

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan anak-anak yang sudah ada sejak dulu serta memiliki kebudayaan dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya-budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya (Wahyuningsih, 2009: 5). Menurut Kurniati (2016: 2) Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang turun-temurun dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Menurut Komariyah (2017: 37) mendefinisikan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari. Sedangkan menurut Lubis dan Khadijah (2018: 179) “permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang berasal dari daerah tertentu yang memiliki nilai budaya serta tata nilai kehidupan masyarakat. Permainan ini diajarkan secara turun-temurun dari satu

generasi ke generasi berikutnya”. Sedangkan menurut Fadli (2015: 51) bahwa Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama sportifitas, kejujuran, dan kreatifitas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang sudah turun-temurun dan dikembangkan dengan berbagai nilai-nilai budaya serta memiliki pengaruh yang sangat baik bagi masyarakat sehingga permainan tradisional harus dilestarikan untuk generasi mendatang, dalam permainan tradisional memiliki berbagai manfaat yang baik bagi anak dalam mengembangkan kemampuan dan kreatifitas peserta didik.

2. Permainan Tradisional Kelereng

a. Pengertian Permainan Tradisional Kelereng

Permainan Kelereng merupakan sebuah permainan yang ada dari jaman dulu, permainan ini biasanya di mainkan oleh anak laki-laki dan dapat di mainkan dua orang ataupun lebih. 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 berusaha mengeluarkan kelereng itu dari dalam lingkaran, siapa yang berhasil mengeluarkan kelereng tersebut dari lingkaran maka dialah yang berhak untuk memilikinya. Siregar dan Lestari

(2018: 4) mengatakan bahwa kelereng merupakan permainan kelereng dimainkan oleh anak laki-laki sebanyak dua orang atau lebih. Pemain membuat garis (batas) jarak pemain untuk membidik kelereng yang dituju, pemain melukis tanah sehingga berbentuk persegi atau segitiga sebagai tempat kelereng yang akan dibidik. Setiap pemain mengeluarkan kelereng dengan sama banyak untuk ditempatkan dalam persegi atau segitiga dan pemain berusaha mengeluarkan kelereng tersebut. Pemain yang berhasil mengeluarkan kelereng dari tempat tersebut, maka mendapatkan peluang untuk mematikan semua kelereng lawan dengan cara mengenai kelereng pemain lain maka dialah yang menjadi pemenangnya. Sedangkan menurut Mulyani (2013: 96) “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”.

Berdasarkan penjelasan permainan tradisional kelereng yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kelereng merupakan sebuah permainan yang berbentuk bulat kecil yang terbuat dari tanah atau kaca dengan ukuran yang bermacam-macam permainan ini dilakukan kebanyakan oleh anak laki-laki dan dapat dimainkan lebih dari dua orang dengan cara bermain kelereng

diletakkan pada tempat yang telah dipersiapkan kemudian setiap anak membidik dan berusaha mengeluarkan kelereng tersebut dari tempatnya sehingga kelereng yang keluar akan menjadi miliknya.

b. Langkah-langkah Permainan Tradisional Kelereng

Permainan ini biasanya dimainkan di tanah, dalam bermain sejumlah kelereng akan diletakkan di dalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Setiap pemain akan berusaha mengeluarkan kelereng itu dari dalam lingkaran tersebut, siapa yang berhasil mengeluarkan kelereng dari lingkaran maka dia yang berhak untuk memilikinya (Mulyani, 2013: 97).

Teknik permainan kelereng adalah pemain menggunakan sebuah kelereng sebagai gacoannya lalu melempar kelereng tersebut dari jarak dua atau tiga meter (ditandai dengan adanya batas start sebagai tanda jarak untuk membidik kelereng) ke arah kelereng yang menjadi taruhan hingga mengenai kelereng yang berada di dalam persegi tersebut, kemudian apabila saat membidik dan mengenai kelereng hingga tersebar terdapat kelereng yang keluar dari persegi maka kelereng tersebut akan menjadi miliknya. Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan melakukan hompimpa. Pelemparan gaco dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng atau supaya hasil lemparan mendarat di lapangan permainan terjauh. Yang mengawali

permainan adalah siapa yang berhasil mengenai kelereng, dialah mendapat giliran pertama, kalau tidak ada yang mengenai kelereng dalam persegi, maka yang mulai bermain dengan gacoannya yang terjauh. Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran sudah mampu menghabiskan semua kelereng yang sudah dipertaruhkan. Tanda dia pemain yang terampil (Murtafi'atun, 2018: 60).

