

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK UNTUK KELAS I
SEKOLAH DASAR TEMA 2 SUBTEMA 3**

Johanes Dwi Kurniawan
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kebutuhan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak untuk guru kelas I SD. Modul ini dijadikan sebagai bahan ajar atau sumber referensi guru untuk menyampaikan materi ajar dalam pembelajaran tematik melalui permainan tradisional agar menjadi lebih kreatif dan inovatif cara penyampaiannya. Penelitian ini lebih difokuskan untuk pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak untuk kelas I tema 2 subtema 3 Sekolah Dasar

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

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan tujuh dari sepuluh langkah menurut Borg and Gall (dalam sugiyono), yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi desain. Berdasarkan hasil validasi produk dari dua dosen ahli dan Seorang guru kelas I SD diperoleh skor dengan rata-rata 4,55 dalam kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan oleh guru. 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 menggunakan permainan tradisional anak 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 3**

*Johanes Dwi Kurniawan
Sanata Dharma University
2019*

The research background, there are first grade teacher in elementary school who need learning modules using traditional children's games. This modul used as teacher's teaching substances or reference sources to deliver the material in thematic substances using traditional games that have been modified to be more creative and innovative how to deliver it. This research focusing more on the development of learning modules using traditional children's games for class I theme 2 sub-theme 3 in rimary school.

The research method is Research and Development (R&D). The subjects in this study were first grade teacher at SD Negeri Kamijoro. The research object of this research is the learning module using traditional children's games. The instrument used in this study were observation guidelines, interview guidelines and questionnaires. This study uses quantitative and qualitative data for the analysis techniques.

This research and development method uses seven out of ten steps according to Sugiyono namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) trial products, and (7) design revision. Based on the product validation from two expert lecturers and an elementary school teacher this module have average score 4,55 which is has "very good" so that it is worthy of being used by the teacher. The results of product trials from class I teachers got an average score 4,36 which is has "very good" category. It can be concluded that the learning module uses children traditional games that have very good quality and can help teacher in thematic learning.

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