

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN GURU MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 3 SUB TEMA 1 DAN 2 KELAS II SEKOLAH DASAR**

Puspa Dwi Aryani Brahmantia
Universitas Sanata Dharma
2020

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan. Oleh sebab itu guru membutuhkan referensi yang inovatif yaitu berupa buku panduan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan tradisional. Tujuan dari penelitian ini antara lain: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran Matematika Tema 3 Sub Tema 1 dan 2 Kelas II SD, (2) mengetahui kualitas dari buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran Matematika Tema 3 Sub Tema 1 dan 2 Kelas II SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Subjek penelitian ini yaitu guru kelas II SD Negeri Dayuharjo dan guru kelas II SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. Objek penelitian ini yaitu buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini memperoleh hasil bahwa: (1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional menggunakan langkah ADDIE yang terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*; (2) kualitas dari buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 3 sub tema 1 dan 2 untuk kelas II SD yaitu "Sangat Baik" dengan skor 3,22 menggunakan skala 4,00 dan telah sesuai dengan sepuluh kriteria buku panduan menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya, (2) memotivasi bagi yang menggunakannya, (3) memuat ilustrasi yang menarik hati, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai kemampuan yang menggunakannya, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi, (7) sadar dan tegas untuk menghindari konsep-konsep yang samar-samar, (8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas, (9) memberikan pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa, (10) menghargai perbedaan-perbedaan penggunaannya.

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

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TEACHER'S GUIDEBOOK USING TRADITIONAL GAME IN LEARNING MATHEMATICS THEME 3 SUB THEME 1 AND 2 CLASS II ELEMENTARY SCHOOL**

Puspa Dwi Aryani Brahmantia
Sanata Dharma University
2020

This research is motivated by the need for teachers to carry out mathematics learning activities by using games. Therefore, teachers need innovative references in the form of a guidebook of learning mathematics using traditional game methods. The objectives of this research include (1) describing the procedures for developing a traditional games guidebook in learning Math Themes 3 Sub Themes 1 and 2 Class II Elementary Schools; and (2) knowing the quality of teacher's guidebook using traditional games in learning Math Themes 3 Sub Themes 1 and 2 Class II Elementary Schools.

This research used the technique of Research and Development (R&D). Data collection techniques used in this research were observation, interviews, and questionnaires. The subjects of this research were grade II teachers of SDN Dayuharjo and grade II teachers of SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta. The object of this research is the traditional games guidebook in mathematics learning.

The results of the research are (1) procedures of research and development of a traditional game guidebook using ADDIE consisting of Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate. (2) the quality of teacher's guidebook using traditional game in learning mathematics theme 3 sub-themes 1 and 2 for grade II elementary school is "Very Good" with a score of 3,22 on a 4,00 scale and fulfilling ten criteria of guidebooks according to Greene and Petty, namely (1) attract interest the users, (2) motivate those who use it, (3) contains interesting illustrations, (4) consider linguistic according to the ability of users, (5) has a relationship with other lessons, (6) stimulate the personal activities, (7) consciously and decisively avoid vague concepts, (8) has a clear and firm point of view, (9) provide stabilization and emphasis on the values of children and adults, (10) respect the users differences.

Keywords: *research and development, guidebook, traditional games, mathematics.*