

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 5 UNTUK KELAS II
SEKOLAH DASAR**

Eka Prasanti
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap referensi buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini antara lain: (1) mengetahui prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 untuk kelas II Sekolah Dasar, (2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 untuk kelas II Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas II pada dua SD Negeri di Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Penelitian dilakukan oleh tiga orang guru sebagai subjek uji coba dan satu orang guru sebagai subjek validasi. Objek penelitian ini adalah buku panduan guru tentang permainan tradisional untuk belajar matematika kelas II tema 5. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan, kuesioner.

Penelitian menunjukkan hasil bahwa: (1) prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional menggunakan langkah ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*; (2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika berdasarkan tiga ahli adalah "Sangat Baik" dengan skor 3,43 dari skala empat (4,00) dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya, (2) mampu memberi motivasi penggunanya, (3) memuat ilustrasi yang menarik bagi penggunanya, (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan penggunanya, (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) dapat menstimulasi atau merangsang aktivitas – aktivitas pribadi bagi penggunanya, (7) dapat dengan sadar dan tegas menghindari konsep – konsep yang samar, (8) memiliki sudut pandang yang jelas, (9) memberi pementapan dan penekanan pada nilai – nilai anak dan orang dewasa, dan (10) mampu menghargai perbedaan pribadi para penggunanya.

Kata Kunci: Buku Panduan, permainan tradisional, pembelajaran matematika.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAMES GUIDE BOOK IN
MATHEMATICAL LEARNING 5TH THEME FOR SECOND GRADE OF
ELEMENTARY SCHOOL**

Eka Prasanti
Sanata Dharma University
2021

This research is motivated by the need for teachers towards the traditional game manual of mathematics learning reference in the second grade of elementary school. The objectives of this study include: (1) knowing the procedure for developing of guide book using traditional games in mathematics learning theme 5 for second grade of elementary school, (2) knowing the quality of guide book using traditional games in mathematics learning theme 5 for second grade of elementary school.

This type of research is a research and development (Research and Development). The subjects of this study were the second-grade of two public elementary schools in Sleman Regency, Yogyakarta. The research involved three teachers as the performers and one teacher as the validator. The object of this research is the fifth theme of teacher's traditional games manual for mathematics learning in the second grade. The data of this study were collected using observation techniques, interviews and, questionnaires.

The research shows that: (1) the procedure for of teacher's guide book using traditional games with ADDIE steps, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation; (2) the quality of teacher's guide book using traditional games in mathematics learning based on three experts is "Very Good" with a score 3.43 on a scale of four (4.00) and fulfills the ten criteria for a quality guidebook according to Greene and Petty, namely (1) attracting interest those who use it, (2) motivating those who use it, (3) containing interesting illustrations, (4) considering linguistic aspects according to the user's abilities, (5) having a close relationship with other lesson, (6) being able to stimulate or stimulate personal activities for users, (7) can consciously and firmly avoid vague concepts , (8) have a clear point of view, (9) providing reinforcement and emphasis on the values of children and adults, and (10) respecting the personal differences of its user.

Keywords: Guidebook, traditional games, mathematics learning.