

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 6 KELAS 1 SD****Winti Erlina**

Universitas Sanata Dharma

2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru akan referensi bahan ajar pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 5 kelas I SD; dan mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 6 kelas I SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas I di SD Negeri Gentan Yogyakarta. Objek penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluat*. 2) Buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 6 untuk kelas 1 sekolah dasar memiliki kualitas “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,8 dan telah mencakup sepuluh kriteria yang semestinya terdapat dalam buku panduan yang berkualitas dari Greene dan Petty (dalam Utomo, 2008: 45), yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya; (2) memotivasi bagi yang menggunakannya; (3) memuat ilustrasi yang menarik hati; (4) mempertimbangkan aspek linguistik sesuai kemampuan pemakai; (5) memiliki hubungan erat dengan pelajaran lain; (6) menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi; (7) sadar dan tegas menghindari konsep yang samar-samar; (8) memiliki sudut pandang yang jelas dan tegas; (9) memberi pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa; (10) menghargai perbedaan-perbedaan pemakainya.

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

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF A TRADITIONAL GAME GUIDE BOOK
IN MATHEMATICAL LEARNING 6TH THEME FOR FIRST
GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL****Winti Erlina**

Sanata Dharma University

2021

This research is motivated by the need for teachers to reference teaching materials in mathematics learning. This study aims to describe the procedure for developing traditional games guide book in mathematics learning 6th themes for first grade of elementary school; and knowing the quality of the traditional games guide book in mathematics learning 6th themes for first grade of elementary school.

This research is a type of research and development (R&D). The subjects in this study were grade I teachers at SD Negeri Gentan Yogyakarta. The object of this research is a traditional game guide book in learning mathematics. The data in this study were collected using observation, interview and questionnaire techniques.

The results showed that: 1) the guidebook research and development procedure was developed using the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluat. 2) The traditional game guide book in mathematics learning theme 6 for grade 1 elementary school has "Very Good" quality with an average score of 4.8 and has covered ten criteria that should be contained in a quality manual from Greene and Petty (in Utomo, 2008: 45), namely (1) attracting those who use it; (2) motivate those who use it; (3) contains an attractive illustration; (4) consider linguistic aspects according to the user's ability; (5) has a close relationship with other subjects; (6) stimulate and stimulate personal activities; (7) consciously and firmly avoiding vague concepts; (8) have a clear and firm point of view; (9) to establish and emphasize the values of children and adults; (10) respect the differences in the wearer.

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

