

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Strategi Pembelajaran

Seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran lebih efektif. “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu” (Sanjaya 2006:126). Selaras dengan pendapat Yanuar (2015:21) “Strategi mengajar merupakan rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala prinsip dasar dapat terlaksana dengan segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif”, sementara itu Djamarah & Zain (2014:5) berpendapat bahwa strategi belajar mengajar adalah pola-pola umum kegiatan guru dan peserta didik dalam perwujudan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sedangkan menurut Hasibuan & Harahap (2016) “strategi pembelajaran merupakan siasat atau taktik yang harus direncanakan guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah siasat atau taktik yang digunakan guru dalam membawakan pengajaran di kelas untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siasat atau taktik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan strategi permainan tradisonal pletokan.

B. Strategi Permainan Tradisional Pletokan

1. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan tetapi memberikan manfaat bagi anak. Dunia anak dan bermain tidak bisa dipisahkan, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan. Menurut Semiawan (2008:20) “Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya” sedangkan menurut Kurniati, (2016:4) bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain, dan dirinya sendiri. Sedangkan Iswinarti (2017:3) berpendapat bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, menarik, bersifat sukarela, dapat diimprovisasikan, ada keinginan untuk mengulangi kegiatan tersebut, dan kegiatan tersebut mempunyai manfaat bagi aspek-aspek perkembangan anak. Jadi bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Melalui bermain anak-anak merasa bebas tanpa tekanan dan tertawa, teriakan serta ekspresi wajah ceria selalu megghiasi. Dalam kegiatan bermain anak menggunakan seluruh alat indranya dan melalui bermain anak akan belajar berbagai hal yang dapat ditemui di lingkungan sekelilingnya.

b. Fungsi Bermain

Bermain tidak hanya mendapatkan kesenangan saja tetapi dengan bermain bisa mengembangkan aspek perkembangan dasar karena masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan adalah pada usia anak-anak. “Bermain penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan social anak, dengan

bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan berbagai pengalaman serta dengan bermain berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman". (Kusumawati, 2017)

Menurut teori Howard Gardner (*Multiple Intelligence*) dalam Mulyani (2016:32) dijelaskan manfaat bermain yang meliputi seluruh aspek perkembangan anak yaitu:

1) Kecerdasan Bahasa (*Linguistic Intelligence*)

Kecerdasan bahasa meliputi kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan. Contoh kegiatan bermain untuk mengembangkan kecerdasan bahasa yaitu:

- (a) Membacakan buku yang sudah dikenal anak dan anak mendengarkan isi cerita tersebut.
- (b) Bertepuk tangan dengan ritme berulang.
- (c) Merangkai dengan berbagai bentuk huruf.
- (d) Bernyanyi dengan gerak dan irama sederhana dilakukan secara berulang-ulang.
- (e) Bermain peran atau pura-pura.

2) Kecerdasan Logika Matematika (*Logical Mathematic Intelligence*)

Kecerdasan logika matematika meliputi kemampuan menganalisis masalah yang bersifat logis matematis dan menginvestigasi masalah secara ilmiah. Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan matematika yaitu mengenal deretan angka, mengukur berat, bermain dakon, mencocokkan, mengukur berat benda, pengukuran panjang dan lain sebagainya.

3) Kecerdasan Musik (*Musical Intelligence*)

Kecerdasan musik meliputi kemampuan dalam penampilan, komposisi, dan apresiasi bentuk-bentuk musik. Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan musik yaitu bermain gerak dan lagu, menari, bermain alat musik dan lain sebagainya.

4) Kecerdasan olah Tubuh (*Bodily-kinesthetic Intelligence*)

Kecerdasan olah tubuh merupakan kemampuan menggunakan seluruh bagian-bagian tubuh untuk menyelesaikan masalah atau melakukan suatu gerak yang menghasilkan produk (pertunjukkan). Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan olah tubuh yaitu menari, menirukan gerakan binatang, bermain bola, main egrang, layang-layang dan lain sebagainya.

5) Kecerdasan Bentuk dan Ruang (*Visual Spatial Intelligence*)

Kecerdasan bentuk dan ruang adalah kemampuan mengorganisasi dan memanipulasi gambar dan ruangan yang lebar. Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan bentuk

dan ruang yaitu melukis, menggambar, membuat rumah-rumahan dari balok dan lain sebagainya.

6) Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*)

Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti maksud, motivasi serta hasrat orang lain. Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan interpersonal yaitu bermain peran, bermain boneka anak dengan binatang dan bermain boneka dengan asesoris.

7) Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*)

Kecerdasan Intrapersonal merupakan kemampuan untuk mengerti diri sendiri (keinginan, maksud, ketakutan). . Contoh kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan intrapersonal yaitu bermain peran, melatih menyampaikan pikiran dan perasaannya di depan teman serta bermain ekspresi.

8) Kecerdasan Naturalis

Kecerdasan naturalis berkaitan dengan semua yang terdapat di dunia. Contoh kegiatannya yaitu mencatat fenomena alam yang melibatkan hewan, tanaman dan sejenisnya.

9) Kecerdasan Eksistensial

Kecerdasan Eksistensial yaitu anak mengenal dirinya dan mengerti yang harus diperbuat untuk tuhan-nya, alam semesta, bangsa dan negara, masyarakat, serta keluarganya. Contohnya anak dapat menempatkan diri di manapun ia berada.

10) Kecerdasan Spiritual

Kecerdasan spiritual berkaitan dengan kejiwaan, agama, kepercayaan, keyakinan, dan prinsip. Contohnya menyanyikan lagu yang mempunyai nilai-nilai agama.

Jadi melalui kegiatan bermain sebenarnya anak juga sedang belajar, dengan bermain seorang anak bisa mempelajari segala sesuatu, meneliti lingkungan sekitar, memecahkan masalah dan meningkatkan perkembangan sosial.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan bermasyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi yang berikutnya (Kurniati, 2016:2) selaras dengan pendapat Iswinarti (2017:7) Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

Sedangkan menurut Mulyani (2016:46) “Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal”. Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan daerah yang tiap daerah memiliki cara bermain yang berbeda-beda dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Menurut Nurhayati (2012) ada beberapa manfaat dari permainan tradisional, diantaranya. 1) Mengembangkan kecerdasan intelektual. 2) Mengembangkan kecerdasan emosional. 3) Mengembangkan daya kreatifitas. 4) Anak menjadi lebih kreatif. 5) Bisa digunakan sebagai terapi pada anak. 6) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, megembangkan kecerdasan spiritual anak.

Dilihat dari manfaat permainan tradisional tersebut, maka dengan menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran akan berdampak positif pada peserta didik.

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 bulpen 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 memilih permainan pletokan karena permainan pletokan bisa dikaitkan dengan materi pengukuran panjang dan permainan pletokan mengajarkan kepada peserta didik belajar untuk menghitung jarak tembak, meningkatkan konsentrasi dalam menggunakan alat ukur, dan kemampuan kerjasama dengan kelompok.

3. Permainan Pletokan

Indonesia memiliki banyak beragam permainan tradisional, salah satunya yaitu permainan pletokan. Pletokan atau yang disebut senapan bambu ini adalah permainan tradisional yang berasal dari Jakarta. Menurut Mulyani (2013:100) “Pletokan adalah permainan khas Betawi yang kemudian menyebar ke berbagai daerah” permainan pletokan tidak hanya dimainkan oleh masyarakat Betawi saja, permainan ini telah dimainkan di berbagai daerah di Indonesia.

“Pletokan adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian.” Mulyani (2016:117), disebut dengan nama pletokan karena ketika dimainkan senapan bambu ini akan menghasilkan bunyi “pletok “ dari peluru yang ditembakkan.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.1 Permainan Pletokan

Permainan ini mengajarkan kepada peserta didik banyak hal sambil bermain seperti, belajar untuk sportif dalam permainan, menghitung jarak tembak, meningkatkan konsentrasi dalam menggunakan alat ukur, dan bersenang-senang.

Permainan ini juga dapat membentuk karakter jujur, kemampuan bekerjasama dengan kelompok dan menghargai orang lain.

Permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Karakter religius dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya. Karakter mandiri dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal baru, tahan banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi. Karakter gotong royong dikembangkan melalui kemampuan untuk kerjasama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik. Karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab disaat anak bertugas menjadi pemain, dan melatih kejujuran anak saat bermain.” (Saputra & Ekawati, 2017)

a. Alat yang digunakan

- 1) Bambu tua dan kuat, panjang 30-40 cm dengan diameter 1-1,5 cm.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.2 Bambu Tua

- 2) Kertas yang dibasahi lalu dibentuk bulat atau biji-bijian kecil.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.3 Kertas yang dibasahi

b. Cara Membuat

- 1) Siapkan bambu yang kuat dan tua supaya tidak pecah. Bambu dibagi menjadi dua, yakni penyodok dan laras. Dalam membuat penyodok, bamboo dibelah sehingga membentuk lidi panjang, kemudian bamboo diraut hingga bundar sesuai lingkaran laras dan bagian pangkal dibuat pegangan sekiat 10 cm. Pastikan bagian penyodok bisa masuk ke dalam laras, bagian atas penyodok dibuat lebar untuk menekan atau memukul peluru.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.4 Penyodok dan Laras

- 2) Siapkan kertas yang telah dibasahi dan dibentuk bulat, atau biji-bijian berukuran kecil sebagai peluru.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.5 Peluru

3) Permainan siap dimulai

c. Manfaat

Pletokan dapat melatih keterampilan fisik dan melatih kreativitas anak dalam memanfaatkan benda yang ada dilingkungan sekitar. Selain itu melalui bermain pletokan dapat menumbuhkan rasa berteman, penuh tanggung jawab, rasa saling membantu, saling menghargai dan saling bekerjasama.

d. Cara Bermain

Menurut Mulyani (2013:101) Cara bermain pletokan yaitu:

Dua kelompok anak bermain tembak-tembakan seperti biasa, hanya saja senapan atau bedilnya terbuat dari pletokan, peluru yang digunakan yaitu bunga jambu atau dalam bahasa Jawa disebut "karuk", jika tidak ada karuk bisa juga menggunakan kertas koran yang dibasahi air. Peluru pertama dimasukkan ke lubang laras hingga padat dengan cara dipukul-pukul dengan pegangan, lalu disodok dengan ujung belahan bambu pada pegangan hingga mentok keujung laras. Selanjutnya peluru kedua, dimasukkan dengan padat pada lubang laras satunya, jika peluru kedua disodok kuat menggunakan ujung belahan bambu pada pegangan tadi, maka peluru pertama yang berada diujung laras akan terlontar keluar, sekarang peluru kedua yang berhenti di ujung laras, untuk menembak lagi pemain tinggal memasang peluru diujung laras satunya.

4. Permainan Tradisional Sebagai Strategi Pembelajaran

"Strategi merupakan siasat memadukan berbagai upaya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu memotivasi anak didik untuk terlibat secara optimal dalam proses belajar" (Johar & Hanum, 2016:2) Sedangkan menurut

J.R.David dalam (Yanuar, 2015:20) Strategi mengajar merupakan “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*”.

Berdasarkan pengertian ini, strategi mengajar mencakup banyak hal mulai dari rencana, metode, dan perangkat aktivitas yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Menurut pandangan Smaldino dalam (Prastowo, 2018) menyatakan bahwa permainan, simulasi dan pengajaran adalah konsep yang terpisah tetapi mereka bisa dibaurkan, sehingga sebuah aktivitas tertentu bisa menjadi sebuah simulasi pengajaran (*instructional simulations*), sebuah permainan pengajaran (*instructional games*), permainan simulasi (*simulation games*), atau bahkan permainan simulasi pengajaran (*instructional simulations games*). Sedangkan (Martalina, 2017) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat dijadikan strategi pembelajaran hingga sebagai bahan ajar. Didalam permainan tradisional terdapat ketentuan mengenai jalannya proses permainan tersebut meliputi persiapan, peraturan permainan, tahap permainan, dan konsekuensi kalah dan menang, hal ini selaras dengan hakikat strategi pembelajaran yang merupakan serangkaian kegiatan atau rencana tindakan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Permainan tradisional merupakan strategi pembelajaran sebab guru dalam menyampaikan materi menggunakan permainan. Permainan tradisional menjadi strategi pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat merasakan senang pada saat proses pembelajaran berlangsung. Strategi permainan dirancang untuk menciptakan kesenangan dan ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran.

