

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang sangat kaya akan budaya dan adat istiadat termasuk permainan tradisional atau dalam istilah bahasa Jawa disebut dolanan. Permainan tradisional bagi anak merupakan hal yang sangat menyenangkan apa lagi permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka, mulai dari keseruan, keunikan hingga kegembiraan dirasakan anak oleh yang memainkannya. Permainan tradisional juga sangat bermanfaat untuk perkembangan anak, kreativitas, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi serta melatih kemampuan motorik anak. Permainan tradisional adalah unsur-unsur kebudayaan yang tidak bisa dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan sifat dan kehidupan sosial anak dikemudian hari (Kumariyah, 2017: 37).

Pengaruh globalisasi banyak menyebabkan bergesernya nilai-nilai kebudayaan, banyak anak yang kurang mengenal kesenian dan kebudayaan daerahnya. Padahal, zaman sekarang kesenian dan kebudayaan sangat di perlukan untuk memperkokoh moral dan budaya bangsa. Menurut Mulyani, (2016: 47) “Permainan tradisional yaitu suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal”. Dari kedua pendapat dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan dengan memiliki nilai-nilai yang dapat

menunjang perkembangan karakter peserta didik dan dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu juga, agar permainan tradisional bisa tetap lestari, maka salah satu permainan yang dapat mengasah perkembangan anak adalah permainan tradisional engklek.

Permainan engklek adalah salah satu permainan tradisional yang harus dilestarikan. Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kotak berikutnya (Mulyani, 2016: 112). Sedangkan menurut Murtafi'atun (2018: 256) "Permainan tradisional engklek adalah permainan yang terdiri dari 2 tim, satu lawan satu atau bisa juga lebih. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional sebagai ajang bermain dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki yang terdiri atas dua tim atau lebih dan permainan ini dapat melatih keaktifan anak.

Proses pembelajaran permainan merupakan salah satu bentuk strategi dalam pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Menurut Musfiroh dan Tatminingsih, (2015: 10.5) Proses pembelajaran pada anak dikemas melalui kegiatan bermain, pendidik harus memperhatikan jenis strategi apa yang sesuai dengan pengetahuan baru yang akan ditanamkan kepada anak, pendidik harus mengetahui tingkat kemampuan anak sehingga kegiatan belajar yang dilakukan disesuaikan dengan kemampuan

anak tersebut. Pembelajaran matematika harus dikaitkan dengan sesuatu yang relevan agar lebih bermakna bagi peserta didik. Permainan tradisional engklek terdapat bangun-bangun datar yang bisa dijadikan strategi pembelajaran matematika pada materi menghitung luas dan keliling bangun datar.

Menurut Shadiq, (2014: 4-5) “Matematika adalah pelajaran tentang bilangan atau hitung menghitung dan matematika adalah pelajaran tentang bangun datar dan ruang, jadi matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan dan bangun (datar dan ruang)” Menurut Suharjo (2013: 3) Matematika adalah suatu cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis dalam suatu sistem struktur yang logis disertai dengan aturan yang ketat mengenai fakta kuantitatif serta permasalahan ruang dan bentuk. Sedangkan menurut penelitian Junita & Rostika, (2017: 35) Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa, melalui suatu upaya atau serangkaian aktivitas dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan pola pikirannya, dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu perhitungan tentang bilangan, bangun datar dan ruang yang dapat melatih penalaran dan kemampuan memecahkan masalah bagi peserta didik. Dalam pembelajaran matematika menekankan peserta didik untuk berlatih memecahkan masalah matematika sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman dalam menyelesaikan masalah matematika yang terkait dengan penerapan konsep-konsep matematika di kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik dapat menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Masalah merupakan sesuatu yang harus diselesaikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamalik, (2015: 151-152) Pemecahan masalah merupakan suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan suatu masalah atau memecahkannya berdasarkan data atau informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat. Sedangkan Menurut Shadiq, (2014: 3) Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting, hal ini dikarenakan siswa akan memperoleh pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan soal yang tidak rutin. Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengambil suatu keputusan serta dapat menyelesaikan suatu tantangan atau menyelesaikan soal non rutin dengan penalaran yang lebih luas maupun mendalam sehingga memperoleh pengalaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 19 Gresik menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika dari 44 peserta didik ada 18 peserta didik tidak memperhatikan atau mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, hal itu ditunjukkan dari sikap peserta didik yang asyik bermain dengan teman sebangkunya serta berbicara sendiri dan aktivitas peserta didik tidak dilibatkan pada suatu kegiatan pembelajaran karena ketika proses pembelajaran berlangsung guru hanya terfokus pada penyampaian materi yang

menyebabkan kurangnya respon peserta didik dan keadaan kelas menjadi pasif. Selain itu, walaupun pada proses pembelajaran peserta didik sudah diberikan soal pemecahan masalah namun peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas IV di UPT SD Negeri 19 Gresik mengatakan bahwa :



“Hasil belajar yang didapat pada mata pelajaran matematika masih belum memuaskan, hal ini dikarenakan peserta didik belum menyelesaikan masalah dengan benar, peserta didik paham dengan konsep tetapi masih kesulitan dalam mengerjakan. Terlihat dari 44 peserta didik terdapat 13 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM, terdapat 7 peserta didik yang mendapatkan nilai standar KKM, sedangkan terdapat 24 peserta didik yang mendapatkan dibawah KKM. Dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan sebesar 75. Selama proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas saja.”

