

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 4 UNTUK SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Fince Putri Yeni Purba
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya referensi buku untuk guru mengajarkan materi matematika dengan permainan yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika; (2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 4 kelas I SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas I di SD Kanisius Kintelan I Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika menggunakan langkah ADDIE (Tegeh dkk, 2014) yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*; (2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 4 kelas I SD adalah baik dengan skor 4,1 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan menurut Greene dan Petty (2008), yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya, (2) memotivasi yang menggunakannya, (3) memuat ilustrasi yang menarik hati, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan pemakai, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran yang lainnya, (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas pribadi pemakai, (7) sadar dan tegas menghindari konsep yang samar-samar, (8) memiliki sudut pandang yang jelas, (9) memberi pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa, (10) menghargai perbedaan pribadi pemakai.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, buku panduan, permainan tradisional, matematika.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME GUIDE BOOK IN MATHEMATICS THEME 4 LEARNING BOOK FOR FIRST GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Fince Putri Yeni Purba
Sanata Dharma University
2019

This research is motivated by a lack of books reference for teachers to teach mathematical material with fun games. This research aims to: (1) describe the traditional game guide book procedures in mathematics learning; and (2) find out the quality of traditional game guide book in fourth theme of mathematics learning for first grade elementary school.

The type of this research is Research and Development (R & D). The subject of this research was the first grade teacher at Kanisius Kintelan I Elementary School Yogyakarta. The object of this research was a traditional games guide book in mathematics learning. The data in this research were collected using observation techniques, interviews, and questionnaires.

The results of this research shows that: (1) the research procedures and the development of traditional game guide book in learning mathematics theme four are using the ADDIE step (Tegeh dkk, 2014) namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation; (2) the quality of traditional game guide book in learning mathematics theme four for first grade elementary school is good with a score of 4.1 and is fulfilling the ten criteria of the guide book according to Greene and Petty (2008) that are (1) attracting interest to those who use it, (2) motivating those who use it, (3) containing compelling illustrations, (4) considering linguistic aspects in accordance with the ability of the user, (5) having a close relationship with other lessons, (6) stimulating and encouraging the user's personal activities (7) consciously and decisively avoid vague concepts, (8) having a clear point of view to the user, (9) providing stabilization and emphasis on the values of children and adults, (10) respecting the differences of personal user.

Keywords: *research and development, guide book, traditional game, mathematic*