

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengukuran sudut merupakan materi pelajaran matematika di sekolah dasar yang membahas tentang jenis atau bentuk sudut dan cara menentukan maupun mengukur besar sudut. Pengukuran sendiri adalah membandingkan suatu besaran dengan besaran lain yang sejenis (Isrok'atun, 2016: 27). Menurut Winarni & Harmini (2016: 57) sudut adalah gabungan dua sinar garis berpangkal sama, tetapi tidak berlawanan. Sedangkan Mujiyati (2015: 105) mengatakan bahwa sudut dibentuk dari dua sinar yang titik pangkalnya berimpit. Sinar digambarkan berupa garis lurus yang di ujungnya tanda panah dan dipangkalnya tanda titik. Sudut sendiri terdiri dari dua buah kaki sudut, titik sudut dan daerah sudut. Jadi, berdasarkan uraian di atas bahwa pengukuran sudut merupakan kegiatan mengukur, menentukan maupun membandingkan besar sudut dalam sebuah lingkaran. Dengan hal ini dalam pembelajaran materi pengukuran sudut peserta didik di sekolah diharapkan mampu menguasai kompetensi yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan yang sudah tertuang dalam kurikulum sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam mempelajari serta memahami proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mampu mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Namun pada kenyataannya, di lapangan seringkali berbeda dengan apa yang seharusnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah justru

belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar peserta didik pada pengukuran sudut masih belum mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Pada materi pengukuran sudut ini peserta didik masih merasa kesulitan dalam menentukan maupun menaksir suatu sudut, oleh sebab itu nilai yang diperoleh peserta didik dalam materi pengukuran sudut masih kurang memuaskan, hal ini dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik. Sedangkan dalam Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Matematika untuk pendidikan dasar nomor 3 yaitu memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Disini peserta didik dapat dikatakan lulus apabila mampu menguasai kompetensi tersebut, seperti halnya menurut Mulyasa (2009: 257) kualitas pembentukan kompetensi dari segi hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) sesuai dengan kompetensi dasar. Jadi, dalam pembelajaran peserta didik harus mampu menguasai atau mencapai kesesuaian dengan kompetensi yang sudah ada, maka dengan itu dapat dikatakan berhasil jika peserta didik sudah sesuai dengan kompetensi yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik didapatkan bahwa penyampaian materi pembelajaran guru menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Namun guru belum menggunakan media saat proses pembelajaran. Dalam kegiatan

pembelajaran peserta didik terlihat belum aktif atau kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik juga terlihat berbicara dengan temannya terdapat pula yang asyik bermain sendiri dan pada penugasannya berbentuk soal dari materi yang diberikan atau dituliskan oleh guru dipapan tulis saat pembelajaran, dengan hal tersebut menjadikan keikutsertaan dan keaktifan pada peserta didik berkurang. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan uji coba soal terhadap peserta didik kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik.

Berdasarkan hasil uji coba soal tentang materi pengukuran yang dilakukan pada kelas V dapat disimpulkan bahwa sebagian peserta didik masih belum memahami materi pengukuran sudut dengan maksimal. Pemahaman yang belum maksimal yang dicapai oleh peserta didik akan menimbulkan permasalahan rendahnya nilai peserta didik. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya solusi dengan menerapkan suatu strategi pembelajaran yang mampu mengatasi masalah yang dialami peserta didik agar dapat memahami materi pengukuran sudut sehingga hasil belajarnya pun menjadi lebih baik, hal tersebut sangatlah penting dilakukan supaya proses belajar mengajar akan tercipta suasana yang menyenangkan serta peserta didik pun tidak akan merasakan bosan dan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam belajar terutama pada matematika yakni bisa dengan memberikan sesuatu yang menarik perhatian peserta didik. Salah satunya

dengan menerapkan strategi pembelajaran permainan tradisional yang nantinya peserta didik pun akan mampu menangkap ilmu atau memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan mudah.

