

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER TOLERANSI  
ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Benedicta Rani Nugraheni  
Universitas Sanata Dharma  
2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional karakter toleran anak usia 6-8 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini melibatkan lima guru di setiap kabupaten di Yogyakarta untuk analisis kebutuhan, empat validator *expert*, dan enam anak untuk uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Modul dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah ADDIE. 2) Kualitas modul diperoleh skor 3,43 yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik” dengan rekomendasi “Tidak Perlu Revisi”. Hasil uji validitas permukaan adalah “Sangat baik” dengan skor 3,33. Hasil uji validitas isi menunjukkan bahwa kualitas modul “Sangat Baik” dengan skor 3,5. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh karakter toleran anak. Hasil uji t sampel posttest ( $M = 0.8333$ ,  $SE = 0.03333$ ) lebih tinggi dari pretest ( $M = 0.8000$ ,  $SE = 0.04472$ ). Perbedaan tersebut dengan nilai  $t(5) = 1,0000$ ,  $p = 0,003$  ( $p < 0,05$ ). Besarnya pengaruh adalah  $r = 0,166$  yang termasuk dalam kategori pengaruh kecil dengan persentase 2,75%. Tingkat keefektifan ditunjukkan dengan skor *N-gain* sebesar 4.1667% dengan kategori keefektifan “Rendah”.

**Kata kunci:** permainan tradisional, karakter toleransi, modul.

**ABSTRACT****TRADITIONAL GAME MODULE DEVELOPMENT  
TO GROW TOLERANCE CHARACTER  
CHILDREN 6-8 YEARS OF AGE**

Benedicta Rani Nugraheni  
Sanata Dharma University  
2021

*The aim of this study was to develop a tolerant character traditional game module for 6-8 year old children. The method used in this research was development research (RnD). This study involved five teachers in each district in Yogyakarta for the needs analysis, four validators for the expert assessment module, and six children for the limited trial module. The results showed: 1) The module was developed using ADDIE steps. 2) The quality of the module obtained a score of 3.43 which is included in the qualification "Very Good" with a recommendation "No Need for Revision". The result of the surface validity test was "Very good" with a score of 3.33. The results of the content validity test showed that the quality of the module was "Very Good" with a score of 3.5. 3) The application of traditional game modules affects the tolerant character of children. The result of the posttest sample  $t$  test ( $M = 0.8333$ ,  $SE = 0.03333$ ) was higher than the pretest ( $M = 0.8000$ ,  $SE = 0.04472$ ). The difference with value  $t(5) = 1.0000$ ,  $p = 0.003$  ( $p < 0.05$ ). The amount of influence is  $r = 0.166$  which is included in the small effect category with a percentage of 2.75%. The effectiveness level is indicated by the N-gain score of 4.1667% with the effectiveness category "Low".*

**Keywords:** traditional games, tolerant character, module.

