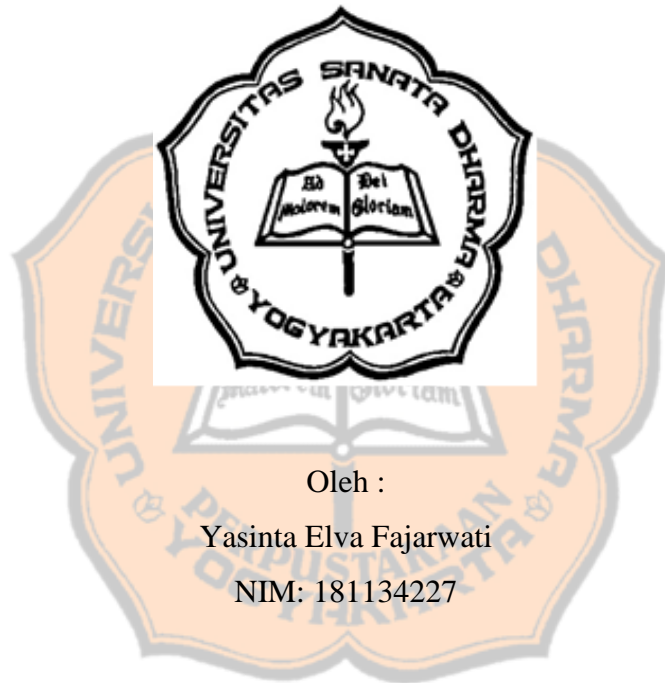


**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN  
TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER  
EMPATI ANAK USIA 9-12 TAHUN**

**SKRIPSI**

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



Oleh :

Yasinta Elva Fajarwati

NIM: 181134227

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

**2022**

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK  
MENINGKATKAN KARAKTER EMPATI  
ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Yasinta Elva Fajarwati  
Universitas Sanata Dharma  
2022

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter empati anak usia 9-12 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini melibatkan melibatkan tujuh guru Sekolah Dasar yang sudah tersertifikasi dari berbagai daerah untuk melakukan analisis kebutuhan, delapan validator untuk *expert judgement*, dan enam anak untuk uji coba buku pedoman secara terbatas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Buku pedoman permainan tradisional dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional memiliki rerata skor sebesar 3,93 (skala 1-4), dengan rekomendasi “sangat baik”. 3) Penerapan buku permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati anak usia 9-12 tahun. Hasil uji signifikansi  $t(5) = 12.969$ ,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Besar pengaruh sebesar  $r = 0,985$  yang masuk kategori “efek besar” setara dengan pengaruh 97,10%, artinya penerapan buku pedoman permainan tradisional ini dapat menjelaskan 97,10% perubahan varian yang terjadi pada karakter empati anak. Tingkat efektivitas ditunjukkan dengan *N-gain score* sebesar 92.012% yang masuk dalam kategori “Tinggi”.

**Kata kunci:** permainan tradisional, karakter empati, buku pedoman.

**ABSTRACT****TRADITIONAL GAME MANUAL DEVELOPMENT  
TO IMPROVE THE CHARACTER OF EMPATHY  
FOR CHILDREN 9-12 YEARS OF AGE**

Yasinta Elva Fajarwati

Sanata Dharma University

2021

*This study was to develop a traditional game manual to improve the character of empathy for children aged 9-12 years. This study was conducted with the ADDIE type of research and development (R&D) method. The study involved seven elementary school teachers from various regions to conduct need analysis, eight validators through expert judgements, and six children for limited trials of traditional game manuals.*

*The results showed 1) The traditional game manual was developed based on ADDIE steps (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). 2) The quality of the traditional game manual had a mean score of 3.93 (scale 1-4), classified as "Very good". 3) The application of manual affected the empathy of children aged 9-12 years. The significance test showed  $t(5) = 12.969$ ,  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). The magnitude of the effect of  $r = 0,985$  was included in the "Big effect" category or equivalent 97.10%. It meant that the application of the traditional game manual could explain 97.10% of variance changes in empathy. The level of effectiveness was indicated by N-gain score of 92.012% which was in the "High" category.*

**Keywords:** *traditional games, empathy character, manual.*