

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SEKOLAH DASAR TEMA 4

Silverius Reynaldo Alvares Christananda  
Universitas Sanata Dharma  
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap referensi kegiatan pembelajaran matematika yang bisa diintegrasikan dengan permainan tradisional berupa buku panduan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika pada kelas II Sekolah Dasar yang terfokus pada tema 4, (2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika pada kelas II Sekolah Dasar kelas yang terfokus pada tema 4.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian adalah agar guru kelas II SD Kanisius Kalasan. Objek penelitian adalah buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika menggunakan langkah-langkah penelitian ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*. (2) kualitas buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika adalah sangat baik dengan skor 3,70 dari skala 4 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat bagi pembaca yang mempergunakannya. (2) memotivasi para pembaca. (3) ilustrasi yang menarik hati bagi yang memanfaatkannya. (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan pembaca. (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran yang lainnya. (6) dapat menstimulasi aktivitas-aktivitas pribadi pembaca. (7) dengan sadar menghindari konsep yang samar dan tidak biasa agar tidak membingungkan pembaca. (8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas. (9) Harus mampu memberi pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa. (10) Harus mampu menghargai perbedaan-perbedaan pribadi pemakainya.

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

**ABSTRACT****DEVELOPMENT OF A TRADITIONAL GAME GUIDE BOOK IN  
MATHEMATICAL LEARNING SECOND GRADE OF ELEMENTARY  
SCHOOL 4<sup>th</sup> THEME**

Silverius Reynaldo Alvares Christananda  
Sanata Dharma University  
2020

*This research is motivated by the teacher's need for reference to mathematics learning activities that can be integrated with traditional games in the form a guidebook. This study aims to (1) Find out the procedures for developing a traditional game guide book as a medium for learning mathematics in grade II Elementary School that focuses on theme 4, (2) find out the quality of traditional game guide book as a medium for learning mathematics in class II Elementary School classes focused on theme 4.*

*This research type is research and development. The subject in this research is for the second grade teachers at SD Kanisius Kalasan. The object of this research is a traditional game guide book as a medium for learning mathematics. Data collection in this study used observation, interview, and questionnaire techniques.*

*The results showed that: (1) the procedure of research and development of traditional game guide books as a medium of learning mathematics using ADDIE research steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate. (2) the quality of traditional game manuals as a medium of learning mathematics is very good with a score 3.70 from a scale of 4 and fulfills ten criteria for quality guidebook according to Greene and Petty, namely (1) attracting interest for readers. (2) motivating for readers. (3) illustrations that are of interest for readers. (4) consider the linguistic aspects according to the ability of the reader. (5) has a close relationship with other lessons. (6) can stimulate the readers' personal activities. (7) consciously and decisively avoiding vague and unusual concepts so as not to confuse the reader. (8) has a clear and firm perspective. (9) Must be able to give stabilization and emphasis on the values of children and adults. (10) Must be able to respect the personal differences of the wearer.*

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