Sedangkan menurut Mulyani (2016: 81-83) Cara bermain permainan tradisional kelereng antara lain, sebagai berikut :

- 1) Cara bermain adalah dengan menggambar sebuah bangun di tanah kemudian masing-masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambaran lingkaran tersebut, untuk dipertaruhkan dengan anak yang lain.
- 2) Jumlah kelereng yang dipertaruhkan tersebut disesuaikan dengan kesepakatan anak atau pemain, misalnya 2 butir, 3 butir, dan seterusnya.
- 3) Pemain dalam permainan kelereng ini tergantung jumlah biasanya paling sedikit 3 pemain dan paling banyak idealnya 6 pemain atau bisa juga lebih dari itu, sesuai dengan kesepakatan bersama.
- 4) Permainan dimulai dengan cara masing-masing pemain menggunakan sebuah kelereng sebagai "gacoannya" (kelereng yang digunakan anak dalam bermain, setiap anak mempunyai kelereng jagoannya) lalu melempar buah pasangan tersebut dari

jarak 2 atau 3 meter, sesuai dengan kesepakatan biasanya dibatasi garis.

- 5) Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan hompimpa atau adu suit jari tangan. Pelemparaan gaco dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng yang ditaruhkan atau agar hasil lemparan mendarat di lapangan permainan terjauh.
- 6) Selanjutnya yang mengawali permainan adalah pemain yang berhasil mengenai kelereng yang ditaruhkan dalam lingkaran, dialah mendapat giliran pertama. Jika tidak ada yang mengenai, maka yang mulai bermain adalah anak yang kelerengnya terjauh.
- 7) Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng yang dipertaruhkan pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran main sudah mampu menghabiskan semua buah pasangan. Tandanya, ia adalah pemain yang terampil. Berbagai taktik untuk menang dilakukan antara lain jika tidak mau memburu gacoan lawan, maka pilihannya adalah menembakkan gacoan ke tempat yang kosong untuk disembunyikan agar tidak dapat dimatikan oleh lawan-lawan mainnya. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gacoan lawan. Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati, dan selesailah permainannya tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa langkah-langkah dalam permainan kelereng adalah dengan membuat bangun datar lingkaran sedangkan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan membuat bangun datar persegi dengan ukuran panjang 40 cm dan lebar 40 cm, kemudian seluruh kelereng diletakan dalam persegi tersebut dan setiap anak memiliki satu kelereng sebagai gacoannya, setelah itu anak-anak melakukan hompimpa untuk mendapatkan giliran bermain, lalu melemparkan gacoannya ke arah kelereng yang sudah ditaruhkan hingga tersebar kemudian diukur sudutnya. Jika terdapat kelereng yang keluar dari persegi maka kelereng tersebut akan menjadi miliknya.

c. Manfaat Permainan Tradisional Kelereng

Permainan tradisional kelereng memiliki beberapa manfaat yang dapat melatih kemampuan motorik halus anak, melatih kemampuan jari untuk mengatur kekuatan dan kecepatan bermain kelereng. Selain itu, permainan kelereng dapat melatih anak untuk belajar fokus serta anak pun dapat belajar mengkomunikasikan apa yang dirasakan, belajar memahami maksud dan tujuan teman sebayanya, mampu berinteraksi dengan baik dan belajar menyelesaikan permasalahan untuk melanjutkan permainan dan sebagainya (Mulyani, 2016: 86). Sedangkan menurut Achroni (2012: 93-94) mengemukakan bahwa manfaat bermain kelereng untuk anak antara lain sebagai berikut :

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak.
- 2) Melatih konsentrasi anak. Hal ini karena untuk dapat menembakkan kelereng hingga mencapai tergetnya, anak membutuhkan konsentrasi tinggi.
- 3) Kegiatan-kegiatan dalam bermain kelereng, seperti melempar, menyentil, dan mengambil posisi yang tepat untuk menyentil kelereng, bermanfaat untuk melatih motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar.
- 4) Membentuk semangat berkompetisi yang sehat pada anak-anak.
- 5) Mengembangkan kecerdasan sosial dan kemampuan komunikasi anak karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama. Ketika bermain, saling berbagi cerita, belajar mengatasi konflik, atau saling membantu. Hal ini sangat bermanfaat untuk mengoptimalkan kecerdasan sosial anak.
- 6) Melatih kejujuran anak. Ketika bermain bersama, anak-anak saling mengawasi dan mengontrol agar permainan berjalan sesuai aturan serta semua pemain berlaku jujur. Hal ini dapat menjadi media pembelajaran akan nilai-nilai kejujuran bagi anak.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan kelereng adalah dapat melatih konsentrasi peserta didik dalam bermain, mampu melatih kecerdasan peserta didik dan melatih kemampuan motorik peserta didik dengan baik, serta permainan kelereng ini pun dapat

menumbuhkan rasa semangat kegembiraan peserta didik karena dalam permainan kelereng peserta didik akan dapat belajar berinteraksi dengan baik tidak hanya belajar berinteraksi tetapi peserta didik pun dapat melatih kemampuan dalam memecahkan masalah terutama pada pembelajaran matematika.