Beberapa permasalahan peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 19 Gresik perlu adanya solusi yang berupa perubahan inovasi ataupun gerakan ke arah pencapaian tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika hendaknya lebih bervariasi strateginya guna mengoptimalkan potensi peserta didik. Upaya-upaya dalam

mengatur dan memberdayakan berbagai pembelajaran merupakan bagian penting dalam keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang direncanakan.

Salah satu manfaat strategi pembelajaran sambil bermain pada peserta didik khususnya jenjang Sekolah Dasar yaitu menjadikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Fitriyah dan Khaerunisa, (2018: 269) Minat siswa dapat diciptakan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Menjadikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan adalah sangat penting, karena belajar yang menyenangkan merupakan salah satu kunci bagi peserta didik untuk memaksimalkan hasil yang akan diperoleh dalam pembelajaran. Dengan belajar sambil bermain peserta didik mampu mengontrol waktu untuk berpikir dan saling berkerja sama dengan teman lainnya. Sehingga peneliti akan menggunakan strategi pembelajaran permainan tradisional engklek pada proses pembelajaran berlangsung. Permainan tradisional engklek memiliki bentuk beraneka ragam bangun datar yaitu bisa dijadikan dalam pembelajaran matematika pada materi luas dan keliling bangun datar. Permainan engklek yang biasanya digambar diatas tanah dan berbentuk petak-petak, namun disini peneliti menggunakan banner yang berbentuk berbagai macam bangun datar misalnya persegi, persegi panjang, jajar genjang dan segitiga. Didalam bangun-bangun datar tersebut sudah disiapkan peneliti dalam soal-soal pemecahan masalah. Cara bermainnya yaitu peserta didik membentuk kelompok terlebih dahulu kemudian perwakilan kelompok maju kedepan untuk melakukan hompimpah, setiap kelompok harus memiliki gacuk, pemain harus menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung jika berhasil maka pemain

harus di luar garis untuk melemparkan gacuk untuk mencari sawah. Jika sudah mendapatkan sawah kemudian satu kelompok harus berdiskusi untuk menyelesaikan soal pemecahan masalah misalnya menghitung luas dan keliling bangun datar persegi panjang yang terdapat pada permainan tradisional engklek.

Penelitian terkait permainan tradisional engklek juga pernah dilakukan dilakukan Agustina Dhevin Merinda Damayanti, (2016) dengan judul “Pembelajaran matematika dalam permainan tradisional engklek untuk siswa SD kelas V”. Perbedaan antara yang sudah dilakukan yaitu hasil penelitiannya menyatakan bahwa dalam permainan tradisional engklek dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 69% terhadap matematika dengan materi bidang datar dan dilaksanakan di kelas IV. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional engklek untuk kemampuan memecahkan masalah matematika pada materi menghitung luas dan keliling bangun datar dan dilaksanakan di kelas IV. Kesimpulan yang diperoleh peneliti dari pernyataan penelitian diatas adalah bahwa proses pembelajaran dengan strategi permainan tradisional engklek dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPT SD Negeri 19 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah keefektivan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek dalam proses pembelajaran Matematika kelas IV UPT SD Negeri 19 Gresik.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektivan strategi pembelajaran permainan tradisional engklek dalam proses pembelajaran matematika kelas IV UPT SD Negeri 19 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pendidikan Nasional dan semua pihak yang terkait antara lain :

1. Bagi peserta didik
 - a. Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberi suasana baru dalam mata pelajaran matematika khususnya materi luas dan keliling bangun datar menggunakan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- b. Dijadikan penggunaan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek mata pelajaran Matematika materi luas dan keliling bangun datar.
- c. Mengetahui manfaat yang didapat setelah menggunakan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Engklek.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki pembelajaran guru agar lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

4. Bagi Peneliti

- a. Dijadikan sebagai salah satu penunjang kemampuan mengelola pembelajaran.
- b. Digunakan sebagai wawasan tentang pembelajaran yang kreatif dan inovatif.★

E. Batasan Masalah

Berdasarkan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 19 Gresik.
2. Penelitian ini hanya untuk mengetahui keefektivitasan strategi pembelajaran permainan tradisional engklek.

3. Penelitian ini hanya pada materi menyelesaikan masalah terkait luas dan keliling bangun datar.

F. Definisi Operasional

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan dengan memiliki nilai-nilai yang dapat menunjang perkembangan karakter peserta didik dan dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak. Selain itu juga, agar permainan tradisional bisa tetap lestari. Pada penelitian ini permainan yang dilakukan adalah permainan engklek.

2. Permainan Tradisional engklek

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional sebagai ajang bermain dengan cara melompat satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki yang terdiri atas dua tim atau lebih dan permainan ini dapat melatih keaktifan anak.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah suatu perhitungan tentang bilangan, bangun datar dan ruang yang dapat melatih penalaran dan kemampuan memecahkan masalah bagi peserta didik. Pembelajaran ini menggunakan KD. 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua dan 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

4. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengambil suatu keputusan serta dapat menyelesaikan suatu tantangan atau menyelesaikan soal non rutin dengan penalaran yang lebih luas maupun mendalam sehingga memperoleh pengalaman.

