
Pengaruh Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Moralitas Anak Di Masa Pandemi Covid-19

Vika Adinda Erytira¹, Khamdun², M. Syaffruddin Kuryanto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

E-mail: vika.adindaerytira99@gmail.com, khamdun@umk.ac.id,

syaffruddin.kuryanto@umk.ac.id

Article History:

Received: 15 Maret 2022

Revised: 20 Maret 2022

Accepted: 21 Maret 2022

Kata kunci: Permainan modern, Permainan tradisional, Kecerdasan Moralitas Anak, Pandemi Covid-19

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen Kuantitatif yang bertujuan untuk: Mengetahui pengaruh permainan modern (smartphone) dan permainan tradisional anak kelas tinggi terhadap kecerdasan moral terhadap kecerdasan moral anak kelas tinggi di masa pandemi SDN 1 Tunggulpandean, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara. Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok, bahkan mengisi sebagian besar dari kehidupan anak-anak dengan bermain. Bermain juga dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, serta perkembangan sosial anak. kecerdasan moral merupakan kemampuan dalam memahami hal yang benar dan salah, artinya seseorang memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut sehingga seseorang akan bersifat benar dan terhormat. Sampel pada penelitian ini sebanyak 18 siswa kelas 6 di SDN 1 Tunggulpandean, Nalumsari, Jepara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner (Angket) moral siswa yang terdiri dari empat aspek moral siswa, yaitu integritas, tanggung jawab, kasih sayang, dan pemaaf. Kuesioner moral siswa memuat 30 item dengan 4 alternatif jawaban, yaitu: selalu, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan modern (smartphone) dan permainan tradisional tidak dapat mempengaruhi kecerdasan moral anak di pandemi Covid-19.

PENDAHULUAN

Kita mengetahui selama kurang lebih 2 tahun ini terjadinya pandemi Covid-19 diseluruh dunia. Salah satunya di Indonesia yang menyebabkan pemerintah Indonesia memberlakukan kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Kebijakan ini mengakibatkan aktivitas pembelajaran yang identik dengan suara gaduh siswa dan guru dalam kelas lenyap dan diganti dengan media online.

Dengan perubahan media pembelajaran online, maka dipastikan siswa akan sering menggunakan *smartphone* untuk menunjang proses pembelajaran. Pemakaian *smartphone* dimasa pandemi sering berlebihan dan tidak digunakan sebagai semestinya dapat membuat kecanduan bagi penggunaannya, dan sebaliknya jika digunakan dengan semestinya maka akan melahirkan efek yang positif bagi pembelajaran anak.

Menurut (Suhandi dan Panela, 2020) pembelajaran yang menggunakan media online, siswa akan cenderung lebih banyak yang tidak mengikuti instrumen guru dalam pembelajaran dirumah mereka, atau bahkan mereka malah asik menggunakan *smartphonenya* untuk menonton media sosialnya atau game onlinenya mereka. Ketika siswa sudah asik bermain *smartphonenya* mereka akan melupakan tugas seorang pelajar yaitu belajar. Tidak hanya itu kerap kali mereka marah dan membantah bila diperintah orang tua pada saat mereka sedang asik bermain dengan *smartphonenya*.

Bermain di luar rumah atau permainan tradisional sebagai permainan rakyat akan memberikan jauh memberikan manfaat lebih baik dibandingkan bermain *smartphone* di rumah. Namun tidak menutup kemungkinan jika tidak dalam pengawasan orang tua maka anak akan cenderung suka bermain diluar rumah dan melalaikan tugasnya. Menurut (Rohmah, 2016) bermain adalah kegiatan mengekspresikan diri tanpa harus dipaksa, bermain juga dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa serta perkembangan sosial anak.

