

ABSTRAK

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

Renytha Dewi Anggraeni
Universitas Sanata Dharma
2024

Rendahnya pendidikan karakter berwawasan luas serta terbatasnya sarana yang digunakan menyebabkan permasalahan yang serius. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter berwawasan luas untuk anak usia 10-12 tahun. Jenis penelitian pengembangan (R&D) tipe ADDIE digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sepuluh guru tersertifikasi dari beragam daerah, sepuluh validator dari berbagai bidang melalui “*expert judgement*,” serta delapan anak berusia 10-12 tahun yang ikut terlibat dalam uji coba buku pedoman secara terbatas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pengembangan buku pedoman permainan tradisional menggunakan tahapan ADDIE, 2) Kualitas buku pedoman memiliki kualitas “Sangat Baik” serta “Tidak perlu revisi” dengan skor 3,88, 3) Buku ini mempengaruhi karakter berwawasan luas anak usia 10-12 tahun dengan hasil *posttest* ($M = 3,6500$, $SE = 0,06547$) lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* ($M = 2,1500$, $SE = 0,09258$) dengan $t(7) = 19,843$ yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang dikatakan signifikan, karena $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Memiliki besar pengaruh dengan hasil r sebesar 0,99 yang termasuk pada kategori “Efek besar” yang setara dengan 99% dan skor *N-Gain Score* sebesar 81,51% yang masuk dalam kategori tingkat efektivitas “Tinggi”. Maka pengembangan buku pedoman permainan tradisional efektif bagi pendidikan karakter berwawasan luas untuk anak usia 10-12 tahun.

Kata Kunci: Buku Pedoman, Pendidikan Karakter, Karakter Berwawasan Luas, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

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

*Renytha Dewi Anggraeni
Sanata Dharma University
2024*

The poor education of a broad-sighted character and the limited means used lead to serious problems. The research aims to develop a broad-sighted character education guidelines for children aged 10-12 years. The type of research development (R&D) type ADDIE is used by researchers in this research. The study involved ten certified teachers from a wide range of fields, ten validators from various fields through expert judgement, and eight children aged 10-12 who participated in a limited test of the guidelines. The results of this study show that 1) The development of the traditional game guidelines using the ADDIE stages, 2) The quality of the guideline has the quality of "Very Good" and "No need for revision" with a score of 3,88, 3) The book affects the broad-sighted character of children aged 10-12 years with a higher post-test result ($M = 3,6500$, $SE = 0,06547$) compared to the pretest ($M = 2,1500$, $SE = 0,09258$) with $t(7) = 19,843$ which indicates that there is a significant difference, because $p = 0,000$ ($p < 0,05$). It has a huge influence with a r score of 0,99 that belongs to the "big effect" category equal to 99% and a N-Gain Score score of 81,51 that falls into the "highest" level of effectiveness category. So the development of traditional game guidelines is effective for broad-sighted character education for children aged 10-12 years.

Keywords : Guidebook, Character Education, Perspective (Wisdom), Traditional Games.