

ABSTRAK

Sutrisno, Marcelina Felix Sari Budi. 2015. *Pengembangan Prototipe Buku Delapan Permainan Tradisional Jawa untuk Membangun Karakter Anak*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma. Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berawal dari adanya potensi dan masalah terkait permainan tradisional Jawa. Potensi yang ada adalah permainan tradisional Jawa dapat membangun karakter anak karena mengandung nilai-nilai yang dapat melatih anak menjadi cakap berpikir, jujur, berani, dan lain-lain. Masalah yang peneliti dapatkan dari hasil kuesioner kepada 50 anak adalah 86% anak lebih tertarik pada permainan elektronik dan hanya 14% anak yang masih mengenal permainan tradisional Jawa. Padahal permainan elektronik dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan bersosialisasi. Oleh karena itu, peneliti terdorong melakukan penelitian pengembangan berupa prototipe buku berisi delapan permainan tradisional Jawa untuk membangun karakter anak.

Pengembangan prototipe buku dalam penelitian ini menggunakan enam langkah pengembangan meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) uji validasi desain, 5) revisi desain, dan 6) uji coba produk. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan prototipe buku delapan permainan tradisional Jawa untuk membangun karakter anak. Prototipe tersebut divalidasi oleh tiga validator. Validasi pertama oleh dua guru dengan rentang nilai 16-64 memperoleh skor rerata 52,5 dan validasi kedua oleh dosen dengan rentang nilai 18-72 memperoleh skor 62. Skor tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” karena: *pertama*, prototipe buku berisi delapan permainan tradisional Jawa yang memuat langkah-langkah untuk membantu anak mengembangkan karakter. *Kedua*, memuat foto pelaksanaan permainan. *Ketiga*, memuat video pelaksanaan permainan. *Keempat*, memuat refleksi yang harus diisi anak untuk menuliskan makna dari permainan yang telah dilakukannya.

Uji coba dilakukan di Desa Minggir 3 (Yogyakarta) dan di Dusun Sejati Dukuh (Mertoyudan). Dari hasil uji coba tersebut, peneliti mendapatkan data-data refleksi anak yang menuliskan (1) jika mereka senang memainkan delapan permainan tradisional Jawa, (2) mereka dilatih untuk bersikap jujur, teliti, sportif, mau bekerjasama, pantang menyerah, kreatif, dan teliti.

Kata Kunci: *Research and Development (R&D)*, prototipe buku, permainan tradisional

ABSTRACT

Sutrisno, Marcelina Felix Sari Budi. (2015). Book Prototype Development of Eight Traditional Games to Develop Children's Character. Thesis. Yogyakarta: Elementary School Teachers Education Study Program, Teachers Training Faculty, Sanata Dharma University.

This research is a development research that started from the potency and problem about Javanese traditional game. The potency is Javanese traditional game can build children's characteristics because it trains children to think logically, be honest, be brave, and etcetera. The researcher gets the problem from the result of questionnaire to 50 children, which the result is 86% children are interested in electronic games and only 14% children who still know Javanese traditional game. In fact, electronic game can make the children have difficulties in social life. Because of that fact, the researcher wants to do a development research in a shape of book prototype contains eight Javanese traditional games to build children's characteristics.

The development of book prototype in this research used six developments steps: 1) potency and problem, 2) data collection, 3) product design, 4) validate test of design, 5) design revision, and 6) product experiment. The aim of this research is to develop book prototype eight Javanese traditional games in developing children's characteristics. The prototype is validated by three validators. The first validation is by two teachers, with score between 16-64, gets score in average 52,5 and the second validation is by the lecturer, with score between 18-72, gets score 62. Those score are categorized as "very good" grade one because: *Firstly*, book prototype contains step by step eight Javanese traditional games to help children develop their characteristics. *Secondly*, contains the pictures of game activity. *Thirdly*, contains video of game activity. *Fourthly*, contains reflection that must be fulfilled by children to write the meaning of the game that they had been done.

The experiment had been done in Minggir Village 3 (Yogyakarta) and in Dusun Sejati Dukuh (Mertoyudan). From the experiments, the researcher gets the reflection data that declare (1) they are happy to play eight Javanese traditional games, (2) they are trained to have honest, detailed, sportive, want-to-work-together, never-give-up, and creative attitude.

Key Words: *Research and Development (R&D), book prototype, traditional game*