

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK KARAKTER TANGGUNG JAWAB SOSIAL ANAK USIA 10- 12 TAHUN

Andreas Linggar Mahendra

Universitas Sanata Dharma 2024

Penelitian ini difokuskan pada fenomena perilaku anak yang kurang tanggung jawab dan memiliki sifat sosialisasi rendah, mencerminkan rendahnya pendidikan karakter yang seharusnya diperkenalkan secara lebih mendalam pada anak-anak. Dengan tujuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan permainan tradisional sebagai sarana untuk menumbuhkan karakter yang membangun tanggung jawab dan kecakapan sosial tinggi pada anak berusia 10-12 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tipe ADDIE. Sepuluh guru sekolah dasar yang sudah bersertifikasi dari berbagai daerah, termasuk Yogyakarta, Sleman, Bantul, Klaten, Batang, dan Bali, terlibat dalam analisis kebutuhan. Selain itu, sepuluh validator dari berbagai bidang dijadikan sebagai penilai ahli, dan delapan anak turut serta dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan buku panduan dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Buku panduan pendidikan karakter mencapai kualitas "Sangat Baik" dengan skor 3,82. Selain itu, buku panduan berhasil menciptakan pertumbuhan karakter anak dengan peningkatan tanggung jawab dan kecakapan sosial tinggi ( $t(7) = 24,949$ ,  $p = 0,000$ ,  $p < 0,05$ ). Pengaruh besar dari penerapan permainan tradisional Nusantara tergambar dengan  $r = 0,994$  atau setara dengan 98%, termasuk dalam kategori "Efek Besar." Keefektifan buku panduan juga terkonfirmasi melalui N-Gain score sebesar 86,47%, menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi.

**Kata Kunci:** Pendidikan karakter, tanggung jawab sosial, permainan tradisional

**ABSTRACT**

***DEVELOPMENT OF A TRADITIONAL GAME HANDBOOK FOR SOCIAL RESPONSIBILITY CHARACTERS FOR CHILDREN AGED 10-12 YEARS***

Andreas Linggar Mahendra

Sanata Dharma University

2024

*This research focuses on the phenomenon of children's behavior characterized by a lack of responsibility and low socialization skills, reflecting the inadequacy of character education that should be introduced more profoundly to children. With this objective, the research aims to develop a guidebook for traditional games as a means to cultivate character traits that foster high levels of responsibility and social competence in children aged 10-12. The research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Ten certified elementary school teachers from various regions, including Yogyakarta, Sleman, Bantul, Klaten, Batang, and Bali, were involved in the needs analysis. Additionally, ten validators from various fields served as expert assessors, and eight children also participated in the study. The research results indicate that the development of the guidebook was carried out through five ADDIE stages. The guidebook for character education achieved a "Very Good" quality rating with a score of 3.82. Furthermore, the guidebook successfully generated the growth of children's characters, manifesting in increased responsibility and high social competence ( $t(7) = 24.949$ ,  $p = 0.000$ ,  $p < 0.05$ ). The significant impact of implementing traditional Nusantara games is evident with an  $r = 0.994$  or equivalent to 98%, falling into the category of "Large Effect." The effectiveness of the guidebook application is also confirmed by an N-Gain score of 86.47%, indicating a high level of effectiveness.*

**Keywords:** *Character education, social responsibility, traditional games".*