3. Strategi Pembelajaran Permainan

a. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara yang akan digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Darmansyah, 2012: 17). Menurut Suyadi (2013: 14) Strategi pembelajaran adalah langkah-langkah yang ditempuh guru untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada, guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dan Sanjaya (2011: 126) berpendapat bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Suyono & Hariyanto (2016: 20) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu cara untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan organisasi pembelajaran. Strategi pembelajaran diartikan sebagai siasat atau taktik membelajarkan peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran (Nurmadiyah, 2015: 16-17).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan siasat atau taktik yang akan digunakan oleh guru untuk memanfaatkan dan meningkatkan suatu kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, untuk dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara efektif dan efisien.

b. Strategi Pembelajaran Permainan

Strategi pembelajaran dalam permainan adalah suatu pembelajaran yang bertujuan untuk menerapkan suatu cara yang berbeda dan lebih memfokuskan kepada peserta didik. Strategi belajar melalui bermain sendiri merupakan segenap langkah yang disusun dalam kegiatan bermain untuk mencapai tujuan permainan serta memberikan manfaat bagi peserta didik (Musfiroh dan Tatminingsih, 2015: 10.4). Sedangkan menurut Prastowo (2018 : 25) permainan tradisional merupakan tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memiliki potensi besar yang dapat digunakan

sebagai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan global pada peserta didik dijenjang SD/MI. Jenis-jenis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan global abad 21 dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Jenis permainan tradisional untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.
- 2) Jenis permainan tradisional untuk menumbuhkan keterampilan komunikasi.
- 3) Jenis permainan tradisional untuk menumbuhkan keterampilan bekerjasama.
- 4) Jenis permainan tradisional untuk menumbuhkan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas bahwa strategi pembelajaran permainan adalah cara yang dilakukan oleh pendidik untuk memfokuskan atau memberikan pengalaman langsung pada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang akan dilakukan serta memberikan manfaat yang baik bagi peserta didik, selain itu pula juga untuk menumbuhkan keterampilan peserta didik dengan beberapa jenis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan yaitu berpikir kritis, komunikasi, bekerjasama dan kreativitas.

4. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Terdapat banyak hal yang dapat berhubungan dengan matematika seperti halnya dalam jual beli ataupun yang lainnya. Sehingga matematika merupakan ilmu yang wajib untuk dipelajari, terutama pada anak usia sekolah dasar karena dalam matematika terdapat suatu perhitungan dasar yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, dan perhitungan tersebut harus dikuasai dengan sebaik mungkin (sempurna). Menurut Maulana (2017: 26) mengatakan bahwa matematika adalah suatu aktivitas manusia, dan oleh karenanya matematika dapat dipelajari dengan baik bila disertai dengan mengerjakannya. Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (Shadiq, 2014: 13).

Sedangkan menurut Suharjo (2013: 2) penjelasan matematika :

- 1) Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis dalam suatu kerangka sistem tertentu;
- 2) Matematika merupakan pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasinya;
- 3) Matematika sebagai pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan;

- 4) Matematika merupakan pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan permasalahan tentang ruang dan bentuk;
- 5) Matematika sebagai pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik;
- 6) Matematika merupakan pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat;

Berdasarkan uraian di atas maka matematika dapat diartikan sebagai ilmu pasti yang wajib untuk dipelajari mulai dari anak-anak hingga dewasa, ilmu matematika membahas mengenai perhitungan dasar seperti halnya perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurang hal tersebut sering di terapkan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Matematika

Beberapa ciri umum matematika menurut Suharjo (2013: 3) dapat disajikan sebagai berikut :

- 1) Memiliki obyek kajian yang abstrak
- 2) Bertumpu kepada kesepakatan
- 3) Berpola pikir deduktif
- 4) Memiliki simbol yang kosong makna
- 5) Memperhatikan semesta pembicaraan
- 6) Konsisten dalam sistemnya.

Karakteristik pada matematika menyajikan ciri-ciri yang perlu untuk diperhatikan seperti halnya objek kajian, memiliki kesepakatan, pola pikir yang deduktif, memiliki simbol makna, baik dalam berbicara, serta memiliki konsisten.

