

THE DEVELOPMENT OF TRADITIONAL GAME GUIDE BOOKS “SETATAK” ON THIRD (3) CLASS IN JUNIOR HIGH SCHOOL IN MATHEMATICS LEARNING

Nova Jessica Sitanggang¹, Drs.Syahrilfuddin, M.Si², Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd³

Email: nova.jessi14@gmail.com, syahrilfuddin@lecturer.unri.ac.id, eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id

No Hp : 082172956088

Primary Teacher Education
Faculty of Education and Science Science
Riau University

Abstract: The background of this research is the lack of teacher reference sources in the form of a guidebook to teach mathematics by using “setatak” games. This research aims to: (1) describe the procedures of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation in development of traditional game guide books “setatak” on third (3) class in junior high school in mathematics learning and (2) find out the feasibility of the guidebook. The results of the validation carried out by the four validators obtained an average value 4,6 with a very good category. From the results of product trials by the teacher it was found that the teacher understood and could practice learning using traditional games “setatak”, this book is accordance with the ten indicators of the guidebook, besides that the teacher feels confident in teaching using traditional games. Meanwhile from the results of the game trials it was found that there were twenty three student felt happy and easily understood the learning of mathematics with games “setatak”.

Key Words: Guidebook, Game “setatak”, Mathematics.

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN TRADISIONAL *SETATAK* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS III SD

Nova Jessica Sitanggang¹, Drs.Syahrilfuddin, M.Si², Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd³

Email: nova.jessi14@gmail.com, syahrilfuddin@lecturer.unri.ac.id, eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id

No Hp : 082172956088

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau, Pekanbaru

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya sumber referensi guru berupa buku panduan untuk mengajarkan matematika dengan menggunakan permainan tradisional *setatak*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tentang prosedur *Analyis, Design, Development, Implementation, Evaluation* dalam pengembangan buku panduan permainan tradisional *setatak* di dalam pembelajaran Matematika kelas III SD dan (2) mengetahui kelayakan dari buku panduan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*analyze, design, develompment, implementation* dan *evaluation*). Dari hasil validasi yang dilakukan oleh keempat validator diperoleh nilai rata-rata yaitu 4,6 dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil uji coba produk oleh guru di dapati bahwa guru memahami dan bisa mempraktekkan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *setatak*, buku ini sudah sesuai dengan sepuluh indikator buku panduan, selain itu guru merasa percaya diri dalam mengajar dengan menggunakan permainan tradisional. Sementara itu dari hasil uji coba permainan, di dapati bahwa ada 23 siswa yang merasa senang dan mudah memahami pembelajaran matematika dengan permainan *setatak*.

Kata Kunci : Buku Panduan, Permainan *Setatak*, Matematika.

PENDAHULUAN

Pada perkembangan IPTEK saat ini guru dituntut untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang inovasi, menyenangkan bahkan memperkenalkan kebudayaan dalam dunia pendidikan. Menurut Tilaar (dalam Wijayanti, 2014:52) menjelaskan bahwa budaya global yang besar membutuhkan sebuah pendidikan yang mempersiapkan siswanya memiliki identitas lokal dan mengenal jati diri bangsanya. Ada beragam cara yang dapat guru gunakan dalam memperkenalkan kebudayaan kepada siswa, misalnya dengan menggunakan permainan tradisional di dalam pembelajaran atau dengan mengajarkan kebudayaan secara langsung. Dalam kurikulum 2013, siswa diajak untuk melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain, bahkan siswa diharuskan untuk terlibat secara aktif. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sd yaitu : anak sd senang bermain, anak sd senang bergerak, anak sd senang bekerja kelompok, dan anak sd suka untuk memperagakan (Sugiyanto, 2008:5-6).

