

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR TEMA 2 SUBTEMA 4**

Erika Damayanti
Universitas Sanata Dharma
2019

Latar belakang penelitian adalah kebutuhan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak bagi guru kelas I SD untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui prosedur pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak, (2) mengetahui kualitas penggunaan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak dalam pembelajaran tematik di kelas.

Subjek penelitian ini adalah guru kelas I SD Negeri Karangmloko I. Objek penelitian ini adalah modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak untuk kelas I sekolah dasar tema 2 subtema 4 menggunakan tujuh langkah milik Sugiyono yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Hasil validasi produk dari dua ahli pakar dan seorang guru kelas I SD mendapat skor rata-rata 4,55 dengan kategori sangat baik dan layak diuji cobakan setelah dilakukan perbaikan. Hasil uji coba produk dari guru kelas I mendapat skor rata-rata 4,36 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran permainan tradisional memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat membantu guru dalam pembelajaran tematik.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, modul pembelajaran, permainan tradisional.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MODULE
USING CHILDREN TRADITIONAL GAME
FOR THE FIRST GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL
THEME 2 SUBTHEME 4**

Erika Damayanti
Sanata Dharma University
2019

The background of the study is the need of learning module using children traditional game for the first grade teacher in the Elementary School to teach the materials to the students. The aim of the study are (1) to know the procedure to develop the learning module using children traditional game, and (2) to know the using quality of learning module using children traditional game in the thematic learning in class.

The subject of the study is the first grade teacher of Elementary School Karangmloko I and the object is the learning module using children traditional game. The instruments used in the study are observation guidelines, interview guidelines, and questionnaire. The technique used in analysing the data is quantitative and qualitative data analysis. Whereas the type of the research is Research and Development (R&D).

The results of the study shows that the procedure of learning module development using children traditional game for the first grade of Elementary School in Theme 2 Subtheme 4 uses seven steps research by Sugiyono, which are: (1) finding potential and problems, (2) collecting information, (3) designing product, (4) validating design, (5) improving design, (6) testing product, and (7) revising product. The result of the validation from the two experts and a first grade teacher shows that the average score is 4,55 with the category of very good and it is worth to be tested after being revised. The average score resulted from the product testing from the first grade teacher is 4,36 with the category of very good. It can be concluded that the learning module using children traditional game has a very good quality and can help teacher in teaching thematic materials.

Keywords: *research and development, learning module, traditional games.*