

ABSTRAK**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN INOVATIF
DALAM SUBTEMA 3 GEMAR MENGGAMBAR MENGACU
KURIKULUM 2013 UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Deti Wulandari
Univesitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya contoh perangkat pembelajaran inovatif yang mengacu kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran inovatif dalam subtema 3 Gemar Menggambar mengacu Kurikulum 2013 untuk Siswa kelas I Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Ada 10 (sepuluh) langkah penelitian pengembangan menurut Borl and Gall namun peneliti membatasi sampai 7 (tujuh) langkah, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk (evaluasi formatif), 5) revisi produk, 6) uji coba produk (evaluasi sumatif), 7) revisi produk, sampai menghasilkan produk akhir berupa perangkat pembelajaran inovatif dalam subtema 3 Gemar Menggambar mengacu Kurikulum 2013 untuk Sisiwa Kelas I Sekolah Dasar.

Berdasarkan Validasi yang dilakukan oleh kedua validator, perangkat pembelajaran inovatif yang dikembangkan dengan model pembelajaran *Example non example* dan model pembelajaran *Quantum* yang digabungkan dengan hasil penilaian uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran inovatif yang dikembangkan memperoleh skor rerata 4,46 yang menunjukkan kualitas produk “sangat baik” dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pembelajaran Inovatif, Perangkat Pembelajaran, Kurikulum 2013

ABSTRACT
**THE DEVELOPMENT OF INNOVATIVE LEARNING DEVICE IN SUB
THEME 3 Gemar Menggambar REFERRING TO CURRICULUM 2013 FOR
FIRST GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Deti Wulandari
Sanata Dharma University
2019

This research analyzes teacher's need of sample in innovative learning devices referring to Curriculum 2013. The main purpose of this research is to determine the quality of innovative learning devices in third sub theme Gemar Menggambar referring to curriculum 2013 for first grade elementary school students.

Researcher used Borg and Gall's research and development steps. There are 10 (ten) steps of research and development however researcher uses 7 (seven) steps, there are: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) product validation (formative evaluation), 5) product revision, 6) product trial (summative evaluation), 7) product revision, to produce in the form of innovative learning devices in sub theme 3 Keluarga Besarku referring to curriculum 2013 for first grade elementary school students.

result showed that the innovative learning devices which was developed with Example non example and Quantum Learning models got the average score 4,46 of product validation and limited trial. The score shows that the innovative learning devices with Reflective Pedagogical Paradigm and Generative Learning model have a "Very Good" quality and proper to used.

Key word: Innovative Learning, Learning devices, Innovative Learning Models, Curriculum 2013