

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER KEADILAN ANAK USIA 6 – 8 TAHUN

Lydia
Universitas Sanata Dharma
2021

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk karakter keadilan anak usia 6-8 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*R&D*). Sebanyak 5 guru dilibatkan untuk analisis kebutuhan dan sebanyak empat validator dilibatkan untuk *expert judgement*. Sebanyak 6 anak dilibatkan untuk uji coba modul.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Modul permainan tradisional untuk mengembangkan karakter keadilan untuk anak usia 6–8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul berdasarkan hasil validasi oleh 1 dosen dan 3 guru dengan skala 1–4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,81 dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil uji validasi permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “sangat baik” dengan skor 3,92. Hasil uji validitas isi menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan skor 3,78. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter keadilan anak. Hasil uji signifikansi dengan *Wilcoxon test* menunjukkan skor *posttest* ($Mdn = 0,90$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($Mdn = 0,65$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan $z = -2,232$ dan $p = 0,026$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh adalah $r = 0,65$ yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan 42,70%. Artinya, modul permainan tradisional dapat menyelesaikan 42,70% varian pada karakter keadilan. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 66,67% yang masuk kategori “sedang”.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, permainan tradisional, karakter keadilan.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE TO MAKE GROW JUSTICE CHARACTER FOR CHILDREN AGE 6-8 YEARS OLD**

Lydia
Sanata Dharma University
2021

The research objective is to develop a traditional game module for the fairness character of children aged 6-8 years. The method used is research and development (R&D). A total of five teachers were involved for needs analysis and as many as four validators were involved for expert judgment. A total of six children were involved for in the module trial.

The results of this study are as follows. 1) The traditional game module to develop the character of justice for children aged 6-8 years is developed based on some steps in ADDIE, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) Overall, the quality of the module based on the results of validation by 1 lecturer and 3 teachers with a scale of 1-4 is "very good" with a score of 3,81 with a recommendation "No need for revision". The result of the surface validation test for readability and completeness was "very good" with a score of 3,92. The results of the content validity test showed "very good" quality with a score of 3,78. 3) The application of traditional game modules affects the character of children's justice. The results of the significance test with the Wilcoxon test showed that the posttest score ($Mdn = 0,90$) was higher than the pretest score ($Mdn = 0,65$). The difference in score was significant with $z = -2.232$ and $p = 0,026$ ($p < 0,05$). The value of the influence is $r = 0,65$ which is included in the "big effect" category or equivalent to 42,70%. It means that the traditional game module can solve 42,70% of the variance in the character of justice. The level of effectiveness is indicated by an N-gain score of 66,67% which is in the "medium" category.

Keywords: *research and development, traditional games, the character of justice.*