

ABSTRAK

MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK KELAS 1 SEKOLAH DASAR TEMA 4 SUBTEMA 2

Danang Bagaskara Putra

Universitas Sanata Dharma

2022

Latar belakang penulisan makalah adalah kebutuhan media pembelajaran permainan tradisional bagi guru. Masalah yang sering dijumpai adalah masih kurangnya media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian pembelajaran. Oleh karena itu penulis terdorong untuk membuat media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur bermain.

Penulisan makalah modifikasi permainan tradisional anak ini nantinya dapat menjadi pengetahuan dan referensi bagi para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

Hasil pembahasan pada makalah ini diharapkan mampu membuat peserta didik mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki dan dapat melestarikan budaya. Permainan tradisional dalam pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Modifikasi, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional.

ABSTRACT

***MODIFICATION OF CHILDREN'S TRADITIONAL GAMES AS ALTERNATIVE
LEARNING MEDIA FOR CLASS 1 ELEMENTARY SCHOOL THEME 4 SUBTEMA 2***

Danang Bagaskara Putra

Sanata Dharma University

2022

The background for writing papers is the need for traditional game learning media for teachers. The problem that is often encountered is the lack of used by teachers in the delivery of learning. Therefore, the authors are encouraged to create learning media in which there is an elements of play.

The writing of this paper on the modification of children's traditional games can later become knowledge and references for educators in planning and implementing learning activities, so that learning activities will be more fun.

The results of the discussion in this paper are expected to be able to make students learn about the cultural wealth they have and can preserve culture. Traditional games in learning can increase students' interest in learning activities.

Keywords: *Modification, Learning Media, Traditional Games.*