

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERWAWASAN LUAS BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN**

Brigita Vianney Siregar

Universitas Sanata Dharma

2023

Lunturnya karakter berwawasan luas dan kurangnya bahan ajar dalam membina pendidikan karakter berwawasan luas, menjadi pokok permasalahan dalam studi ini. Tujuan dari studi ini adalah mengembangkan produk berbentuk buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Studi ini memakai R & D tipe ADDIE. Studi ini mengikutsertakan sepuluh guru, sepuluh validator, dan enam anak untuk implementasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa 1) Buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas sesuai tahapan ADDIE, 2) Kualitas buku sangat baik dan tidak memerlukan revisi dengan skor 3.90, 3) Buku pedoman berdampak bagi pendidikan karakter berwawasan luas, yang terlihat pada hasil uji signifikansi $t(5) = 21.150$; $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Memiliki efek $r = 0.99$ yang termasuk dalam kategori "Efek besar" atau sekitar 99% dan skor *N-gain* sebesar 80.38% dengan keterangan tinggi. Maka pengembangan buku pedoman berbasis permainan tradisional efektif bagi pendidikan karakter berwawasan luas untuk anak usia 7-9 tahun.

Kata Kunci: Buku Pedoman, Pendidikan Karakter, Karakter Berwawasan Luas, Permainan Tradisional

ABSTRACT

***DEVELOPMENT GUIDEBOOK OF PERSPECTIVE (WISDOM)
CHARACTER EDUCATION BY TRADITIONAL GAMES FOR CHILDREN
AGES 7-9***

Brigita Vianney Siregar
Sanata Dharma University

2023

The fading of perspective (wisdom) character and the lack of teaching materials in fostering broad-minded character education are the main problems in this studies. The purpose of this study is to develop a perspective (wisdom) character education guidebook product based on traditional games for ages 7-9. Used ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) type (R & D). The results showed that 1) The guidebook is according to the ADDIE stage, 2) The quality of the book is excellent and does not require revision with a score of 3.90, 3) The guidebook has a visible impact on the results of the significance test $t(5) = 21,150$; $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Has an effect of $r = 0.99$ with the category "Large effect" or about 99% and a N-gain score of 80.38% with the category "High". Thus the development of a traditional game-based guidebook is effective for perspective (wisdom) character education for ages 7-9.

Keywords: *Guidebook, Character Education, Perspective (Wisdom), Traditional Games*