

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS II SEKOLAH DASAR**

Maria Apriliana
Universitas Sanata Dharma
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya referensi buku untuk guru mengenai metode pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui prosedur pengembangan buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 1 subtema 1 kelas II SD, (2) mengetahui kualitas buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 1 subtema 1 kelas II SD.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini adalah guru kelas II di SD Negeri Caturtunggal 1 dan SD Negeri Gambiranom. Objek penelitian ini adalah buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 1 subtema 1 kelas II SD. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika untuk kelas II sekolah dasar menggunakan langkah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*; (2) kualitas buku panduan guru menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika adalah “Sangat Baik” dengan skor 3,08 dari skala 4,00 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya, (2) memotivasi bagi yang menggunakannya, (3) memuat ilustrasi yang menarik hati, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai kemampuan yang menggunakannya, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi, (7) sadar dan tegas untuk menghindari konsep-konsep yang samar-samar, (8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas, (9) memberikan pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa, (10) menghargai perbedaan-perbedaan pemakainya

Kata kunci : buku panduan, permainan tradisional, pembelajaran matematika

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TEACHER'S GUIDEBOOK BOOK USING
TRADITIONAL GAME IN LEARNING MATHEMATICS THEME 1 SUB-
THEME 1 CLASS II ELEMENTARY SCHOOL**

Maria Apriliana
Sanata Dharma University
2020

The background of this study is the lack of book references for teachers regarding mathematical learning methods using traditional games. This study aims to: (1) find out the procedures for developing teacher guidebook using traditional games in learning mathematics theme 1 subtheme 1 for second-grade elementary school, (2) knowing the quality of teachers' guidebook using traditional games, in learning mathematics theme 1 subtheme 1 for second-grade elementary school.

This research is a type of research and development (R&D). The subjects in this research are second-grade teachers at SD N Caturtunggal 1 and SD N Gambiranom. The object of this research is the teacher's guidebook using traditional games in learning mathematics theme 1 subtheme 1 in second grade of elementary school. The data collection in this study used observation, interviews, and questionnaires.

The results showed that: (1) the procedure of research and development of teachers' guidebook using traditional games in learning using ADDIE steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate, (2) the quality of teachers' guidebook using traditional games in mathematics learning is "Very Good" with a score of 3.08 from a scale of 4.00 and fulfilling ten criteria of guidebooks according to Greene and Petty, namely (1) attract interest the users, (2) motivate those who use it, (3) contains interesting illustrations, (4) consider linguistic according to the ability of users, (5) has a relationship with other lessons, (6) stimulate the personal activities, (7) consciously and decisively avoid vague concepts, (8) has a clear and firm point of view, (9) provide stabilization and emphasis on the values of children and adults, (10) respect the user's differences.

Keywords: *guidebook, traditional games, mathematics learning*