

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENGASAH HATI NURANI
ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Dheva Nataliana Widyaningrum

Universitas Sanata Dharma

2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk mengasah karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R & D*). Penelitian ini melibatkan 6 guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, 4 validator modul untuk *expert judgement*, dan 6 anak untuk uji coba modul secara terbatas.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. 1) Modul permainan tradisional untuk mengasah karakter hati nurani anak usia 6-8 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah *ADDIE*, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi oleh satu dosen dan tiga guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,65 dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “sangat baik” dengan skor 3,6. Hasil uji karakteristik modul adalah “sangat baik” dengan skor 3,7. Hasil uji validitas isi menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan skor 3,67. Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kontrol diri anak. Hasil uji *paired samples t test* menunjukkan rerata *posttest* ($M = 0,8333$, $SE = 0,3333$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,5167$, $SE = 0,3073$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan $t(5) = 5,270$, $p < 0,05$. Besar pengaruh adalah $r = 0,92$ yang termasuk kategori “efek besar” atau setara dengan 84,74%. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 63,05% yang termasuk kategori “sedang”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter hati nurani, modul

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE TO HONE THE
CONSCIENCE OF CHILDREN 6 - 8 YEARS OLD**

Dheva Nataliana Widyaningrum

Sanata Dharma University

2021

This study aims to develop a traditional game module to hone the character of conscience of children aged 6-8 years. The method used in this research is development research (R & D). This study involved 6 teachers from various regions for needs analysis, 4 module validators for expert judgment, and 6 children for limited trial modules.

*The results of the study are as follows. 1) The traditional game module to hone the conscience character of children aged 6-8 years is developed based on ADDIE steps, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality of the traditional game module based on the results of validation by one lecturer and three teachers with a scale of 1-4 overall is "very good" with a score of 3.65 with a recommendation "No need for revision". The result of the surface validity test for readability and completeness was "very good" with a score of 3.6. The result of the module characteristic test is "very good" with a score of 3.7. The results of the content validity test showed "very good" quality with a score of 3.67. The application of traditional game modules affects children's self-control characters. The results of the paired samples *t* test showed that the posttest mean ($M = 0.8333$, $SE = 0.3333$) was higher than the pretest score ($M = 0.5167$, $SE = 0.3073$) and the difference in the score was significant with $t(5) = 5,270$, $p < 0.05$. The magnitude of the influence is $r = 0.92$ which is included in the "big effect" category or equivalent to 84.74%. The level of effectiveness is indicated by an *N-gain* score of 63.05% which is included in the "medium" category.*

Keywords: traditional games, character of conscience, module