

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN MATERI MATEMATIKA UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 2 DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Oleh :

Margaretha Rossa Sangsang Apriliana Mondli

Universitas Sanata Dharma

2019

Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan guru akan referensi bahan ajar pada pembelajaran matematika. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengakomodasi kebutuhan guru mengenai kurangnya referensi bahan ajar. Produk penelitian berupa buku panduan permainan anak tradisional yang memuat materi pembelajaran matematika untuk siswa kelas I SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Reserch and Development* (RnD). Peneliti menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan model ADDIE (Pribadi, 2016)

Penelitian pengembangan model ADDIE (Pribadi, 2016) memiliki lima tahapan, yaitu : 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi dan 5) Evaluasi. Objek penelitian adalah buku panduan. Subjek penelitian adalah permainan anak tradisional dengan materi pembelajaran matematika untuk siswa kelas I SD. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen wawancara, pedoman observasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Produk penelitian ini divalidasi oleh orang ahli media, yaitu 2 orang dosen dan 2 orang guru kelas 1 serta diuji cobakan di SD Kanisius Kadirojo.

Berdasarkan hasil validasi, ahli media pertama memberikan skor 3,87 dengan kategori “Baik”, ahli media kedua memberikan skor 4,60 dengan kategori “Sangat Baik”, guru kelas IA memberikan skor 4,33 dengan kategori “Sangat Baik” dan guru kelas IB memberikan skor 4,00 dengan kategori “Baik”, sehingga dari keempat hasil validasi didapatkan skor rata-rata sebesar 4,20 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil yang didapat pada proses validasi dan uji coba produk dapat disimpulkan bahwa produk yang peneliti susun ini layak untuk dipergunakan sebagai referensi mengajar.

Kata kunci : buku panduan, permainan tradisional, pembelajaran matematika

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME GUIDEBOOKS WITH MATHEMATICAL MATERIALS FOR THEMATIC LEARNING THEMES 2 IN FIRST GRADE'S ELEMENTARY SCHOOL

By :

Margaretha Rossa Sangsang Apriliana Mondli
Universitas Sanata Dharma
2019

The background of this research is the teacher's needed for a reference of their study materials for mathematic's learning. The purpose of this study is to accommodate teacher's needs regarding the lack of reference material. The research's product is guidebook with traditional games for childrens that include mathematics for the 1st grade elementary school. This research is called RnD or Research and Development. The researcher use steps from research model called ADDIE (Pribadi, 2016).

ADDIE's research and development (Pribadi, 2016) have 5 steps: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation. The object of this research is the Guide Book. The subject of this research is a traditional games for 1st grade that including mathematics material. The Research instrument is an instrument for interview, observation and questions. The data analysis technique that used for this research is a quantitative and qualitative technique. This research project was validated by four media's expert, they are two person from lecturers and two else are from 1st grade's teachers and This project was tested at SD Kanisius Kadirojo.

Based on the results of validation, the first media's expert gave score 3,87 with a "good" category, the second media expert gave 4,60 with a "Very Good" category and the teachers from class 1A gave score 4,33 with a "very good" category and teachers from class 1B gave score 4,00 with a "good" category, so that from the four results of the validation, it has average score 4,20 with the category "Very Good". Based on obtained the results in the process of validation and product's testing, it can be concluded that the product is feasible to be used as a teachers teaching reference.

Keyword : guidebook, traditional's game, mathematic learning