

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER KEBAIKAN HATI  
ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**



Oleh :

Clara Galuh Pramesti

171134108

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER KEBAIKAN HATI  
ANAK USIA 9-12 TAHUN**

Clara Galuh Pramesti

Universitas Sanata Dharma

2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan tradisional untuk karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R & D*). Penelitian ini melibatkan 5 guru dari berbagai daerah untuk analisis kebutuhan, 4 validator modul untuk *expert judgement*, dan 6 anak untuk uji coba modul secara terbatas.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut, 1) Modul permainan tradisional untuk mengembangkan karakter kebaikan hati untuk anak usia 9-12 tahun dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam *ADDIE*, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*; 2) Kualitas modul permainan tradisional berdasarkan hasil validasi oleh satu dosen dan enam guru dengan skala 1-4 secara keseluruhan adalah “sangat baik” dengan skor 3,7 dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Validitas menggunakan uji validitas permukaan dan uji validitas isi. Hasil uji validitas permukaan untuk keterbacaan dan kelengkapan adalah “sangat baik” dengan skor 3,73. Hasil validitas isi menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan skor 3,87; dan 3) Penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kebaikan hati anak usia 9-12 tahun. Hasil uji signifikansi dengan *paired samples t test* menunjukkan skor rerata *posttest* ( $M = 0,7667, SE = 0,03333$ ) lebih tinggi dari skor *pretest* ( $M = 0,5167, SE = 0,07032$ ), dan perbedaan skor tersebut signifikan dengan nilai  $t(5) = 2.611, p = 0,048$  ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian  $H_{null}$  ditolak. Artinya, penerapan modul permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter kebaikan hati pada anak usia 9-12 tahun. Besar pengaruh tersebut (*effect size*) sebesar  $r = 0,77$  yang masuk kategori “efek besar” atau setara dengan pengaruh 60,03%. Artinya, modul permainan tradisional bisa menjelaskan 60,03% varian pada karakter kebaikan hati. Tingkat efektivitas penerapan modul tersebut menunjukkan nilai *N-gain score* sebesar 42,0635% yang setara dengan tingkat efektivitas “sedang”.

Kata kunci: permainan tradisional, karakter kebaikan hati, modul

**ABSTRACT**  
**TRADITIONAL GAME MODULE DEVELOPMENT**  
**TO GROW CHARACTERS OF GOOD HEART**  
**CHILDREN 9-12 YEARS OLD**

Clara Galuh Pramesti  
Sanata Dharma University  
2021

*This study was to develop a traditional game module for the kindness of children aged 9-12 years. The method used in this research was development research (R & D). This study involved 5 teachers from various regions for needs analysis, 4 module validators for expert judgment, and 6 children for limited trial modules. The background of this research was the lack of modules used to increase teacher insight related to the development of kind-hearted characters.*

*The results of this study were as follows, 1) Traditional game module to develop a kindness character for children aged 9-12 years, was developed based on the steps in ADDIE, namely Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate; 2) The quality of the traditional game module based on the results of validation by one lecturer and six teachers with a scale of 1-4 overall was "very good" with a score of 3.7 with the recommendation "No need for revision". The validity used the surface validity test and the content validity test. The result of the surface validity test for readability and completeness was "very good" with a score of 3.73. The results of the content validity showed "very good" quality with a score of 3.87; and 3) The application of traditional game modules affected the kindness character of children aged 9-12 years. The results of the significance test with paired samples t test showed that the mean posttest score ( $M = 0.7667$ ,  $SE = 0.03333$ ) was higher than the pretest score ( $M = 0.5167$ ,  $SE = 0.07032$ ), and the difference in these scores was significant. value  $t(5) = 2.611$ ,  $p = 0.048$  ( $p < 0.05$ ). Thus  $H_0$  was rejected. This means that the application of traditional game modules affects the character of kindness in children aged 9-12 years. The effect size was  $r = 0.77$ , which is included in the "big effect" category or the equivalent of 60.03%. This means that the traditional game module can explain 60.03% of the variants in kindness characters. The effectiveness level of the application of the module showed an N-gain score of 42.0635% which is equivalent to the "medium" level of effectiveness.*

*Keywords: traditional games, kindness character, module*