Dari kedua permainan ini akan memberikan dampak positif dan negatifnya masing masing salah satu aspek perkembangan anak yang akan berpengaruh adalah aspek kecerdasan moralnya. Apabila kondisi seperti itu tidak diantisipasi maka dapat membuat lunturnya moral positif bangsa (Sari, 2021). Jika tanpa pengawasan orang tua maka Menurut (Borba, 2008) kecerdasan moral adalah kemampuan dalam memahami hal yang benar dan salah, artinya seseorang memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut sehingga seseorang akan bersifat benar dan terhormat. Kecerdasan moral juga berusaha menjawab mengapa banyak orang yang memiliki intelektual tinggi justru menyebabkan penderitaan dan memicu krisis sosial dan ekonomi (Altan, 2011).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan moral adalah kapasitas mental yang menentukan bagaimana prinsip-prinsip universal yang digunakan dalam nilai, tujuan, dan tindakan seseorang. Seseorang yang memiliki kecerdasan moral akan dapat membedakan mana perbuatan yang benar dan perbuatan yang salah. Untuk itu kecerdasan moral sangat penting dimiliki seseorang khususnya siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas adalah perubahan pembelajaran yang menggunakan media online saat ini mengakibatkan siswa sering menggunakan *smartphonenya*. Banyak siswa yang menyalah gunakan *smartphone* untuk bermain game e-sport bukan untuk belajar. Hal ini dapat mempengaruhi berbagai aspek salah satunya aspek kecerdasan moral anak itu sendiri. Sehingga menimbulkan pertanyaan bagaimana pengaruh permainan modern (*smartphone*) dan permainan tradisional terhadap kecerdasan moralitas anak di SDN 1 Tunggulpandean, Nalumsari, Jepara di masa pandemi Covid-19?.

LANDASAN TEORI

A. Permainan Modern (*smartphone*)

Perkembangan teknologi abad ini, terutama pada bidang komunikasi, berjalan semakin pesat dan canggih. Berbagai jenis alat komunikasi diciptakan dengan tujuan agar mempermudah penyebaran informasi dan komunikasi. *Smartphone* adalah alat komunikasi baik jarak dekat

maupun jauh (Imam, 2019). Pengembangan dari perangkat yang bernama smartphone ini, yang hampir sudah dimiliki oleh semua orang. Bahkan saat ini tak jarang banyak orang yang memiliki lebih dari satu smartphone. Hal ini berbanding lurus dengan data jumlah pengguna smartphone yang terus meningkat dari waktu ke waktu. Pengguna smartphone tidak hanya berasal dari kalangan kerja. Melainkan hampir semua kalangan termasuk anak sekolah dasar. Apalagi saat pandemi Covid-19 ini smartphone sangat lah diperlukan dalam pembelajaran sehingga banyak anak yang harus menggunakan smartphone dalam pembelajaran sehari-hari. Namun banyak dari mereka malah menghabiskan banyak waktu dalam menggunakan smartphone dari pada bermain bersama temannya yang berada disekitar lingkungannya. Mereka asyik dengan smartphonanya sendiri sampai-sampai mereka acuh dengan keadaan di sekitar mereka, bahkan mereka marah ketika mendapat perintah dari orang tua. Mereka lebih mementingkan game yang ada di smartphonanya ketimbang disuruh orang tua makan, diminya untuk mandi, tidur, dan lainnya. Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan karena dapat mengganggu perkembangan moral anak.

Dampak positif dan negatif bagi anak

Menurut (Dana Aswadi dan Heppy Lismayanti, 2019) mengatakan bahwa, smartphone memiliki dampak positif dan negatif pada karakter anak, dampak positif tersebut antara lain yaitu:

Dampak Positif smartphone bagi anak

- 1) Pengetahuan
Bagi anak yang menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan akan memberikan kepada anak berupa pengetahuan. Pendidikan selalu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Kreatifitas tinggi
Sebuah hal yang akan membuat perbedaan secara positif salah satunya kreatifitas yang tinggi pada anak. contoh aplikasi memasak, disitu anak akan mengkreasikan makanan yang mereka buat, dan akan menjadi sebuah hidangan dengan kreatifitasnya masing-masing.
- 3) Sabar
Sabar artinya sikap tidak pernah menanggapi sesuatu dengan emosi atau terburu-buru. Ketika menghadapi masalah maka ia akan memikirkannya serta menemukan jalar keluarnya dengan berhati-hati, hal ini menunjukkan kesabaran.
- 4) Jujur
Jujur adalah etos kehidupan. Dengan kejujuran, seseorang akan mendapatkan kepercayaan dari orang lain. Kejujuran ini salah satu karakter yang dapat terbentuk melalui smartphone.
- 5) Ceria
Dengan kemudahan yang didapat di smartphone anak diharapkan mendapatkan sebuah kebahagiaan. Dengan kebahagiaan yang didapatkan anak, maka dapat memudahkan dalam menerima ilmu pengetahuan. Bahkan kebahagiaan juga dapat memunculkan

kreativitas anak.

