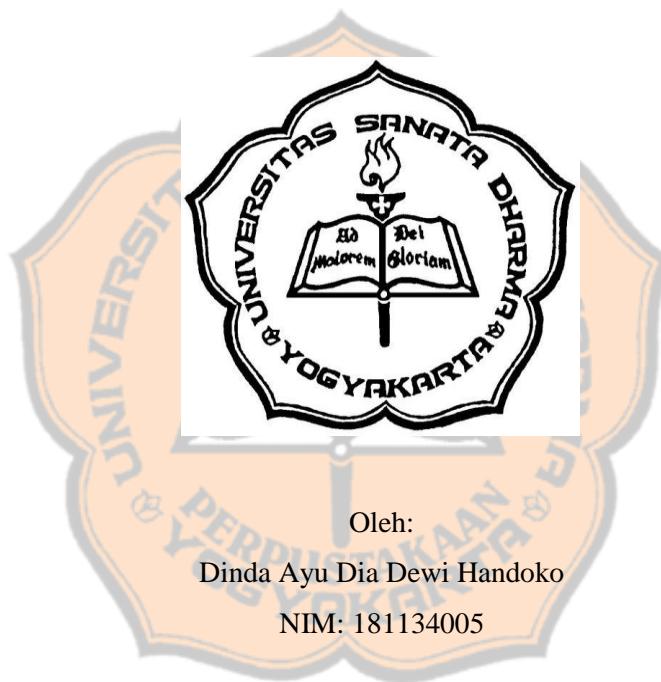


**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN
TRADISIONAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER
KEADILAN ANAK USIA 9-12 TAHUN**

ARTIKEL

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



Oleh:

Dinda Ayu Dia Dewi Handoko

NIM: 181134005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2022**

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MEMUPUK KARAKTER KEADILAN
PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Dinda Ayu Dia Dewi Handoko

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sanata Dharma

Jalan Affandi (Gejayan) Mrican, Tromol Pos 29 Yogyakarta 55002

Email: daydiadh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan karakter keadilan pada anak usia 9-12 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan metode research and development (R&D) tipe ADDIE. Sepuluh guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, sebelas validator untuk penilaian ahli, dan enam anak untuk uji lapangan pendahuluan berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan 1) Buku panduan permainan tradisional dikembangkan sesuai dengan tahapan tipe ADDIE yaitu Analyse, Design, Develop, Implement, dan Evaluate; 2) Kualitas buku pedoman permainan tradisional berada pada kategori “Sangat Baik” setara dengan skor 3,76 (Skala 1-4) dengan rekomendasi “Tidak perlu direvisi”; dan 3) Penerapan manual berpengaruh terhadap karakter keadilan anak. Uji signifikansi menunjukkan $r(5) = 22,136$; $p < 0,05$. Besaran efek adalah $r = 0,9898$ yang termasuk dalam kategori “efek besar” atau setara dengan 97,97%. Artinya implementasi dapat menjelaskan 97,97% varian perubahan karakter keadilan. Uji keefektifan manual menunjukkan nilai N-gain sebesar 88.6057% setara dengan kategori “Tinggi”.

Kata kunci: Karakter Keadilan, Permainan Tradisional, Buku Pedoman

ABSTRACT

This study aimed to develop a traditional game manual to improve the character of fairness for children aged 9-12 years. This study 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 for a preliminary field testing participated in this study. The results showed 1) The traditional game manual was developed according to the stages of ADDIE type, namely Analyse, Design, Develop, Implement, and Evaluate; 2) The quality of the traditional game manual was in the “Very good” category equivalent to a score of 3,76 (Scale 1-4) with the recommendation “No need for revision”; and 3) The application of the manual effected on children’s fairness character. The significance test showed $t(5) = 22,136$; $p < 0,05$. The effect size was $r = 0,9898$ which was included in the “big effect” category or equivalent to 97,97%. It meant that the implementation could explain 97,97% of variance changes in fairness characters. The test for the effectiveness of the manual showed N-gain score of 88,6057% equivalent to the “High” category.

Keywords: Character of fairness, Traditional Games, Manual