Belajar dan bermain merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dari siswa, karena dengan bermain mereka bisa berinteraksi dengan temannya dan juga dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup yang dimilikinya (Moeslichatoen, 2004:32). Selain itu di dalam kegiatan pembelajaran anak diberikan sebuah kesempatan untuk mengembangkan potensi di dalam dirinya sendiri bahkan juga difokuskan pada penggunaan strategi guru di dalam mengajar (Yuliani, 2005: 46).

Saat ini, pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang menakutkan bagi siswa, hal ini dikarenakan pembelajarannya yang monoton atau bersifat transfer ilmu pengetahuan (dari guru disampaikan langsung kepada siswa), padahal menurut Daryanto (2012) pembelajaran matematika itu untuk membekali siswa supaya berpikir logis, kritis, dan kreatif pembelajaran matematika. Untuk itu, guru harus menciptakan sebuah strategi menyenangkan dalam pembelajaran matematika, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan permainan tradisional.

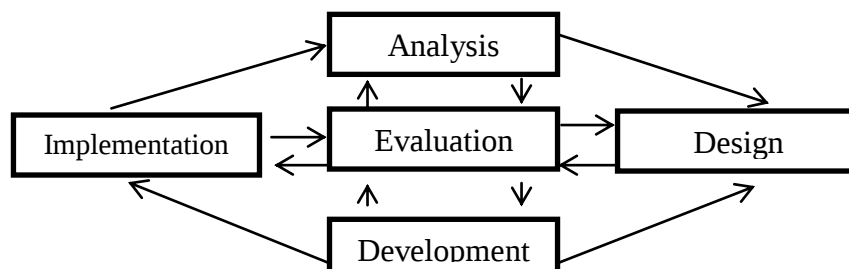
Menurut Hayati (2018) mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan permainan tradisional membuat anak mampu berinteraksi, bekerjasama dengan teman kelompok, mengenaldikan diri dan emosi mereka, bertanggung jawab, mengikuti aturan dan belajar menghargai oranglain. Bahkan permainan tradisional memiliki banyak manfaat, Nurhayati (2012: 44) menyebutkan bahwa manfaat dari permainan tradisional ini yaitu : mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan daya kreatifitas, anak menjadi lebih aktif dan kreatif, bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak dan dapat mengembangkan kecerdasan kemajemukan anak.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan tradisional (kebudayaan) dikenal dengan istilah etnomatematika. Menurut Irawan (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika realistik berbasis budaya menjembatani pembelajaran kontekstual dalam budaya dengan mata pembelajaran matematika. Permainan tradisional *setatak* dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu contoh etnomatematika. Maryati (2014:104) permainan *setatak* itu digambar dalam bentuk bidang datar, sementara menurut Lestari (2018) menyebutkan bahwa permainan *setatak* dapat dimainkan dengan cara melompati kotak yang berpola dengan menggunakan satu kaki. Kemudian menurut Prantoro (2015:2) mengatakan bahwa permainan *setatak* itu mengandalkan ketangkasan kaki dan tangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *setatak* ini merupakan sebuah permainan

yang digambarkan diatas tanah atau lantai yang berbentuk bidang datar (jika gambar orang terdiri dari bangun datar persegi, persegi panjang, trapesium dan lingkaran) yang dimainkan dengan melompati satu kotak dengan menggunakan satu kaki dan dua kotak dengan menggunakan dua kaki serta menggunakan pecahan genting untuk gacuk nya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R & D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (sukmadinata, 2015). Penelitian ini dilakukan di SDN 130 Pekanbaru. Subjek dari penelitian ini yaitu : guru kelas III B, siswa kelas III B, validator ahli budaya, validator ahli matematika, validator guru kelas III A dan guru kelas III C. Penelitian ini dilakukan pada bulan November-Desember (observasi dan wawancara) serta bulan Februari-Maret (validasi dan uji coba). Objek penelitiannya adalah buku panduan permainan tradisional *setatak* yang dibuat untuk pembelajaran matematika kelas III SD Tema 8 dan subtema 2. Prosedur dari penelitian pengembangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE menurut Anglada (dalam Tegeh, 2014:42)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan : observasi partisipatif, wawancara oleh guru, dan juga kuisioner (yang berisi angket validasi untuk validator ahli budaya, ahli matematika, guru kelas III A dan guru kelas III C dengan pernyataan yang sama, angket uji coba produk oleh guru dan angket uji coba permainan oleh siswa). Instrumen penelitian dari observasi yaitu : referensi guru dalam mengajar, cara mengajar guru di kelas, kesulitan siswa dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika, serta penggunaan permainan tradisional. Instrumen wawancara nya yaitu : reaksi siswa dalam belajar, kesulitan siswa, cara mengajar guru, referensi yang digunakan di dalam mengajar, dan hasil yang diharapkan dalam pengembangan buku panduan. Untuk instrumen angket validasi nya yaitu tentang desain produk dan isi buku panduannya.

