

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL GUNA MENINGKATKAN KARAKTER KEPEMIMPINAN ANAK USIA 10-12 TAHUN

Rio Ferdinand
Universitas Sanata Dharma
2024

Ketidakkuatan dalam karakter kepemimpinan dan keterbatasan sarana belajar merupakan permasalahan sentral dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia 10 sampai 12 tahun, mengetahui kualitas buku pedoman yang dikembangkan, dan mengetahui pengaruh penerapan buku pedoman yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* tipe ADDIE. Peneliti melibatkan sepuluh orang guru untuk analisis kebutuhan, lima guru dan lima ahli sebagai validator, serta delapan anak untuk uji coba produk secara terbatas. Hasil dari penelitian ini yaitu, 1) Buku pedoman permainan tradisional guna meningkatkan karakter kepemimpinan anak usia 10-12 tahun dikembangkan dengan langkah ADDIE. 2) Kualitas buku pedoman yang dikembangkan sangat baik dengan rekomendasi tidak perlu revisi, dengan perolehan skor 3,69. 3) Penerapan buku pedoman yang dikembangkan berpengaruh terhadap karakter kepemimpinan anak usia 10-12 tahun, yang terlihat dari hasil *paired sample t-test* bahwa rerata skor *posttest* ($M = 3,6250$, $SE = 0,06478$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 2,2500$, $SE = 0,10856$) dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai $t(7) = 9,574$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh tersebut (*effect size*) mencapai 0,963, menandakan "efek besar" dengan persentase 93%. Selain itu, uji *N-gain score* menunjukkan tingkat efektivitas penerapannya sebesar 77,40%, dengan kategori "tinggi", mengindikasikan bahwa buku pedoman yang dikembangkan berhasil efektif dalam meningkatkan karakter kepemimpinan pada anak usia 10-12 tahun.

Kata kunci: buku pedoman; karakter kepemimpinan; permainan tradisional

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF A TRADITIONAL GAME HANDBOOK TO IMPROVE
CHILDREN'S LEADERSHIP CHARACTER
AGE 10-12 YEARS**

Rio Ferdinand
Sanata Dharma University
2024

Weakness in leadership character and limited learning facilities were central problems in this research. This research aimed to develop a traditional game guidebook to improve the leadership character of children aged 10 to 12 years, determine the quality of the guidebook developed, and determine the effect of implementing the guidebook developed. The type of research used was ADDIE Research and Development type. Researchers involved ten teachers for needs analysis, five teachers and five experts as validators, and eight children for limited product trials. The results of this research were, 1) The guidebook for traditional games to improve the leadership character of children aged 10-12 years was developed using ADDIE steps. 2) The quality of the guidebook developed was very good with recommendations that no revision was needed, with a score of 3.69. 3) The application of the guidebook developed had an effect on the leadership character of children aged 10-12 years, which could be seen from the results of the paired samples t-test that the average posttest score ($M = 3.6250$, $SE = 0.06478$) was higher than the pretest score ($M = 2.2500$, $SE = 0.10856$) and the difference in scores is significant with a value of $t(7) = 9.574$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The effect size reached 0.963, indicating a "large effect" with a percentage of 93%. Apart from that, the N-gain score test showed that the implementation effectiveness level was 77.40%, with the "high" category, indicating that the guidebook developed was effective in improving leadership character in children aged 10-12 years.

Keywords: manual; leadership character; traditional game