

ABSTRAK**PENGEMBANGAN RPP KETERAMPILAN MEMBACA DENAH DENGAN
METODE PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN**

Benedictus Alga Dwi Saputra

Universitas Sanata Dharma

2020

Potensi dari penelitian ini adalah mengembangkan rancangan perangkat pembelajaran keterampilan membaca denah kelas II SD dengan metode permainan mencari harta karun, tema 1 bermain di lingkunganku berdasarkan buku yang dipakai guru kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan kualitas rpp tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*) dengan memodifikasi 9 langkah yaitu: 1) mengidentifikasi tujuan, 2) menganalisis pembelajaran, 3) menganalisis karakter peserta didik dan konteks pembelajaran, 4) merumuskan tujuan khusus, 5) mengembangkan instrumen penilaian, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif pembelajaran, dan 9) merevisi pembelajaran. RPP di validasi oleh 3 validator ahli yaitu dosen ahli Bahasa Indonesia, dua guru dengan skor rata-rata yang diperoleh dari ketiga validator yaitu 3,70 dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil penilaian kualitas pengembangan rancangan perangkat pembelajaran keterampilan membaca denah dengan metode permainan mencari harta karun dikategorikan “sangat layak”. Sehingga produk pengembangan rancangan perangkat pembelajaran ini dapat digunakan guru untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran keterampilan membaca denah.

Kata Kunci: *RPP, keterampilan membaca denah, permainan mencari harta karun.*

ABSTRACT
LESSON PLAN DEVELOPMENT OF READING SKILLS WITH THE METHOD OF
SEARCHING FOR TREASURES

Benedictus Alga Dwi Saputra

Universitas Sanata Dharma

2020

The potential of this research is learning to read floor plans that are linked in terms of treasure-seeking games. From the results of an interview conducted with the teacher of class II SD Kanisius Kumendaman Yogyakarta many students still experience difficulties in terms of reading floor plans. Therefore, researchers are motivated to develop plans to implement the learning of reading skills for grade II elementary school plans using the game to search for treasure.

This research development uses the research and development method (Research and Development or R&D) by modifying 9 steps and the procedure for developing Dick and Carey's research in Sugiyono into 5 steps, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, and 5) design revision. The lesson plan was validated by 3 expert validators namely Indonesian learning experts, two teachers with an average score obtained from the three validators of 92.5% with the category "very feasible". purpose of this study is to explain the quality of the prototype.

Based on the evaluation results show that, students like to learn the skill to read floor plans using the game method of finding treasure. This product can be used by teachers to help students understand the learning of reading plans.

Keywords: *Lesson Plan, map reading skills, games to find treasure.*

