

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

Yoanna Eka Yuliana  
Universitas Sanata Dharma  
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap referensi untuk mengajarkan materi matematika dengan permainan tradisional berupa buku panduan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika; (2) mendeskripsikan kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 1 kelas II SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II di SD Negeri Demangan 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 yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*; (2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 1 kelas II SD yang telah divalidasi oleh ahli matematika, ahli permainan, serta guru sekolah dasar hasilnya adalah sangat tinggi dengan rata-rata skor 3,2 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan menurut Greene dan Petty (2008), yaitu (1) menarik minat bagi yang memergunakannya, (2) memotivasi bagi yang memakainya, (3) memuat ilustrasi yang menarik hati, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan pemakainya, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran 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, dan (10) menghargai perbedaan pribadi pemakainya.

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

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAMES TEACHER'S GUIDEBOOK  
IN MATHEMATICS LEARNING THEME I IN GRADE II OF  
ELEMENTARY SCHOOL**

Yoanna Eka Yuliana  
Sanata Dharma University  
2020

*The research backgrounds are the teachers' needs for referenceto teach mathematic with traditional games in the from a guidebook . This study aims to: (1) describes the procedures for developing traditional game manuals in mathematics learning; (2) describe the quality of traditional game manuals in learning mathematics theme 1 of grade II in elementary school.*

*This research is a type of research and development (R&D). The subjects in this study were the second grade teachers at Yogyakarta Demangan Public Elementary School. The object of this study was a traditional game guide book in mathematics learning. Data in this study were collected by using observation, interview, and questionnaire techniques.*

*The results showed that: (1) the procedure of research and development of traditional game manuals in mathematics learning using the ADDIE step namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation; (2) the quality of traditional game manuals in mathematics learning theme 1 of grade II in elementary school has been validated by mathematic experts, games experts, and teacher of elementary school was very high with average score of 3.2 and meets the ten criteria of a guidebook according to Greene and Petty (2008), which namely (1) attracting interest for those who use it, (2 ) motivating those who use it, (3) containing interesting illustrations, (4) considering the linguistic aspects according to the ability of the user, (5) having a close relationship with other lessons, (6) stimulating the personal activities of the user; (7) aware and firmly avoid vague concepts, (8) having 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, guidebook, traditional games, mathematics.*