

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK TEMA 2 SUBTEMA 2 UNTUK KELAS I SD KANISIUS PUGERAN**

Ayuni Aminati

Universitas Sanata Dharma

2019

Permainan tradisional adalah salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan. Di era digital ini banyak permasalahan yang timbul akibat kemajuan teknologi yang semakin canggih. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui prosedur pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional anak untuk kelas 1 pada pembelajaran tema 2 subtema 2, dan (2) mengetahui kualitas modul pembelajaran permainan tradisional anak tema 2 subtema 2 di kelas 1.

Modul pembelajaran permainan tradisional menggunakan tujuh langkah R&D berdasarkan model pengembangan menurut Sugiyono meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validitas desain, 5) revisi desain, 6) uji coba, 7) revisi produk. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar yaitu modul pembelajaran permainan tradisional anak agar membantu guru merancang suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Modul pembelajaran permainan tradisional ini telah divalidasi oleh dua dosen ahli dan satu guru kelas I. Hasil dari ketiga validator tersebut lebih dari 4,2 yang artinya masuk dalam kategori “sangat baik”. Sehingga, penelitian ini layak diuji cobakan di tahap selanjutnya. Peneliti membagikan kuesioner uji coba kepada guru agar peneliti mengetahui bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah melakukan penelitian. Hasil dari kuesioner uji coba yaitu 4,6 dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci: Penelitian dan pengembangan, modul pembelajaran permainan tradisional anak.

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF CHILDREN TRADITIONAL GAME LEARNING MODULE
THEME 2 SUB-THEME 2 FOR GRADE I KANISIUS ELEMENTARY SCHOOL
PUGERAN**

Ayuni Aminati

Sanata Dharma University

2019

Traditional games is one of the cultures that must be preserved. In this digital era, many problems occurs because of the increase of sophisticated technological advances. This research aims to (1) find out the procedure for developing a children traditional game learning module for grade 1 in learning theme 2 sub-theme 2, and (2) to find out the quality of children traditional game learning module theme 2 sub-theme 2 in grade 1.

The traditional game learning module uses seven R&D steps based on the development model according to Sugiyono including: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validity, 5) design revision, 6) trial, 7) product revision. The purpose of this research is to develop the teaching materials which is the children traditional game learning module to help teachers design a learning that is fun for students. This traditional game learning module has been validated by two expert lecturers and one grade 1 teacher. The results of the three validators are more than 4.2, which means they are put into the "very good" category. So, this research is worth testing in the next stage. The researcher distributed the trial questionnaire to the teachers so that the researcher knew how the differences before and after doing the research. The results of the trial questionnaire is 4.6 with the category "very good".

Keywords: *Research and development, children traditional game learning modul.*