

## **PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BERBASIS PERMAINAN ANAK KELAS I SD PADA SUBTEMA KEGIATAN PAGI HARI**

Oleh:  
Mentari Kharisma Putri\*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan lapangan terhadap model rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) berbasis permainan anak. Tujuan penelitian untuk mengembangkan model RPPH berbasis permainan untuk siswa SD kelas I pada subtema "Kegiatan Pagi Hari". Metode yang digunakan adalah modifikasi dari model pengembangan Borg and Gall serta model pengembangan Sugiyono, yang meliputi lima tahapan, yaitu: (1) studi pendahuluan, (2) pembuatan produk, (3) validasi produk, (4) instrumentasi uji coba terbatas, (5) uji coba terbatas. Subjek dalam penelitian ini adalah beberapa guru dan siswa pada lima SD di Yogyakarta, khususnya 5 siswa kelas I di SDKG untuk tahap uji coba terbatas. Objek pada penelitian ini adalah (RPPH) berbasis permainan anak kelas I SD subtema "Kegiatan Pagi Hari". Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian terhadap 5 (lima) SD yang dijadikan sebagai subjek penelitian, menjelaskan bahwa terdapat kesulitan untuk implementasi Kurikulum 2013, khususnya pada persiapan dan penyusunan RPPH berbasis permainan anak kelas I SD pada subtema kegiatan pagi hari. Berdasar problem tersebut disusun RPPH yang berdasarkan validasi terhadap 12 pakar ahli dikategorikan "sangat baik". Penilaian itu ditunjukkan dengan skor rata-rata produk (RPPH) adalah sebesar 90,5 dari skala 100. Penggunaan RPPH yang berkualitas berdampak pada naiknya hasil belajar siswa dengan persentase (66%) dilihat dari hasil *pretest* dan *post-test*.

**Kata kunci :** RPPH, permainan anak, subtema kegiatan pagi hari

### **ABSTRACT**

*This study is triggered by the need of a daily lesson plans (RPPH) model based on children game. The study aims to develop a RPPH model based on children game for the first grade of elementary school on the sub theme "Morning Activity". Methods used is modification version from model that is developed by Borg & Gall and that from Sugiyono model, which included five stages: (1) preliminary study, (2) the production of the product, (3) product validation, (4) instrumentation for limited trial (5) limited trial. Subjects in this study were some teachers and students of five elementary schools in Yogyakarta, especially 5 students of the first grade in SDKG for the limited trial stage. The object of this research was RPPH based on children game for the first grade of elementary school on the sub theme "Morning Activity". Data collection techniques used in this study were questionnaire, observation, interview, and documentation.*

*The result of this research shows that five elementary schools studied had many difficulties in implementing Curriculum 2013, especially in the creating lesson plan (RPPH) based on children game for the first grade students on the sub theme "Morning Activities". Based on the problem, I created a lesson plan (RPPH) that got validation score "very good" from 12 experts. It's indicated by mean score of 90,5 out of 100. The*

---

\* Mentari Kharisma Putri adalah lulusan Program Studi PGSD FKIP Universitas Sanata Dharma pada tahun 2015

**Tampilan artikel ini  
terganggu oleh watermark.**

**Bila Anda ingin Artikel yang  
bersih (tanpa watermark),  
silahkan **KLIK Layanan.****

**Kami siap melayani ANDA  
dengan senang hati.**

**Salam Inovasi**

*use of RPPH impacts on the rising of students learning achievement, as seen from their score inpre-test and post-test (66%).*

**Keywords:** *RPPH, children game, sub theme morning activity*

## **A. Pendahuluan**

Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan (Mulyasa: 2013). Kurikulum 2013 ini sebagai tuntutan perkembangan zaman yang semakin canggih. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014, kurikulum ini adalah pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah diterapkan pada tahun 2004 maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada tahun 2006). Ciri utama Kurikulum 2013 ini adalah mengembangkan pendidikan karakter, Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang mengharapkan siswa memiliki hubungan baik dengan Tuhan, manusia, dan lingkungannya (Akbar: 2013).

