

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

Emanuel Dian Pramono
Universitas Sanata Dharma
2019

Latar belakang penelitian adalah kebutuhan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak bagi guru kelas I SD untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak untuk kelas I pada pembelajaran tema 3 subtema 4, (2) mendeskripsikan kualitas modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak untuk kelas I pada pembelajaran tema 3 subtema 4.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas I sebagai contoh adalah guru kelas I SD Kanisius Pugeran I. Objek penelitian ini adalah sebuah modul pembelajaran menggunakan permainan tradisional anak. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi, 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 metode permainan tradisional anak untuk pembelajaran kelas I Sekolah Dasar tema 3 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, dan (7) revisi produk. Hasil validasi produk dari dua ahli pakar dan seorang guru kelas I SD mendapat skor rata-rata 4,32 dengan kategori sangat baik dan layak diuji cobakan setelah dilakukan perbaikan. Hasil uji coba produk dari guru kelas I mendapat skor rata-rata 4,4 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 anak.

ABSTRAK**DEVELOPMENT OF CHILDREN TRADITIONAL GAME MODULE METHOD FOR CLASS I LEARNING THEME 3 SUBTHEME 4**

Emanuel Dian Pramono
Sanata Dharma University
2019

The research background is the need for learning modules using traditional children's games for grade 1 elementary school teachers to provide learning material to students. This study aims to (1) describe the procedure of developing learning modules using traditional children's games for class I in learning theme 3 subtheme 4, (2) describing the quality of learning modules using traditional children's games for class I in learning theme 3 subtheme 4.

The subject of this study was the teacher of grade 1 primary school as example is the teacher of class I Kanisius Pugeran I Primary School. The object of this study was a learning module using traditional children's games. The research instruments used were guidelines for observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis. The type of research used is research and development (R&D).

The results of the research show that the procedure for developing learning modules uses children's traditional play for class I primary school theme 3 sub-theme 4 using Sugiyono's seven steps, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) validation design, (5) design improvements, (6) product trials, and (7) product revisions. The results of the product validation from two expert experts and a grade 1 elementary school teacher scored an average of 4.32 with a very good category and deserves to be tested after making improvements. The results of product trials from grade 1 teachers received an average score of 4.4 in the excellent category. Thus it can be concluded that the traditional game learning module has very good quality and can help the teacher in thematic learning.

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