

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER SENANG
BELAJAR DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA 10-12
TAHUN**

Yrmina Damayanti

Universitas Sanata Dharma

2024

Pada saat ini, krisis terhadap karakter senang belajar masih banyak ditemukan. Rendahnya hasil belajar anak dapat diakibatkan karena minat dan motivasi belajar yang menurun. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 10-12 tahun. Pengembangan buku permainan tradisional ini merupakan hasil dari penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Peneliti menyebarkan instrumen analisis kebutuhan berupa kuesioner terbuka dan tertutup yang telah dibagikan kepada sepuluh guru bersertifikasi dari daerah Jambi, Sleman, Klaten, Jawa Tengah, dan Lampung, serta melibatkan sepuluh validator sebagai expert judgement dan delapan anak untuk melakukan uji coba terbatas. Berdasarkan hasil evaluasi dari validator, buku pedoman yang dikembangkan dengan tahapan ADDIE, memperoleh skor dengan rerata 3,83. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas buku pedoman memiliki kriteria sangat baik sehingga tidak perlu ada revisi. Buku pedoman permainan tradisional ini memberikan pengaruh terhadap karakter senang belajar yang ditunjukkan dengan peningkatan rerata skor penilaian diri. Buku pedoman permainan tradisional ini menghasilkan tingkat *Effect size r* sebesar 0,96 atau setara dengan 93,5% dengan kategori efek besar dan memperoleh *N-Gain Score* 71,34% termasuk dalam efektivitas tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional ini dapat menumbuhkan karakter senang belajar pada anak usia 10-12 tahun.

Kata kunci: karakter senang belajar, permainan tradisional, buku pedoman.

ABSTRACT

***DEVELOPMENT OF A HANDBOOK FOR CHARACTER EDUCATION ENJOY
LEARNING WITH TRADITIONAL GAMES FOR CHILDREN AGED 10-12 YEARS***

Yrmina Damayanti

Sanata Dharma University

2024

Currently, there were found many crises of character of children's love learning. The low learning outcomes of the children could be caused by decrease of interest and motivation to learn. This research conducted to develop a traditional game manual book to cultivate the character of children's love of learning aged 10-12 year old. The development of this traditional game manual book was the result of research using the R&D method with ADDIE model. The researcher distributed needs analysis instrument in the form of open and close questionnaires which were distributed to 10 certified teachers from Jambi, Sleman, Klaten, Central Java and Lampung, and involved 10 validators as expert-judgement and 8 children to do the limited trial. Based on the evaluation result from the validators, the manual book which was developed using ADDIE model obtained an average score 3.83. It showed that the quality of the manual book had very good criteria, so that it was no need any revision. This traditional game manual book had an influence to the character of children's love of learning which was indicated by an increase of the average score of their self-assesment. This traditional game manual book produced an effect size r of 0.96 or equivalent to 93.5% with a huge effect category and obtained an N-Gain Score of 71.34%, it showed very effective. Thus, the conclusion of the application of this traditional game manual book increased the character of children's love of learning aged 10-12 year old.

Keyword: character happy learning, traditional games, manual