5. Pembelajaran Matematika SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sudah diajarkan sejak lama mulai dari taman kanak-kanak hingga sekolah lanjutan atas. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2013: 57). Menurut Ruhimat, dkk (2016: 128) pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Sedangkan menurut Susanto (2013: 186) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh seorang guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Dari berbagai pendapat di atas pembelajaran merupakan fasilitas yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran

dengan cara yang dilakukan seorang pengajar dalam mendampingi peserta didik untuk belajar. Dan pembelajaran pada matematika adalah proses belajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan suatu kemampuan maupun keterampilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi terutama pada matematika.

Adapun konsep atau langkah-langkah pada kurikulum matematika SD menurut (Heruman, 2014: 2-3) dapat dibagi menjadi tiga langkah yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan, berikut adalah konsep-konsep matematika tersebut :

1) Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep)

Penanaman konsep adalah pembelajaran suatu konsep baru matematika, pembelajaran matematika, ketika peserta didik belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif peserta didik yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.

2) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar peserta didik lebih memahami suatu konsep matematika.

3) Pembinaan Keterampilan

Pembinaan keterampilan adalah pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep dengan tujuan agar

peserta didik lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

Kurikulum dalam matematika sekolah dasar memiliki konsep-konsep seperti penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Konsep-konsep tersebut dapat ditanamkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk menumbuhkan daya terampilnya.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah supaya peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Dan juga dengan pembelajaran matematikadapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika (Susanto, 2013: 189). Tujuan dari pembelajaran matematika menurut Depdiknas (2008: 235) adalah sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit dan mengaplikasikannya kehidupan sehari-hari.

- 4) Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
- 6) Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tujuan dalam pembelajaran matematika yaitu peserta didik akan mampu melatih, menumbuhkan cara berpikirnya, mampu dalam mengembangkan sikap percaya dirinya serta dapat memahami berbagai konsep-konsep dalam pembelajaran matematika.

c. **Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika yang diberikan kepada peserta didik tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri, juga untuk mengembangkan daya berpikir peserta didik yang logis, kritis dan kreatif serta mengembangkan pola kebiasaan dalam bekerja sama. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) memerlukan kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar. Peserta didik sekolah dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai dengan 12 atau 13 tahun (Heruman, 2014: 1). Menurut Antari (2015: 22-23) pada usia 7 – 12 tahun seluruh aspek perkembangan kecerdasan, seperti IQ tumbuh kembang

sangat luar biasa, pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistic) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Sehingga pada fase ini anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis dan diharapkan mendapatkan pengetahuan sebagai keberhasilan diri dengan mempelajarinya.

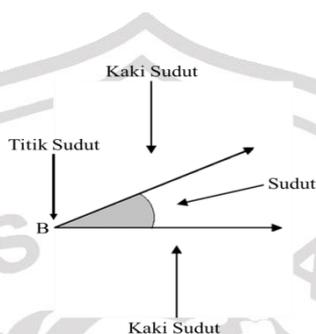
Berdasarkan uraian di atas bahwa dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik dan mengembangkan kebiasaan mereka dalam melakukan kerjasama serta dengan adanya kemampuan guru dalam mengetahui karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar yang kisaran usia peserta didik anatar 7 sampai 12 tahun, pada usia tersebut peserta didik dapat bertumbuh kembang dengan baik dan memiliki kemampuan dalam berpikir dengan tujuan untuk mendapat pengetahuan sebagai keberhasilannya.

6. Pengukuran Sudut

a. Pengertian Sudut

Sudut adalah gabungan dua segmen garis dengan titik ujung yang sama atau gabungan dua sinar garis dengan titik ujung yang sama, titik ujung tersebut dinamakan titik sudut, segmen garis atau sinar garis yang membentuk sudut disebut sisi sudut (Marini, 2017: 6). Yulianti (2016: 155) mengatakan bahwa sudut adalah wilayah yang dibentuk oleh dua buah garis yang bertemu di satu titik. Sedangkan menurut

Indriyastuti (2016: 172) bahwa sudut adalah daerah yang dibatasi oleh dua garis yang titik pangkalnya bertemu atau berpotongan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa sudut merupakan suatu gabungan dari dua garis atau ujung sudut yang saling bertemu atau berpotongan.

