

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SEKOLAH DASAR

Gregorio Arkho Yobel

Universitas Sanata Dharma

2022

Latar belakang riset ini yaitu kurangnya referensi guru dalam mengajar pembelajaran matematika di sekolah. Tujuan penelitian ini untuk: 1) mengembangkan buku panduan permainan tradisional untuk pembelajaran matematika siswa Kelas III sekolah dasar; 2) mengetahui mutu dari Buku panduan permainan untuk pembelajaran matematika siswa kelas III sekolah dasar.

Riset ini termasuk jenis riset dan Pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini adalah guru kelas. III SD Negeri Bakti Karya. Objek riset ini adalah buku permainan. tradisional yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika Tema 1 sub tema 4 dan tema 3 sub tema 3 kelas III sekolah dasar. Pengumpulan data pada riset ini menggunakan teknik wawancara dan kuesioner.

Hasil riset ini menunjukkan bahwa: 1) Prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar menggunakan model ADDIE, yaitu analisis (*analyze*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*); 2) kualitas buku panduan permainan tradisional untuk pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar adalah “Cukup Baik” dengan skor rata-rata sebesar 3,46 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu 1) buku teks harus menarik minat pembaca, 2) buku teks harus memberi motivasi bagi pembaca, 3) buku teks harus memuat ilustrasi yang menarik bagi pembaca, 4) buku teks harus mempertimbangkan aspek linguistik, 5) buku teks harus berhubungan dengan pelajaran lainnya. 6) buku teks juga harus menstimulasi dan merangsang aktivitas aktifitas pribadi para pembacanya, 7) buku teks haruslah dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar, 8) buku teks juga harus mempunyai sudut pandang yang jelas, 9) buku teks haruslah mampu memberi pemantapan penekanan nilai-nilai anak dan orang dewasa, 10) buku teks harus menghargai perbedaan-perbedaan pribadi bagi para pemakainya.

Kata kunci: buku panduan, permainan tradisional, pembelajaran matematika

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME GUIDEBOOK FOR MATHEMATICS
LEARNING 3 CLASS ELEMENTARY SCHOOL**

Gregorio Arkho Yobel

Sanata Dharma University

2022

The background of this research is the lack of reference books for teacher in teaching mathematics material in elementary school. The purpose of this research are: 1) improving the guideline book of traditional game for mathematics learning for the 3rd class in elementary school, 2) determine quality of the guideline book for mathematics learning for the 3rd class elementary school.

This research belongs to the type of research and development (R&D). The subject of this research is teacher in the 3rd class SD Negeri Bakti Karya. The object of this research is traditional game guidebook which is developed for mathematics learning in theme 1, sub-theme 4, and theme 3, sub-theme 3, 3rd class of elementary school. The data collecting in this research using interview and questionnaires technique.

The results of this research show that: 1) research procedures and guideline book traditional game for mathematics learning for the 3rd class elementary school improvement using the ADDIE model, which are analyze, development, implementation, and evaluation; 2) the quality of guideline book traditional game for mathematics learning for the 3rd class elementary school is "Good Enough" with average score 3.46 and fulfil the ten criteria of guide book quality by Greene and Petty, which are 1) books the text must attract the interest of the reader, 2) the text book must motivate the reader, 3) the text book must also contain illustrations that are attractive to the reader, 4) the text book must consider linguistic aspects, 5) the text book must also be related to other subject, 6) textbooks must also stimulate, stimulate the personal activities of their readers, 7) textbooks must consciously and firmly avoid vague concepts, 8) textbooks must also have a clear point of view, 9) textbooks must able to provide a solid emphasis on the values of children and adults, 10) textbook must respect the personal differences of the users.

Keywords: *guidebook, traditional games, mathematics learning*