

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 6 KELAS II SD**

Catharina Kyky Monita  
Universitas Sanata Dharma  
2020

Latar belakang dari penelitian ini adalah kebutuhan guru mengenai referensi yang berkaitan dengan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan permainan tradisional anak untuk pembelajaran matematika tema 6 kelas II sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek penelitian ini adalah guru kelas II SD Bopkri I Gondolayu Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah buku panduan guru permainan tradisional anak untuk pembelajaran matematika. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) prosedur pengembangan buku panduan ini dengan model ADDIE. Terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. 2) kualitas buku panduan berdasarkan hasil validasi ketiga validator masuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan skor rerata akhir 3,39 dari skala 4 dan sesuai dengan sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Patty Petty, yaitu: (1) menarik minat pengguna; (2) memotivasi pemakainya; (3) memuat ilustrasi menarik; (4) mempertimbangkan aspek linguistik; (5) memiliki hubungan erat dengan pembelajaran yang lain; (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas pengguna; (7) sadar dan tegas menghindari konsep samar; (8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas; (9) memberi pemantapan dan penekanan nilai, (10) menghargai perbedaan setiap pribadi.

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

**ABSTRACT*****DEVELOPMENT OF TEACHER'S GUIDEBOOK USING TRADITIONAL GAME IN MATHEMATICS LEARNING AT SIXTH THEME FOR SECOND GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL***

Catharina Kyky Monita  
Sanata Dharma University  
2020

*The background of this research is teacher needs of references that related to traditional games in mathematics learning. The aim of this research is to develop a guidebook of children traditional games in mathematics learning at sixth theme for second grade of elementary school.*

*This research is a type of research and development (R&D). The subject of this research is a second grade teacher at SD Bopkri I Gondolayu Yogyakarta. The object of this research is a teacher's guidebook in mathematics learning. This research using data collection by observation, interviews, and questionnaires.*

*The results of the research to show that: 1) procedure development of the guidebook by an ADDIE model. It has 5 stages, they are analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2) quality of the guidebook based on three validator fall into "very good" category with the final average score is 3.39 out of 4.00 and appropriate to ten criteria of book's quality by Greene and Patty Petty, which are: (1) attractive for the user; (2) motivating the user; (3) containing of attractive illustrations; (4) considering the linguistic aspect; (5) having a close relations with other learning; (6) stimulating the user activity; (7) clearly and firmly avoiding fuzzy concepts; (8) having a clearly and firmly viewpoint; (9) giving stabilization and emphasis of value, (10) respecting values of others.*

***Keywords: research and development, guidebook, traditional games, mathematical learning.***

