

## ABSTRAK

**CORRY RESTUINA. 8216182029. Pengembangan Buku Panduan Bermain Sosial Berbasis Permainan Tradisional sebagai Strategi Pendidikan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan keefektifan produk berupa buku panduan permainan tradisional sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun. Terdapat 8 karakter yang diamati dalam penelitian ini, yaitu jujur, toleransi, disiplin, bersahabat/komunikasi, tanggung jawab, kerja keras, menghargai prestasi dan rasa ingin tahu. Penelitian ini dilakukan kepada 14 siswa TK yang berusia 4-6 tahun dengan 8 orang siswa perempuan dan 6 orang siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan tipe ADDIE. Tipe ADDIE berisi lima fase tahapan sebagai berikut: (1) *Analyze* (analisis): kegiatan yang dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan keterampilan siswa, kompetensi yang dimiliki, serta lingkungan belajarnya; (2) *Design* (desain): suatu proses untuk membuat rancangan produk; (3) *Develop* (pengembangan): mengembangkan produk yang sudah dirancang. Tahap ini membuat *story board* dan grafis produk yang akan disusun; (4) *Implement* (implementasi): pengimplementasian produk yang sudah dikembangkan; dan (5) *Evaluate* (evaluasi): hasil penilaian produk yang sudah dikembangkan selama pembelajaran, berhasil atau tidak sesuai dengan harapan awal.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Validitas buku panduan bermain sosial berbasis permainan tradisional sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun yang diperoleh dari validator ahli adalah “Sangat baik”. Hasil uji validitas keterbacaan dan kelengkapan menunjukkan skor 3,50, termasuk kategori “Sangat baik”. Hasil uji untuk desain dan skor 3,81 yang termasuk kategori “Sangat baik”. Hasil uji validitas isi menunjukkan skor 3,58 yang termasuk kategori “Sangat baik”. Rerata total hasil validasi melalui *expert judgement* oleh 3 validator menunjukkan kualitas “Sangat baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. 2) Penerapan buku panduan permainan tradisional berbasis bermain sosial sebagai strategi Pendidikan karakter anak usia 4-6 tahun dikatakan efektif. Permainan *Nipe Gedang* menunjukkan peningkatan pada karakter rasa ingin tahu, permainan Benteng menunjukkan peningkatan pada karakter kerja keras, bersahabat/komunikasi dan tanggung jawab serta permainan Pecah Piring menunjukkan peningkatan pada karakter disiplin dan tanggung jawab.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter

## ABSTRACT

**CORRY RESTUINA. 8216182029. Development of a Traditional Game Based Social Play Guidebook as a Character Education Strategy for Children Aged 4-6 Years. Thesis. Basic Education, Postgraduate School of State University of Medan, 2023.**

This research aims to determine the validity and effectiveness of a product in the form of a traditional game manual as a character education strategy for children aged 4-6 years. There are 8 characters observed in this study, namely honesty, tolerance, discipline, friendship/communication, responsibility, hard work, respect for achievement and curiosity. This research was conducted on 14 kindergarten students aged 4-6 years with 8 female students and 6 male students. This study used the research development (R&D) method with the ADDIE type. The ADDIE type contains five phases as follows: (1) Analyze (analysis): activities carried out to identify problems related to student skills, competencies possessed, and learning environment; (2) Design (design): a process for making product designs; (3) Develop (development): develop products that have been designed. At this stage create a story board and product graphics to be compiled; (4) Implement (implementation): implementation of products that have been developed; and (5) Evaluate (evaluation): the results of product assessments that have been developed during learning, are successful or not in accordance with initial expectations.

The results of this study are as follows: 1) The validity of traditional game-based social play guidebooks as a character education strategy for children aged 4-6 years obtained from expert validators is "Very good". The results of the validity test for legibility and completeness showed a score of 3.50, including the "Very good" category. The test results for the design and score of 3.81 are included in the "Very good" category. The results of the content validity test showed a score of 3.58 which was included in the "Very good" category. The total mean of validation results through expert judgment by 3 validators shows the quality of "Very good" with the recommendation "No need for revision". 2) Application of social play-based traditional game guidebooks as a character education strategy for children aged 4-6 years is said to be effective. The Nipe Gedang game shows an increase in the character of curiosity, the Benteng game shows an increase in the characters of hard work, friendship/communication, and responsibility and the Pecah Piring game shows an increase in the character of discipline and responsibility.

Keywords: Traditional Games, Character Education