, tetapi peningkatan pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rerata skor *pretest* kelompok eksperimen 119,13 dan meningkat menjadi 132,87 pada saat *posttest*. Pada kelompok kontrol, rerata skor pretes 119,88 dan skor *posttest* meningkat menjadi 123,06.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis kovarian dengan menempatkan skor *posttest* sebagai variabel dependen, jenis perlakuan (perlakuan kelompok eksperimen dan kontrol) sebagai variabel independen, dan skor *pretest* berperan sebagai kovariabel. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis dengan Analisis Kovarian

Source	Type III Sum of				
	Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2793.335 ^a	3	931.112	13.084	.000
Intercept	413.033	1	413.033	5.804	.023
kelompok	309.245	1	309.245	4.345	.047
KMpre	2007.554	1	2007.554	28.209	.000
kelompok * KMpre	225.907	1	225.907	3.174	.086
Error	1921.504	27	71.167		
Total	511084.000	31			
Corrected Total	4714.839	30			

a. R Squared = .592 (Adjusted R Squared = .547)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, diketahui bahwa nilai F sebesar 4,345 dengan $p=0,047$ ($p<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan kecerdasan moral yang signifikan antara kelompok eksperimen (mendapatkan perlakuan permainan edukatif *quartet card*) dengan kelompok kontrol (tidak mendapatkan perlakuan).

PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis membuktikan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan moral yang signifikan pada kelompok eksperimen (mendapatkan permainan edukatif *quartet card*) dan kelompok kontrol (tidak mendapatkan permainan edukatif *quartet card*). Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pencapaian kecerdasan moral pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Hipotesis dalam penelitian ini terbukti sesuai dengan pendapat Reese dan Wells (2007) yang mengemukakan bahwa permainan edukatif menawarkan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman, yang memerlukan keterlibatan aktif dan reflektif dari anak dengan sebagian materi yang diajarkan. Melalui permainan edukatif, anak dapat belajar keterampilan baru dengan mempraktekkan dan merepresentasikan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, baik yang diperoleh dari konteks bermain maupun bukan dari bermain. Berdasarkan

penelitian Najdi dan Sheikh (2012), permainan edukatif merupakan alat yang sangat baik untuk meningkatkan keterampilan belajar dan membantu anak-anak memperoleh hasil yang maksimal dari proses belajar.

Permainan edukatif penting untuk mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran dan mengurangi banyaknya tekanan saat belajar dengan cara tradisional. Selain itu, permainan edukatif membuat anak mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap topik yang dipelajari, sekaligus berpengaruh saat mempelajari topik yang lain. Begitu pula dengan permainan *quartet card* ini, awalnya anak belum mengetahui nilai-nilai empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, toleransi, dan keadilan. Setelah bermain *quartet card*, anak mendapatkan pengetahuan baru mengenai konsep-konsep nilai kecerdasan moral dan berbagi dengan teman sekelompoknya mengenai pengalaman sehari-harinya.

Permainan juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) yang memerlukan keterlibatan aktif dan reflektif dengan materi yang diajarkan (Zhang, Xie, Fan, Chen, Zhou, & Ma, 2013). Aktivitas-aktivitas diskusi yang terjadi di dalam permainan edukatif *quartet card* ini membuat anak terlibat secara aktif dalam permainan. Pada permainan edukatif *quartet card* ini juga digunakan metode *coaching* yang diberikan oleh fasilitator. Melalui metode ini, anak diajak untuk terlibat secara aktif dalam permainan dan dilatih untuk mengembangkan kecerdasan moral dalam kesehariannya. Berdasarkan penelitian Grant (dalam Wang, 2012), metode *coaching* secara efektif dapat digunakan untuk mengurangi kecemasan menghadapi ujian dan meningkatkan performansi ujian. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian Green, Grant, dan Rynsaardt (2007) menyebutkan bahwa metode *coaching* ini bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan hidup individu, seperti keterampilan pemecahan masalah, coping, resiliensi, belajar, dan pencapaian pembelajaran. Manfaat lain juga disebutkan dalam penelitian Palmer dan Whybrow (2006), metode *coaching* dapat meningkatkan aspek emosi dan perilaku pada siswa.

