

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK GURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 1 DAN 2 KELAS III SEKOLAH DASAR**

Angela Merici Feby Indriana
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan guru terhadap penggunaan media pembelajaran dan peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan: (1) mengetahui langkah-langkah pengembangan produk berupa modul guru, (2) mengetahui kualitas produk berupa modul guru.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan 6 tahapan menurut Sugiyono, yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Pemakaian. Validasi produk dilakukan oleh lima orang validator yang terdiri dari tiga orang guru SD, ahli media pembelajaran dan ahli permainan tradisional untuk mengetahui kualitas produk agar layak diujicobakan. Uji coba produk dilakukan oleh dua orang guru kelas III yaitu di SD Negeri Sompokan dan SD Kanisius Babadan. Peneliti juga membagikan kuesioner uji coba kepada tiga orang peserta didik untuk mengetahui perasaan peserta didik setelah memainkan permainan tradisional yang terdapat pada produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman kuesioner. Wawancara dan observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

Hasil uji validasi mendapatkan skor 3,53 (rentang 1-4) dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan uji coba produk mendapatkan skor 3,95 (rentang 1-4) dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk modul guru yang berjudul Belajar Matematika Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Peserta Didik Kelas III SD Tema 1 dan 2 yang dikembangkan memiliki kualitas “Sangat Baik”.

Kata kunci : pengembangan, modul guru, permainan tradisional, media pembelajaran, matematika.

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULES FOR TEACHERS
AS A MEDIA FOR MATHEMATICS LEARNING THEMES 1 AND 2 CLASS
III ELEMENTARY SCHOOL**

Angela Merici Feby Indriana
Sanata Dharma University
2022

This research is motivated by the teacher's need for the use of learning media that is less than optimal, and students who have difficulty understanding the material in mathematics. This study aims: (1) to determine the steps of product development in the form of a teacher module, (2) to determine the quality of a product in the form of a teacher module.

The type of research used in this study is research and development. This study uses 6 stages according to Sugiyono, namely: (1) Potential and Problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design Revision, (6) Usage Trial. The validation of the product was carried out by five validators consisting of three elementary school teachers, learning media experts, and traditional game experts to determine the quality of the product so that it was feasible to be tested. The product trial was carried out by two third grade teachers, namely at SD Negeri Sompokan and SD Kanisius Babadan. The researcher also distributed trial questionnaires to three students after playing the traditional games found in the products developed. The instruments used are interview guidelines, observation guidelines, and questionnaire guidelines. Interviews and observations were conducted with the aim of knowing the analysis of the needs of teachers and students.

The results of the validation test got a score of 3.53 (range 1-4) in the "Very Good" category while the product test got a score of 3.95 (range 1-4) in the "Very Good" category. These results indicate that the teacher module product entitled Learning Mathematics Using Traditional Games for Third Grade Students of Elementary School Themes 1 and 2 which was developed has a "Very Good" quality.

Keywords : *development, teacher modules, traditional games, learning media, mathematics.*