Permainan tradisional dulu sering dimainkan anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka, namun sekarang sangat jarang anak-anak yang melakukan atau bermain permainan tradisional karena sekarang ini kemajuan teknologi sudah sangat canggih sehingga anak-anak lebih tertarik untuk bermain dengan alat teknologi daripada bermain seperti sebelumnya. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah diwariskan dan sangat populer pada zamannya. Permainan bagi peserta didik sangatlah menyenangkan karena dapat mengembangkan kemampuan maupun karakter setiap peserta didik. Permainan sendiri merupakan hal yang sangat perlu diterapkan kepada anak-anak khususnya dalam pembelajaran, contohnya dengan melakukan permainan tradisional karena permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi diri mereka.

Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang turun-temurun dan berkembang pada daerah tertentu, yang kaya akan nilai-nilai budaya serta tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016: 2). Menurut Wahyuningsih (2009: 5) Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya-budaya lokal yang didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, sehingga dapat menyenangkan hati yang

memainkan. Dari beberapa pendapat tersebut maka permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang sudah dikembangkan secara turun-temurun dan memiliki nilai-nilai budaya serta nilai pendidikan yang baik bagi masyarakat. Permainan tradisional pun dapat diterapkan pada suatu proses pembelajaran dengan tujuan memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat terlibat langsung secara aktif dan diharapkan peserta didik akan lebih tertarik serta bersemangat untuk belajar sehingga akan memperoleh pengetahuan serta dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan baik dan memuaskan. Maka dengan itu permainan tradisional yang sesuai untuk dilakukan pada pembelajaran materi pengukuran sudut tersebut yaitu salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional kelereng.

Permainan kelereng disukai dan dimainkan oleh anak-anak pada masa dulu, permainan ini biasa dimainkan oleh beberapa anak. Menurut Murtafi'atun (2018: 295) kelereng adalah permainan yang banyak disukai oleh anak laki-laki, dengan cara bermainnya adalah sejumlah kelereng diletakkan di dalam lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Setiap pemain mencoba mengeluarkan kelereng itu dari dalam lingkaran, siapa yang berhasil mengeluarkan kelereng tersebut maka dialah yang berhak untuk memilikinya. Kelereng (atau dalam bahasa jawa disebut nekeran) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat, atau agate. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Kelereng dapat dimainkan sebagai permainan anak, dan kadang dikoleksi untuk tujuan nostalgia dan warnanya yang estetik (Mulyani, 2013: 96).

Permainan tradisional kelereng adalah permainan yang terbuat dari kaca ataupun tanah liat dengan memiliki bentuk bulat dan berbagai macam motif, warna dan ukuran, permainan kelereng ini kebanyakan dimainkan oleh anak laki-laki dengan cara mainnya diletakkan di tempat yang sudah disiapkan kemudian dibidik. Permainan kelereng dimainkan dengan meletakkan kelereng yang akan dijadikan taruhan ditempat yang sudah disiapkan, biasanya permainan ini dilakukan di atas tanah namun peneliti menggunakan kayu yang dimodifikasi dengan berbentuk persegi sebagai alas untuk bermain kelereng. Setiap pemain akan membawa satu kelereng atau kelereng yang telah dipilih sebagai gacoannya. Gacoannya tersebut dibidik atau dilemparkan ke arah kelereng yang terdapat pada persegi tersebut, maka otomatis kelereng dalam persegi itu akan tersebar dan membentuk berbagai sudut. Dari tersebarnya kelereng tersebut maka dapat dijadikan sebagai suatu pembelajaran dan pertanyaan dari materi pengukuran sudut dengan menentukan besar sudut dan menaksir besar sudutnya. Permainan tradisional kelereng ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam mempelajari matematika dengan menyenangkan. Permainan kelereng pada pembelajaran matematika memiliki keuntungan yang sangat baik bagi peserta didik karena permainan ini disukai oleh anak-anak, serta permainan ini pun dapat melatih konsentrasi peserta didik. Melalui permainan kelereng ini diharapkan peserta didik mampu mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari materi pengukuran sudut serta dapat menumbuhkan rasa semangat dan motivasi peserta didik. sehingga perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif, dapat

membuat peserta didik merasakan senang dan merasa bahwa pembelajaran matematika itu tidaklah sulit seperti yang dibayangkan.

