

## RINGKASAN

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan dunia anak yang diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi. Permainan semacam ini bersifat pasif, hanya memperoleh kesenangan, dan kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksinya dengan lingkungan selama bermain. Hal itu bertolak belakang dengan fungsi permainan bagi anak yang salah satunya adalah sebagai kegiatan edukatif untuk membantu proses perkembangan psikis dan sarana sosialisasi. Penelitian ini berusaha mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional di DIY yang dapat dibelajarkan secara tematik berorientasi *scientific approach*. Penelitian tahun **pertama** telah menghasilkan *prototype* model yang validasi produknya dilakukan oleh ahli kurikulum, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli budaya serta telah diujicobakan dalam skala kecil di satu sekolah. Penelitian tahun **kedua** menghasilkan panduan guru dan buku saku siswa dalam mengimplementasikan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*, dan mengetahui keberterimaan produk yang dikembangkan berdasarkan tanggapan guru dan siswa.

Penelitian tahun ketiga bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* yang telah teruji dalam skala luas dan terbukti keefektifannya melalui penelitian kuasi eksperimen. Keefektifan model ini diukur berdasarkan perolehan *gain score* kemampuan berpikir kreatif siswa, yang mencakupi kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV sekolah dasar di Gugus Mergangsan yang berjumlah 265 anak. Sampel penelitiannya adalah siswa SD yang berasal dari 2 sekolah yang berbeda, tetapi memiliki kesamaan kriteria, yaitu karakteristik siswa relatif homogen, keseluruhan sekolah telah menggunakan Kurikulum 2013, fasilitas yang tersedia di setiap sekolah, baik swasta maupun negeri adalah sama. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *cluster random sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji independent t test adalah  $0.004 < t \text{ hitung } 0.05$ . Berdasarkan kriteria penentuan keputusan maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Oleh karena itu, nilai postes sebagai hasil dari pembelajaran di kelas eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan terbukti secara positif dan signifikan memiliki kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci : model pembelajaran tematik, permainan tradisional, *scientific approach*