

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER EMPATI PADA ANAK USIA 9-12
TAHUN

Kristina Ririn Wahyuningsih

Universitas Sanata Dharma

2021

Penelitian ini berdasarkan analisis di lapangan tentang kurangnya media pengembangan untuk karakter empati pada anak. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati pada anak usia 9-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Penelitian ini melibatkan 5 guru dari berbagai daerah, 4 validator untuk expert judgement dan 6 anak untuk uji coba terbatas.

Hasil penelitian ini sebagai berikut. 1) Pengembangan modul permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter empati pada anak usia 9-12 tahun menggunakan langkah-langkah ADDIE, meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan validasi oleh 1 ahli seni dan kebudayaan dan 3 guru dengan skala 1-4, hasil keseluruhan “Sangat Baik” dengan skor 3,94 dengan rekomendasi “Tidak Perlu Revisi”. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan modul memperoleh skor 3,93 menunjukkan kualitas “Sangat Baik”. Hasil uji validitas isi memperoleh skor 3,92 dengan kualitas “Sangat Baik”. 3) Hasil uji signifikan dengan paired samples t test menunjukkan posttest ($M = 0,8167$ $SE = 0,03073$) lebih tinggi dari skor pretest ($M = 0,35000$ $SE = 0,5000$), perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(5) = -14,000$ dan $p = 0,000$, ($p < 0,05$). Dengan demikian ditolak. Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati anak. Besar pengaruh (*effect size*) $r = 0,98$ yang termasuk kategori “efek besar” atau setara dengan pengaruh 97,51%. Artinya modul permainan tradisional dapat menjelaskan 97,51% varian pada karakter empati. Efektivitas penerapan modul tersebut menunjukkan N-gain Score sebesar 72,361 setara dengan tingkat efektivitas “tinggi”.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Karakter Empati, Modul

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE
TO FOSTER EMPATHETIC CHARACTERS IN CHILDREN
AGED 9-12 OLD**

Kristina Ririn Wahyuningsih

Sanata Dharma University

2021

This study was based on field analysis of the lack of development media for character empathy in children. The purpose of this research is to develop a traditional game module to foster empathy in children aged 9-12 years. The research method used is development research (R&D). This study involved 5 teachers from various regions, 4 validators for expert judgment and 6 children for limited trials.

The results of this study are as follows. 1) Development of traditional game modules to foster empathy in children aged 9-12 years using ADDIE steps, including Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) Quality of traditional game modules based on validation by 1 art and culture expert and 3 teachers with a scale of 1-4, the overall result is "Very Good" with a score of 3.94 with a recommendation "No Need for Revision". The results of the surface validity test for readability and module completeness obtained a score of 3.93 indicating "Very Good" quality. The results of the content validity test obtained a score of 3.92 with the quality of "Very Good". 3) The significant test results with paired sample test show that the posttest ($M = 0.8167$ $SE = 0.03073$) is higher than the pretest score ($M = 0.35000$ $SE = 0.50000$), the difference in the score is significant with the value ($t = -14,000$ and $p = 0,000$, ($p < 0.05$). Thus H_0 is rejected. The application of traditional game modules affects the empathy character of children. The effect size is $r = 0.98$, which is included in the "big effect" category or equivalent to the effect of 97.51%. This means that the traditional game module can explain 97.51% of the variance in empathy characters. The effectiveness of the application of the module shows an N-gain score of 72.361 which is equivalent to a "high" level of effectiveness.

Keywords: Traditional Games, Empathetic Characters, Modules