Siswa memiliki bakat, minat, dan kemampuan yang berbeda-beda. Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyeimbangkan *hard skills* dan *soft skills* melalui kemampuan sikap, keterampilan untuk menghadapi tantangan di masa mendatang. Fadlillah (2014) menjelaskan bahwa tujuan dan fungsi kurikulum 2013 mengacu pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi "*Fungsi kurikulum ialah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Sementara tujuannya yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*".

Kemampuan serta watak siswa dapat dikembangkan oleh guru melalui berbagai cara. Permainan merupakan salah satu cara yang sesuai digunakan bagi siswa karena sesuai dengan perkembangan siswa usia SD. Jawati (2013) mengungkapkan bahwa permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu dilakukannya. Permainan merupakan suatu kegiatan yang membantu siswa mengembangkan pengetahuannya. Peningkatan pengetahuan siswa akan bermuara pada prestasi belajar. Prestasi belajar menurut Chosiyah (dalam Nurcahya, 2013) merupakan peningkatan hasil usaha yang telah dilatih dalam suatu sistem atau rangkaian kegiatan pendidikan yang dinyatakan dengan nilai.

Kenyataan di lapangan banyak ditemui kendala dalam pelaksanaan Kurikulum 2013. Pakar pendidikan Widharyanto dalam Diskusi Urgensi Pendidikan Karakter di Ruang Auditorium Universitas Atmajaya (UAJY) mengungkapkan bahwa "*Banyak yang masih beranggapan pendidikan karakter merupakan tanggung jawab guru Pendidikan Agama dan PPKn saja*". Pendidikan karakter merupakan tanggung

jawab semua guru bukan hanya guru Pendidikan Agama dan PPKn saja. Widharyanto mengungkapkan *“Padahal pendidikan karakter sejatinya merupakan tanggung jawab semua guru. Selain itu banyak guru yang belum paham bagaimana mengintegrasikan pendidikan karakter dalam masing-masing mata pelajaran dan mengevaluasinya”* (Kedaulatan Rakyat, Rabu 29 Oktober 2014).

Masalah lain terkait implementasi Kurikulum 2013 banyak ditemui penyusunan RPP yang minimalis oleh guru. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang wajib dibuat dan dikembangkan oleh guru. Pembimas Agama Katolik Kemenag DIY, Suharto menekankan bahwa *“Kurikulum 2013 ini akan terjabar dalam RPP yang nantinya akan dijadikan pegangan guru saat mengajar”* (Kedaulatan Rakyat, Senin 14 Juli 2014). Menurut Permendikbud No 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa *“Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD)”*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh guru tidak dibenarkan secara minimalis, menurut Fadlillah (2014) RPP harus mencakup: (1) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) materi pokok, (3) alokasi waktu; (4) tujuan pembelajaran, KD, dan indikator pencapaian kompetensi; (5) materi pembelajaran; metode pembelajaran; (6) media, alat, dan sumber belajar; (7) langkah-langkah kegiatan pembelajaran; (8) penilaian.

Masalah ditemukan peneliti pada saat melakukan penggalian data pada lima Sekolah Dasar di Yogyakarta. Kelima sekolah dasar tersebut adalah SDNSB, SDNJ, SDNN, SDKG, dan SDKBJB yang telah menerapkan Kurikulum 2013. Peneliti memilih guru kelas I karena pada saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SDKG guru kelas I kerap menanyakan perihal Kurikulum 2013. Kenyataan di lapangan menunjukkan masih ada beberapa kendala yang dihadapi guru dalam pengaplikasian Kurikulum 2013. Kendala yang dihadapi guru dapat dilihat dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Masalah terkait Implementasi Kurikulum 2013

SDNN	SDKG	SDNJ	SDNSB	SDKBJB
Guru kelas I meminta tolong untuk dibuatkan RPPH.	Keterlambatan distribusi buku pegangan guru dan siswa serta kurangnya sosialisasi Kurikulum 2013.	Guru kelas 1 belum bisa membuat RPPH Kurikulum 2013, masih terpaku dengan RPP	3 guru kelas 1 tidak bisa menyusun RPP Kurikulum 2013 untuk mengajar.	Guru kelas I mengalami kesulitan dalam menyusun rubrik penilaian RPPH

		KTSP.		
--	--	-------	--	--

Tabel 1.1 menunjukkan kendala yang dihadapi guru kelas I di lima Sekolah Dasar di Yogyakarta mengalami kesulitan dalam penyusunan RPPH dengan mengacu Kurikulum 2013. Perencanaan pembelajaran menjadi hal yang penting sebab memuat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan, serta didasarkan pada kondisi pembelajaran (Husamah dan Yanur: 2013).