Dalam penelitian pengembangan ini, teknikanalisis data yang digunakan ada dua, yaitu : analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif di dalam penelitian ini di dapat kan dari hasil observasi, wawancara, validasi dari para ahli dan guru dalam bentuk saran, serta uji coba yang dilakukan oleh guru dan siswa. Selain itu dalam analisis

kuantitatif, skala penilaian yang digunakan dalam buku panduan ini yaitu : sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1).

Tabel 1. Kategori Penilaian oleh Validator

Rumus	Interval	Kategori
$X > X_1 + 1,80 \text{ Sbi}$	$X > 4,21$	Sangat Baik
$X_1 + 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_1 + 1,80 \text{ Sbi}$	$3,4 < X \leq 4,21$	Baik
$X_1 - 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_1 + 0,60 \text{ Sbi}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$X_1 - 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_1 - 0,60 \text{ Sbi}$	$1,79 < X \leq 2,6$	Kurang baik
$X \leq X_1 - 1,80 \text{ Sbi}$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

Sumber : Sukardjo (2008:52)

Keterangan :

X_1 : Rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi : Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skormaksimal ideal – skor minimal)

X : Skor Aktual

Diketahui : Skor maksimal ideal = 5 dan Skor minimal ideal = 1

Rerata ideal (X_1) = $\frac{1}{2} (5+1) = 3$

Simpangan baku ideal (Sbi) = $\frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

Berikut ini akan dipaparkan rincian dari kategori hasil yang diperoleh dari skor, yaitu :

Kategori sangat baik	$= X > X_1 + 1,80 \text{ Sbi}$ $= X > 3 + (1,80 \times 0,67)$ $= X > 3 + 1,21$ $= X > 4,21$
Kategori baik	$= X_1 + 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_1 + 1,80 \text{ Sbi}$ $= 3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + 1,80 \times 0,67$ $= 3 + (0,40) < X \leq 3 + 1,21$ $= 3,4 < X \leq 4,21$
Kategori cukup	$= X_1 - 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_1 + 0,60 \text{ Sbi}$ $= 3 - (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,67)$ $= 3 - 0,40 < X \leq 3 + 0,40$ $= 2,6 < X \leq 3,4$
Kategori kurang baik	$= X_1 - 0,60 \text{ Sbi} < X \leq X_1 - 0,60 \text{ Sbi}$ $= 3 - (1,80 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,67)$ $= 3 - 1,21 < X \leq 3 - 0,40$ $= 1,79 < X \leq 2,6$
Kategori sangat kurang baik	$= X \leq X_1 - 1,80 \text{ Sbi}$ $= X \leq 3 - (1,80 \times 0,67)$ $= X \leq 3 - 1,21$ $= X \leq 1,79$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berisi tentang prosedur dari pengembangan buku panduan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (penilaian).

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru kelas. Sementara analisis kurikulumnya digunakan untuk melihat KD, Indikator dan tujuan pembelajaran untuk melihat tentang sifat bangun datar.

