

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 2 SUBTEMA 1 DAN 2 KELAS II SEKOLAH DASAR**

Maria Magdalena Candra Setiarti
Universitas Sanata Dharma
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru mengenai referensi metode pembelajaran matematika dengan menggunakan buku panduan yang berisi modifikasi permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui prosedur pengembangan buku panduan guru mengenai metode belajar dengan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika; 2) mengetahui kualitas buku panduan guru mengenai metode belajar dengan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 2 subtema 1 dan 2 untuk kelas II SD.

Penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II SD Negeri Caturtunggal 1 dan SD Karitas. Objek penelitian adalah buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 2 subtema 1 dan 2. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, serta kuesioner.

Hasil penelitian ini, yaitu: 1) langkah penelitian dan pengembangan pada buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika menggunakan model ADDIE, yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluate*; 2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika mendapatkan skor rata-rata 3,08 dari skala 4,00 dengan kategori "Sangat baik" serta telah memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang baik menurut Green dan Petty, yaitu: (1) menarik minat pengguna, (2) memotivasi pemakai, (3) memuat ilustrasi menarik, (4) mempertimbangkan aspek linguistik, (5) memiliki hubungan erat dengan pembelajaran yang lain, (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas pengguna, (7) memiliki standar dan tegas menghindari konsep samar, (8) memiliki sudut pandang atau *point of view* yang jelas dan tegas, (9) memberi pemantapan dan penekanan nilai, (10) mampu menghargai perbedaan setiap pribadi.

Kata kunci: buku panduan, permainan tradisional, matematika.

ABSTRACT

**TEACHER GUIDEBOOK DEVELOPMENT USING TRADITIONAL GAME
ON MATHEMATIC LEARNING THEME 1 SUB-THEME 1 AND 2 2nd
GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

Maria Magdalena Candra Setiarti
Sanata Dharma University
2020

The research is motivated by teacher's need regarding mathematic learning method references using guidebook which contain traditional game modification. This research aims to: 1) Findout the development procedure of teacher's guidebook about learning method using traditional game in mathematic lesson; 2) Findout teacher's guidebook quality about learning method through traditional game in mathematic learning on theme 2 sub-theme 1 and 2 for 2nd grade elementary school.

This reseach can be categorized as a Research & Development (R&D). Subject on this research are the teachers of 2nd grade Caturtunggal state elementary school and Karitas elementary school. Object on this research is the guidebook of traditional game on mathematic learning theme 2 sub-theme 1 and 2 for 2nd grade elementary school.

The result of this research, are; 1) research steps and development on guidebook of traditional game in mathematic lesson using ADDIE model which are analyze, design, development, implementation, evaluate; 2) the quality of traditional game's guidebook get averagely 3,08 scores out of 4,00 with "exelent" category and has fulfilled ten good guidebook criteria according to Green and Petty which are: 1) attract user interest, 2) motivate users, 3) contain attractive illustration, 4) consider the linguistic aspects, 5) have a close relationship with other learning, 6) stimulate user activity, 7) has standards and firmly avoids vague concepts, 8) has a clear and firm point of view, 9) giving value stabilization and emphasis, 10) able to appreciate each person differences.

Keywords: *Guidebook, Traditional game, Mathematics.*