Analisis masalah yang dilakukan oleh peneliti tidak hanya dilakukan dengan wawancara guru kelas I, peneliti juga melakukan analisis dengan melakukan wawancara pada siswa kelas I SD untuk mengetahui pembelajaran yang diharapkan oleh siswa. Hasil wawancara siswa dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 2 Masalah yang dialami siswa kelas I dalam pembelajaran

SDNN	SDKG	SDNJ	SDNSB	SDK BJB
Tidak konsentrasi ketika pembelajaran karena banyak teman yang mengganggu	Ingin belajar sambil bermain di luar kelas.	Ingin bermain dengan teman, dengan alasan pembelajarannya membosankan.	Mengalami kebosanan ketika pembelajaran di kelas.	Mengalami kebingungan ketika pembelajaran di kelas.

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa siswa ingin belajar sambil bermain di luar kelas, sedangkan guru belum dapat mengakomodasi pembelajaran dengan keinginan siswa. Peneliti juga menemukan bahwa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas guru relatif menggunakan model pembelajaran ceramah dan diskusi yang membuat siswa menjadi bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut peneliti temukan saat melakukan wawancara dengan siswa kelas I yang berada di lima Sekolah Dasar di Yogyakarta.

Permainan anak sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas I SD yang baru saja melalui masa peralihan dari Taman Kanak-Kanak ke sekolah dasar. Semiawan (2008) menyatakan bahwa permainan merupakan hal yang menyenangkan pada anak usia 6-11 tahun.

Uraian masalah yang diungkapkan peneliti diatas mengindikasikan bahwa hal krusial yang dibutuhkan oleh guru Sekolah Dasar (SD) adalah RPPH berbasis permainan anak. Peneliti memutuskan untuk menyusun RPPH berbasis Permainan Anak yang berbasis kurikulum 2013.

Penelitian ini dibatasi untuk kelas I, tema kegiatanku, subtema anggota kegiatan pagi hari. Permainan yang digunakan berjumlah 3 yaitu *bermain peran*, *ular naga*

dan *petak umpet*. Berdasarkan kenyataan tersebut, ditentukan rumusan masalah yaitu “Bagaimana model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis permainan anak kelas I SD pada subtema kegiatan pagi hari?” sesuai dengan rumusan masalah tersebut, dapat ditentukan tujuan penelitian, yaitu “Mengetahui model rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) berbasis permainan anak kelas I SD pada subtema kegiatan pagi hari”.

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa manfaat. Manfaat tersebut antara lain (1) Penelitian ini dapat memberikan pengalaman tentang penelitian *Research and Development* (R&D), serta menambah wawasan tentang penyusunan RPPH berbasis permainan anak. (2) Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian guru dalam menyampaikan materi menggunakan permainan serta dapat memberikan motivasi untuk melakukan penelitian mengenai penyusunan RPPH berbasis permainan anak. (3) memberikan referensi kepada sekolah khususnya sekolah dasar (SD) sebagai bahan kajian dalam usaha memperbaiki pelaksanaan kurikulum di sekolah demi meningkatkan mutu pendidikan. (4) memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar menggunakan permainan anak khususnya dalam penggunaan permainan bermain peran, ular naga dan petak umpet. Terkait dengan hal tersebut, berikut akan dipaparkan kajian teori, metode penelitian, hasil penelitian, produk akhir, penilaian akhir, dan kesimpulan.

