

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK  
UNTUK KELAS I SD TEMA 3 SUBTEMA 1**

Aprilaras Dewi Pertiwi  
Universitas Sanata Dharma  
2019

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan kebutuhan guru akan kurangnya sumber belajar berupa modul pembelajaran. Masalah yang dijumpai adalah masih terpakunya guru pada satu sumber belajar yaitu buku tematik guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang tereksplor. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk menciptakan suatu pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur bermain. Penelitian ini bertujuan untuk 1) memaparkan prosedur pengembangan dan 2) kualitas produk modul pembelajaran. Modul yang dikembangkan ditujukan sebagai bahan referensi tambahan guru guna menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang menghasilkan produk berupa modul pembelajaran. Proses pengembangan produk mengikuti 7 langkah dari Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 409-427) yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba awal, dan 7) revisi produk. Modul pembelajaran divalidasi oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen ahli dan guru kelas 1. Hasil dari validasi menunjukkan skor rata-rata yang didapat sebesar 4,37 dengan kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan oleh guru. Uji coba produk secara terbatas juga menunjukkan hasil “sangat baik” dengan perolehan rerata skor sebesar 4,3. Oleh karena itu, modul yang dikembangkan peneliti sudah layak digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

**Kata kunci:** penelitian pengembangan, modul pembelajaran, permainan tradisional anak

**ABSTRACT**

**DEVELOPMENT OF LEARNING MODULE  
USING CHILDREN TRADITIONAL GAMES  
FOR FIRST GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL THEME 3 SUBTHEME 1**

Aprilaras Dewi Pertiwi  
Sanata Dharma University  
2019

*The research based on the teachers need for a teaching and learning resources in the form of learning module. The problem that was encountered was that the teachers were still absorbed in one source, that is teacher's thematic book, so that the learning carried out was less explored. Therefore, researchers are pushed to created learning which there are elements of the game. The research aims to 1) explain the development procedure and 2) learning module product quality. The product developed is intended for teachers as reference material to create active, creative, and innovative learning.*

*The kind of the research is (Research And Development or R & D) which produces learning modules. The product development process follows 7 steps from Borg & Gall (in Sugiyono, 2015: 409-427) that are 1) potential and problems, 2) data integration, 3) product design, 4) design validation, 5) design revisions, 6) initial trials, and 7) product revisions. The learning module is validated by three validators consisting of two expert teachers and teachers class 1. The results of the validation show that the average score obtained is 4, 37 with the category "very good" so that it is worthy of being used by the teacher. Limited product trials also show "very good" results with an agreed average score of 4, 3. Therefore, the module developed by researchers is appropriate to be used to assist teachers in carrying out of learning.*

**Keywords:** *development research, learning module, traditional children games*