5. Pengukuran Panjang

Pengukuran panjang adalah membandingkan satuan panjang dengan alat ukur satuan baku dan tidak baku. Ada dua jenis pengukuran yaitu pengukuran baku dan pengukuran tidak baku.

a. Pengukuran Baku

Pengukuran baku adalah pengukuran yang hasilnya tetap atau baku. Dalam pengukuran panjang satuan baku yang berlaku adalah:

Km = kilometer

Hm = hectometer

Dam = dekameter

M = meter

Dm = desimeter

Cm = centimeter

Mm = millimeter



Dokumen Pribadi

Gambar 2.6 Alat Ukur Penggaris

Contoh penerapan pengukuran panjang menggunakan satuan baku pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar seperti mengukur meja, papan tulis, tinggi teman atau benda lainnya. Pengukuran panjang dengan satuan baku bisa di ukur

menggunakan alat ukur meteran, penggaris dan lainnya. Seperti pada gambar 2.6 adalah cara mengukur pena dengan alat ukur penggaris.

b. Pengukuran Tidak Baku

Pengukuran tidak baku adalah pengukuran yang hasilnya berbeda-beda karena alat ukur yang digunakan tidak baku. Alat ukur satuan tidak baku yang bisa digunakan seperti:

- 1) Jengkal adalah pengukuran menggunakan jarak paling panjang anatar ujung jempol tangan dengan ujung kelingking tangan.
- 2) Hasta adalah pengukuran yang menggunakan lengan bawah dari siku sampai ke ujung jari tengah.
- 3) Depa adalah pengukuran yang menggunakan kedua belah tangan dari ujung jari tengah kanan sampai ke ujung jari tangan kiri.
- 4) Kaki adalah pengukuran yang menggunakan panjang kaki.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.7 Jengkal Tangan

Contoh penerapan pengukuran panjang menggunakan satuan tidak baku pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar seperti mengukur meja, papan tulis, tinggi teman atau benda lainnya. Pengukuran panjang dengan satuan tidak baku bisa di ukur menggunakan pensil, pena, tangan atau alat ukur lainnya yang tidak baku. Seperti pada gambar 2.7 adalah cara mengukur pena dengan jengkal tangan.

C. Pengukuran Panjang Melalui Permainan Tradisional Pletokan

Bermain merupakan kegiatan yang sangat diminati anak-anak. Melihat karakteristik anak-anak yang senang bermain, guru harus bisa menciptakan strategi pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik. Dengan memasukkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran akan menjadikan peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang nantinya dapat memudahkan peserta didik dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Dalam pembelajaran matematika guru bisa memasukkan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran. Salah satu materi yang ada di mata pelajaran matematika adalah pengukuran panjang, dan dalam penelitian ini, peneliti akan memasukkan permainan pletokan pada proses pembelajaran materi pengukuran panjang.

1. Alat dan Bahan

- a. Bambu tua dan kuat, panjang 30-40 cm dengan diameter 1-1,5 cm. dibentuk menjadi senapan bambu.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.8 Senapan Bambu

- b. Kertas yang dibasahi lalu dibentuk bulat atau biji-bijian kecil, dibuat sebagai peluru.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.9 Peluru

2. Cara Bermain
- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - Setiap anggota kelompok mengambil nomor urut untuk menentukan urutan bermain dan menentukan lawan mainnya.
 - Setiap kelompok mendapat 1 pletonan dan pelurunya serta alat ukur satuan baku.
 - Peluru terbuat dari kertas yang dibasahi dan dibuat bulat lalu dimasukkan ke lubang bambu.



Dokumen Pribadi

Gambar 2.10 Cara memasukkan peluru kedalam senapan

- Setiap anggota kelompok memiliki 1 kali kesempatan menembak.
- Anggota nomor urut 1 lawan mainnya anggota nomor urut 1 dari kelompok lainnya.

- g. Setelah anggota nomor urut 1 menembak lalu mengukur jarak tembaknya dengan alat ukur satuan baku dan tidak baku.



Gambar 2.11 Cara Bermain Pletokan

- h. Anggota yang lainnya membantu mengukur jarak tembak dan mencatat hasil jarak tembak dari anggota nomor urut 1.
- i. Setelah diukur jarak tembak anggota nomor urut 1 dari setiap kelompok, maka anggota nomor urut 1 yang jarak tembaknya paling jauh, kelompoknya akan mendapat bintang.
- j. Setelah anggota nomor urut 1, dilanjutkan anggota nomor urut 2 dan seterusnya.
- k. Permainan berakhir setelah semua anggota kelompok mendapat giliran menembak.
- l. Guru menghitung bintang yang didapatkan oleh kelompok.
- m. Kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak maka akan menjadi pemenang.
3. Aturan Permainan Pletokan
- a. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu menentukan garis batas dan pemain berada di belakang garis batas.
- b. Ketika menembak, peluru tidak boleh melebihi batas garis yang telah ditentukan.