## **B. Landasan Teori**

### **Kurikulum 2013**

Penggantian Kurikulum KTSP dengan Kurikulum 2013 terutama dimaksudkan untuk menyeimbangkan kemampuan *hard skills* dan *soft skills* siswa serta memperkuat karakter siswa. Fadlillah (2014) mengungkapkan bahwa Kurikulum 2013 merupakan suatu kurikulum yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* siswa berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Ciri yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah (1) pendekatan saintifik, Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang melalui proses ilmiah di dalamnya. Siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan apa yang mereka pelajari melalui panca indera serta menggunakan pikiran mereka. Fadlillah (2014) mengungkapkan bahwa pendekatan *scientific* ialah pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), dan mengomunikasikan (*communicating*). (2) pendekatan tematik terpadu, Penerapan pembelajaran tematik terpadu akan memberikan banyak keuntungan bagi siswa, mereka akan banyak mendapat kesempatan untuk aktif di dalam kelas baik secara individu ataupun secara kelompok. Pembelajaran tematik menurut Trianto (2011) pada hakikatnya merupakan model pembelajaran terpadu, yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa baik secara individual

maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan autentik. (3) penilaian otentik, Penilaian otentik merupakan cara yang ditempuh untuk mengukur sampai dimana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian tersebut harus mampu memberikan data kepada guru terkait seberapa jauh kemampuan siswanya dalam menerima materi pembelajaran. Penyusunan penilaian otentik harus menekankan mengukur pada apa yang dilakukan siswa, bukan hanya tentang apa yang diketahui siswa. Fadlillah (2014) mengungkapkan bahwa penilaian otentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh siswa, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh siswa.

Kurikulum 2013 mengembangkan kemampuan siswa dengan menyesuaikan dengan nilai karakter bangsa. Pendidikan karakter dapat dicapai dengan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan produktif. Pelaksanaan Kurikulum 2013 didukung dengan menggunakan 3 ciri yaitu pendekatan saintifik, pendekatan tematik terpadu dan penilaian otentik.

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Setiap kegiatan pembelajaran, guru wajib menyusun sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan penjabaran dari silabus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus (Majid: 2009). Lingkup RPP paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) indikator atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah sebuah rencana yang memuat langkah-langkah pembelajaran disertai kompetensi dasar. RPP yang baik adalah RPP yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan tempat siswa menetap.

### **Permainan Anak**

Permainan anak dirasa memiliki makna kultural yang penting, karena dengan berbagai macam ciri khasnya permainan anak ini akan memberikan identitas pada kebudayaan. Permainan anak dapat menjadi aset budaya yang berharga dalam pembentukan identitas budaya sebuah komunitas, masyarakat maupun bangsa (Dharmamulya, 2005). Permainan anak penting diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan kontribusi pada siswa dalam belajar konsep dan aktivitas yang nyata melalui bermain. Kegiatan bermain siswa yang dilakukan siswa bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa.

Penelitian ini hanya akan menggunakan 3 macam permainan anak, yaitu: (1) bermain, peran, (2) ular naga, (3) petak umpet.



### C. Metodologi Penelitian

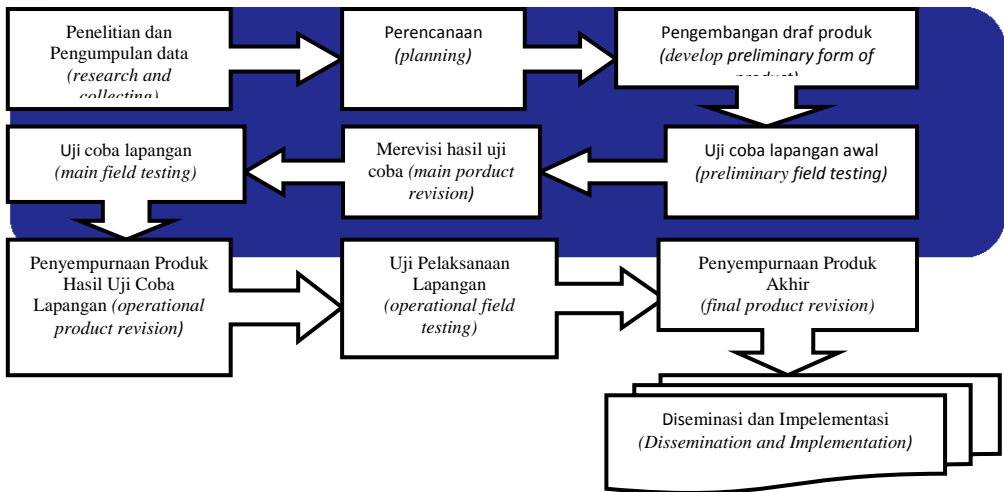
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau RnD (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan menurut (Sugiyono: 2012) adalah salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan/kelayakan produk tersebut. Borg&gall (2003) (dalam Setyosari: 2010) mengemukakan langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, kemudian melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan penelitian ini berawal dari potensi dan masalah yang ditemukan di lapangan terkait dengan kurikulum 2013. Produk yang dihasilkan dapat berupa *hardware* atau *software*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah RPPH berbasis permainan anak untuk kelas I SD.



