

ABSTRAK

PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL KELAS 1 SD PADA SUBTEMA KELUARGA BESARKU

Fitri Leli

Universitas Sanata Dharma

2018

Penelitian ini berawal dari penerapan kurikulum 2013. Peneliti melakukan wawancara kepada 12 guru di 5 sekolah dasar dan mendapatkan data jika guru membutuhkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Peneliti juga melakukan wawancara kepada 5 siswa di 5 sekolah dasar dan mendapatkan data jika siswa memerlukan kegiatan pembelajaran yang mengakomodasi metode permainan.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Berbasis Permainan Tradisional Kelas 1 SD Pada Subtema “Keluarga Besarku”.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D yang mengadopsi model pengembangan menurut Brog & Gall (dalam Sanjaya 2013: 133) dan model pengembangan menurut Sugiono (2010: 407) yang dimodifikasi menjadi 5 tahapan. 5 tahapan tersebut meliputi : (1) Studi pendahuluan yaitu kajian kepustakaan dan analisis data. (2) Pembuatan produk yaitu pembuatan RPPH berbasis permainan tradisional kelas 1 SD pada subtema “Keluarga Besarku”. (3) Validasi produk dilakukan oleh 12 validator. Hasil validasi mendapatkan skor rerata produk sebesar 90.5 dari skala 100 yang menunjukkan “Amat Baik”. (4) Instrumentasi uji coba terbatas yaitu menyusun pengembangan instrumen kuesioner tanggapan siswa, instrumen pedoman wawancara terhadap guru, dan instrumen tes sebagai *pretest* dan *posttest*. (5) Uji coba terbatas yaitu mengujicobakan RPPH secara terbatas yang dilakukan di SDN N. Hasil ujicoba terbatas menunjukkan bahwa penerapan RPPH berbasis permainan tradisional berdampak pada naiknya hasil belajar peserta didik dengan persentase sebesar 66%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berupa RPPH berbasis permainan tradisional dapat membuat guru terbantu dalam menyusun RPPH. Siswa juga tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional.

Kata kunci : R&D, RPPH, permainan tradisional, subtema keluarga besarku.

ABSTRACT

PREPARATION OF PLANS FOR IMPLEMENTING DAILY LEARNING (RPPH) BASED ON TRADITIONAL GRADE 1 ELEMENTARY SCHOOL GAME ON MY BIG FAMILY SUBTHEME

Fitri Laeli

Sanata Dharma University

2018

This study begins with curriculum implementation to 2013. The researchers interviewed 12 teachers in five primary schools and get the data if teachers require daily lesson plan (RPPH). Researchers also conducted interviews to 5 students in five elementary schools and get the data if students require learning activities that accommodate game method.

Therefore, researchers are encouraged to conduct research development, entitled Preparation Daily Lesson Plan (RPPH) Traditional Game Based On Grade 1 Subtheme "extended family".

This research is the development or R & D development model adopted by Brog & Gall (in Sanjaya 2013: 133) and model of development according to the modified Sugiono (2010: 407) into 5 stages. The five stages include: (1) A preliminary study is the study of literature and data analysis. (2) Preparation of a product that is making the traditional game based RPPH 1st grade on the sub-theme "extended family". (3) Validation of products made by 12 validator. The results of the validation obtain product mean score of 90.5 on a scale of 100 that indicates "Very Good". (4) Instrumentation limited trial is compiling student feedback questionnaire instrument development, instrument interview guides for teachers, and test instruments as pretest and posttest. (5) limited trials that tested the limited RPPH conducted in SDN N. limited test results showed that the application of the traditional game based RPPH impact on the increase in the study of students with a percentage of 66%.

The results showed that the learning device in the form of the traditional game based RPPH can make teachers helped in planning RPPH. Students are also interested and excited in participating in learning activities using the traditional game.

Keywords : R & D, RPPH, traditional games, a subtheme of my extended family.