

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER
EMPATI PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN**

SKRIPSI

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



**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 MENUMBUHKAN KARAKTER EMPATI PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN

Theresia Cintya Widyana

Universitas Sanata Dharma

2022

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati pada anak usia 6-8 tahun. Metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian dan pengembangan (*R & D*) tipe ADDIE. Penelitian ini melibatkan sepuluh guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, sebelas validator untuk *expert judgement*, dan enam anak sebagai subjek dari uji coba terbatas buku pedoman.

Hasil penelitian menunjukkan, 1) pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati pada anak usia 6-8 tahun dilakukan dengan langkah-langkah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement*, dan *Evaluate*; 2) buku pedoman permainan tradisional memiliki kualitas yang masuk dalam kualifikasi “Sangat baik” dengan skor 3,94 (skala 1-4) dan rekomendasi “Tidak perlu revisi”; dan 3) penerapan buku pedoman permainan tradisional memberi pengaruh terhadap karakter empati anak. Hasil uji signifikansi menunjukkan $t (5) = 14,766$; $p < 0,05$. Besar pengaruh $r = 0,99$ termasuk dalam kualifikasi “efek besar” atau sepadan dengan 97,75%. Dengan demikian, buku pedoman permainan tradisional dapat menjelaskan 97,75% perubahan varian pada karakter empati. Efektivitas dari buku pedoman ditunjukkan dengan nilai *N-Gain score* sebesar 81,01% yang masuk dalam kategori “Tinggi”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter empati, buku pedoman

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MANUAL FOR GROWING
EMPATHY CHARACTERS FOR CHILDREN 6-8 YEARS OLD**

Theresia Cintya Widyana

Sanata Dharma University

2022

This research was to develop a traditional game manual to improve the character of empathy for children aged 6-8 years. This research was conducted with the ADDIE type of research and Development (R & D) method. Ten teachers from various regions for needs analysis, eleven validators for expert judgements, and six children through the subject of limited trial of traditional game manuals.

The results of this research showed, 1) the traditional game manual was developed according to the stages of ADDIE type, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate; 2) the traditional game manual had qualities that were classified through qualifications “Very good” category equivalent to a score of 3,94 (Scale 1-4) with the recommendation “No need for revision”; and 3) the application of the manual effected on children’s empathetic character. The significance test showed $t(5) = 14,766$; $p < 0,05$. The effect size was $r = 0,99$ which was included in the “big effect” category or equivalent to 97,75%. It meant that the implementation could explain 97,75% of variance changes in empathy characters. The effectiveness of the traditional game manual was indicated by the N-gain score of 81,01% equivalent to the “High” category.

Keywords: traditional games, empathy character, game manuals