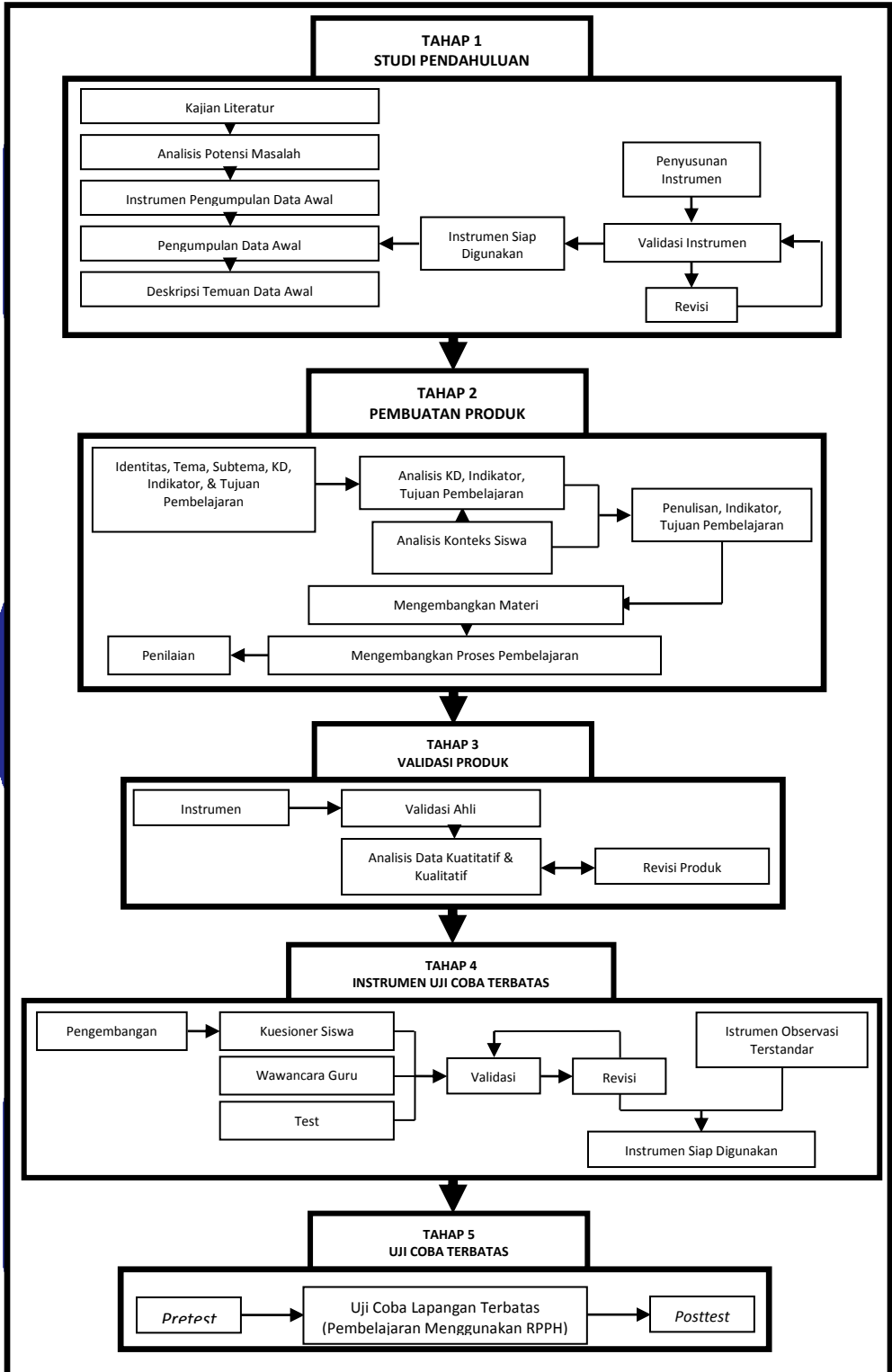
*Setting* penelitian pengembangan ini terdiri dari objek, subjek, lokasi dan waktu penelitian. Objek penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengakomodasikan permainan anak. Subjek pada penelitian ini dilakukan di 5 SD di Yogyakarta, meliputi SDNN, SDKG, SDNJ, SDKBJB, SDNSB. Fokus penelitian untuk uji coba terbatas dilakukan di SDKG yang terdiri adalah sekelompok siswa kelas I SD yang berjumlah lima anak. Waktu penelitian dilaksanakan selama 5 bulan, yaitu pada bulan Juli-November. Prosedur penelitian dan pengembangan mengadaptasi model Sugiyono serta Borg&Gall yang terdiri dari sepuluh tahap. Kesepuluh langkah prosedur pengembangan akan membentuk suatu siklus yang tampak pada bagan berikut