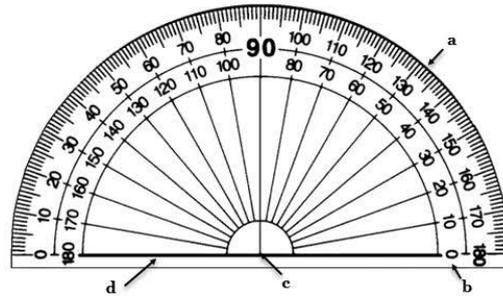


Gambar 2.1 Bagian-bagian Sudut

- Kaki sudut adalah ruas garis pembentuk sudut
Kaki sudut dari gambar di atas adalah ruas garis BA dan garis BC.
- Titik sudut adalah titik potong dua garis atau lebih.
Titik sudut dari gambar di atas adalah titik B.
- Sudut adalah daerah di sekitar pertemuan 2 ruas garis.
Sudut dari gambar di atas adalah sudut ABC atau sudut CBA.

b. Menentukan Dan Menaksir Besar Suatu Sudut

Untuk mengukur besar sudut adalah dengan menggunakan alat busur derajat. Busur derajat adalah alat pengukur yang menggunakan derajat sebagai satuan. Busur derajat berbentuk setengah lingkaran dengan besarnya yaitu 180° (Soenarjo, 2008: 77).



Gambar 2.2 Alat Ukur (Busur Derajat)

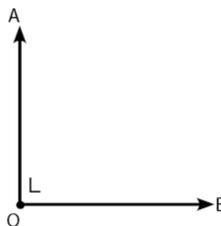
Keterangan :

- a. Garis Vertikal
- b. Angka Derajat
- c. Pusat Busur
- d. Garis Horizontal

Untuk menentukan dan menaksir besar sebuah besarnya suatu sudut maka harus memahami jenis-jenis sudutnya dan besarnya. Berbagai nama sudut mempunyai ukuran tertentu, yaitu sudut siku-siku yang besarnya 90° , sudut lurus besarnya 180° , dan lingkaran yang besarnya 360° . Terdapat jenis-jenisnya sebagai berikut :

1) Sudut Siku-siku

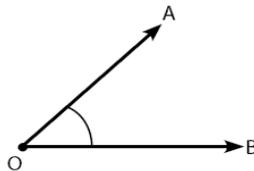
Sudut siku-siku adalah sudut yang besarnya 90° .



Gambar 2.3 Sudut Siku-siku

2) Sudut Lancip

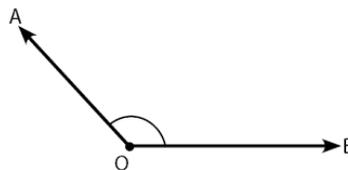
Sudut lancip adalah sudut yang besarnya lebih kecil dari sudut siku-siku atau sudut yang besarnya kurang dari 90° .



Gambar 2.4 Sudut Lancip

3) Sudut Tumpul

Menurut Sugiyarti (2009: 67) Sudut tumpul adalah sudut yang besarnya lebih besar dari sudut siku-siku atau sudut yang besarnya lebih dari 90° dan kurang dari 180° .



Gambar 2.5 Sudut Tumpul

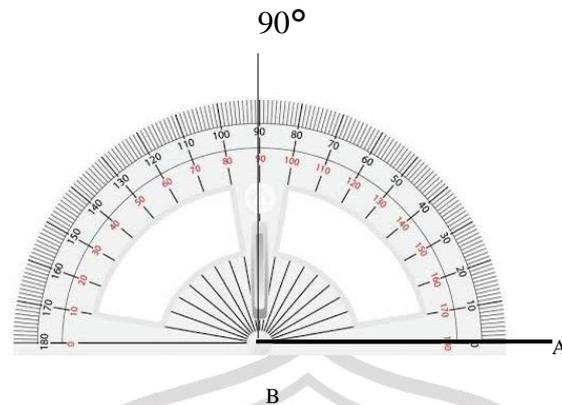
c. Menggambar Dan Mengukur Besar Sudut Dengan Alat (Busur Derajat)

Menggambar sudut $ABC = 40^\circ$

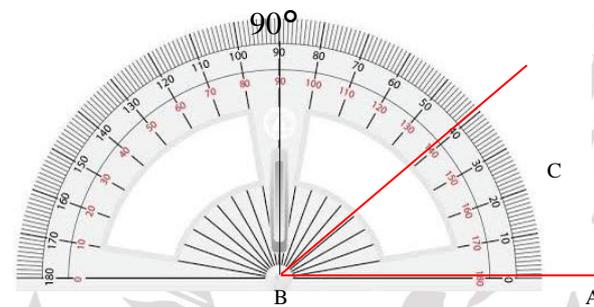
Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Buatlah garis AB sebagai salah satu kaki sudut ABC.
2. Letakkan titik pusat busur derajat pada titik B.





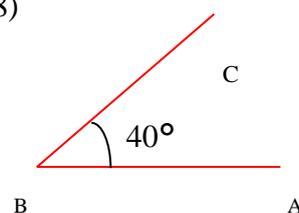
3. Letakkan posisi garis dasar busur derajat berimpit dengan kaki sudut AB.
4. Lihatlah angka mulai dari 0° sampai dengan 40° pada busur derajat (skala dalam), berilah tanda titik C pada angka yang menunjukkan 40° .



