

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENUMBUHKAN SIKAP HORMAT ANAK USIA 9–12 TAHUN**

Yovita Maylandari Christina Awing
Universitas Sanata Dharma
2020

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk karakter sikap hormat anak usia 9-12 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Ada sebanyak lima guru yang dilibatkan untuk analisis kebutuhan. Evaluasi terhadap modul dilakukan validasi produk dengan *expert judgement* oleh empat validator. Uji coba modul dilakukan secara terbatas terhadap enam anak.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut 1) Modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter sikap hormat anak usia 9-12 tahun yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi oleh empat validator dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “Sangat baik” dengan skor 3,75 dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “Sangat baik” dengan skor 3,80. Hasil uji validitas isi menunjukkan kualitas “Sangat baik” dengan skor 3,92. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter sikap hormat anak. Hasil uji *paired samples t test* menunjukkan rerata *posstest* ($M = 0,8833, SE = 0,04773$) lebih tinggi dari skor rerata *pretest* ($M = 0,6333, SE = 0,09545$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 2,611, p = 0,048$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh adalah $r = 0,76$ yang masuk kategori “Efek besar” atau setara dengan 57,61%. Artinya, modul permainan tradisional bisa menjelaskan 57.69% varian pada sikap hormat. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 68,7500% yang masuk kategori “Sedang”.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, modul permainan tradisional, sikap hormat anak.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULES TO GROW
RESPECT FOR CHILDREN AGED 9–12 YEARS OLD**

Yovita Maylandari Christina Awing
Sanata Dharma University
2020

The purpose of this study was to develop traditional game modules for respectful characters of children aged 9-12 years old. The method used is development research. There were as many as five teachers involved for needs analysis. Evaluation of the module is done through expert judgement by four validators. The module trial was conducted on a limited basis against six children.

*The results of the study were as follows 1) Traditional game modules to develop respectful characters of children aged 9-12 years old developed based on the steps in ADDIE, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality of traditional game modules based on validation results by four validators on a scale of 1-4 overall was "Excellent" with a score of 3.75 with a recommendation of "No revision necessary". The surface validity test result for readability and completeness was "Excellent" with a score of 3.80. The content validity test results showed "Excellent" quality with a score of 3.92. 3) The application of traditional game modules affects the character of the child's respect. Paired samples *t* test results showed an average posttest ($M = 0.8833$, $SE = 0.04773$) was higher than the pretest average score ($M = 0.6333$, $SE = 0.09545$) and the difference in score was significant with the value $t(5) = 2.611$, $p = 0.048$ ($p < 0.05$). The amount of influence is $r = 0.76$ which fall into the category of "Large effects" or equivalent to 57.61%. That was the traditional game module can explain 57.69% of variants on respect. The effectiveness rate was indicated by an N-gain score of 68.7500% that was in the "Medium" category.*

Keywords: reseacrh and development, traditional game modules, children's respect.