

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PENDIDIKAN KARAKTER SENANG BELAJAR BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

Jelita Ayunda Fitria
Universitas Sanata Dharma
2023

Kurangnya minat dan motivasi belajar merupakan masalah yang banyak ditemui pada anak sekolah dasar. Hal tersebut terjadi karena rendahnya inovasi pendidikan karakter senang belajar sehingga diperlukan buku panduan khusus. Maka demikian, dilakukan penelitian ini untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun. Riset ini menggunakan metode Research and Development model ADDIE dengan instrumen analisis kebutuhan berbentuk kuesioner terbuka dan tertutup yang dibagikan pada sepuluh guru bersertifikasi dari daerah Sleman, Kulon Progo, Jawa Tengah, Bali dan Nusa Tenggara Timur, dan melibatkan sepuluh validator sebagai expert judgment, serta delapan anak untuk melakukan uji coba terbatas.

Hasil riset menunjukkan bahwa, 1) Buku pedoman dikembangkan dengan tahapan ADDIE. 2) Kualitas dari buku pedoman menunjukkan *score* 3,80 dengan nilai kualitas buku tergolong “Sangat baik” dan direkomendasikan “Tidak perlu revisi”. 3) Buku pedoman berpengaruh terhadap karakter senang belajar ditunjukkan dengan perolehan rerata skor penilaian diri awal diri awal ($M = 2,025$, $SE = 0,1064$) Lebih rendah dibandingkan dengan penilaian diri akhir ($M = 3,737$, $SE = 0,0497$). Hasil uji signifikansi nilai $t(7) = 19,571$, dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Maka demikian, buku pedoman ini berpengaruh terhadap karakter senang belajar dengan tingkat *Effect size* $r = 0,99$ sepadan dengan 98,20% termasuk kategori “efek besar” dan efektivitas buku pedoman melalui *N-Gain Score* sebesar 87,09% termasuk dalam efektivitas “Tinggi”. Sehingga dengan adanya penelitian ini mampu menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun.

Kata kunci: karakter senang belajar, permainan tradisional, buku pedoman

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME-BASED CHARACTER EDUCATION
GUIDELINES FOR CHILDREN AGED 7-9 YEARS**

Jelita Ayunda Fitria
Sanata Dharma University
2023

Lack of interest and motivation to learn is a problem that is often founded in elementary school, because the lowed innovation of character education for happy learning, a special guidebook is needed. This research to develop a character education guidebook based on traditional games in cultivating the happy learning character of children aged 7-9 years. This Research and Development used ADDIE model with a needs analysis instrument in open and closed questionnaire was distributed to ten certified teachers from Sleman, Kulon Progo, Central Java, Bali and NTT, ten validators as expert judgments, and eight children to do limited trials.

The results showed that, 1) The guidebook was developed using ADDIE steps. 2) The quality of the guidebook showed a score of 3.80 with a classified "Very good" and recommended "No need for revision". 3) The guidebook has an effect on the happy character of learning as showed by the acquisition of an average initial self-assessment score ($M = 2.025$, $SE = 0.1064$) which is lowered than the final self-assessment ($M = 3.737$, $SE = 0.0497$). The significance test for the value of $t(7) = 19.571$, with $p = 0.000$ ($p < 0.05$). This guidebook has an effect on the character happy learning with an effect size level $r = 0.99$ commensurate with 98.20% with a "big effect" category, and the effectiveness through the N-Gain Score of 87.09% included the effectiveness "High". So, this research is able to foster the happy learning character of children aged 7-9 years.

Keywords: *happy learning characters, traditional games, guidebook*