

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, kebudayaan Indonesia meliputi kesenian, permainan tradisional, bahasa, pakaian adat, rumah adat dan masih banyak lagi yang lainnya. Salah satu kebudayaan di Indonesia yang menjadi warisan sejarah adalah permainan tradisional. Menurut Mulyani (2016:46) “Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal”. Permainan tradisional perlu dilestarikan karena permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak zaman sekarang. Mereka lebih menyukai permainan modern, padahal permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat seperti rasa berteman, penuh tanggung jawab, rasa saling membantu dan lain sebagainya.

Ada beberapa macam permainan tradisional anak-anak yaitu anjlig, ancak- ancak alis, bakiak, lari karung, balap laker, balap pelek, bekelan, benteng, benthik, boy-boyan, dakon, dham-dhaman, dinglik oglak-aglik, dhul-dhulan, egrang bambu, egrang batok kelapa, engklek, gasing, gebok, gebuk bantal, gobak sodor, gowokan, jamuran, jaranan, petak umpet, kasti, koko-koko, lari balok, lari kelereng, layang-layang, lompat tali, lu lu cina buta, memasukkan bulpoint ke botol, kelereng, pletokan, sepak sawut, sepeda lambat, sipak rago, sobyong, ta’patung, tarik tambang, ular naga, ular tangga, wilwa, yoyo.(Mulyani, 2013:1)

Dari beberapa permainan tradisional diatas, peneliti lebih tertarik untuk memperkenalkan salah satu permainan tradisional yaitu permainan pletokan di lingkungan sekolah. Memperkenalkan permainan tradisional di lingkungan sekolah merupakan salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional.

Melalui kreativitas seorang guru, permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Permainan tradisional anak-anak bisa melatih konsentrasi, pengetahuan, sikap, keterampilan dan ketangkasan yang secara murni dilakukan oleh otak dan tubuh manusia (Andriani, 2012). Permainan tradisional dapat dimanfaatkan guru sebagai strategi atau media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran ketika sarana dan prasarana sekolah kurang mewadahi. Guru tidak hanya memiliki kewajiban menyampaikan materi saja tetapi guru mempunyai kewajiban untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, menyenangkan yang dapat mengembangkan minat, bakat ide dan kreativitas yang peserta didik miliki. Selaras dengan pendapat Yanuar (2015:11) “Keberhasilan Pendidikan peserta didik sangat bergantung pada pertanggungjawaban seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai kreator utama dalam proses pembelajaran”, oleh karenanya, guru tidak hanya sebagai penyampai informasi tetapi guru juga berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik.

Dewasa ini permainan modern lebih digemari anak-anak daripada permainan tradisional, boleh saja anak-anak bermain permainan modern karena mereka berada di zaman kecanggihan teknologi dan permainan modern tidak sepenuhnya berdampak negatif. Akan tetapi membiarkan anak terlalu lama menatap layar monitor juga kurang baik karena dapat merusak mata, membuat anak malas belajar, tidur tidak tepat waktu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan. Menurut Mulyani (2016:15) “Permainan modern lebih menjadikan anak menjadi makhluk individu.” Bermain seorang diri, menang senang sendiri, kalah sedih

sendiri, hal ini akan menyebabkan kurangnya kepedulian anak terhadap lingkungan. Berbeda dengan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok, anak dapat bermain dengan teman-temannya, kalau senang mereka merasakan senang bersama-sama, kalau kalah mereka merasakan sedih bersama-sama, sehingga anak-anak dapat bersosialisasi dan dapat berinteraksi dengan lingkungan.

Salah satu permainan tradisional yang hampir tidak pernah dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang bahkan tidak dikenal adalah permainan pletokan. Menurut Mulyani (2016:117) "Pletokan adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian." Dahulu permainan ini sangat digemari anak-anak akan tetapi seiring perkembangan zaman perlahan-lahan permainan ini mulai menghilang karena tergantikan oleh permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Permainan pletokan dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran matematika materi pengukuran panjang yaitu dengan mengukur panjang jarak tembak. Dengan belajar sambil bermain peserta didik akan lebih mudah menangkap apa yang disampaikan oleh guru dan lebih menguasai materi pelajaran yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran matematika mengingat pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang terkenal sulit dan menakutkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, sehingga sangat dapat dimungkinkan bagi guru memanfaatkan permainan tradisional pada pembelajaran guna melestarikan budaya di Indonesia. Akan tetapi kenyataan di lapangan yang peneliti temui di

UPT SDN 76 Gresik melalui wawancara dengan guru kelas II UPT SDN 76 Gresik menyatakan bahwa guru belum pernah memanfaatkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran dan belum pernah ada penelitian yang menerapkan strategi permainan tradisional pletokan di UPT SDN 76 Gresik. Menurut guru kelas II UPT SDN 76 Gresik hasil belajar matematika peserta didik kelas II UPT SDN 76 Gresik tahun ajaran 2018/2019 pada materi pengukuran panjang masih banyak yang dibawah KKM. Terlihat dari 14 peserta didik hanya terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM atau kurang lebih 36%. Sedangkan yang mendapat nilai dibawah KKM ada sekitar 64%. Kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah sebesar 70. Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di UPT SDN 76 Gresik perlu dievaluasi supaya proses pembelajaran lebih bermakna dan hasil belajar peserta didik mencapai KKM.

Salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya masalah tersebut adalah peserta didik kurang perhatian pada pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran, guru belum menerapkan strategi dan model pembelajaran yang cocok pada mata pelajaran matematika, pembelajaran masih berpusat pada guru dimana pembelajaran matematika dilaksanakan masih monoton, pembelajaran diawali dengan penjelasan guru dan dilanjutkan dengan pengajaran soal-soal latihan. Padahal seorang guru harus menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa supaya siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih bermakna. Dalam pembelajaran matematika peserta didik dituntut untuk tidak hanya bisa menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal saja tetapi harus adanya proses berfikir dan tahu

bagaimana menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan. Seperti halnya pada materi pengukuran panjang satuan baku dan tidak baku peserta didik hanya tahu tentang alat ukur tanpa tahu bagaimana penggunaanya, sehingga diperlukan strategi dan media pembelajaran supaya peserta didik tahu tentang pengukuran panjang satuan baku dan tidak baku dan tahu bagaimana cara penggunaannya. Siregar & Lestari (2018) menyatakan bahwa “melalui permainan tradisional siswa memperoleh pengalaman langsung dalam situasi nyata dalam mempelajari konsep matematika”. Dengan memanfaatkan permainan tradisional pletokan pada proses pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena guru menerapkan strategi permainan tradisional dimana peserta didik dapat belajar sambil bermain. Dengan menerapkan strategi pembelajaran permainan tradisional peserta didik akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan dan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Permainan pletokan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan sebagai sarana edukasi. “Permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak” (Mulyani 2016:21). Manfaat permainan tradisional dalam pembelajaran juga telah diungkapkan oleh Muslimin, Putri, & Somakim (2012) dalam penelitiannya tentang permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan pemahaman peserta didik terhadap konsep pengurangan bilangan bulat. Penelitian yang dilakukan oleh Baiquni (2016) tentang permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa pembelajaran

dengan mengaitkan permainan tradisional dapat memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran sehingga permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan suatu penelitian yang mengaitkan permainan tradisional pada proses pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang aktif, bervariasi dan menyenangkan. Adapun judul penelitian ini yaitu “Penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan pada materi pengukuran Panjang kelas II UPT SDN 76 Gresik“.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan pada materi pengukuran panjang kelas II di UPT SDN 76 Gresik?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik pada saat penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan pada metari pengukuran panjang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik pada penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan pada materi pengukuran Panjang kelas II di UPT SDN 76 Gresik.

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik pada saat penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan pada materi pengukuran panjang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika yang berhubungan dengan materi pengukuran panjang melalui strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut :

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru untuk menciptakan proses belajar yang bermakna dengan memberikan inovasi baru berupa penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pengukuran panjang melalui penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan dan membantu peserta didik memperkaya pengetahuan tentang budaya Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat memahami bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang dapat membentuk karakter positif bagi peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

3. Manfaat bagi keilmuan matematika di SD

Penelitian ini dapat dimanfaatkan pada materi pengukuran panjang yaitu untuk memperkenalkan kepada peserta didik mengenai alat ukur satuan baku dan tidak baku, cara penggunaan alat ukur satuan baku dan tidak baku serta cara mengubah satuan baku meter ke centimeter.

E. Batasan Masalah

Berbagai uraian diatas, peneliti membatasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yakni:

1. Penelitian dilakukan di UPT SDN 76 Gresik pada kelas II.
2. Materi yang akan dibahas dalam pembelajaran ini adalah materi pengukuran panjang (satuan baku dan tidak baku).
3. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional pletokan.
4. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi permainan tradisional pletokan

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama pada setiap istilah yang ada pada rumusan judul penelitian yaitu “Penerapan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Pletokan pada materi Pengukuran Panjang kelas II SD Wedani” maka diperlukan definisi istilah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran adalah siasat atau taktik yang digunakan guru dalam membawakan pengajaran di kelas untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dalam penelitian ini strategi yang digunakan berupa permainan pletokan.
2. Permainan Pletokan adalah permainan yang berupa senjata mainan yang terbuat dari bambu dan pelurunya dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian, cara bermainnya dengan memasukkan kertas yang dibasahi kedalam lubang senjatanya lalu menembakkan peluru tersebut.
3. Pengukuran panjang adalah membandingkan suatu benda sebagai besaran yang diukur dengan alat ukur panjang yang digunakan sebagai satuan, dalam penelitian ini yang diukur adalah jarak tembak dengan menggunakan alat ukur satuan baku (meteran) dan alat ukur satuan tidak baku (jengkal dan kaki).
4. Satuan baku adalah satuan yang telah ditetapkan sebagai satuan internasional, dalam penelitian ini satuan baku yang digunakan adalah meter dan centimeter dengan menggunakan alat ukur meteran.

5. Satuan tidak baku adalah satuan yang tidak ditetapkan sebagai satuan internasional, dalam penelitian ini satuan tidak baku yang digunakan adalah jengkal dan kaki.

