

ABSTRAK

Latifa, Frida Rahma. (2014). *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH) Berbasis Permainan Anak Kelas I SD pada Tema Diriku Subtema Tubuhku.* Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Kata kunci:Metode penelitian dan pengembangan, RPPH, permainan anak.

Penelitian ini berawal dari adanya kebutuhan guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis permainan anak dalam menyampaikan pembelajaran pada Tema Diriku Subtema Tubuhku.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan produk ini dilakukan melalui lima tahapan yang merupakan hasil modifikasi langkah pengembangan menurut Sugiyono (2014) dan Borg&Gall (1989), yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pembuatan produk, (3) validasi produk, (4) instrumen uji coba terbatas, dan (5) uji coba terbatas. Subjek uji coba terbatas dalam penelitian ini adalah 5 orang siswa kelas I SD KJB. Produk RPPH divalidasi oleh 12 pakar yang berkompeten di bidangnya yaitu, pakar pembelajaran tematik, pakar permainan anak, pakar pendidikan Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, PJOK, dan SBDB, serta kepala sekolah dasar dan guru pembelajaran tematik SD.

Produk RPPH memiliki kualitas “baik” berdasarkan hasil validasi dari 12 orang pakar. Hasil rekapitulasi validasi pada keenam RPPH mendapatkan skor rata-rata 84,80 dengan kategori “baik”. Melihat dari hasil uji coba terbatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk RPPH berbasis permainan anak kelas I SD pada Tema Diriku Subtema Tubuhku layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut di dukung dengan perolehan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa.

ABSTRACT

Latifa, Frida Rahma. (2014). Constructing Daily Lesson Plans (RPPH) Based on Children Games For the First Grade of Elementary School in Themed "Diriku" Subtheme "Tubuhku". Thesis. Yogyakarta: University of Sanata Dharma.

Keyword: research and development method, RPPH, children game.

This research originated from teachers need in the preparation or forming Daily Lesson Plan (in Bahasa: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian – RPPH) in accordance with the characteristics of first grade elementary school students. The purpose of this study was to determine formulation model of game-based learning Daily Lesson Plan (RPPH) in conveying Myself theme and My body subtheme.

This study is Research and Development type. This product development procedure was done through five steps which are result of modification steps according to Sugiyono (2014) and Borg&Gall (1989), namely: (1) preliminary study, (2) product modeling, (3) product validation, (4) limited trial instrumentation, (5) Limited trial. Limited trial subjects in this study were 5 students KJB's first grade elementary students. RPPH Product is validated by 12 experts who are competent in their field, thematic learning experts, kids games experts, Bahasa Indonesian experts, Mathematics, Science, Social Studies, PPKn, PJOK, and SBDP, elementary school principal and elementary thematic learning teacher as well.

RPPH product has "good" quality based on 12 expert's validation results. The results of the validation summary on the sixth RPPH get an average score of 84.80 in the category of "good". Validation summary results of the on the sixth RPPH get an average score of 84.80 with category "good". Looking from the results of limited trial, it can be concluded that the development of first grade elementary school children's game based RPPH products on the theme Subtheme Myself My body is feasible to use in learning activities. This is supported by acquisition of the pre test and post test given to students.