Berdasarkan analisis kebutuhan di dapati bahwa : guru hanya menggunakan buku kurikulum 2013 dan bupena sebagai sumber referensi mengajar, bahkan mereka masih menggunakan metode ceramah di dalam mengajar, dan guru belum pernah menggunakan permainan tradisional *setatak* ketika ingin mengajarkan tentang bangun datar. Sehingga mereka membutuhkan sebuah buku panduan yang bisa mengintegrasikan permainan *setatak* dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan analisis kurikulum di dapati bahwa pembelajaran tentang bangun datar terdapat dalam tema 8 subtema 2 kelas III SD dengan KD yaitu : menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki dan mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. Tujuan pembelajarannya yaitu : siswa dapat menyebutkan sifat-sifat bangun datra, mengidentifikasi macam-macam dari bangun datar, menyebutkan contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari dan mengenal kebudayaan melalui permainan tradisional.

2. Tahap Design (*Perancangan*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan dengan cara mencari sumber referensi buku atau jurnal, menuliskan poin penting dan membuat kerangka yang dituliskan dalam produk buku panduan. Tahap ini sudah dibuat perancangan isi buku yang terdiri dari : sampul buku (yang dibuat dengan menggunakan aplikasi photoshop Cs3), kata pengantar, tentang buku, daftar isi, isi buku yang berkaitan dengan permainan *setatak*, isi buku yang mengkaitkan permainan *setatak* dengan pembelajaran matematika (yang terdiri dari: materi bangun datar, langkah kegiatan pembelajaran, soal ayo berlatih, rubrik penilaian dan lembar refleksi), daftar pustaka dan profil dari penulis. Tahap ini dijelaskan perancangan dari poin-poin yang akan dibuat.



Gambar 1. Design Cover depan dan belakang buku panduan tahap awal

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan buku panduan sesuai dengan sepuluh indikator buku panduan yaitu: (1) harus mampu menarik minat pembaca, (2) harus mampu memotivasi bagi penggunaanya, (3) harus terdapat ilustrasi yang menarik, (4) harus mempertimbangkan aspek bahasa maupun *linguistiknya*, (5) harus memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) harus dapat merangsang dan menstimulasi kegiatan pribadi penggunaanya, (7) harus sadar dan tegas menghindari konsep yang samar, (8) harus memiliki sudut pandang atau *point of view* yang jelas dan tegas, (9) harus mampu memberi pemantapan dan penekanan pada nilai anak, (10) harus mampu menghargai perbedaan pribadi pemakainya. Selain itu ada beberapa hal yang dikembangkan sendiri oleh penulis, yaitu : pengembangan langkah kegiatan pembelajaran, pengembangan soal ayo berlatih, pengembangan rubrik penilaian. Dalam mengembangkan langkah kegiatan pembelajaran, penulis membuat langkah kegiatan sebanyak dua kali pembelajaran (sesuai dengan saran validator) yang berisi pendahuluan, isi dan penutup. Ini digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajar. Pengembangan soal yaitu soal berbentuk pilihan berganda yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran dan pengembangan dari rubrik penilaian ini ada empat kriteria penilaian, yaitu : (4) sangat baik, (3) baik, (2) cukup dan (1) kurang. Penilaian ini disesuaikan dari tujuan pembelajaran.

4. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk oleh guru dan uji coba permainan oleh siswa. Berdasarkan kuisioner uji coba produk oleh guru di dapati bahwa : guru memahami isi buku panduan dengan jelas bahkan bisa mempraktekkan nya dengan mudah kepada siswa. Selain itu, menurut guru kelas buku panduan ini merupakan ide terbaru yang dapat digunakan sebagai sumber referensi di dalam mengajarkan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya yaitu menggunakan permainan *setatak* dalam pembelajaran bangun datar. Dalam uji coba produk ini, guru juga menjelaskan bahwa buku ini sudah dikembangkan berdasarkan sepuluh indikator, yaitu : menarik minat guru dalam membaca, memotivasi penggunaanya, memiliki ilustrasi yang jelas, mempertimbangkan aspek bahasa, ada hubungan dengan pembelajaran lain, merangsang dan menstimulus siswa, menghindari konsep yang samar, memiliki sudut pandang yang

jelas, memiliki pemantapan dan penekanan pada nilai, dan menghargai perbedaan pribadi penggunanya.

