

ABSTRAK

Skripsi yang dengan judul “**DESAIN MATERI PEMBELAJARAN PAK UNTUK KOMPETENSI DASAR MENSYUKURI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN DIRI SEBAGAI ANUGERAH ALLAH KELAS III STUDI KASUS DI SD KANISIUS BONO HARJO DAN SD KANISIUS WATES**” ditulis untuk mengetahui desain materi pembelajaran PAK yang sesuai dan efektif untuk KD mensyukuri pertumbuhan dan perkembangan diri sebagai anugerah Allah. Materi pembelajaran merupakan sarana yang dirancang secara sistematis berdasarkan syarat materi yang baik, kebutuhan peserta didik, kompetensi inti, dan kompetensi dasar yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang berupa teks, video, film, audio, foto, gambar, lagu, permainan atau animasi. Desain materi yang dikembangkan sesuai dengan prasyarat materi yang baik dalam skripsi ini adalah materi berupa permainan, cerita dan lagu. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan yakni *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk materi pembelajaran. Subjek penelitian yakni satu ahli materi dan peserta didik kelas III dari 6 Sekolah Dasar yakni SD Maria Asumpta Klaten, SD Kanisius Nglingsi, SD Kanisius Bonoharjo, SD Kanisius Wates, SD Tarakanita Ngembesan dan SD Sang Timur Yogyakarta. Oleh karena pandemi *Covid-19*, desain materi permainan tidak dapat diuji cobakan, sehingga yang diuji cobakan hanya dua materi yakni materi cerita di SD Kanisius Bonoharjo dan materi lagu di SD Kanisius Wates. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam uji coba ini yakni *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan uji *Paired Sample T-test* didapatkan selisih rata-rata materi cerita yakni 26,62 dengan sig. 0,001 yang berarti terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, dan selisih rata-rata materi lagu yakni 11,37 dengan sig. 0,000 yang berarti terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Melalui uji beda *Independent Samples T-test* selisih rata-rata pretest-postes materi cerita dan materi lagu diperoleh hasil selisih rata-rata materi cerita yakni sebesar 26,62 sedangkan selisih rata-rata materi lagu sebesar 12,53 dengan sig.0,006 yang berarti ada perbedaan yang signifikan pada materi cerita dan materi lagu. Materi cerita lebih sesuai untuk KD mensyukuri pertumbuhan dan perkembangan diri sebagai anugerah Allah. Dari angket motivasi dan minat peserta didik terhadap materi cerita dan lagu, didapatkan skor rata-rata 15,25 untuk materi cerita dan skor rata-rata 14,94 untuk materi lagu. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa materi cerita lebih memotivasi peserta didik.

Kata Kunci : Desain Materi, Kompetensi Dasar, Pendidikan Agama Katolik.

ABSTRACT

The thesis entitled "DESIGN PAK LEARNING MATERIALS FOR BASIC COMPETENCIES OF GRATEFUL GROWTH AND PERSONAL DEVELOPMENT AS A GRACE OF GOD CLASS III CASE STUDY IN KANISIUS BONO HARJO ELEMENTARY SCHOOL AND KANISIUS WATES ELEMENTARY SCHOOL" was written to determine the design of teaching materials for growth and development that are appropriate and effective self as a gift from God. Learning materials are tools that are systematically designed based on good material requirements, student needs, core competencies, and basic competencies used in the learning process as learning resources for students in the form of texts, videos, films, audio, photos, images, songs, , game or animation. The material design developed in accordance with the prerequisites for good material in this thesis is material in the form of games, stories and songs. The type of development research used is Research and Development (R&D) to produce learning material products. The research subjects were one material expert and third grade students from 6 elementary schools, namely SD Maria Asumpta Klaten, SD Kanisius Nglinggi, SD Kanisius Bonoharjo, SD Kanisius Wates, SD Tarakanita Ngembesan and SD Sang Timur Yogyakarta. Due to the pandemic Covid-19, the design of game materials could not be tested, so that only two materials were tested, namely story material at Kanisius Bonoharjo Elementary School and song material at Kanisius Wates Elementary School. The data collection techniques used in this trial are pre-test and post-test. Based on the Paired Sample T-test, the average difference between story material is 26.62 with sig. 0.001 which means that there is a difference between the results of the pre-test and post-test, and the average difference in the song material is 11.37 with sig. 0.000 which means that there is a difference between the results of the pre-test and post-test. Through the Independent Samples T-test, the difference in the average pretest-posttest of story material and song material obtained the results of the average difference of story material which is 26.62 while the average difference of song material is 12.53 with sig.0.006 which means there is a significant difference in story material and song material. The story material is more suitable for KD to be grateful for personal growth and development as a gift from God. From the questionnaire on students' motivation and interest in story and song material, an average score of 15.25 for story material and an average score of 14.94 for song material was obtained. Based on these data, it can be concluded that the story material is more motivating for students.

Keywords : *Material Design, Basic Competence, Catholic Religious Education.*