

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 4 KELAS III SEKOLAH DASAR

Veronica Arintya Octavira
Universitas Sanata Dharma
2022

Latar belakang penelitian ini yaitu kurangnya referensi buku untuk guru dalam mengajarkan materi matematika dengan permainan yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini untuk: 1) mengetahui prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika; 2) mengetahui kualitas buku panduan permainan tradisional anak untuk pembelajaran matematika tema 4 kelas III Sekolah Dasar.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian ini adalah guru kelas III di SD Negeri Puren. Objek penelitian ini adalah buku permainan tradisional yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika tema 4 subtema 1 dan subtema 3 kelas III Sekolah Dasar. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan kuesioner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) prosedur penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika menggunakan langkah ADDIE, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*); 2) kualitas buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 4 subtema 1 dan subtema 3 kelas III Sekolah Dasar adalah “Sangat Baik” dengan skor rata-rata sebesar 3,73 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan menurut Greene dan Petty, yaitu 1) buku teks harus menarik minat pembaca, 2) buku teks harus memberi motivasi bagi pembaca, 3) buku teks juga harus memuat ilustrasi yang menarik bagi pembaca, 4) buku teks harus mempertimbangkan aspek linguistik, 5) buku teks juga haruslah berhubungan dengan pelajaran lainnya, 6) buku teks juga harus menstimulus, merangsang aktivitas-aktivitas pribadi para pembacanya, 7) buku teks haruslah dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar, 8) buku teks juga harus mempunyai sudut pandang yang jelas, 9) buku teks haruslah mampu memberi pemantapan penekanan nilai-nilai anak dan orang dewasa, 10) buku teks harus menghargai perbedaan-perbedaan pribadi para pemakainya. Presentase peningkatan hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas III di SD Negeri Puren Yogyakarta yaitu 33% serta berdasarkan rangkuman refleksi siswa, siswa senang belajar matematika sambil bermain permainan tradisional.

Kata kunci: buku panduan, permainan tradisional, pembelajaran matematika

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME
GUIDEBOOK ON MATHEMATICS LEARNING THEME
4 CLASS III ELEMENTARY SCHOOL**

Veronica Arintya Octavira

Sanata Dharma University

2022

The background of this research is the lack of reference books for teachers in teaching mathematics material with fun games. The aims of this study were to:

1) find out the procedure for developing traditional game guidebooks in learning mathematics; 2) determine the quality of children's traditional game guidebooks for learning mathematics theme 4 for grade III Elementary School.

This research belongs to the type of research and development (R&D). The subject of this research is the third grade teacher at SD Negeri Puren. The object of this research is a traditional game book which was developed for learning mathematics in theme 4, sub-theme 1 and sub-theme 3, for grade III elementary school. Collecting data in this study using interview and questionnaires techniques. The results of this study indicate that: 1) research and development procedures for traditional game guidebooks in mathematics learning use ADDIE steps, namely analysis, design, development, implementation, evaluation; 2) the quality of the guidebook for traditional games in learning mathematics theme 4, sub-theme 1 and sub-theme 3 for grade III Elementary School is "Very Good" with an average score of 3.73 and meets the ten criteria of guidebooks according to Greene and Petty, namely 1) books the text must attract the interest of the reader,

2) the text book must motivate the reader, 3) the text book must also contain illustrations that are attractive to the reader, 4) the text book must consider linguistic aspects, 5) the text book must also be related to other subjects, 6) textbooks must also stimulate, stimulate the personal activities of their readers, 7) textbooks must consciously and firmly avoid vague concepts, 8) textbooks must also have a clear point of view, 9) textbooks must be able to provide a solid emphasis on the values of children and adults, 10) textbooks must respect the personal differences of the users. The percentage increase in the results of the third grade pretest and posttest scores at SD Negeri Puren Yogyakarta is 33% and based on the summary of student reflections, students enjoy learning mathematics while playing traditional games.

Keywords: guidebook, traditional games, mathematics learning