

## ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER  
KETERBUKAAN PIKIRAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN**

Dwi Rahayuning Widyati  
Universitas Sanata Dharma  
2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah R & D tipe ADDIE. Pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah sepuluh guru bersertifikasi, sepuluh validator sebagai *expert judgement*, dan subjek uji coba terbatas yaitu anak usia 10-12 tahun sebanyak enam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) tahapan yang dilakukan dalam pengembangan buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun menggunakan langkah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*); 2) buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun memiliki kualitas “sangat baik” dan mendapatkan skor 3,87 (rentang 1-4) dengan rekomendasi “tidak perlu revisi” 3) penerapan buku pedoman pendidikan karakter keterbukaan pikiran berbasis permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap karakter keterbukaan pikiran anak. Hasil uji signifikansi  $t = 9,815$ ,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Produk termasuk ke dalam “efek besar” dengan nilai  $r = 0,9750170916$  atau setara dengan pengaruh 95,1%.

**Kata kunci:** buku pedoman, karakter keterbukaan pikiran, pendidikan karakter, permainan tradisional

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME-BASED OPEN MINDED CHARACTER EDUCATION GUIDEBOOK FOR CHILDREN AGED 10-12 YEARS**

Dwi Rahayuning Widyati  
Sanata Dharma University  
2023

*This studied aims to develop a mind-based character education manual on traditional games for children aged 10-12 years. The researched method used was R&D typed ADDIE. The parties involved in this studied was ten certified teachers, ten validators as expert judgements, and six limited trial subjects aged 10-12 years. The results showed that, 1) the sreps carried out in the development of traditional game based open minded character guidebook for aged 10-12 years used the ADDIE steps (analyze, design, develop, implement, and evaluate); 2) traditional game-based open minded character education guidebook for aged 10-12 years had a "very good" quality and a score of 3,87 (range 1-4) with a recommendation "no needed to revise" 3) the application of the traditional game based open minded character education guidebook had an influence the character open minded of children aged 10-12 years. The results of the significance test  $t = 9,815$ ,  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). The product was classified as a "big effect" with a valued of  $r = 0,9750170916$  or equivalent to an effect of 95,1%.*

**Keywords:** *guidebook, open-minded character, character education, traditional game*