

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

Irene Pri Septianing

Universitas Sanata Dharma

2019

Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan modul pembelajaran permainan tradisional bagi guru dan kebutuhan modul pembelajaran permainan tradisional bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui prosedur pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional anak terhadap ketrampilan guru SD Kelas 1, dan (2) mengetahui kualitas penggunaan modul permainan tradisional anak dalam pembelajaran tematik di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Sugiyono (2010).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modul pembelajaran permainan tradisional anak menggunakan tujuh langkah penelitian yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Hasil validasi produk dari dua ahli memperoleh rerata skor 4,6 dengan kategori sangat baik dan dari guru kelas I memperoleh skor 4,46 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi sebagai pedoman peneliti dalam melakukan uji coba. Hasil uji coba produk dari guru kelas I menunjukkan skor 4,4 dengan kategori sangat baik dan ditandai dengan peningkatan nilai evaluasi diatas rata-rata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran permainan tradisional memiliki kualitas sangat baik dan dapat membantu guru dalam pembelajaran tematik.

**Kata Kunci:** *Research and Development*, modul pembelajaran, permainan tradisional

**ABSTRACT*****THE DEVELOPMENT OF CHILDREN TRADITIONAL GAME LEARNING  
MODULE FOR CLASS 1 ELEMENTARY SCHOOL THEME 3 SUBTHEME*****3**

Irene Pri Septianing

Sanata Dharma University

2019

*The background of this research is the need for traditional game learning module for teachers and the need for traditional game learning module for students. This research has purposes that are (1) to find out the procedure of developing a traditional childrens game learning module towards the skills of Class 1 elementary school teachers, and (2) to find out the quality of the use of traditional childrens game modules in thematic learning in class. The type of research used are research and development (R&D). The model used in this research is a development model according to Sugiyono (2010).*

*The results of this research shows that the development of learning modules for traditional childrens games uses seven steps of research, that are (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6 ) product testing, (7) product revision. The results of product validation from two experts obtained an average score of 4.6 with a very good category and from class I teachers obtained score of 4.46 with a very good category. The validation results as a guideline for researchers in carrying out the trial. The product trial results from class I teachers showed a score of 4.4 with a very good category and it is marked by an increase in the evaluation value above the average. This it can be concluded that the traditional game learning module has very good quality and can help teachers in thematic learning.*

**Keywords:** *Research and Development, learning module, traditional game.*