Hasil dari uji coba permainan oleh siswa di dapati bahwa : ada 23 siswa yang memiliki perasaan senang ketika belajar dengan menggunakan permainan ini, ada 23 orang siswa yang memiliki ketertarikan untuk belajar matematika, ada 22 siswa yang mampu memahami materi pembelajaran bangun datar ini setelah menggunakan permainan tradisional dan menurut mereka belajar dengan menggunakan permainan tradisional *setatak* ini membuat mereka lebih mudah memahami materi pembelajarannya.

5. Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan penilaian akhir oleh keempat validator, yaitu : ahli budaya, ahli matematika dan kedua guru kelas III SDN 130 Pekanbaru. Kuisisioner yang digunakan oleh keempat validator ini sama. Berikut dijabarkan penilaian dari keempat validataor:

Tabel 2. Penilaian Validator

No	Validator	Hasil Validasi	
		Skor	Kategori
1	Ahli Budaya Melayu	4,29	Sangat Baik
2	Ahli Matematika	4,29	Sangat Baik
3	Guru Kelas 3 A	5,00	Sangat Baik
4	Guru Kelas 3 C	4,82	Sangat Baik
Rata-Rata		4,6	
Kategori		Sangat Baik	

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh keempat validator dengan kuisisioner yang sama tentang desain produk dan isi dari buku panduan, maka diperoleh skor rata-rata adalah “4,6” dengan kategori “sangat baik”, bahkan keempat validator ini sudah menyatakan bahwa buku ini “layak untuk digunakan” dengan memperbaiki saran yang diberikan oleh validator.

Ada beberapa saran yang disampaikan oleh keempat validator yang harus diperbaiki oleh penulis yaitu :

- a. Validator ahli budaya, menyarankan untuk mengubah tulisan pada cover agar tidak terlalu ramai dan juga menambah referensi dari sejarah permainan *setatak*. Sehingga, produk akhir dari buku ini yaitu :

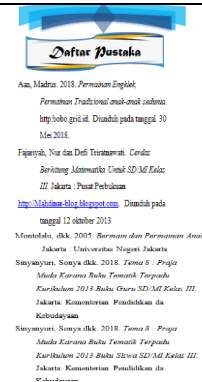
Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Pada tahap ini terjadi perubahan di sampul bagian depannya, penulis menggunakan font yang lebih kecil dalam penulisan judulnya agar terlihat lebih simple dan menarik serta tidak terlalu ramai. Selain itu peneliti menambahkan nama penulis dan mengubah pola dalam penulisan kelasnya.

- b. Validator dari ahli matematika menyarankan untuk memperbaiki setiap gabungan kata dan penulisan yang masih salah, membuat LKPD (langkah kegiatan peserta didik), memperbaiki langkah kegiatan pembelajaran, mencantumkan sumber referensi pada sejarah permainan setatak maupun gambar yang digunakan dari internet, memperhatikan urutan bukunya dan memperbaiki penulisan daftar isi yang berantakan. Sehingga hasil dari produk akhir buku ini yaitu :