Dampak Negatif smartphome bagi anak

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (jika anak sudah kecanduan dengan smartphomanya lalu disuruh untuk belajar anak menjadi tidak fokus dalam belajar, anak hanya ingat smartphomanya).
- 2) Malas menulis dan membaca. (hal ini diakibatkan dari penggunaan smartphome misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi anak akan cenderung melihat gambarnya tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (contohnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungannya, tidak memperdulikan keadaan disekitar karena mereka sudah fokus dengan smartphomanya).
- 4) Kecanduan (seperti halnya barang penting smartphome juga dapat mengakibatkan anak kecanduan, anak akan sulit dan ketergantungan dengan smartphome karena smartphome bagi mereka adalah kebutuhan dalam hidupnya)
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (hal ini jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada smartphome dapat merusak kesehatan anak, bukan hanya itu jika anak kurang kegiatan dan hanya bermalas-malas dengan smartphomanya akan mengakibatkan obesitas bagi anak).
- 6) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan smartphomanya anak cenderung pendiam, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
- 7) Dapat mempengaruhi perilaku di sekolah (ada banyak sekali game di smartphome yang memiliki unsur kekerasan yang anak mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak saat anak memainkannya akibatnya anak dapat meniru perbuatan tersebut).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa smartphome adalah alat komunikasi jarak jauh maupun jarak dekat yang jika digunakan dengan baik akan menimbulkan dampak yang positif bagi penggunanya, sedangkan jika disalah gunakan dapat memberikan dampak yang negatif khususnya bagi pengguna anak-anak.

B. Permainan Tradisional

Menurut (Isnawati, 2017) permainan tradisional adalah warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan, juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita. Menurut (Sukmayadi, 2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas budaya suatu bangsa yang tumbuh dan hidup hasil hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laku-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional tidak hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, dan sarana berolahraga. Permainan tradisional mempunyai berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional yang menjadi orang bersifat

terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan sebagainya.

Dari pembahasan diatas dapat diambil kesimpulan jika permainan tradisional adalah permainan anak-anak warisan dari nenek moyang kita yang memiliki ciri khas kebudayaan masing-masing. Permainan tradisional juga merupakan salah satu aset dari suatu bangsa yang harus kita lestarikan.

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

- 1) Nilai Demokrasi, sebelum melakukan permainan tradisional anak sudah dilatih melakukan demokrasi, terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti permainan atau aturan yang disepakati dalam permainan. Semua ini dilakukan dengan cara berunding atau bermusyawarah dan tidak ada paksaan. Contoh melakukan himpimpah atau suit, disini sebenarnya anak telah memilih jiwa yang demokratis.
- 2) Nilai Pendidikan, permainan tradisional baik untuk pendidikan dalam aspek kejasmanian dan kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.
- 3) Nilai Kepribadian, bermain adalah media yang saat tepat untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari.
- 4) Nilai Keberanian pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian. Sifat keberanian ini disini adalah berani mengambil keputusan.
- 5) Nilai Kesehatan, permainan tradisional kegiatan yang membutuhkan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot tubuh dapat bergerak.
- 6) Nilai Persatuan, dalam permainan tradisional yang berkelompok, anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan.
- 7) Nilai Moral, permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya.

C. Kecerdasan Moral

Intelegensi menjadi salah satu konsep psikologi yang penting di kehidupan manusia. Baik dalam dunia pendidikan maupun dalam bidang lainnya, intelegensi sering digunakan untuk mengukur keberhasilan studi siswa. Dalam dunia kerja, intelegensi sebagai indikator kesuksesan bekerja, dan dalam dunia nyata. intelegensi memungkinkan seseorang beradaptasi dengan lingkungannya, termasuk perubahan didalamnya, selama masih adanya kehidupan, Sternberg dalam kutipan (Herlin Siwi Widiani, 2016). Dengan demikian tak heran jika intelegensi sering menjadi pembahasan dan terus mengalami perkembangan.

Moral atau moralitas merupakan bentuk atau hasil dari nilai-nilai yang hitam putih, yakni antara benar dan salah, sehingga berimplikasi pada aturan yang berpengaruh pada perilaku anak (Fatmawati & Supriyanto, 2018). Tindakan, perilaku dan sikap anak saat ini bukanlah sesuatu yang tiba-tiba muncul atau terbentuk atau bahkan “given” dari Yang Maha Kuasa, melainkan ada

sebuah proses panjang sebelumnya yang kemudian menjadikan sikap dan perilaku tersebut melekat pada dirinya. Menurut (Narwanti, 2011) sedikit atau banyak karakter anak sudah mulai terbentuk sejak dia masih berwujud janin dalam kandungan. Menurut Ratna Megawangi, dalam (Narwanti, 2011) membentuk karakter, pribadi, dan moral adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter dan bermoral jika ia tumbuh pada lingkungan yang berkarakter pula.