Pada proses diskusi, anak diajak oleh fasilitator (eksperimenter) untuk merefleksikan kembali pengalaman-pengalamannya dengan menceritakan perilaku-perilaku terkait kecerdasan moral yang pernah dilakukannya. Pada saat merefleksikan pengalamannya, anak-anak belajar untuk mendengarkan, memperhatikan, dan mengemukakan pendapat secara bergiliran. Pada tahap ini, anak diajak untuk berpikir dan membayangkan kejadian-kejadian yang pernah dialaminya. Anak juga belajar mengenali kekurangannya dan merekonstruksi pengetahuan beserta perilakunya agar sesuai dengan nilai-nilai kecerdasan moral. Anak akan menggunakan pikirannya untuk menempatkan dirinya seolah-olah berada pada situasi yang nyata (Hong, Cheng, Hwang, Lee, & Chang, 2009). Selain itu, fasilitator juga terus memotivasi dan memberikan masukan serta arahan agar anak senantiasa mengembangkan perilaku-perilaku yang mencerminkan kecerdasan moral dalam kesehariannya.

Permainan edukatif *quartet card* ini dapat menjadi salah satu metode alternatif untuk mengajarkan kecerdasan moral pada anak-anak. Permainan ini dirancang dengan menyesuaikan tahap perkembangan anak usia kelas 4, yang masih berorientasi pada aktivitas bermain. Berdasarkan hasil evaluasi permainan, seluruh anak yang mendapatkan perlakuan menyatakan bahwa permainan edukatif *quartet card* ini menarik dan menyenangkan. Anak-anak merasa senang mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang baru. Selain itu, beberapa anak mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih menghormati orang lain, lebih sering membantu orangtua, dan berkata sopan terhadap orang lain.

Pada penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan penelitian yang disadari oleh peneliti, antara lain : 1) Penggunaan gambar yang tidak seragam pada *quartet card* (campuran antara gambar animasi, foto, dan karikatur), yang dapat menyebabkan anak tidak dapat merespon *quartet card* atau dapat salah menafsirkan makna dari gambar yang ada di *quartet card*. 2) Peneliti belum melibatkan psikolog anak dan ahli bidang animasi untuk menilai kesesuaian gambar *quartet card* dengan konsep kecerdasan moral dan kesesuaian gambar dengan usia subjek penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pemberian permainan edukatif *quartet card* terhadap peningkatan kecerdasan moral pada anak usia sekolah. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai $F = 4,345$ dengan $p = 0,047$ ($p < 0,05$) dan tingkat pencapaian kecerdasan moral pada kelompok eksperimen (mendapatkan permainan edukatif *quartet card*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (tidak mendapatkan permainan edukatif *quartet card*).

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, T. R., Yusuf, M., & Hardjajani, T. (2010-2011). *Strategi pengembangan living values education melalui model pembelajaran nilai toleransi berbasis budaya tepa sarira pada anak usia sekolah dasar (Suatu alternatif pendidikan karakter)*. Laporan Penelitian Hibah Strategis Nasional DIKTI. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Berns, R. M. (2007). *Child, Family, School, Community, Social Support*. Canada: Thomson Wadsworth.
- Borba, M. (2001). *Building Moral Intelligence : The Seven Essential Virtues That Teach Kids to do the Right Thing*. San Fransisco : Josey – Bass.
- Drawati, Y. (2005). *Pencurian sominasi kriminal anak*. <http://www.indomedia.com/bpost/22005/23/kalsel/lbm1.html>. Diunduh pada 23 Oktober 2012.
- Febriani, A. (2010). *Efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan moral anak usia prasekolah*. Tesis. (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Applied Developmental Psychology, 24*, 413–436.
- Green, S., Grant A., & Rynsaardt, J. (2007). Evidence-based life coaching for senior high school students: Building hardiness and hope. *International Coaching Psychology Review, 2* (1), 24-32.
- Hong, J-C., Cheng, C-L., Hwang, M-Y., Lee, C-K., & Chang, H-Y. (2009). Assessing the educational values of digital games. *Journal of Computer Assisted Learning, 25*, 423-437.
- Kurniawan, B. (2012, 6 September). Selamatkan Anak Indonesia dari Racun Game Online. *Tribun News*. Diakses dari <http://www.tribunnews.com/2012/09/06/selamatkan-anak-indonesia-dari-racun-game-online>, pada tanggal 12 Februari 2013.