Penelitian terkait dengan permainan tradisional kelereng juga pernah dilakukan oleh Olanda Dwi Sumintra (2014) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Dalam Operasi Pengurangan Di Kelas I SD”. Perbedaan antara yang sudah dilakukan yaitu dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa permainan tradisional kelereng dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi operasi pengurangan kelas I. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional kelereng untuk mengetahui hasil belajar terhadap materi pengukuran sudut kelas V. Kesimpulan yang didapatkan peneliti dari pernyataan penelitian di atas adalah bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional kelereng dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran operasi pengurangan, karena dengan metode ini peserta didik dapat belajar materi pengurangan secara konkrit dan menerapkan pembelajaran matematika ke dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Kelereng Pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik”.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam menerapkan permainan tradisional kelereng pada materi pengukuran sudut di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik ?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran penerapan permainan tradisional kelereng pada materi pengukuran sudut di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik ?
3. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui penerapan permainan tradisional kelereng pada materi pengukuran sudut di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti menyusun tujuan penelitian, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam menerapkan permainan tradisional kelereng pada materi pengukuran sudut di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran penerapan permainan tradisional kelereng pada materi pengukuran sudut di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik.

3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan penerapan permainan tradisional kelereng pada materi pengukuran sudut di kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat melibatkan peserta didik untuk ikut serta dalam proses pembelajaran serta mampu mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

2. Bagi Guru

Sebagai dasar pemikiran dalam upaya memberikan masukan bagi guru untuk memperluas pengetahuan mengenai inovasi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik serta untuk mendapat hasil yang baik atau memuaskan dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman baru mengenai penggunaan inovasi maupun strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan hasil belajarnya, menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas serta dapat melatih diri dalam menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang telah dilakukan dalam penelitian.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional disini bermaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi yang sesuai dengan judul peneliti yaitu “Penerapan Permainan Tradisional Kelereng Pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik”. Maka definisi operasional yang dijelaskan yaitu :

1. Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang sudah dikembangkan secara turun-temurun dan memiliki nilai-nilai budaya serta nilai pendidikan yang baik bagi masyarakat. Pada penelitian ini permainan tradisional yang digunakan adalah permainan kelereng.
2. Permainan tradisional kelereng adalah permainan yang terbuat dari kaca atau tanah liat dengan mempunyai bentuk bulat dan berbagai macam motif, warna dan ukuran, permainan kelereng ini banyak dimainkan oleh anak laki-laki dengan cara mainnya diletakkan di tempat yang sudah disiapkan kemudian dibidik kesasaran kelereng yang telah digunakan sebagai taruhan.
3. Hasil belajar adalah suatu perolehan belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam usahanya menguasai pembelajaran yang telah diajarkan.
4. Pengukuran sudut merupakan suatu kegiatan mengukur atau menentukan besar sudut dari gabungan dua garis yang saling bertemu atau berpotongan.

5. Strategi pembelajaran permainan adalah taktik atau cara yang dilakukan guru guna untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan bermain.
6. Kemampuan guru adalah suatu kemampuan yang harus dikuasai oleh guru dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar.
7. Aktivitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik saat proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

F. Batasan Masalah

Batasan penelitian diberikan oleh peneliti agar penelitian yang dilakukan lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, yaitu :

1. Penelitian dilakukan untuk menerapkan strategi pembelajaran permainan tradisional kelereng pada pembelajaran matematika.
2. Penelitian ini dilakukan pada materi pengukuran sudut
3. Penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik materi pengukuran sudut.