Anak-anak ketika dilahirkan tidak memiliki moral (inmoral). Tapi didalam dirinya terdapat potensi moral yang siap untuk dikembangkan. Olah karena itu, melalui pengalamannya berinteraksi dengan orang lain (dengan orang tua, saudara, teman sebayan, atau guru) anak belajar memahami perilaku mana yang baik, yang boleh dilakukan dan tingkah laku yang tidak boleh dilakukan.

Kecerdasan moral bisa dianggap sebagai bentuk kecerdasan baru, kecerdasan moral dianggap sebagai kecerdasan utama karena arak dalam kecerdasan ini untuk melakukan sesuatu yang bermafaat, bernilai, dan memberi seseorang tujuan hidup. Kecerdasan moral berusaha menjawab mengapa banyak orang yang memiliki intelektual tinggi justru menyebabkan penderitaan dan memicu krisis sosial dan ekomomi (Altan, 2011).

Menurut (Borba, 2008) kecerdasan moral merupakan kemampuan dalam memahami hal yang benar dan salah, artinya seseorang memiliki keyakinan etika yang kuat dan bertindak berdasarkan keyakinan tersebut sehingga seseorang akan bersifat benar dan terhormat. Kecerdasan moral adalah kapasitas mental untuk menentukan bagaimana prinsip-prinsip universal yang bisa digunakan pada nilai, tujuan dan tindakan seseorang.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan moral anak merupakan kemampuan dalam memahami keadaan yang benar dan salah, seseorang yang memiliki kecerdasan moral akan mengetahui tujuan ia melakukan sesuatu dalam hidupnya.

Indikator Kecerdasan Moral

Menurut (Lennick dan Kiel, 2005) mengemukakan 4 indikator moral yang saling berhubungan dengan yang lain diantaranya:

1) Integritas

Integritas adalah ciri utama dari orang yang cerdas secara moral. Ketika kita bertindak, kita akan mengharmonisasikan perilaku kita sesuai dengan prinsip-prinsip manusia secara universal. Kita melakukan apa yang kita anggap benar, yang sejalan dengan prinsip dan keyakinan kita. Seseorang yang memiliki integritas sama dengan memiliki kompetensi moral sebagai berikut: (1) berperilaku konsisten sesuai dengan prinsip, nilai dan keyakinan, (2) berkata jujur, (3) berpegang teguh pada kebenaran, (4) menepati janji.

2) Tanggung Jawab

Orang yang memiliki tanggung jawab akan menanggung sebuat perbuatannya dan menerima semua konsenkuensi atas tindakannya. Orang yang bertanggung jawab memiliki kompetensi sebagai berikut: (1) mengambil tanggung jawab dari pilihannya (2)

mengakui kesalahan dan kegagalannya, (3) berkomitmen untuk melayani orang lain.

3) Kasih Sayang

Kasih sayang adalah sikap peduli kepada orang lain. Orang yang memiliki kasih sayang memiliki kompetensi yaitu peduli terhadap orang lain.

4) Pemaaf

Pemaaf berarti kita memiliki sikap toleransi pada suatu kesalahan dan memiliki pemahaman terhadap ketidak sempurnaan seseorang. Orang yang memiliki sikap pemaaf maka memiliki kompetensi yaitu menerima kesalahan sendiri dan menerima kesalahan orang lain.

Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Moral

Menurut (Berns, 2016) berpendapat ada tiga keadaan yang berpengaruh terhadap kecerdasan moral seseorang yaitu: situasi, individu dan sosial. Tiga keadaan tersebut yaitu:

1) Situasi

Dalam perkembangan ini, individu berperan dalam sosialisasi mereka sendiri. Menurut (Berns, 2016) mengatakan kadang anak langsung meminta orang lain memperlakukan dirinya seperti apa yang mereka mau.

2) Individu

Terdapat 4 aspek yang menjadi faktor pengaruh perkembangan kecerdasan moral individu, yaitu:

1) Temperamen, Temperamen sebuah karakteristik bawaan yang menentukan kepekaan seseorang terhadap pengalaman dan responsif interaksi sosial. 2) Harga Diri, Menurut teori Harter (Berns, 2016) mengatakan anak-anak tertarik pada ranah dimana mereka memandang kompetensi pribadi dan menghindari ranah yang menurut mereka tidak masuk akal dalam pencapaiannya mereka. 3) Interaksi Sosial, Beberapa peneliti mempercayai sebuah moral dapat terbentuk dari interaksi sosial, misalnya diskusi atau berdialog (Berns, 2016). Didalam interaksi sosial seseorang dapat memiliki kesempatan untuk mengutarakan pandangan-pandangannya. 4) Emosi, Menurut (Berns, 2016) pada sebagian besar individu, moral lebih berkaitan dengan emosi ketimbang penalaran atau pikiran.