- Mason, M. (2012, 30 Oktober). Penculikan Anak dengan Pertemanan di Facebook. *Harian Haluan*. Diakses dari http://www.harianhaluan.com/index.php?option=com_content&view=article&id=18676:penculikan-anak-dengan-pertemanan-di-facebook-&catid=21:khas&Itemid=190, pada 12 Februari 2013.
- Monks, C. P., Robinson, S., & Worlidge, P. (2012). The emergence of cyberbullying: A survey of primary school pupils' perceptions and experiences. *School Psychology International*, 33 (5), 477-491.
- Najdi, S., & El-Sheikh, R. (2012). Educational games: do they make a difference?. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 47, 48-51.
- Palmer, S., & Whybrow, A. (2006). The coaching psychology movement and its development within the British Psychological Society. *International Coaching Psychology Review*, 1 (1), 5-11.
- Rastegarpour, H., & Marashi, P. (2012). The effect of card games and computer games on learning of chemistry concepts. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 31, 597-601.
- Reese, C., & Wells, T. (2007). Teaching academic discussion skills with a card game. *Simulation & Gaming*, 38, 546-555.
- Reid, S. E. (2001a). The Psychology of Play and Games. Dalam Schaefer, C., dan Reid, S. E. (Eds.). *Game Play: Therapeutic Use of Childhood Games 2nd Ed (hal 1-36)*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Reid, S. E. (2001b). Therapeutic Use of Card Games with Learning-Disabled Children. Dalam Schaefer, C., dan Reid, S. E. (Eds.). *Game Play: Therapeutic Use of Childhood Games 2nd Ed (hal 146-164)*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Rivers, I., Chesney, T., dan Coyne, I. (2011). *ICT access and use: Report on the benchmark survey*. http://www.dfes.qbfox.com/research/rb252_acc.htm. diakses pada 14 Juni 2013.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup, terjemahan*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., dan Campbell, D. T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Straker, L. M., Abbott, R. A., Piek, J. P., Pollock, C. M., Davies, P. S., & Smith, A. J. (2009). Rationale, design and methods for a randomised and controlled trial to investigate whether home access to electronic games decreases children's physical activity. *BMC Public Health* 2009, 9, 212.
- Wilson, B. J. (2008). Media and Children's Aggression, Fear, and Altruism. *The Future of Children*, Vol 18, No.1.

- Wang, Q. (2012). Exploring coaching psychology in enquiry-based learning and development of learning power in secondary education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 69, 177-186.
- Yulianti, T. E. (2013, 20 Januari). Duh, 7 ABG Nekat Mencuri untuk Main Game Online. *Detik.com*. Diakses dari <http://news.detik.com/bandung/read/2013/01/20/223234/2147767/486/duh-7-abg-nekat-mencuri-untuk-main-game-online>, pada tanggal 12 Februari 2013.
- Zhang, Y., Xie, H-Q., Fan, F-L., Chen, L., Zhou, Z-F., & Ma, J-S. (2013). Design and development of moral educational games based on mobile terminal. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 8 (2), 317-343.