

ABSTRAK**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TEMA 3 UNTUK SISWA KELAS I
SEKOLAH DASAR**

Rotua Desti Ayu Hutagalung
Universitas Sanata Dharma
2020

Penelitian dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan guru terhadap referensi berupa buku dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan buku panduan permainan tradisional anak dalam pembelajaran matematika tema 3 kelas I sekolah dasar dan mengetahui kualitas buku yang diciptakan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (dalam Tegeh, 2014), yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Subjek penelitian ini adalah guru kelas I SD Negeri Sarikarya. Objek penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional anak dalam pembelajaran matematika tema 3 untuk kelas I SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan buku panduan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika tema 3 kelas I sekolah dasar menggunakan prosedur penelitian ADDIE. Kualitas buku panduan tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,36 dan memenuhi sepuluh kriteria buku panduan yang berkualitas menurut Greene dan Petty, yaitu (1) menarik minat yang menggunakannya; (2) memotivasi bagi yang menggunakannya; (3) memuat kemampuan pemakai; (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 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 TRADITIONAL GAMES GUIDE BOOK IN MATHEMATICAL LEARNING 3TH THEME FOR FIRST GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL**

Rotua Desti Ayu Hutagalung
Sanata Dharma University
2020

The research is motivated by the teacher's need for references in the form of books in fun mathematics learning through games. The purpose of this research is to develop a traditional game guide book to learn mathematics 3th theme of 1st grade of elementary school and find out the quality of books created.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (in Tegeh, 2014), namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The subject of this research is the first grade teacher at Sarikarya Elementary School in Yogyakarta. The object of this research is a traditional game guide book to learn mathematics 3th theme of 1st grade of elementary school. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and questionnaires.

The results showed that the research and development of traditional game guide book to learn mathematics 3th theme of 1st grade of elementary school using ADDIE research procedures. The quality of the guidebook is included in the "very good" category with an average score of 4.36 and fulfills ten criteria for quality manuals according to Green and Petty, namely (1) attracting the interest of those who use it; (2) motivating those who use it; (3) contains the ability of the user; (4) consider linguistic aspects according to the user's ability; (5) has a close relationship with other lessons; (6) stimulates personal activities; (7) consciously and firmly avoiding vague concepts; (8) has a clear and firm perspective; (9) emphasizes the values of children and adults; (10) respect the differences of the users.

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