3) Sosial

Terdapat 5 aspek yang mempengaruhi kecerdasan moral dalam faktor sosial diantaranya sebagai berikut: 1) Keluarga, Keluarga merupakan settingan pertama yang memberikan pengasuhan, kasih sayang, dan berbagai kesempatan. Hal ini merupakan sosialisasi pertama bagi seseorang karena itu dampak paling signifikan terhadap perkembangan kecerdasan moral individu terdapat pada keluarga (Berns, 2016). 2) Teman sebaya, Disini teman sebaya berfungsi sebagai agen sosialisasi karena menyediakan informasi tentang dunia dan dirinya sendiri dari perspektif selain keluarga (Berns, 2016). Selain itu teman sebaya merupakan kelompok pendukung untuk mengespresikan nilai dan sikap. 3) Sekolah, Menurut (Berns, 2016) sekolah merupakan tempat dimana individu atau siswa

secara formal belajar tentang masyarakat. Disekolah guru akan mendorong pengembangan berbagai keterampilan dan perilaku dengan menjadi teladan dan memberikan motivasi pada mereka. 4) Media masa, Media masa biasanya tidak akan melibatkan interaksi secara langsung, interaksi di sini lebih bersifat lebih teknis. Media masa termasuk sebagai agen sosialisasi, karena media masa banyak mengungkap aspek masyarakat dan mendapatkan proses kognitif pada diri seseorang yang akan menumpulkan pemahaman mereka tentang dunia nyata (Berns, 2016). 5) Media sosial, Media sosial adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan sebuah karya, seperti halnya dengan media masa interaksi di sini lebih bersifat teknis.

Berdasarkan hasil kajian literatur diatas menunjukkan bahwa perilaku anak dapat berkembang karena pengaruh dari berbagai bidang atau lingkungan sekitar. Perkembangan moral anak banyak mengalami perubahan disebabkan oleh situasi, individu, dan sosial. Perkembangan moral anak harus dibimbing dengan baik , karena moral anak akan berpengaruh besar pada masa depannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian ialah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali, (Sugiyono, 2017), artinya penelitian ini mengetahui pengaruh permainan modern (smartphone) dan permainan tradisional terhadap kecerdasan moralitas anak. Penelitian ini yang dilakukan, peneliti mengambil populasi penelitian selurus siswa kelas 6 di SDN 1 Tunggulpendena, Nalumsari, Jepara sejumlah 18 peserta didik.

Jenis pemilihan sampel yang dipakai yaitu purposive random sampling. Purposive random sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Dimana dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas 6 di SDN 1 Tunggulpendan disebut populasi penelitian, kemudian peneliti mengambil sampel dengan cara purposive (mengelompokan dengan nilai sikap rapot minimal B), selanjutnya pengambilan sampel menggunakan cara acak (random), sehingga diperoleh hasil sampel kelas 6. Selanjutnya, peneliti memakai angket dan observasi pada siswa untuk pengambilan data. peneliti menggunakan 2 variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen (bebas) yakni permainan modern (*smartphone*) dan variabel dependen (terikat) yakni kecerdasan moralitas siswa.

Penelitian ini menggunakan uji analisis yang terbagi menjadi 2 tahap yakni (1) uji validasi dan (2) uji hipotesis memakai uji-t. Uji validasi dimaksudkan untuk mengukur apakah instrumen pengumpulan data telah tepat (valid). Untuk uji validasi menggunakan (expert judgement). Uji-t berfungsi untuk mengetahui pengaruh permainan modern (Ssmartphone) terhadap kecerdasan moralitas anak. dalam pengujian ini memakai kaidah apabila nilai signivikasi (sig) hitung yang didapat lebih kecil dari taraf signifikansi 5 % (0,05).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a) Uji Normalitas

Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalita. dibawah ini akan diperlihatkan hasil uji normalitas dari dua variabel.

