

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU MENGGUNAKAN
PERMAINAN TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TEMA 7 SUBTEMA 1 DAN 2 KELAS II SD**

Anastasia Devita Yuni Santika
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru dalam mengajarkan materi pembelajaran matematika menggunakan permainan tradisional berupa buku panduan guru. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan permainan tradisional pada pembelajaran matematika; (2) mengetahui kualitas buku panduan menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran matematika tema 7 subtema 1 dan 2 kelas II SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan R&D. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II SD di SD Negeri Kintelan 1, SD Negeri Caturtunggal 1 dan SD Negeri Dayuharjo. Objek penelitian ini adalah buku panduan menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran matematika tema 7 subtema 1 dan 2 kelas II SD. Pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) prosedur penelitian pengembangan buku panduan guru menggunakan permainan tradisional menggunakan langkah ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*; (2) kualitas buku panduan guru menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran matematika adalah “Sangat Baik” dengan perolehan skor 3,32 dari skala 4,00 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat bagi penggunaanya, (2) mampu memotivasi bagi penggunaanya, (3) memuat ilustrasi yang menarik hati bagi penggunaanya, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan penggunaanya, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) dapat menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi bagi penggunaanya, (7) 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-perbedaan pribadi para penggunaanya.

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

ABSTRACT***DEVELOPMENT OF TEACHER'S GUIDEBOOK USING TRADISIONAL GAME IN LEARNING MATHEMATICS THEME 7 SUB-THEME 1 AND 2 CLASS II ELEMENTARY SCHOOL***

Anastasia Devita Yuni Santika
Sanata Dharma University
2021

This research is motivated by the teacher's need to teach mathematics material using traditional games in the form of a guidebook. This study aims to (1) know the procedures of traditional game development in mathematics learning; (2) know the quality of the traditional games guidebook in mathematics learning on theme 7 sub themes 1 and 2 in class II elementary school.

This research type is R&D. The subjects in this study are teacher grade II at SD Negeri Kintelan 1, SD Negeri Caturtunggal 1, and SD Negeri Dayuharjo. The object of this research is the teacher's guidebook using traditional games in mathematics learning theme 7 sub themes 1 and 2 in class II elementary school. The data in this study were collected using interviews techniques, observation, and questionnaires.

The results showed that: (1) the research procedure for the development of teacher's guidebook using traditional games using ADDIE steps, there are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation; (2) the quality of teacher's guidebook using traditional games in mathematics learning is "Very Good" with a score of 3,32 on a scale 4,00 and fulfill the ten criteria for a quality guidebook according base on Greene and Petty (1) attracting interest those who use it, (2) motivating those who use it, (3) containin interesting illustrations, (4) considering linguistic aspect according to the user's abilities, (5) having a close relationship with other lesson, (6) being able to simulate 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.*