

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN BUKU PEDOMAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER KEADILAN
ANAK USIA 10-12 TAHUN**

Scholastica Irene Ratri Primativa
Universitas Sanata Dharma
2024

Pendidikan karakter semakin terkikis karena kurangnya sarana dan prasarana sehingga mengakibatkan permasalahan sosial dan moral. Dari banyaknya pendidikan karakter yang ada, pendidikan karakter keadilan sangat penting karena seseorang yang memiliki karakter keadilan yang baik akan memiliki rasa senasib sepenanggungan dan dapat mempertanggungjawabkan tindakannya. Seseorang yang tidak mendapatkan pendidikan karakter keadilan akan mengalami permasalahan seperti perundungan dan penyalahgunaan narkoba.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter keadilan anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*). Sepuluh guru dari berbagai daerah dilibatkan untuk analisis kebutuhan, sepuluh validator sebagai *expert judgement*, dan delapan anak sebagai subjek dari uji coba terbatas. Validasi yang digunakan dalam menentukan kualitas produk menggunakan validasi kualitas, kriteria, dan isi buku pedoman. Tiga poin dari hasil penelitian ini adalah 1) Produk dikembangkan dengan tahap ADDIE, 2) Kualitas produk dinilai sangat baik dan tidak memerlukan revisi dengan skor 3,75, dan 3) Terdapat pengaruh terhadap perkembangan karakter keadilan pada anak usia 10-12 tahun, hal ini dibuktikan dari hasil *paired samples t-test* bahwa rerata skor *posttest* ($M = 3,7500$, $SE = 0,04629$) lebih tinggi dari skor *pretest* ($M = 2,0250$, $SE = 0,10815$) dan perbedaannya signifikan dengan $t(7) = 17,648$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Besar pengaruh (*effect size*) sebesar $r = 0,9889$ tergolong “efek besar” dengan persentase 97,80%. Hasil uji *N-Gain Score* adalah 87,53 yang tergolong efektivitas “tinggi”. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan produk efektif dalam menumbuhkan karakter keadilan anak usia 10-12 tahun.

Kata kunci: buku pedoman, karakter keadilan, permainan tradisional

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A TRADITIONAL GAME HANDBOOK TO IMPROVE THE FAIRNESS CHARACTER CHILDREN AGED 10-12 YEARS

Scholastica Irene Ratri Primativa
Sanata Dharma University
2024

Character education is increasingly being eroded due to a lack of facilities and infrastructure, resulting in social and moral problems. Of the many character education that exist, justice character education is very important because someone who has a good justice character will have a sense of shared destiny and be able to take responsibility for their actions. Someone who does not receive justice character education will experience problems such as bullying and drug abuse.

This research aims to develop a manual for traditional games to improve the justice character of children aged 10-12 years. This research uses development research (R&D). Ten teachers from various regions were involved for needs analysis, ten validators as expert judgment, and eight children as subjects of limited trials. The validation used in determining product quality uses quality validation, criteria and the contents of the guidebook. The three points from the results of this research are 1) The product was developed using the ADDIE stage, 2) The quality of the product was assessed as very good and did not require revision with a score of 3.75, and 3) There is an influence on the development of the justice character in children aged 10-12 years, p . This is proven by the results of the paired samples t -test that the average posttest score ($M = 3.7500$, $SE = 0.04629$) is higher than the pretest score ($M = 2.0250$, $SE = 0.10815$) and the difference is significant with $t(7) = 17.648$, $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The effect size of $r = 0.9889$ is classified as a "large effect" with a percentage of 97.80%. The N-Gain Score test result is 87.53 which is classified as "high" effectiveness. This proves that product development is effective in cultivating the character of justice in children aged 10-12 years.

Keywords: handbook, fairness character, traditional game