

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL METODE PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
UNTUK PEMBELAJARAN KELAS I TEMA 3 SUBTEMA 2**

Ridho Indra Pratama
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan kebutuhan guru akan kurangnya sumber belajar berupa modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak sebagai bahan ajar atau sumber referensi penyampaian materi ajar. Pengembangan ini berawal dari kebutuhan guru mengenai ketersediaan bahan ajar suatu pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur bermain. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan prosedur pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak dan 2) mengetahui kualitas modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak bagi guru kelas I sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang dimodifikasi dari Sugiyono, meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) perbaikan desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Instrumen dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara dan kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk dan saran untuk merevisi produk. Daftar pertanyaan digunakan untuk analisis kebutuhan guru kelas I, sedangkan kuesioner digunakan untuk validasi kualitas produk oleh dua ahli dan guru kelas I sekolah dasar. Hasil validasi yaitu, 1) validasi produk dari dua ahli pakar dan seorang guru kelas I SD mendapat skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik dan layak diuji cobakan setelah dilakukan perbaikan. Hasil uji coba produk dari guru kelas I mendapat skor rata-rata 4,34 dengan kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan produk modul pembelajaran anak menggunakan permainan tradisional yang dikembangkan layak untuk digunakan.

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

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF CHILDREN TRADITIONAL GAME MODULE METHOD FOR CLASS I LEARNING THEME 3 SUBTEMA 2**

Ridho Indra Pratama
Sanata Dharma University
2019

This research is based on the teacher's need for the lack of learning resources in the form of learning modules using traditional children's games as teaching materials or reference sources for teaching material delivery. This development starts from the teacher's needs regarding the availability of teaching materials in a learning which contains play elements. This study aims to 1) describe the procedure of developing learning modules using traditional children's games and 2) determine the quality of learning modules using traditional children's games for grade 1 elementary school teachers.

The type of research used is research and development. This study uses a modified development procedure from Sugiyono, covering: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design improvement, 6) product trial, 7) product revision. The instruments in this study were observation guidelines, interview guides and questionnaires which were used to collect data. Data in the form of the results of an assessment of product quality and suggestions for revising the product. The questionnaire was used to analyze the needs of class I teachers, while the questionnaire was used to validate product quality by two experts and grade I teachers of primary schools. The results of the validation are, 1) Product validation from two expert experts and a grade I primary school teacher gets an average score of 4.3 with a very good category and is worth testing after making improvements. The product trial results from grade 1 teachers got an average score of 4.34 in the "very good" category so that it was appropriate for teachers to use. So it can be concluded that this study shows that children's learning module products using traditional games developed are feasible to use.

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