

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 3 DAN 4 UNTUK GURU KELAS III SEKOLAH DASAR

Maria Warih Setyo Asih
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru terhadap referensi kegiatan pembelajaran matematika yang dapat diintegrasikan dengan permainan tradisional berupa modul guru. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan modul permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika tema 3 dan 4 untuk guru kelas III Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan kualitas produk modul permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika tema 3 dan 4 untuk guru kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian adalah guru kelas III SD Negeri Bener, guru kelas III SD Kanisius Babadan dan siswa kelas III. Objek penelitiannya adalah modul permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika. pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) prosedur penelitian dan pengembangan modul permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika menggunakan langkah-langkah penelitian Sugiyono, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk; (2) kualitas modul permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika adalah baik dengan skor 4,01 dengan skala lima (5) dan memenuhi lima kriteria modul yang berkualitas sesuai pedoman yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Nasional, yaitu (1) *self instructional*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) *adaptif*, (5) *user friendly*.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan, modul, permainan tradisional, matematika.

ABSTRACT

***DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME MODULE AS A MEDIA FOR
MATHEMATICS LEARNING THEMES 3 AND 4 FOR TEACHERS OF
CLASS III ELEMENTARY SCHOOL***

Maria Warih Setyo Asih
Sanata Dharma University
2022

This research is motivated by the teacher's need for reference to mathematics learning activities that can be integrated with traditional games in the form a modul. This study aims to (1) describe the procedure for developing traditional game modules as learning media for mathematics themes 3 and 4 for third grade elementary school teachers, (2) describing the quality of traditional game module products as learning media for mathematics themes 3 and 4 for third grade elementary school teachers.

This research type is research and development. The subject in this research is for the third grade teachers at SD Negeri Bener, third grade teachers at SD Kanisius Babadan and three third graders. The object of this research is a traditional game module as a mathematical learning medium. Data collection in this study used observation, interviews, and questionnaires.

The results showed: (1) research procedures and development of traditional game modules as a math learning master using Sugiyono research measures, namely potential and problems, data collection, product design, product validation, product revision, and product trials; (2) the quality of the traditional game module as a medium for learning mathematics is good with a score of 4.01 on a scale of 5 and meets the five criteria for a quality module according to the guidelines issued by the Directorate of National Education, namely (1) self-instructional, (2) self-contained, (3) stand alone, (4) adaptive, (5) user friendly.

Keywords: research and development, module, traditional games, mathematic.