

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 5 UNTUK KELAS I
SEKOLAH DASAR**

Yustin Paramitha Dewi
Universitas Sanata Dharma
2019

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya referensi dalam memberikan pembelajaran matematika. Guru membutuhkan sumber berupa buku tentang pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui permainan untuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 kelas I SD; dan (2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 kelas I SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas I di SD Negeri Kintelan 1 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 menunjukkan bahwa: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 untuk kelas I sekolah dasar menggunakan langkah ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*; (2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 untuk kelas I sekolah dasar adalah sangat baik dengan skor 4,53 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 pemakai; (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lain; (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi; (7) sadar dan tegas menghindari konsep yang samar-samar; (8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas; (9) memberi pementapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa; (10) menghargai perbedaan-perbedaan pemakainya.

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

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAMES GUIDE BOOK IN
MATHEMATICAL LEARNING 5TH THEME FOR FIRST GRADE OF
ELEMENTARY SCHOOL**

Yustin Paramitha Dewi
Sanata Dharma University
2019

This research is motivated by the lack of teacher references in giving math learning. Teacher need a references book about fun math learning through games for students. This study aims to (1) describe the procedure for developing traditional games guide book in mathematics learning 5th themes for first grade of elementary school; and (2) knowing the quality of the traditional games guide book in mathematics learning 5th themes for first grade of elementary school.

This research is a type of research and development (R & D). The subject of this research was first grade teacher's at Kintelan 1 Elementary School in Yogyakarta. The object of this research was a traditional games guide book in mathematics learning. The data in this study were collected using observation techniques, interviews, and questionnaires.

The results showed that: (1) the procedure for research and development of traditional games guide book in mathematics learning 5th themes for first grade of elementary school using the ADDIE step, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate; (2) the quality of the traditional games guide book in mathematics learning 5 themes for first grade of elementary school is very good with a score of 4.53 and fulfilling the ten criterias of the guidebook by Greene and Petty, there were (1) attracting interest the users; (2) motivating those who use it; (3) contains interesting illustrations; (4) consider linguistic aspects according to the ability of users; (5) has a relationship with other lessons; (6) stimulate 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) appreciate the user's differences.

Keywords: *research and development, guidebooks, traditional games, mathematics*