Gambar 2.6 Menggambar Besar Sudut dengan Busur Derajat

5. Angkat busur derajat, kemudian buatlah garis dari titik B ke C (kaki sudut BC).
6. Terbentuklah sudut ABC yang besarnya 40° . (Mikan dkk, 2009:

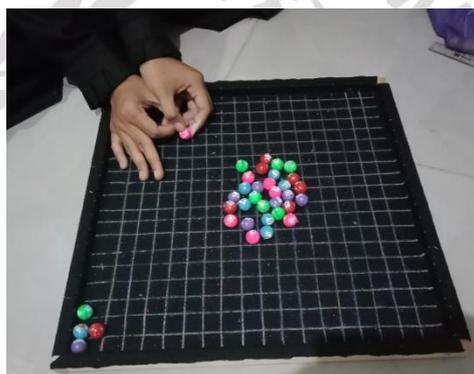
67-68)



7. Permainan Tradisional Kelereng pada Materi Pengukuran Sudut

a. Aturan Bermain

- 1) Setiap pemain memegang atau memiliki 1 kelereng sebagai gacoannya.
- 2) Setiap pemain melakukan taruhan sejumlah kelereng, jumlah tergantung kesepakatan bersama.
- 3) Semua taruhan kelereng akan diperebutkan oleh semua pemain sesuai dengan peraturan permainan.
- 4) Kelereng yang dipertaruhkan tidak boleh cacat.

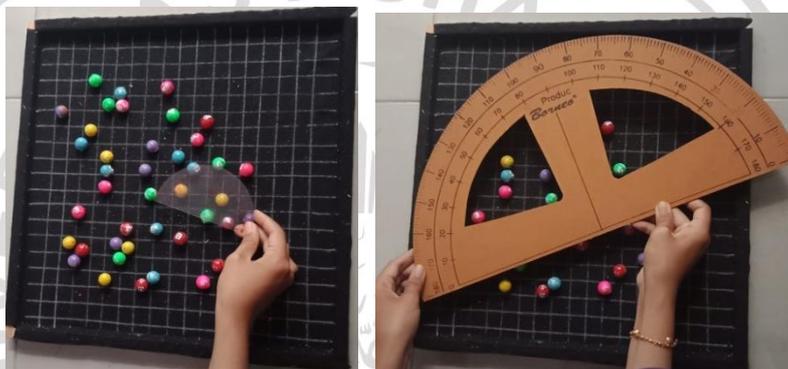


Gambar 2.7 Membidik Kelereng

b. Cara Bermain Permainan Kelereng

- 1) Diawal permainan pemain menyepakati jumlah kelereng yang akan dipertaruhkan (misalnya setiap kelompok mempertaruhkan 6 kelereng).
- 2) Meletakkan semua kelereng taruhan di dalam persegi atau pada alas yang sudah disiapkan.
- 3) Melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan jadi pemain pertama dan selanjutnya secara bergantian.

- 4) Pemain membidik kelereng dari luar tempat (dari batas start yang sudah disiapkan). Atau membidik kelereng yang ada di dalam persegi supaya tersebar.
- 5) Setelah kelereng hasil bidikan tersebut sudah tersebar, kemudian mengamati dan mencari bentuk sudutnya kemudian menentukan besar sudut, menaksir besar sudutnya dari setiap warna kelereng yang sama, dan menggambarkan hasil pengamatannya dengan busur derajat.



Gambar 2.8 Cara Mengukur Sudut Pada Permainan Kelereng

c. Alat Dan Bahan Yang Digunakan

- 1) Alat
 - a) Kelereng
 - b) Alas tempat bermain
- 2) Bahan Untuk Alas bermain
 - a) Kayu yang dimodifikasi dengan berbentuk persegi
 - b) Kain Flanel



Gambar 2.9 Alat dan Bahan Permainan Kelereng

d. Permainan Tradisional Kelereng Pada Pengukuran Sudut

- 1) Kelompok melempar gacoannya ke arah kelereng yang berada di alas yang sudah disiapkan (misalnya, kelompok merah melakukan permainan maka kelompok merah harus membidik kelereng dalam alas tersebut).
- 2) Setiap kelompok membidikan gacoannya keseluruhan kelereng yang terdapat di alas maka kelereng tadi akan tersebar.
- 3) Setelah kelereng tersebar maka kelompok yang membidik harus mampu mengamati bentuk sudut, menentukan besar sudutnya serta menaksir besar sudut kemudian menggambarkan bentuk sudut dari kelereng yang tersebar atau dari mengamati hasil membidik kelereng sesuai warna kelompoknya (menghitung dari 3 kelereng sesuai dengan warna kelompoknya, jadi dapat ditentukan sudutnya berapapun sudut yang dapat ditentukan oleh peserta didik). dan setiap kelompok melakukan diskusi dalam mengerjakan pertanyaan yang terdapat dalam LKPD.

