

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS I TEMA 8 SEKOLAH DASAR

Theresia Septiana Diah Kartika Sari

Universitas Sanata Dharma

2019

Latar belakang penelitian ini yaitu guru membutuhkan buku panduan permainan tradisional anak untuk pembelajaran matematika kelas I tema 8 Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan buku panduan permainan tradisional anak untuk pembelajaran matematika kelas I tema 8 Sekolah Dasar.

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian ini adalah guru kelas I SD Negeri Jetis Bantul. Objek penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional anak untuk pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) prosedur pengembangan buku panduan ini dengan model ADDIE. Lima langkah pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*; 2) kualitas buku panduan berdasarkan hasil validasi keempat validator masuk dalam kategori “Baik” dengan skor rerata akhir 4,2 dari skala 5 dan sesuai dengan sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty (dalam Muslich, 2010: 53), yaitu 1) menarik minat bagi yang memanfaatkannya; 2) mampu memberikan motivasi yang memanfaatkannya; 3) memuat gambar atau ilustrasi yang menarik penggunaannya; 4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan penggunaannya; 5) seyogianya memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya; 6) menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi penggunaannya; 7) sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak biasa; 8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas; 9) memberi pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa; 10) menghargai perbedaan pribadi para penggunaannya.

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

ABSTRACT

DESIGNING A HANDBOOK OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES TO LEARN MATHEMATIC THEME 8, IN THE FIRST GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

Theresia Septiana Diah Kartika Sari

Sanata Dharma University

2019

The teacher needs a traditional children's play guide to learn mathematics in class I theme 8 elementary school provides the background of this research. The purpose of this research is to develop a traditional children's game handbook to learn mathematics in class I theme 8 elementary school.

This is a research and development (R&D) type of research. The research subjects were the first grade teachers of elementary school in SDN Jetis Bantul. The research object was the handbook of traditional children's games to teach mathematics. The data gathering technique used observation, interview, and questionnaire.

The research results show that: 1) the procedure to design this handbook used the ADDIE model. There are five stages in the ADDIE Model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation; 2) based on 4 expert validators, the quality of the handbook was categorized as "good" with the average score of 4.2 of the scale of 5, and had met 10 criteria of qualified handbooks according to Greene and Petty (in Muslich, 2010: 53). The handbook should be: 1) interesting; 2) motivating; 3) illustrative; 4) linguistically-appropriate; 5) relevant and interconnected with other subjects; 6) stimulating for the users' personal activities; 7) clearly-written and clear-cut to avoid confusion; 8) clear and explicit; 9) balanced and value-driven; 10) respectful of personal differences.

Keywords: research and development, handbooks, traditional children's games, mathematics learning.