

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 3 SUB TEMA 3 DAN 4 KELAS II SEKOLAH DASAR

Angelina Maya Prihandini
Universitas Sanata Dharma
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru dalam mencari referensi untuk mengajarkan materi matematika menggunakan permainan tradisional yang berupa buku panduan guru. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui prosedur pengembangan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika; (2) mendeskripsikan kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 3 sub tema 3 dan 4 kelas II SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang guru kelas II di SD Negeri Sarikarya, satu orang guru kelas II di SD Negeri Condongcatur, dan satu orang guru kelas II di SD Kanisius Condongcatur. Objek penelitian ini adalah buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 3 sub tema 3 dan 4 kelas II SD. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) prosedur penelitian pengembangan buku panduan guru menggunakan permainan tradisional menggunakan langkah ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*; (2) kualitas buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika adalah “Sangat Baik” dengan skor 3,60 dari skala 4,00 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya, (2) mampu memberi motivasi penggunanya, (3) memuat ilustrasi yang menarik bagi penggunanya, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan penggunanya, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) dapat menstimulasi atau merangsang aktivitas – aktivitas pribadi bagi penggunanya, (7) dapat dengan sadar dan tegas menghindari konsep – konsep yang samar, (8) memiliki sudut pandang yang jelas, (9) memberi pemantapan dan penekanan pada nilai – nilai anak dan orang dewasa, dan (10) mampu menghargai perbedaan pribadi para penggunanya.

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

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF TEACHER'S GUIDEBOOK BOOK USING
TRADITIONAL GAME IN LEARNING MATHEMATICS
THEME 3 SUB THEME 3 AND 4 CLASS II ELEMENTARY SCHOOL**

Angelina Maya Prihandini
Sanata Dharma Univeristy
2020

This research is motivated by the teacher's need to find references to teach mathematics material using traditional games in the form of a guidebook. This study aims to (1) knowing the procedures of traditional game development in mathematics learning; (2) describe the quality of the traditional games guide book in mathematics learning on theme 3 subthemes 3 and 4 in class II elementary school.

This research is a type of research and development (R&D). The subject in this study are teacher grade II at SD Kanisius Condongcatur, teacher grade II at SD Negeri Condongcatur, and teacher grade II at SD Negeri Sarikarya. The object of this research is the teacher's guide book using traditional games in mathematics learning theme 3 subthemes 3 and 4 in class II elementary school. The data in this study were collected using observation techniques, interviews, and questionnaires.

The results showed that: (1) the research procedure for the development of teacher's guide book using traditional games using ADDIE steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation; (2) the quality of teacher's guide book using traditional games in mathematics learning is "Very Good" with a score of 3,60 on a scale of 4,00 and fulfills the ten criteria for a quality guidebook according to Greene and Petty namely (1) attracting interest those who use it, (2) motivating those who use it, (3) containing interesting illustrations, (4) considering linguistic aspect according to the user's abilities, (5) having a close relationship with other lesson, (6) being able to stimulate or stimulate personal activities for users, (7) can consciously and firmly avoid vague concepts, (8) have a clear point of view, (9) providing reinforcement and emphasis on the values of children and adults, and (10) respecting the personal differences of the user.

Keywords: research and development, teacher's guidebook, traditional games, mathematics.