

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU TEKS PERADABAN PAKAIAN BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER
RASA INGIN TAHU ANAK**

Zahra Rahmawati
Universitas Sanata Dharma
2025

Rasa ingin tahu merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak yang mendukung eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran. Namun, dalam beberapa kasus, rendahnya rasa ingin tahu pada anak menjadi masalah yang berdampak pada prestasi akademik dan motivasi belajar mereka. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah dikembangkannya buku teks peradaban pakaian berbasis *Project Based Learning*, guna menumbuhkan karakter rasa ingin tahu anak yang usianya 10-12 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan R&D menggunakan model ADDIE. Sepuluh guru Sekolah Dasar bersertifikasi dari bermacam daerah dilibatkan dalam analisa keperluan, sementara sepuluh validator berperan sebagai *expert judgement*. Selain itu, delapan siswa berpartisipasi dalam uji coba terbatas terhadap buku teks tentang peradaban pakaian. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa 1) Buku teks tentang peradaban pakaian yang dirancang untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu pada anak ditumbuhkan melalui langkah ADDIE. 2) Kualitas dari buku teks peradaban pakaian masuk kedalam kriteria "Sangat baik" dengan skor rerata 3,57 pada skala 1-4 dan tidak memerlukan revisi, dan 3) Pengimppementasian buku memberikan dampak yang signifikan terhadap karakter rasa ingin tahu ($p < 0,05$) dengan dampak kategori besar ($r = 0,91$) atau setara dengan 85%. Tingkat efektivitas berada dalam kategori tinggi ($N\ gain\ score = 97,437\%$).

Kata Kunci: Peradaban Pakaian, *Project Based Learning* , Rasa Ingin Tahu

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF A PROJECT BASED LEARNING -BASED CLOTHING CIVILIZATION TEXTBOOK TO DEVELOP CHILDREN'S CHARACTER OF CURIOSITY**

Zahra Rahmawati
Sanata Dharma University
2025

Curiosity is one of the important aspects in the cognitive development of children that supports exploration, creativity, and learning. However, in some cases, low curiosity in children can become a problem that affects their academic performance and learning motivation. The purpose of this research is to develop a Project-Based Learning (PBL) textbook on clothing civilization to foster the character of curiosity in children aged 10 to 12 years. This study was conducted using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model. Ten certified elementary school teachers from various regions were involved in the needs analysis, while ten validators acted as expert judgement. Additionally, a group of students participated in a limited trial of the textbook on clothing civilization. The results of this study indicate that: 1) The textbook on clothing civilization designed to develop children's curiosity was fostered through the ADDIE model. 2) The quality of the clothing civilization textbook falls into the "Very Good" category, with an average score of 3.57 on a scale of 1 to 4, and does not require revisions, and 3) The implementation of the textbook has a significant impact on the character of curiosity ($p < 0.05$) with a large effect size ($r = 0.91$) or equivalent to 85%. The effectiveness level is categorized as high (N gain score = 97.437%).

Keywords: Clothing Civilization, Project Based Learning , Curiosity