

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER OPTIMISME
ANAK USIA 7-9 TAHUN**

Fernando

Universitas Sanata Dharma

2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional yang berfungsi sebagai penguat karakter optimisme anak usia 7-9 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R & D* model ADDIE. Penelitian ini memerlukan sepuluh guru yang digunakan sebagai analisis kebutuhan, sepuluh validator untuk memvalidasi buku menggunakan *expert judgement* dan tujuh anak yang terlibat dalam proses implementasi. Penelitian ini mendapatkan hasil 1) buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter optimisme dikembangkan berdasarkan langkah-langkah ADDIE, 2) secara keseluruhan, hasil dari uji kualitas buku pedoman mendapatkan rerata 3,55 (skala 1-4) yang tergolong “sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”; 3) buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter optimisme anak usia 7-9 tahun. Hasil uji signifikansi yang menggunakan *paired samples t-test* memperlihatkan bahwa nilai $t(6) = 14,001$, dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh $r = 0,98$ yang tergolong dalam kualifikasi “efek besar” yang sepadan dengan persentase besar pengaruh 97,03%, artinya ada terjadi peningkatan terhadap karakter optimisme. Uji efektivitas memperlihatkan *N-gain score* sebesar 80,0588% yang tergolong dalam kualifikasi efektivitas “Tinggi”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter optimisme, modul.

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE
FOR GROWING OPTIMISM CHARACTER
FOR CHILDREN AGED 7-9 YEARS**

Fernando

Sanata Dharma University

2024

This study aimed to develop a traditional game module serving as a character reinforcement for optimism in children aged 7-9 years. This study used R&D model ADDIE research method. The study required ten teachers as the needs analyses, ten validators who validated books using expert judgment, and seven children also involved in the implementation process. This study obtained the results of 1) a traditional game module to cultivate optimism characters developed based on ADDIE steps (Analyse, Design, Develop, Implement and Evaluate); 2) overall, the results of the manual quality test received an average of 3.55 (scale 1-4), which was classified as "very good" with the recommendation "No revision needed"; 3) that the traditional game module affected the character of optimism for children aged 7-9 years. The results of the significant test using paired samples t-test showed that the value of $t(6) = 14.001$, with $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The magnitude of the influence $r = 0.98$ which was classified as a "large effect" commensurated with a large percentage of influence of 97.03%. It means that there was an increase in the character of optimism. The effectiveness test showed an N-gain score of 80.0588% which was classified as "High" effectiveness.

Keywords: traditional games, character optimism, module.