- 4) Setelah semua giliran sudah terlaksana dan LKPD sudah terisi semua maka LKPD tersebut dikumpulkan dan kemudian ditentukan siapa yang akan menjadi pemenangnya, pemenang berdasarkan hasil skor terbanyak dalam mengerjakan LKPD.

8. Kemampuan Guru

Kemampuan guru sangatlah penting dan harus dikuasai oleh guru dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (Fitriani, 2017: 89). Untuk menerapkan kemampuan guru dalam pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh seorang guru menurut Janawi (2011: 48), diantaranya sebagai berikut :

- a. Memahami tujuan pelajaran
- b. Mengenali karakteristik peserta didik
- c. Membuat tujuan pengajaran
- d. Mengembangkan alat ukur awal
- e. Menyaring kegiatan-kegiatan belajar dan pembelajaran beserta sumber-sumbernya
- f. Mengerahkan layanan-layanan yang kemampuan mendukung (dana, alat, jadwal) dan mengembangkan alat evaluasi belajar.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran permainan tradisional kelereng dapat dilihat dalam hal:

- a. Mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik.
- c. Membantu peserta didik jika mengalami kesulitan belajar ketika pembelajaran berlangsung.
- d. Membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas individu maupun kelompok.
- e. Membantu menyediakan sumber atau media belajar demi kelancaran kegiatan pembelajaran.

9. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik saat proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Aktivitas peserta didik bisa dilihat dalam hal :

- a. Merespon apersepsi yang diberikan oleh guru.
- b. Memperhatikan penyampaian mengenai sudut dan cara menentukan serta menaksir sudut.
- c. Melakukan permainan tradisional kelereng.
- d. mengamati hasil membidik dari permainan tradisional kelereng.
- e. Menyelesaikan soal yang disajikan pada LKPD materi pengukuran sudut yang sudah diberikan.
- f. Mempresentasikan hasil diskusi dalam mengerjakan LKPD materi pengukuran sudut di depan kelas.

- g. Membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran materi pengukuran sudut.

Lembar observasi dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

10. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran, disini belajar merupakan proses dan hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi peserta didik belajar merupakan kewajiban guna memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Menurut Sudjana (2013: 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, kemampuan kognitif terdiri dari *knowledge* (pengetahuan atau ingatan); *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas atau contoh); *application* (menerapkan);

analysis (menguraikan, menentukan hubungan); *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan); dan *evaluating* (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari *receiving* (sikap menerima); *responding* (memberikan respon); *characterization* (katakarakteristik). Kemampuan psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized* (Suprijono, 2013: 6).

Sedangkan menurut Susanto (2013: 5) “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Dari beberapa pendapat di atas maka hasil belajar merupakan suatu perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Djamarah (2011: 176-190) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal, adalah sebagai berikut :

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari anak didik. dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan

sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik.

2) Faktor Instrumental

Instrumental yang dimaksud adalah seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semuanya dapat diberdayakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdayaguna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah.

3) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi; mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

4) Kondisi Psikologis

Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor

psikologis tidak mendukung, maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar anak didik.

Sedangkan menurut Susanto (2013: 14) faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu : kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru, yang kiranya dapat dikatakan bahwa keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung pada faktor dari dalam dan faktor dari luar.

Berdasarkan pendapat di atas pada hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor baik internal maupun eksternal seperti faktor lingkungan, faktor instrumental, kondisi fisiologis, dan kondisi psikologi. Selain itu pula yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar yaitu dari kecerdasan, kesiapan dan bakat anak. Dari faktor ini harus diketahui oleh pendidik guna untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