Sebelum Revisi

Belum dibuat LKPD
pada langkah kegiatan

Sesudah revisi



Langkah Kegiatan	Langkah Kegiatan Pembelajaran (Pembelajaran 1)
Kegiatan pendahuluan 1. Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas untuk kondusif. 2. Memberikan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa lalu mengisi absensi kehadiran siswa. 3. Guru mengajak siswa untuk membaca buku yang dibawa nya selama 10 menit. 4. Mengaitkan pelajaran yang akan dibahas dengan pemahaman siswa dengan memberikan pertanyaan yang konkret, yaitu : • Siapa yang pernah melihat simbol-simbol pramuka ? • Apa saja simbol dari pramuka ? dan apa	Kegiatan Pendahuluan 1. Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas untuk kondusif. 2. Memberikan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa terlebih dahulu. Setelah itu guru mengisi absensi kehadiran siswa. 3. Guru bertanya kepada siswa seputar permainan tradisional untuk mengaitkan materi pelajaran Langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran 2 Kegiatan Pendahuluan 1. Guru menyapa siswa dan mengondisikan kelas untuk kondusif. 2. Memberikan salam dan memulai pelajaran dengan berdoa terlebih dahulu. Setelah itu guru mengisi absensi kehadiran siswa. 3. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya seputar pembelajaran kemarin dan mengaitkan nya dengan pembelajaran hari ini

Langkah kegiatannya hanya untuk satu kali pertemuan terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup

Pada gambar ini terjadi perubahan berdasarkan saran dari validator. Pada produk awal, penulis hanya menggunakan satu langkah kegiatan pembelajaran saja yang mencakup semua materi. Namun berdasarkan saran validator untuk menambahkan langkah kegiatan, sehingga penulis membuatnya menjadi dua langkah kegiatan bahkan pada langkah kegiatan kedua ditambahkan LKPD yang dapat dikerjakan oleh siswa bersama teman kelompoknya.

Selain itu terjadi juga perubahan pada susunan bukunya dalam produk tahap akhir, sehingga dalam daftar isi nya berbeda urutannya dengan produk buku tahap awal. Pada produk buku tahap awal, penulis terlebih dahulu membuat materi pembelajarannya daripada langkah kegiatan pembelajarannya, namun sesuai dengan validasi dari validator matematika maka terjadilah perubahan urutan sehingga langkah kegiatan pembelajaran menjadi dua jam pembelajaran yang ditambahkan LKPD baru setelah itu dibuatlah tentang materi sifat-sifat bangun datar.

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Daftar Isi	Daftar Isi
Kata Pengantar i	Kata Pengantar i
Tentang Buku ii	Tentang Buku ii
Daftar Isi iv	Daftar Isi iii
Tahukah kamu ? 1	Tahukah kamu ? 1
Permainan Setatak 2	Permainan Setatak 2
Istilah lain permainan setatak 5	Istilah lain permainan setatak 5
Aturan permainan 6	Aturan permainan 6
Alat dan bahan 8	Alat dan bahan 8
Cara Bermain 8	Cara Bermain 8
Gambar cara bermain 12	Gambar cara bermain 12
Implementasi Permainan Tradisional Setatak	Implementasi Permainan Tradisional Setatak
Dalam Pembelajaran Matematika 17	Dalam Pembelajaran Matematika 17
Kompetensi dasar 18	Kompetensi dasar 18
Tujuan pembelajaran 18	Tujuan pembelajaran 18
Langkah Kegiatan Pembelajaran	Langkah Kegiatan Pembelajaran
Pembelajaran 1 20	Pembelajaran 1 20
Pembelajaran 2 25	Pembelajaran 2 26
Materi (Sifat-sifat bangun datar)	
> Persegi panjang 22	
> Persegi 25	

Selain itu juga ada perbaikan penulisan pada huruf-huruf yang salah, penggunaan tanda baca dan penulisan pada daftar isi yang masih berantakan.

- c. Validator dari guru kelas menyarankan untuk memperkecil tulisan yang terdapat dalam cover belakang yang berisi profil penulis, karena tulisannya terlalu ramai. Saran ini diperbaiki oleh penulis, berikut gambar perbaikannya:

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Pada bagian cover belakang terjadi perubahan yang disarankan oleh guru kelas. Penulisan pada profil penulis ini ditulis dengan menggunakan font yang lebih kecil, bahkan penggunaan warna nya juga lebih banyak sehingga terlihat lebih menarik. Sehingga produk akhir dari buku panduan ini yaitu terdiri dari sampul buku yang berwarna lebih menarik, kata pengantar, tentang buku, daftar isi yang sudah diperbaiki berdasarkan isi-isi di dalam buku yang terbaru, isi tentang permainan *setatak* (sejarah, alat dan bahan dan cara bermain), langkah kegiatan pembelajaran yang berisi dua jam pelajaran, materi tentang sifat bangun datar, soal ayo berlatih, refleksi, lembar penilaian psikomotor, daftar Pustaka, dan profil penulis.

