

ABSTRAK

**“PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER ADIL
PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN”**

Mia Amania
Universitas Sanata Dharma
2021

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk karakter adil pada anak usia 9-12 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R & D*). Penelitian ini melibatkan 5 guru dari daerah Yogyakarta, Kulonprogo, Klaten, dan Gunungkidul untuk analisis kebutuhan, 4 validator modul yang terdiri dari 3 guru tersertifikasi dan 1 orang dosen dengan latar belakang seni untuk *expert judgement*, dan 6 anak usia 9-12 tahun untuk uji coba modul secara terbatas.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. 1) Modul permainan tradisional untuk mengembangkan karakter adil untuk anak usia 9-12 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam *ADDIE*, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi oleh 1 dosen dan 3 guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan, masuk ke dalam kategori “Baik” dan mendapat skor 3,32 dengan rekomendasi “Perlu revisi kecil”. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “Sangat baik” dengan skor 3,28. Hasil uji validitas isi menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan skor 3,29. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter adil pada diri anak. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ($M = 0,8983, SE = 0,03763$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6217, SE = 0,05344$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = 7,843, p = 0,001 (p < 0,05)$. Besar pengaruh adalah $r = 0,96$ yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan 92,48%. Artinya, penerapan modul permainan tradisional untuk anak usia 9-12 tahun dapat menjelaskan 92,48% perubahan varian pada variabel keadilan. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 74,92% yang masuk kategori “tinggi”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter adil, modul

ABSTRACT**"DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE
TO DEVELOP FAIR CHARACTER FOR CHILDREN 9-12 YEARS OLD "**

Mia Amania
Sanata Dharma University
2021

The aim of this research was to develop traditional game module to develop fair character for children aged 9-12 years. The research model used was research and development (R & D). This study involved 5 teachers from Yogyakarta, Kulonprogo, Klaten, and Gunungkidul for needs analysis, 4 module validators consisting of 3 certified teachers and 1 lecturer with an art background for expert judgment, and 6 children aged 9-12 years for a limited trial module.

The results were as follows, 1) Traditional game modules were developed a fair character for 9-12 year old is developed based on deep steps ADDIE, that was Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality of the traditional game module based on the validation results by 1 lecturer and 3 teachers used a scale of 1-4 as a whole it was included "Good" category and gets a score of 3.32 with the recommendation "Needs minor revisions". The result of the surface validity test for readability and completeness was "Very good" with a score of 3.28. The results of the content validity test showed "very good" quality with a score of 3.29. 3) The application of traditional game modules affected children's fairness. Significance test results with paired samples t test indicated the mean score posttest ($M = 0,8983$, $SE = 0,03763$) was higher than the score pretest ($M = 0,6217$, $SE = 0,05344$) and the difference in score was significant with value $t(5) = 7.843$, $p = 0.001$ ($p < 0.05$). Great influence was $r = 0.96$ which was categorized as "large effect" or equivalent to 92.48%. It's mean the implementation of the traditional game module for aged 9-12 year old, could explain an 92.48% variant change to a variable justice. The level of effectiveness was indicated by N-gain score amounting to 74.92% which appeared in "high" category.

Keywords: traditional games, fair character, module