

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

Aditiya Nugraha¹; Christiyanti Aprinastuti²

¹aditiyanugraha2019@gmail.com; ²christiyantia@usd.ac.id

Universitas Sanata Dharma
2023

ABSTRAK

Pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif dan efisien apabila terciptanya sebuah komunikasi matematika yang baik antara siswa dan guru. Sehingga siswa dapat mempelajari suatu materi yang diberikan oleh guru dengan mudah. Suatu tantangan tersendiri bagi guru dalam mengemas pembelajaran matematika agar lebih menarik antusias siswa. Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan diperoleh data bahwa guru sangat membutuhkan buku panduan pendidik. Buku panduan berupa buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar.

Penelitian dan pengembangan buku panduan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendiskripsikan prosedur pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar, (2) mengetahui kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti yang berupa buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas III. Objek dalam penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil dari penelitian ini 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 ke dalam kategori sangat baik. Hasil dari validasi buku panduan menunjukkan bahwa dari ahli matematika memberikan skor 3,348, ahli permainan tradisional memberikan skor 3,826, guru kelas III memberikan skor 3,782. Berdasarkan hasil validasi tersebut, diperoleh skor rata-rata 3,652 dari skala 4 menunjukkan kategori “Sangat Baik” dan telah memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty.

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

ABSTRACT

Mathematics learning can be effective and efficient if the creation of a good mathematical communication between students and teachers, so that students can learn a material given by the teacher easily and a challenge for teachers, to package mathematics learning to attract more enthusiastic students. Based on the results of the needs analysis of the problems encountered in grade in mathematics learning, it was found that teachers really need the guidebook. The guidebook is a guidebook for traditional games in elementary school grade III mathematics learning.

The research and development of guidebooks as a product of this study aims to (1) describe the procedure for developing traditional game manuals in elementary school grade III mathematics learning, (2) find out the quality of products developed by researchers in the form of traditional game manuals in elementary school grade III mathematics learning. This research is a type of research and development. The subject in this study was a grade III teacher. The object in this study is a guidebook for traditional games in mathematics learning. Data collection in this study used observation, interview, and questionnaire techniques.

The results of this study show: (1) research procedures and development of traditional game manuals in mathematics learning using ADDIE research steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) The quality of traditional game manuals in mathematics learning falls into the category of excellent. The results of the guidebook validation showed that from mathematicians giving a score of 3,348, traditional game experts giving a score of 3,826, grade III teachers giving a score of 3,782. Based on the validation results, an average score of 3,652 out of a scale of 4 was obtained in the category of "Very Good" and has met the ten criteria for a quality guidebook according to Greene and Petty.

Keywords: *research and development, guidebook, traditional math game.*