

## ABSTRAK (INTISARI) PROPOSAL

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. Tujuan penelitian tahun kedua adalah: (1) menghasilkan panduan guru dan buku saku siswa dalam mengimplementasikan model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*, dan (2) mengetahui keberterimaan panduan dan buku saku yang dikembangkan berdasarkan tanggapan guru dan siswa

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall. Prosedur penelitian ini adalah: a) melakukan penelitian pendahuluan yang mencakup kegiatan studi pustaka dan observasi lapangan sebagai dasar dalam mengembangkan perangkat pendukung *prototype* model pembelajaran yang berupa panduan bagi guru dan siswa, b) mengembangkan draf panduan guru dan siswa, c) uji ahli, yaitu 1 orang ahli materi dan ahli pembelajaran, 1 orang ahli budaya, 1 orang ahli media, dan ahli kurikulum, e) uji coba lapangan skala sedang dan revisi (1 sekolah sampel, melibatkan 4 guru dan 106 siswa). Sekolah yang dilibatkan untuk memberikan respon terhadap produk yang dihasilkan berjumlah 12 sekolah.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Hasil pengembangan produk berdasarkan expert judgement menyatakan bahwa panduan guru dan buku saku siswa yang dirancang relevan dengan kurikulum yang berlaku. Silabus yang dikembangkan mengacu pada pedoman penyusunan silabus yang berlaku. Rencana pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi dikembangkan sesuai dengan hakikat pembelajaran tematik. Buku saku dirancang untuk memudahkan siswa mempraktikkan permainan tradisional. (2) Keberterimaan panduan guru dan buku saku siswa dalam pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach* ini dinyatakan berdasarkan tanggapan guru dan siswa. Guru menyambut model dan panduan yang dikembangkan dengan sikap positif. Tanggapan yang diberikan berkaitan dengan langkah-langkah implementasi model, uraian kegiatan pembelajaran, orientasi model terhadap kompetensi siswa, materi yang diintegrasikan dalam model, bahan-bahan pembelajaran yang digunakan, bahasa yang digunakan, tampilan panduan secara keseluruhan. Respon positif juga ditunjukkan dari tanggapan siswa terhadap permainan Ki Lompong Ki Lompong, Kubuk, Raton, dan Soyang-soyang yang telah dipraktikkan mengikuti langkah model yang dikembangkan.

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