Hasil Perhitungan Uji Normalitas sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ² | Shapiro-Wilk |
|-----------------|---------------------------------|--------------|
| Data Kelompok 1 | ,200 | ,867 |
| Data Kelompok 2 | ,200 | ,499 |

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil yaitu (0,200 dan 0,200) > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data permainan dan kecerdasan moral terdistribusi normal, sehingga untuk hipotesis menggunakan uji parametrik yaitu uji T.

b) Uji Homogenitas

Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji homogenitas. dibawah ini akan diperlihatkan hasil uji homogenitas dari dua variabel.

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas

| | |
|-------------|------|
| Levene test | ,645 |
| Sig | ,434 |

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil yaitu (0,434) > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data permainan dan kecerdasan moral ini homogen, sehingga untuk hipotesis menggunakan uji parametrik yaitu uji T.

c) Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara permainan modern dan permainan tradisional terhadap kecerdasan moral anak. hipotesis statistika yang digunakan dalam penelitian ini adalah

$H_0 : \mu a1 = \mu b1 =$ rata-rata kecerdasan moral kelas eksperimen sama dengan rata-rata nilai moral kelas kontrol.

$H_a : \mu a1 \neq \mu b1 =$ rata-rata kecerdasan moral kelas eksperimen tidak sama dengan rata-rata nilai moral kelas kontrol.

Apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil 0,05, maka H_a di terima, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil post-test eksperimen dan post-test kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih besar 0,05, maka H_a ditolah dan H_0 diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil post-test eksperimen dan post-test kelas kontrol. Analisis menggunakan uji T independent dengan menggunakan program SPSS 22. Hasil analisis dapat dilihat di tabel 3 bawah ini:

Tabel 3. Descriptive Statistics

| | Permainan | N | Mean | Std. Deviation |
|-------|-----------------------|---|---------|----------------|
| Hasil | Permainan Tradisional | 9 | 83,4259 | 11,42947 |
| | Permainan Modern | 9 | 79,0741 | 9,19923 |

Tabel 4. Uji t

| | T | Sig | Sig. (2-tailed) |
|------------------|------|------|-----------------|
| Kecerdasan Moral | ,434 | ,890 | ,387 |

Berdasarkan data hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS pada tabel, nilai mean post-test pada kelas eksperimen = 79,07 dan nilai mean pada kelas kontrol = 83,42. Karena nilai $t = 0,890$, $P = 0,387 > Ha = 0,05$ maka tidak signifikan. Maka dapat dinyatakan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan dari post-test eksperimen dan post-test kelas kontrol, artinya antara permainan modern dan permainan tradisional tidak ada pengaruhnya terhadap kecerdasan moral anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistika, disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan modern (*smartphone*) dan permainan tradisional terhadap kecerdasan moralitas siswa kelas 6 di SDN 1 Tunggulpandean, Nalumsari, Jepara.

DAFTAR REFERENSI

- Altan, M.Z. 2011. Coklu Zeka Kurami ve Degerler Egitimi. *Pegem Journal of Education and Teaching*. Vol.1, No.4, hlm. 53-57
- Berns, R.M. (2016). *Child, Family, School, Community: Socialization and Support*. Belmont: Thompson Learning, Inc.
- Borba, M. (2001). *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuan Kebijakan Utama Agar Bermoral Tinggi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- D Aswadi, H Lismayanti. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *Jurnal bahasa, sastra, dan pengajaran, jurnal.sktkipbjm.ac.id*
- Fajrin Rachma Okky. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IseaSocieta*. Volume , Nomor 6, hal 8. Tanggal 26 April 2018.
- Lennick, Doung, Kiel, Fred. 2005. *Moral Intelligence: Enhancing Business Performance and Leadership Success*. New Jersey: Wharton School Publishing.
- M. Ma'ruf, Rochmah, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Sebagai Media

- Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Ssiswa Di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. *Jurnal Al-Makrifat*. Vol 6, No 2, Oktober 2021.
- Rosiana., Fathurohman, I., & Kuryanto, M.S. (2021). Analisis Pola Asuh Orang tua Yang Berkerja Terhadap Pembentukan Moral Kejujuran Anak. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (6), 1599-1609.
- Sari, W. N. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10-14.
- S, Winurini. (2019). Telaah Kecerdasan Moral Remaja Melalui Moral Competency Inventory (Studi Pada Pelajar Di Bali). Jakarta : *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI Jl.Gatot Subroto Senayan*.
- Sternberg, R.J. 1990. *Handbook of Human Intelligence*. New York: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno. (2020). Konsep Penguatan Nilai Moral Anak Menurut Kohlberg. *Research and Toyght Elmentary School of Islam Journal*, 58-67.