PEMBAHASAN

Pengembangan buku panduan permainan tradisional *setatak* dalam pembelajaran matematika kelas III SD dibuat dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu : (1)*Analyze* (analisis), (2)*Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/uji coba), dan (5) *evaluation* (penilaian).

Tahap pertama yaitu analisis, analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Di dalam melakukan analisis kebutuhan dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara. Sementara analisis kurikulum dilihat dari kurikulum 2013 tema 8 subtema 2 yang membahas tentang sifat bangun datar. Dalam analisis kebutuhan di dapati bahwa guru mengajar dengan menggunakan buku kurikulum 2013 dan bupena dalam mengajar matematika, selain itu siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika karena guru menggunakan metode ceramah. Padahal sebenarnya matematika itu diukur bukan hanya dari prestasi ketika belajar dan kemampuan kognitifnya, melainkan harus memiliki aspek sikap dan keterampilan (Ningsih dalam Nurrahman 2018:44). Selain metode ceramah, guru juga pernah menggunakan metode talking stik atau games untuk membuat pertanyaan. Ketika kegiatan ini siswa merasa senang karena guru mengajak siswa untuk bermain. Hal ini didasari pada karakteristik siswa yang suka bermain, bergerak, melakukan aktivitas secara berkelompok (sugiyanto, 2008: 5-6). Tahap kedua yaitu *design* (perancangan)

dilakukan dengan mencari sumber referensi, menulis poin penting berdasarkan 10 indikator buku panduan, mendesain cover buku panduan dan mendesain isi buku panduan.

Tahap ketiga yaitu development (pengembangan) dalam tahap ini dilakukan pengembangan buku panduan berdasarkan 10 indikator buku panduan menurut Utomo (2008: 45) yaitu : (1) harus mampu menarik minat pembaca, (2) harus mampu memotivasi bagi penggunanya, (3) harus terdapat ilustrasi yang menarik, (4) harus mempertimbangkan aspek bahasa maupun *linguistiknya*, (5) harus memiliki hubungan erat dengan pelajaran lainnya, (6) harus dapat merangsang dan menstimulasi kegiatan pribadi penggunanya, (7) harus sadar dan tegas menghindari konsep yang samar, (8) harus memiliki sudut pandang atau *point of view* yang jelas dan tegas, (9) harus mampu memberi pemantapan dan penekanan pada nilai anak, (10) harus mampu menghargai perbedaan pribadi pemakainya. Selain itu pada tahap ini dilakukan pengembangan untuk langkah kegiatan pembelajaran (yaitu dengan membuat langkah kegiatan pembelajaran yang mudah dipahami oleh guru), pengembangan soal ayo berlatih (dibuat dalam bentuk pilihan berganda), pengembangan lembar penilaian keterampilan.

