

RINGKASAN

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan dunia anak yang diramaikan dengan fasilitas-fasilitas bermain berteknologi tinggi, mulai dari *video game*, *playstation*, sampai pada permainan yang bisa diunduh dengan mudah menggunakan *gadget* sejenis *ipad*, *tablet*, dan sebagainya. Permainan-permainan yang sudah disebutkan dikategorikan sebagai permainan mekanik yang bersifat rekreatif ilusi. Banyak kelemahan dari permainan tersebut, diantaranya aktivitas bermain yang dilakukan bersifat pasif, hanya memperoleh kesenangan, dan kurang merangsang perkembangan mental anak dalam proses interaksinya dengan lingkungan selama bermain. Berkaitan dengan fenomena ini, permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang penting untuk terus dilestarikan dan diinternalisasikan kepada para siswa sekolah dasar. Upaya ini dilakukan untuk menyelamatkan eksistensi permainan tradisional dari desakan permainan modern yang serba canggih dan tentu jauh lebih menarik. Penelitian tahun pertama ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype* model pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional dan berorientasi *scientific approach*.

Pendekatan yang digunakan adalah *research and development (R & D)*. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV serta kepala sekolah dari Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Bantul. Sampel diambil secara *purposive* didasarkan pada kurikulum yang digunakan di sekolah, yaitu Kurikulum 2013. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi pustaka, dan *panel group discussion*. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen desain *prototype* model pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas: (1) tema, (2) subtema, (3) tujuan pembelajaran, (4) materi pokok tentang permainan tradisional yang dikaitkan dengan tema dan subtema sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, (5) kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional bernuansa tematik integratif, difokuskan pada aplikasi kontekstual, tugas kreatif, interaksi partisipatif berorientasi saintifik, dan keterlibatan aktif, (6) sumber dan media pembelajaran yang beragam dan kontekstual, serta (7) komponen penilaian yang menekankan penilaian proses dan hasil.

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