

ABSTRAK

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

Nurasiska
Universitas Sanata Dharma
2023

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk melakukan pengembangan buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah delapan siswa dan siswi dengan rentang usia 7-9 tahun. Penelitian ini melibatkan 10 responden guru bersertifikasi pendidik dan tujuh *expert judgment*.

Penelitian ini memperoleh hasil sebagai berikut. 1) Buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun disusun berdasarkan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). 2) Kualitas buku pedoman pendidikan karakter rasa ingin tahu anak usia 7-9 tahun dengan perolehan data uji validasi sebesar 3,77 yang sesuai dengan kriteria “sangat baik” sehingga memperoleh rekomendasi “tidak perlu revisi”. 3) Buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh pada karakter rasa ingin tahu anak usia 7-9 tahun. Hasil uji signifiikansi dengan *paired sample t test* menunjukkan skor penilaian diri akhir ($M = 3,5650, SE = 0,08544$) lebih tinggi dari penilaian diri awal ($M = 2,2375, SE = 0,15787$). Perbedaan kedua skor tersebut signifikan dengan nilai $t(8) = 7,619, p = 0,000 (p < 0,05)$. Hasil *effect size* dari tahap implementasi sebesar $r = 0,94$, tergolong “efek besar”, dan setara dengan 89,24% dengan efektivitas prosuk *N-gain Score* sebesar 73,19% dan tergolong “tinggi”.

Kata kunci: Pendidikan karakter, rasa ingin tahu, permainan tradisional.

ABSTRACT

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

Nurasiska

Sanata Dharma University

2023

This research aims to develop a traditional game-based curiosity character education guidebook for children age 7-9 years old. This research USES Research and development (r&d) methods with addie models. Subject in The study was eight students and students with a span of 7-9. research It involves 10 certified quru respondents in educator and seven expert judgment.

This research yielded the following results. 1) the curiosity character education manual is based ona radiational game for children ages 7-9 to tahur Is compiled on the basis of the addie model (design, design, design, design, design, design, design, design, design, design, and design) 2) the quality of the 7-year-old children's educational character manual with a 3.77 validation test score that fit the criteria "excellent" so as to get a recommendation "no revision needed." 3) a traditional game based character education guide worked on the curious character of 7-9. The result of the tests significant with the cost of the sample t test Shows the ultimate self-counting score (m 3,5650, se 0.08544) higher than Early self-assessment (m - 2.2375, se 0.15787). The difference between the scores is significant With a $t(8) = 7.619$, $p < 0,000$ ($p < 0.05$). An effect size from implementation stage $R = 0.94$, classified "major effects", and equivalent to 89.24% with the effectiveness of n-gain score by 73.19% and high.
Keywords: character education, curiosity, traditional games.