

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENGASAH KARAKTER HATI NURANI
ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Febraditya Ayu Sukmarahmadhani

Universitas Sanata Dharma

2021

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya bahan ajar guru untuk mengasah karakter hati nurani anak 9-12 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk mengasah karakter hati nurani anak 9-12 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini melibatkan 5 guru untuk analisis kebutuhan, 6 validator 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 9-12 tahun yang dikembangkan dengan tahap-tahap ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional menunjukkan skor 3,68 (skala 1-4) yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Hasil uji validitas permukaan yang berupa uji keterbacaan dan kelengkapan menunjukkan skor 3,63 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil uji validitas yang berupa uji karakteristik modul menunjukkan skor 3,61 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil uji validitas isi menunjukkan skor 3,80 yang masuk dalam kategori “sangat baik”. 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter hati nurani anak. Hasil uji *paired sample t test* menunjukkan rerata *posttest* ($M = 0,8500, SE = 0,05000$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 0,6000, SE = 0,03651$). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan $t(5) = 5,000$ dan $p = 0,004$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh sebesar 0,91 yang termasuk kategori “efek besar” atau setara dengan 83,33%. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 63,05% yang termasuk kategori efektivitas “sedang”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter hati nurani, modul

ABSTRACT**TRADITIONAL GAME MODULE DEVELOPMENT TO POINT OUT
CONSCIENCE CHARACTER CHILDREN 9-12 YEARS OF AGE**

Febraditya Ayu Sukmarahmadhani

Sanata Dharma University

2021

The background of this research was lack of teaching materials to point out conscience characters children 9-12 years of age. This research aimed to develop traditional game to point out conscious character children 9-12 years of age. The metode in this research was research and development (R&D). This study involved 5 teachers for need analysis, 6 validators for expert judgement, and 6 childrens for limited trial modules.

The results of the study were. 1) The traditional game module to point out conscience character for children 9-12 years is developed based on the step in ADDIE, namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. 2) The quality of traditional game modules showed score 3,68 (scale 1-4) which belong to the “very good” category with a recommendation “no need for revision”. The result face validity formed by readability and completeness module test showed score 3,63 which belong to the “very good” category. The result face validity formed by characteristic module test showed score 3,61 which belong to the “very good” category. The result of content validity showed 3,80 which belonged to the “very good” category. 3) The implementation of traditional game affected children's conscience. The result of the paired sample t test showed average posttest score ($M = 0,8500$, $SE=0,05000$) was higher than average pretest score ($M = 0,6000$, $SE= 0, 03651$). The score difference was significant with $t(5) = 5.000$ and $p = 0.004$ ($p < 0.05$). The score influence was $r = 0.91$ which belong to “large effect” or equivalent to 83,33%. The effectiveness showed by N-gain score 63,05% which belonged to the “medium” category.

Key words: traditional game, conscience, module