Kedua, Borg&Gall (Sanjaya, 2013) memaparkan prosedur pengembangan yang terdiri dari sepuluh tahap. Prosedur pengembangan Borg&Gall ditunjukkan oleh bagan berikut



Model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013) dan Borg&Gall merupakan dasar dari model yang akan digunakan dalam prosedur pengembangan penelitian. Dua model tersebut, tahapan dimodifikasi sampai dengan tahap uji coba terbatas karena keterbatasan peneliti terkait waktu dan biaya. Adapun tahap yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan oleh bagan berikut.



Model penelitian dan pengembangan yang diadaptasi memiliki karakteristik yang berbeda. Ada lima tahap dalam penelitian pengembangan ini. Model dari Sugiyono digunakan pada tahap satu, empat dan lima yaitu pada tahap analisis masalah dan uji coba terbatas. Sedangkan model Borg&Gall digunakan pada tahap dua dan tiga yaitu mengembangkan produk dan melakukan validasi. Pada model Borg&Gall terdapat tahap revisi produk sama seperti model Sugiyono dengan tujuan mengembangkan produk yang berkualitas. Tahap penelitian dan pengembangan pertama adalah tahap pendahuluan yang berisi tentang analisis potensi dan masalah, kedua adalah tahap penyusunan produk, ketiga adalah tahap validasi produk oleh 12 ahli yang terdiri dari ahli Bahasa Indonesia, ahli Matematika, ahli IPA, ahli IPS, ahli PJOK, ahli SBdP, dan juga oleh ahli kurikulum, ahli pembelajaran, ahli permainan, kepala sekolah, dan guru, keempat adalah tahap penyusunan instrumen untuk uji coba terbatas, kelima adalah tahap uji coba terbatas yang dilakukan di SDKG untuk kelas IB yang berjumlah 5 anak.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penentuan kebutuhan siswa dilakukan peneliti melalui wawancara kepada siswa kelas I SD. Hasil wawancara menunjukkan siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang mengakomodasikan permainan. Peneliti kemudian melakukan pengembangan dengan mendesain produk berupa penyusunan RPPH berbasis permainan anak.

Prosedur penyusunan RPPH diadopsi dari teori Borg and Gall (dalam Sanjaya: 2010) dan Sugiyono (2013). Prosedur penyusunan RPPH berhenti pada langkah ke-6 yaitu uji coba terbatas. Langkah tersebut juga sesuai dengan prinsip pengembangan RPPH menurut Akbar (2013) yaitu melakukan identifikasi masalah, analisis kurikulum, penyusunan draft RPPH, validasi ahli, revisi, dan uji coba.

