

## ABSTRAK

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

Salsabila Oktavimadiana

Universitas Sanata Dharma

2023

Riset pengembangan ini bertujuan untuk melakukan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Riset ini mengenakan metode *Research and Development (R & D)* mengadopsi model ADDIE. Pihak yang terlibat dalam riset ini adalah sepuluh guru bersertifikasi pendidik pada tahap analisis kebutuhan, sepuluh *expert judgement* pada tahap validasi, dan delapan anak dengan rentang usia 7-9 tahun pada tahap implementasi uji coba terbatas.

Riset ini memperoleh hasil sebagai berikut. 1) Buku pedoman pendidikan karakter kepemimpinan berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun dikembangkan dengan menempuh langkah pengembangan model ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. 2) Kualitas produk yang dikembangkan adalah “sangat baik” dan rekomendasi tindak lanjut “tidak perlu revisi” dengan rerata final 3,79. 3) Penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kepemimpinan anak usia 7-9 tahun. Perolehan uji signifikansi dengan *paired samples t test* adalah  $t(8) = 22,517, p = 0,000 (p < 0,05)$  dengan besar pengaruh  $r=0,99$  sesuai kriteria “efek besar” dan setara dengan 98,64%. Persentase ini menunjukkan bahwa penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh sebesar 98,64% terhadap karakter kepemimpinan anak usia 7-9 tahun. Perolehan skor efektivitas penerapan buku pedoman melalui *N-gain score* adalah 94,96% dengan kategori “tinggi”.

**Kata kunci:** pendidikan karakter, kepemimpinan anak, permainan tradisional

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME-BASED LEADERSHIP  
CHARACTER EDUCATION FOR CHILDREN IN AGE 7-9 YEAR**

Salsabila Oktavimadiana

Sanata Dharma University

2023

*This development research aims to develop a traditional game-based leadership character education guidebook for children age 7-9 years old. This research uses the Research and Development (R & D) method adopting the ADDIE model. The resources involved in this research are ten teachers who are certified educators at the needs analysis stage, ten expert judgments at the validation stage, and eight children with an age range of 7-9 years old in the limited trial implementation stage.*

*This research obtained the following results. 1) The traditional game-based leadership character education manual for children aged 7-9 years old was developed by taking the ADDIE model development steps, namely analyze, design, develop, implement, and evaluate. 2) The quality of the product developed is "very good" and the recommendation for follow-up is "no need for revision" with a final average of 3.79. 3) The application of traditional game-based character education guidebooks affects the lead character of children aged 7-9 years old. The significance test obtained with paired samples t-test is  $t(8) = 22.517$ ,  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) with a large effect of  $r = 0.99$  according to the "large effect" criterion and is equivalent to 98.64%. This percentage shows that the application of traditional game-based character education guidebooks has an effect of 98.64% on the leadership character of children aged 7-9 years old. The score of the effectiveness of the implementation of the guidebook through the N-gain score is 94.96% with the "high" category.*

**Keywords:** *character education, child leadership, traditional game*