

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SEKOLAH DASAR TEMA 1**

Anindita Trie Swastika
Universitas Sanata Dharma
2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru mengenai referensi dalam kegiatan pembelajaran matematika yang dapat diintegrasikan dengan permainan tradisional berupa buku panduan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika kelas III tema 1 Sekolah Dasar, (2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika kelas III tema 1 Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas III SD Negeri Dayuharjo. Objek dalam penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional dalam 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 dalam pembelajaran matematika menggunakan langkah-langkah penelitian ADDIE, yaitu (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). (2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika masuk dalam kategori sangat baik dengan skor 3,45 dari skala 4 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat bagi yang mempergunakannya, (2) memberikan motivasi kepada yang memakainya, (3) memuat ilustrasi yang menarik bagi yang memanfaatkannya, (4) mempertimbangkan aspek-aspek linguistik sehingga sesuai dengan kemampuan yang memakainya, (5) berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya, lebih baik lagi kalau dapat menunjang dengan rencana, sehingga semuanya merupakan suatu kebulatan yang utuh dan terpadu, (6) dapat menstimulasi, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi yang mempergunakannya, (7) dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan tidak bisa, agar tidak membingungkan yang memakainya, (8) mempunyai sudut pandang atau "*point of view*" yang jelas dan tegas sehingga juga pada akhirnya menjadi sudut pandang para pemaikainya yang setia, (9) mampu memberi pemantapan, penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa, (10) dapat menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para siswa pemakainya.

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

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME GUIDEBOOK ON
MATHEMATICS LEARNING FOR GRADE III ELEMENTARY SCHOOL
THEME 1**

Anindita Trie Swastika
Sanata Dharma University
2021

This study is motivated by the needs of teachers regarding references in mathematics learning activities that can be integrated by traditional games in the form of guidebook. This study aims to (1) describe the procedure for developing traditional game guidebook in mathematics learning for grade III theme 1 Elementary School, (2) determine the quality of traditional game guidebook in learning mathematics for grade III theme 1 Elementary School.

This study is a type of research and development. The subjects in this study were third grade teachers at SD Negeri Dayuharjo. The object of this study is a traditional game guidebook in learning mathematics. Data collection in this study used observation, interviews, and questionnaires.

The results showed: (1) research and development procedures for traditional game guidebook in mathematics learning using ADDIE research steps, namely (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). (2) the quality of traditional game guidebook in learning mathematics is in the very good category with a score of 3.45 out of a scale of 4 and meets the ten criteria for a quality guidebook according to Greene and Petty, namely (1) attracting interest for those who use it, (2) provide motivation to those who use it, (3) contains interesting illustrations for those who use it, (4) considers linguistic aspects so that it is in accordance with the abilities of those who use it, (5) is closely related to other lessons, even better if it can support plan, so that everything is a unified whole and integrated, (6) can stimulate, stimulate the personal activities that use it, (7) consciously and firmly avoid vague and ambiguous concepts, so as not to confuse those who use it, (8) has a clear and firm point of view or "point of view" so that it also ultimately becomes the point of view of the loyal users, (9) able to provide stabilization, emphasis on the values of children and adults, (10) can appreciate the personal differences of the students who use it.

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