

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM SUB  
TEMA BERMAIN DI TEMPAT WISATA MENGACU KURIKULUM 2013 UNTUK  
SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Agnes Dinda Kurnia Rejeki  
Universitas Sanata Dharma  
2019

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang sendiri oleh guru yang sifatnya baru, oleh karena itu pembelajaran inovatif harus diterapkan pada pendidikan sekarang ini. Namun, hasil observasi di SDN Dayuharjo guru belum menerapkan pembelajaran inovatif saat di kelas. Oleh karena itu, guru membutuhkan contoh perangkat inovatif dalam proses pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas pembelajaran inovatif mengacu Kurikulum 2013.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah langkah-langkah pengembangan dari Borg & Gall. Peneliti menggunakan langkah tersebut karena merupakan pengembangan suatu produk pendidikan. Hasil modifikasi yang peneliti gunakan terdiri dari tujuh tahap yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, dan 7) revisi produk, dengan itu menghasilkan produk akhir berupa perangkat pembelajaran inovatif dalam sub tema bermain di tempat wisata mengacu Kurikulum 2013 untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Hasil penelitian pada perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* yang diberikan validator I dan II menunjukkan bahwa skor rata-rata 4,23 dengan kategori “sangat baik, kemudian pada perangkat pembelajaran tipe *Problem Based Learning* menunjukkan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, produk yang dikembangkan ini mempunyai kualitas baik dan layak untuk digunakan sebagai perangkat pembelajaran inovatif mengacu Kurikulum 2013.

**Kata Kunci:** perangkat pembelajaran, pembelajaran inovatif, pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*, pembelajaran tipe *Problem Based Learning*, kurikulum 2013

**ABSTRACT****THE DEVELOPMENT OF INNOVATIVE LEARNING KITS IN SUB THEME PLAYING IN RECREATION PLACE REFERRING TO 2013 CURRICULUM FOR GRADE 2 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

*Agnes Dinda Kurnia Rejeki  
Sanata Dharma University  
2019*

*Innovative learning is learning that is designed by beginner teacher, therefore it must be applied in education system today. However, the results of the observation at SDN Dayuharjo, teacher has not applied the innovative learning in class. So, we need some examples of innovative learning kits in the teaching and learning process to trigger students' interest in learning process. This study aims to determine the quality of innovative learning referring to the 2013 curriculum.*

*The type of the study is research and development. The development procedure used was the development steps of Borg & Gall. The researcher applied the steps because it was the development of an educational product. There were seven steps modified by the researcher, namely 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing, and 7) product revision. The final product is in the form of innovative learning kits in sub-themes playing in recreation place referring to the 2013 curriculum for grade 2 elementary school students.*

*The results of the research on cooperative learning type Student Teams Achievement Division given by validators I and II shows that the average score is 4.23 with the category "very good". Moreover, in the learning kits type Problem Based Learning shows that the average score is 4.25 with the category "very good". It can be concluded that the kits have good quality and suitable to be applied as innovative learning kits referring to the 2013 Curriculum.*

**Keywords:** *learning kits, innovative learning, cooperative learning type Student Teams Achievement Division, learning type Problem Based Learning, 2013 curriculum*