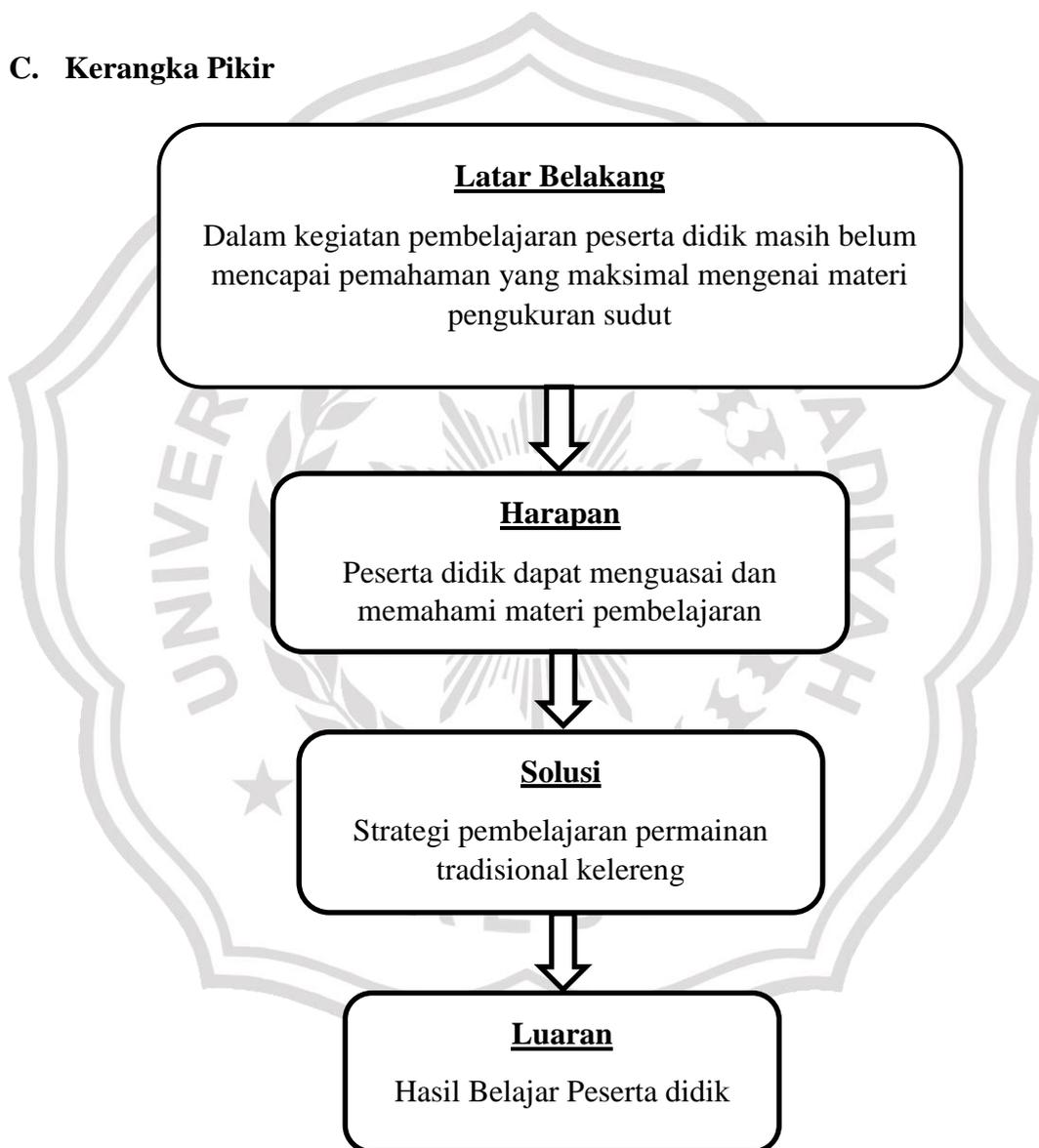
B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah sebuah penelitian yang sudah dilakukan terlebih dahulu dari peneliti. Hal ini bertujuan untuk menghindari terjadinya penelitian yang relevan di antaranya :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pramitha Sari (2017) yang berjudul *“Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Besar Sudut Melalui Pendekatan PMRI”*. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pemahaman konsep matematika siswa pada materi besar sudut di kelas VI Sekolah Dasar (SD) melalui pendekatan PMRI sebesar 72% dikategorikan baik. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penerapan pada materi besar sudut atau pengukuran sudut dan pada pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian di atas membandingkan penerapan pendekatan PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) dengan Permainan tradisional kelereng. Penelitian Pramitha Sari mengukur pemahaman konsep sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik pada pengukuran sudut.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Olanda Dwi Sumintra (2014) yang berjudul *“Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Dalam Operasi Pengurangan Di Kelas I SD”*. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami konsep operasi pengurangan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. persamaan pada penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penerapan permainan tradisional kelereng pada

pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian di atas dan yang akan dilakukan yaitu pada materi operasi pengurangan kelas I dengan materi pengukuran sudut kelas V. Penelitian Olanda meningkatkan minat belajar sedangkan peneliti mengetahui hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.10 Kerangka berfikir peneliti

D. Hipotesis

Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka pikir, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional kelereng dapat mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi pengukuran sudut kelas V UPT SD Negeri 251 Gresik.