- c. Pemain memiliki 1 kali kesempatan menembak.

D. Model STAD (Student Teams Achievement Division)

Model STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya di Universitas John Hopkin. Model STAD menurut (Huda, 2013) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerjasama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Adapun sintak dalam model STAD, yakni:

Tahap 1 pengajaran, pada tahap pengajaran, guru menyampaikan materi pelajaran, biasanya dengan format ceramah, diskusi. Tahap 2 tim studi, pada tahap ini, para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru. Tahap 3 tes, pada tahap ujian setiap peserta didik secara individual menyelesaikan kuis. Tahap 4 rekognisi setiap tim menerima penghargaan atau reward bergantung pada nilai skor rata-rata tim. (Slavin dalam Huda, 2013:202)

1) Tahap persiapan, tahap ini merupakan tahap awal atau persiapan guru untuk melaksanakan pembelajaran. 2) Tahap Penyajian Materi, teknik penyajian materi pelajaran dapat dilakukan melalui diskusi kelompok. 3) Tahap kegiatan kelompok, pada tahap ini peserta didik diberi lembar tugas sebagai bahan dan panduan untuk melaksanakan kegiatan kelompok. 4) Tahap tes individu (kuis), untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar telah dicapai, diadakan tes secara individual mengenai materi yang dibahas. 5) Tahap perhitungan skor perkembangan individu, dimaksudkan agar peserta didik terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik sesuai dengan kemampuan. 6) Tahap penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata. (Sutawidjaja & Afgani ,2011:4.9)

Dari pendapat diatas peneliti memilih tahap pembelajaran STAD berdasarkan pendapat Sutawidjaja & Afgani karena lebih mudah untuk diterapkan.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muzdalipah & Yulianto (2015), yang berjudul *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Berbasis Aktivitas Budaya dan Permainan Tradisional Masyarakat Kampung Naga* bertujuan untuk mengungkap aktivitas budaya dan permainan tradisional masyarakat kampung naga yang bisa dijadikan pembelajaran matematika untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas budaya masyarakat kampung naga mengandung unsur matematika seperti membilang, mengukur, dan membuat rancang bangun. Permainan tradisional masyarakat kampung Naga mengandung konsep-konsep matematika yaitu congklak mengandung konsep operasi hitung dan modulo, pecele mengandung konsep geometri, simetri lipat dan jaring-jaring bangun, sedangkan galah mengandung konsep peluang dan pengurangan serta penjumlahan. Hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian ini menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika.
2. Penelitian yang dilakukan Muslimin, Putri, & Somakim (2012) yang berjudul *Desain Pembelajaran Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Permainan Tradisional congklak Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar* ” Dalam penelitiannya menggunakan permainan tradisional congklak yang berbasis PMRI pada materi pengurangan bilangan

bulat, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian desain. Proses pendesainan dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu persiapan percobaan, percobaan desain, dan analisis retrospektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir dan pemahaman peserta didik terhadap konsep pengurangan bilangan bulat yang hasilnya bilangan bulat negatif sudah berkembang dari pada sebelum melakukan serangkaian proses pembelajaran pengurangan bilangan bulat yang telah didesain. Peserta didik dapat memahami konsep pengurangan bilangan bulat yang hasilnya bilangan bulat negatif berdasarkan *learning trajectory* yang didesain dengan *starting point* bermain congklak. Hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian ini juga menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Baiquni (2016) yang berjudul *Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika* yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika di kelas III SD Islam Terpadu Thariq bin Ziyad kota Bekasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen adalah 78 sedangkan kelas kontrol adalah 64, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar di kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis, pengolahan data, dan pengujian hipotesis penelitian dimana didapat $t_{hitung}(4,3838) > t_{tabel}(2,0018)$ maka, H_0 ditolak H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara

penggunaan media ular tangga dibandingkan dengan penggunaan media konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan. Hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penelitian ini juga menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika.



F. Kerangka Berfikir

