

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
UNTUK KELAS I SD TEMA 4 SUBTEMA 3**

Apri Yanti
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti merupakan penelitian dan pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak sebagai bahan ajar atau sumber referensi guru untuk menyampaikan materi ajar. Pengembangan ini berawal dari kebutuhan guru mengenai ketersediaan bahan ajar yang di dalamnya memuat materi dan strategi dimana siswa dapat belajar melalui lingkungannya. Penelitian yang dilakukan difokuskan pada pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak untuk kelas 1 SD tema 4 subtema 3 SD Kanisius Pugeran 1.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang dimodifikasi dari Borg & Gall, meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan wawancara, observasi, dan lembar kuesioner. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 1 SD sebagai pengumpulan data atau informasi untuk analisis kebutuhan, observasi digunakan untuk analisis proses pembelajaran, dan kuesioner digunakan untuk validasi dan uji coba produk untuk mengetahui kualitas dan efektifitas modul pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor dari dosen ahli I sejumlah 4,8, dosen ahli II memperoleh skor 4,27, dan guru kelas 1 SD memperoleh skor 4,73. Rerata skor yang diperoleh dari tiga validator yaitu 4,6 dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya untuk hasil uji coba produk memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat baik”. Kualitas modul pembelajaran ini ditinjau dari tiga aspek, yaitu (1) modul dan bahasa, (2) desain modul, dan (3) tujuan pembuatan modul.

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

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MODULE USING CHILDREN
TRADITIONAL GAME FOR FIRST GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL
THEME 4 SUBTHEME 3**

Apri Yanti
Sanata Dharma University
2019

The study conducted by the researcher is the research and development of a learning module using children's traditional games as teaching materials or teacher's reference source in order to deliver the teaching materials. This development started from the need of teachers regarding the availability of teaching materials in which includes materials and strategies where students can learn through their environment. The conducted research focused on the development of the learning module using children's traditional games for the first grade theme 4 sub-theme 3 of Kanisius Pugeran 1 Elementary School.

This type of research and development (Research and Development). This study used a modified development procedure from Borg & Gall, including: (1) potential and problem, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product testing, and (7) product revision. The instruments used in this study are a list of interview questions, observations, and questionnaire. Interviews were conducted with teachers of the first grade as the data and information collection for the analysis of requirements, observation is used for the analysis of learning processes, and the questionnaire is used for the validation and testing of the products to determine the quality and effectiveness of the developed learning module.

Based on the validation results, score from expert lecturer I amounting to 4.8 is obtained, expert lecturer II obtained a score of 4.27, and the first grade teachers obtained a score of 4.73. The mean score obtained from the three validators is at 4.6 with the category of "very good". Furthermore, the results of product testing obtained an average score of 4.5 in the category of "very good". The quality of this learning module is reviewed in three aspects, namely (1) module and language, (2) the module design, and (3) the purpose of module making.

Keywords: *Research and development, learning module, traditional games*