

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 2 UNTUK KELAS II  
SEKOLAH DASAR**

Agnes Gonzha Widyawati  
Universitas Sanata Dharma  
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya referensi buku panduan bagi guru mengenai metode dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika Tema 2 kelas II SD, (2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika Tema 2 kelas II SD.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II di SD Kanisius Jomegatan dan SD Negeri Nyamplung. Objek dalam penelitian ini adalah buku panduan berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran matematika pada tema 2 untuk siswa kelas II Sekolah Dasar (SD). Data penelitian yang digunakan oleh peneliti ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran matematika pada tema 2 untuk siswa kelas II (SD) menggunakan langkah pengembangan model ADDIE, yaitu *Analyze*: pelaksanaan analisis kebutuhan, 2) *Design*: perencanaan buku panduan dan pemilihan permainan tradisional, 3) *Development*: pelaksanaan validasi dan melakukan revisi sesuai dengan komentar yang diberikan oleh validator, 4) *Implementation*: pelaksanaan uji coba, dan 5) *Evaluate*: mengevaluasi hasil validasi serta uji coba produk sebagai evaluasi sumatif dan mengevaluasi hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik sebagai evaluasi formatif., (2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika Tema 2 kelas II SD adalah “Sangat Baik” dengan skor 3,05 dari skala 4,00 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan menurut Greene dan Petty (Utomo, 2008: 45).

**Kata kunci:** buku panduan, permainan tradisional, pembelajaran matematika.

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAMES GUIDE BOOK IN  
MATHEMATICS LEARNING 2<sup>ND</sup> THEME FOR SECOND GRADE  
ELEMENTARY SCHOOL**

Agnes Gonzha Widyawati  
Sanata Dharma University  
2020

*The background of this study is the lack of book references manual for teachers regarding mathematical learning methods using traditional games. This study aims to (1) describe the procedures for developing a traditional game guide book in mathematics learning 2nd themes for second grade of elementary school, (2) knowing the quality of traditional games guide book in mathematics learning 2nd themes for second grade of elementary school.*

*This research is a type of research and development (R&D) by using a model ADDIE, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The subjects in this research were second-grade teacher at Kanisius Jomegatan Elementary School and Nyamplung Elementary School. The object of this research was a traditional games-based guidebook in mathematics learning on 2nd themes for the second grade of elementary school students. The data in this research were collected using interviews, observation, and questionnaire techniques.*

*The results showed that: (1) the procedure of research and development of a traditional game-based guide book in mathematics learning on 2nd themes for second grade of elementary school students using the ADDIE, namely Analyze: implementation of the need analysis, 2) Design: designing a guidebook and selected of traditional games , 3) Development: implementation of the validation and revision according to the comments given by validator, 4) Implementation: research implementation, and 5) Evaluate: evaluating the results of validation and implementation as a summative evaluation and evaluating the results of students' pretest and posttest as formative evaluations.,(2) the quality of traditional game manuals in mathematics learning Theme 2 grade II elementary school is "Very Good" with a score of 3.05 from a scale 4.00 and fulfilling ten criteria of guidebooks according to Greene and Petty (Utomo, 2008: 45).*

**Keywords:** *guidebook, traditional games, mathematics learning.*