

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER KONTROL DIRI ANAK USIA 6-8 TAHUN

Hilary Relita Vertikasari Sekarningrum
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional guna menumbuhkan karakter kontrol diri anak usia 6-8 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*). Penelitian ini melibatkan enam guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, tujuh validator modul untuk *expert judgement*, dan enam anak untuk uji coba modul secara terbatas.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter kontrol diri untuk anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi oleh satu dosen dan enam guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,98 dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Validasi menggunakan uji validitas permukaan dan uji validitas isi. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “sangat baik” dengan skor 3,96. Hasil uji validitas isi menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan skor 3,99; dan 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan rerata *posttest* ($M = 0,9317, SE = 0,01682$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,7000, SE = 0,5877$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan $t(5) = 3,929, p < 0,05$. Besar pengaruh adalah $r = 0,87$ yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan 75,50%. Artinya, modul permainan tradisional dapat menjelaskan 75,50% perubahan varian yang terjadi pada karakter kontrol diri anak. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 66,07% yang masuk kategori “sedang”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter kontrol diri, modul

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE FOR GROWING SELF-CONTROL CHARACTERS CHILDREN 6 - 8 YEARS OLD**

Hilary Relita Vertikasari Sekarningrum
Sanata Dharma University
2021

This study aimed to develop a traditional game module in order to foster self-control characters for children aged 6-8 years. The method used in this research was development research (R&D). This study involved six teachers from various regions for needs analysis, seven module validators for expert judgment, and six children for limited trial modules.

The results showed 1) a traditional game module to develop self-control characters of the children aged 6-8 years was developed based on the steps in ADDIE, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate; 2) The quality of the traditional game module based on validation results by one lecturer and six teachers with a scale of 1-4 overall was "Very good" with a score of 3,98 with a recommendation "No need for revision". Validation used face validity test and content validity test. The test result of face validity for readability and completeness was "Very good" with a score of 3,96. The results of the content validity test showed "Very good" quality with a score of 3,99; and 3) The application of traditional game modules affected the character of children's self-control. The results of the paired samples t-test showed that the mean posttest ($M = 0,9317$, $SE = 0,01682$) was higher than the pretest score ($M = 0,7000$, $SE = 0,5877$), and the difference in the score was significant with $t(5) = 3,929$, $p < 0,05$. The magnitude of the effect was $r = 0,87$ which was categorized as a "Big effect" or was equivalent to 75.50%. This means that the traditional game module could explain 75.50% of variance changes that occurred in children's self-control characters. The level of effectiveness was indicated by an N-gain score of 66,07% which was included in the "medium" category.

Keywords: traditional game, self-control character, module