

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER KONTROL DIRI
ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Ester Liswantiani
Universitas Sanata Dharma
2021

Kurangnya media yang memadai dalam pengembangan karakter kontrol diri menjadi latar belakang adanya penelitian ini. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter kontrol diri anak usia 9-12 tahun. Modul ini dapat digunakan sebagai media atau sarana bagi guru dalam mencari referensi pembelajaran mengenai pengembangan karakter. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan 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 ini adalah sebagai berikut. 1) Modul permainan tradisional untuk pengembangan karakter kontrol diri anak usia 9-12 tahun dikembangkan sesuai langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Impelement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi oleh satu dosen dan lima guru dengan mendapatkan skor 3,40 berdasarkan skala 1-4 secara keseluruhan yang termasuk kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “sangat baik” dengan skor 3,50. Hasil uji validitas isi menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan skor 3,55. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak usia 9-12 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,9217, SE = 0,03156$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6650, SE = 0,04217$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 4,122, p = 0,009$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh tersebut (*effect size*) sebesar $r = 0,88$ yang masuk kategori efek besar atau setara dengan pengaruh 77,26%. Artinya, penerapan modul ini berperan 77,26% dalam meningkatkan karakter kontrol diri. Efektivitas penerapan modul tersebut menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 88,7073% yang setara dengan tingkat efektivitas tinggi.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter kontrol diri, modul

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE TO GROW YOUR
SELF-CONTROL CHARACTER
CHILDREN 9-12 YEARS OF AGE**

Ester Liswantiani
Sanata Dharma University
2021

The background of this research is the lack of adequate media in developing self-control character. Therefore, the aim of this research is to develop traditional games module for self-control character development of children aged 9-12. This modul can be used as a media or tool for teachers in searching for learning reference to character development. Research and development (R&D) is the method of this research. This research involved six teachers from various regions for analysis of the needs, seven module validators for expert judgement, and six children for limited modul testing.

*The results showed that 1) The traditional games module for self-control character development of children aged 9-12 was developed by applying the steps of ADDIE, which are Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate, 2) Based on the validation from a lecturer and five teachers, the quality of the module gained score of 3.40 on a scale from 1 to 4 as a whole, hence making it into “very good” category with “no revision” recommendation. The result of surface validity testing for legibility and comprehensiveness was “very good” with the score of 3.50 and the result of content validity testing showed the “very good” quality with the score of 3.55. 3) The application of the module affects the self-control character of the involved children. The result of significance testing with paired samples *t* test showed the posttest average score ($M = 0.9217$, $SE = 0.03156$) was higher than the pretest one ($M = 0.6640$, $SE = 0.04217$) and the difference was significant with the score of $t(5) = 4.122$, $p = 0.009$ ($p < 0.05$). The effect size was $r = 0.88$, making it into the large effect category or equivalent with the effect as big as 77.26%. That is, the application of this module will play a role of 77,26% in enhancing the character of self-control. The effectivity of the modules application gained the N-gain score as big as 88.7073%, making it equivalent with the high level.*

Keywords: traditional games, self-control character, module