RPPH bernilai tinggi menurut Akbar (2013) adalah RPPH yang memenuhi komponen sebagai berikut: (1) ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, dan mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi; (2) deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan perkembangan keilmuan; (3) pengorganisasian materi pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu; (4) sumber belajar sesuai dengan perkembangan siswa, materi, dan lingkungan; (5) ada skenario pembelajaran (awal, akhir inti), secara rinci, lengkap; (6) langkah pembelajaran sesuai dengan tujuan, dan ada alokasi waktu tiap langkah; (7) teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran; (8) tercantum kelengkapan RPPH berupa prosedur dan jenis penilaian sesuai tujuan pembelajaran, ada instrumen penilaian yang bervariasi (tes dan non-tes), serta rubrik penilaian. Penyusunan RPPH oleh peneliti mengikuti format dari modul pelatihan dan latihan profesi guru (PLPG) untuk guru SD halaman (12-22). Format penyusunan RPPH dari PLPG memuat semua komponen dari kriteria penyusunan RPPH yang bernilai tinggi menurut Akbar (2013).

RPPH berbasis permainan anak kelas I SD pada Subtema Kegiatan Pagi Hari memberikan dampak bagi peningkatan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan saat uji coba terbatas serta komentar guru dan siswa melalui kuesioner. Hasil *posttest* menunjukkan ada peningkatan sebanyak 66 %. Hasil komentar guru dan siswa melalui kuesioner juga menunjukkan bahwa permainan membuat siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. . Kenaikan nilai hasil *pretest* dan *posttest* mungkin terjadi karena produk berupa RPPH yang disusun sesuai kurikulum 2013 dan dikembangkan peneliti dengan mengakomodasi permainan, pembelajaran konstruktivisme, model pembelajaran *discovery learning*. Pada usia 6-11 tahun (usia sekolah dasar) permainan adalah sesuatu kegiatan yang serius namun menyenangkan (Semiawan: 2008). Permainan merupakan suatu kegiatan yang membantu siswa mengembangkan pengetahuannya, serta permainan mampu

### **Produk Akhir**

Produk yang dihasilkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan kurikulum 2013. Komponen yang terdapat dalam RPPH adalah (1) identitas RPP, (2) pemetaan Kompetensi Inti, (3) kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, (4) tujuan pembelajaran, (5) materi pembelajaran, (6) pendekatan, metode dan model pembelajaran, (7) media, alat dan sumber pembelajarann, (8) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (9) penilaian pembelajaran, (10) lampiran materi, (11) lembar Kerja Siswa (LKS), (12) soal evaluasi dan (13) kunci jawaban pada setiap pembelajaran. Produk RPPH disusun dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan pribadi siswa (karakter, keterampilan dan intelektual) yang nampak dalam indikator dan tujuan pembelajaran dengan mengakomodasikan permainan anak sebagai ciri khasnya. Permainan anak dipilih sebagai metode pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik dan minat siswa

Permainan anak dipadukan dalam produk RPPH ini dengan tujuan menyesuaikan tingkat perkembangan dan minat siswa. Selain itu permainan juga membantu guru dalam menanamkan pendidikan karakter. Permainan anak memuat pendidikan karakter, karena permainan menuntut siswa berinteraksi dengan teman, bekerjasama dengan teman, dan mengikuti aturan permainan. Permainan yang dimasukkan dalam RPPH adalah bermain peran, ular naga dan petak umpet. Peneliti memodifikasi aturan main dalam permainan, hal ini dilakukan agar dapat menjelaskan materi yang dipilih. Setiap aturan permainan akan terlampir pada produk RPPH.

Penilaian pembelajaran terstruktur dengan jelas yang terdiri dari penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian berisi teknik penilaian (tes tertulis tidak tertulis, unjuk kerja), instrumen penilaian (soal, kunci jawaban, rubrik penilaian), Penilaian dibuat untuk setiap indikator, sehingga semua indikator dapat

diukur dengan jelas. Peneliti juga memberikan pedoman penskoran, untuk memudahkan guru dalam memberikan penilaian.



