

ABSTRAK

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

Aditya Wisnukrisnanto
Universitas Sanata Dharma
2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun. Metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian pengembangan (R&D) tipe ADDIE. Penelitian ini melibatkan sepuluh guru untuk analisis kebutuhan, sepuluh validator sebagai *expert judgement*, dan enam anak usia 10-12 tahun sebagai subjek dari uji coba terbatas buku pedoman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 10-12 tahun dikembangkan dengan langkah-langkah ADDIE, 2) buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berbasis permainan tradisional termasuk kategori “sangat baik” dengan skor 3,82 dan rekomendasi “tidak perlu revisi”, 3) penerapan buku pedoman pendidikan karakter rasa keadilan berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter rasa keadilan anak. Hasil uji signifikan menunjukkan nilai $t(5) = 10,084$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh adalah r sebesar 0,97 masuk kategori “efek besar” dan setara dengan pengaruh 95,31%. Efektivitas penerapan buku pedoman menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 79,43% yang setara dengan tingkat efektivitas “tinggi”.

Kata kunci: permainan tradisional; karakter rasa keadilan; buku pedoman

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF A TRADITIONAL GAME BASED SENSE OF
JUSTICE CHARACTER EDUCATION GUIDEBOOK FOR CHILDREN
AGED
10-12 YEARS**

Aditya Wisnukrisnanto
Sanata Dharma University
2023

The objective of this research is to develop a guidebook for traditional games for children between the ages of 10-12 that are based on fair character education. ADDIE type R & D is used in this research procedures. Ten teachers, ten validators, and six students between the ages of 10 and 12 from SD Widoro participated in the research.

Studies have revealed that 1) the fair character education guidebook for 10 to 12 year olds was developed according to the procedures of ADDIE, 2) the book's quality received a rating of 3.82 with the qualifiers "very good" and "no revision," and 3) the application of the guidebook has an impact on the child's fair character with significant tests showing a value of $t(5) = 10,084$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). A large impact of r by 0.97 or 95.31% with a "large effect" category. Effectiveness levels are demonstrated by a 79.43% value in n-gains score that equals a "high" effectiveness level.

Keywords: *traditional game guide; character sense of justice; playbook*