

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MEMBANGUN KARAKTER KEBAIKAN HATI ANAK USIA 9-12
TAHUN**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2021**

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MEMBANGUN KARAKTER KEBAIKAN HATI ANAK USIA 9-12
TAHUN**

Margareta Rety Pramesti

Universitas Sanata Dharma

2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk membangun karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*R&D*). Pada penelitian ini melibatkan 5 guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, 7 validator modul untuk memberikan *expert judgement*, dan 8 anak untuk uji coba modul secara terbatas.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. 1) Modul permainan tradisional untuk membangun karakter kebaikan hati 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 6 guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,82 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 3,94. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kebaikan hati anak. Hasil uji *paired samples t test* menunjukkan rerata *posstest* ($M = 0,8625$, $SE = 0,03750$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6000$, $SE = 0,04226$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan $t(7) = 7,000$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh adalah $r = 0,93$ yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan 87,5% yang artinya modul permainan tradisional dapat menjelaskan 87,5% varian perubahan pada karakter kebaikan hati. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 67,5000% yang masuk kategori “sedang”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter kebaikan hati, modul

ABSTRACT

***TRADITIONAL GAME MODULE DEVELOPMENT TO BUILD KINDNESS
CHARACTERS CHILDREN AGED 9-12 YEARS***

Margareta Rety Pramesti

Sanata Dharma University

2021

This study was conducted to develop a traditional game module to foster the kindness character of children aged 9-12 years. This study used a research and development method (R & D). This study involved 5 teachers from various regions for needs analysis, 7 module validators for expert judgment, and 8 children for limited trial modules.

The results of the study were. 1) The traditional game module to develop kindness characters for children aged 9-12 years was developed based on the steps in ADDIE, as known as Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality of the traditional game module based on the results of validation by 1 lecturer and 6 teachers on a scale of 1-4 overall was "very good" with a score of 3.82 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 3.80. The results of the content validity test showed "very good" quality with a score of 3.94. 3) The application of traditional game modules affected the character of children's kindness. The results of the paired samples t test showed that the mean posstest ($M = 0.8625$, $SE = 0.03750$) was higher than the pretest score ($M = 0.6000$, $SE = 0.04226$) and the difference in the score was significant with $t(7) = 7,000$, $p = 0,000$ ($p < 0.05$). The magnitude of the influence is $r = 0.93$ which is included in the "big effect" category or equivalent to 87.5% of the variance of changes in the character of kindness. The level of effectiveness was indicated by an N-gain score of 67.5000% which falls into the "medium" category.

Key words: traditional game, kindness character, module