## D. Simpulan dan Saran

### Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan antara lain : (1) Secara generik, model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbasis permainan anak kelas I SD pada subtema Kegiatan Pagi Hari disusun sesuai dengan beberapa karakteristik Kurikulum 2013, antara lain menggunakan pendekatan saintifik dan tematik terpadu, tujuan pembelajaran memuat unsur A (*Audience*), B (*Behavior*), C (*Condition*), dan D (*Degree*), serta menggunakan penilaian otentik. (2) Secara khusus, kesimpulan penelitian ini terbagi menjadi 4 sesuai dengan pertanyaan penelitian, yaitu (a) RPPH yang digunakan dan disusun kurang sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013 dalam hal penulisan tujuan pembelajaran yang tidak memuat unsur A (*Audience*), B (*Behavior*), C (*Condition*), dan D (*Degree*), kegiatan pembelajaran yang belum memuat unsur 5M (menanya, mencoba, menalar, mengomunikasikan, dan mengamati), serta tidak menunjukkan penilaian untuk setiap indikator. (b) Prosedur penyusunan RPPH berbasis permainan anak kelas 1 SD pada subtema Kegiatan Pagi Hari sesuai panduan pengembangan dari Sugiyono (2013) dan Borg & Gall (Sanjaya: 2010) yang dimulai dari penemuan dari kajian literatur serta potensi masalah pada 5 SD di Yogyakarta. Kelima SD tersebut SDJ, SDBJB, SDNN, SDNSB, SDKG. Langkah berikutnya melakukan analisis kebutuhan menggunakan teknik wawancara,

observasi, dokumentasi, serta kuesioner kepada guru kelas satu, setelah menemukan masalah, peneliti menyusun produk RPPH dengan melakukan analisis terhadap KD, indikator, tujuan, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, selanjutnya melakukan validasi ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk RPPH, langkah selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada SDKG untuk mengetahui kualitas RPPH dan keefektifan terhadap prestasi belajar siswa. (c) Kualitas RPPH berbasis permainan anak pada subtema Kegiatan Pagi Hari diambil dari validasi para ahli. Validasi dilakukan kepada 12 ahli yaitu ahli bidang studi PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBdP, PJOK, ahli kurikulum, ahli pembelajaran, ahli permainan anak, kepala sekolah dan guru. Hasil validasi secara kuantitatif menunjukkan RPPH mendapatkan peringkat “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata “90.5”. Validasi ahli juga menghasilkan penilaian secara kualitatif berdasarkan komentar dan saran. Validasi ahli secara kuantitatif menunjukkan bahwa peneliti tidak perlu melakukan revisi, meskipun demikian peneliti tetap melakukan revisi pada beberapa bagian sesuai dengan saran dan komentar para ahli. (d) Dampak RPPH berbasis permainan anak kelas 1 SD pada subtema Kegiatan Pagi Hari terhadap prestasi belajar siswa dapat diketahui melalui uji coba terbatas yang dilakukan di SD Kanisius Ganjuran. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa. Terlihat dari persentase kenaikan nilai hasil *pretest* dan *posttest* sebanyak 66%. Keefektifan kegiatan pembelajaran berdasarkan permainan ditunjukkan dari wawancara terhadap guru dan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan efektif dalam meningkatkan prestasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'adun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Aulina, Choirun Nisak. (2012). *Pengaruh Permainan dan Penguasaan kosa kata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Pedagogia* vol. 1, No: Juni 2012: 131-143.
- Beaty, J.Janice. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa Sebuah Upaya Pelestarian*. Kepel Press.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013: Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gall, M.D., & Borg, W.R. (1983). *Educational Research*. New York: Interstate Book Manufacture.
- Husamah, Yanuar. (2014). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.



Jawati Ramaikis. (2013). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo geometri di Paud Habibul Ummi II*. Padang: Universitas Negeri Padang. Volume 1 Nomor 1.

*Kedaulatan Rakyat*, Senin 14 Juli 2014.

*Kedaulatan Rakyat*, Rabu 29 Oktober 2014.

Majid, Abdul. (2009). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2013). *Pengantar dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nureahya, Dwi P. (2013). *Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Minomartani 6 Menggunakan Mind Map*. Yogyakarta. Sanata Dharma.

Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran:Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Semiawan, Conny R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.