Tahap keempat yaitu implementation (uji coba). Dalam tahap ini dilakukan uji coba produk oleh guru dan uji coba permainan oleh siswa. Pada uji coba produk oleh guru di dapati bahwa guru memahami buku panduan ini secara keseluruhan dan bisa mempraktekkannya di dalam kelas bersama siswa. Bahkan menurutnya buku panduan ini sudah ditulis dengan baik dan sesuai dengan sepuluh indikator buku panduan. Sementara itu pada saat uji coba siswa mereka merasa senang dengan belajar menggunakan permainan ini. Pada saat mereka melakukan permainan ini ada beberapa hal yang terjadi untuk perkembangan mereka, yaitu : anak menguasai fisik, belajar dengan cara bekerjasama dan mengembangkan keterampilannya (Sugiyanto, 2008). Selain itu menurut mereka belajar dengan menggunakan permainan lebih mudah dipahami materinya karena dengan bermain setatak ini anak bisa mengembangkan kecerdasannya, anak kreatif dalam menggambar setatak, anak juga terlibat secara aktif (Nurhayati, 2012: 44). Tahap kelima yaitu evaluation atau penilaian. Dalam tahap ini berisi penilaian akhir dari buku panduan yang diberikan oleh keempat validator. Tahap ini juga untuk melihat tingkat kelayakan dari buku ini. Rata-rata dari hasil penilaian yang dilakukan oleh keempat validator adalah “4,6” dengan kategori “sangat baik” dan buku ini “**layak untuk digunakan**”.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Buku panduan permainan tradisional setatak dalam pembelajaran matematika kelas III Sd ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : *Analyze* (yaitu menganalisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara serta menganalisis kurikulum), *Design* (membuat poin-poin yang akan dibuat di dalam buku serta merencanakan isi buku dan permainan *setatak* berdasarkan sepuluh kriteria buku panduan), *Development* (mengembangkan buku panduan berdasarkan 10 indikator buku panduan, mengembangkan soal dan penilaian guru),

Implementataion (dilakukannya uji coba produk oleh guru dan uji coba permainan oleh siswa), *evaluation* (dilakukannya penilaian dan masukan oleh validator).

Buku panduan ini dinyatakan “layak” oleh keempat validator. Penilaian dari validator ahli budaya adalah 4,29 dengan kategori “sangat baik”, penilaian dari validator ahli matematika dengan skor 4,29 dan kategorinya “sangat baik”, penilaian dari validator guru kelas III A mendapatkan skor 5,00 dengan kategori “sangat baik”, dan penilaian validator guru kelas III C dengan skor 4, dengan kategori “sangat baik”

Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian, peneliti memberikan saran yang dapat dijadikan dalam masukan untuk pihak yang terkait. Adapun sarannya yaitu :

1. Sebaiknya guru menggunakan referensi buku yang banyak untuk menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan dan guru dapat menggunakan buku panduan ini untuk membantu guru menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran bangun datar (matematika).
2. Sebaiknya analisis kebutuhannya bisa dilakukan di beberapa sekolah sehingga perolehan data nya dapat lebih lengkap dan akurat. Dan juga dijelaskan perbedaan permainan *setatak* pada setiap daerah.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran : Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.

Hayati, Seriati. 2018. *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi keterampilan Sosial anak Usia Dini* .<http://lppm.uny.ac.id/permainantradisional-jawa-gerak-dan-lagu--menstimulasi-keterampilan-sosial-anakusia-dini>.

Irawan. 2017. Impelementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Journal of Medives*, Volume 1, 74-81.

Lestari, Nurdiani Siregar. 2018. Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Mercumatika*, Vol (2) No (2).

Maryanti. 2014. *Pelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Khasanah, Kronggahan, Gamping, Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurrahman, A. 2018. Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Jurnal pengabdian Masyarakat Wikrama Parahita*, Vol (2) No (02) 43-50.

- Nurhayati, Iis. 2012. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia . *Jurnal EMPOWERMENT*, Vol (01) Nomor (02).
- Prantoro, Gian. 2015. *Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Sosial Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santosa, R, Margana, dan Wahyudi. 2016. *Perancangan Buku Panduan Belajar Menggambar Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik* . Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, Nana. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan* . Yogyakarta: Graha Ilmu
- Utomo. 2008. *Pengembangan Buku Panduan Menulis Laporan Dengan Pendekatan Kontekstual Bagi Siswa Kelas VIII SMP*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wijayanti, R. 2014. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak . *Cakrawala Dini*, Vol (5) No (01).
- Yuliani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.