

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Permainan Tradisional

##### 1. Definisi Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang digemari anak-anak pada jaman dahulu yang memiliki ciri khas kebudayaan maka, perlu dilestarikan keberadaannya agar tidak mengalami kepunahan dan tetap ada sesuai kondisinya. Menurut Purwaningsih (2010: 19) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk atau wujud kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016: 47). Sedangkan Menurut Achroni (2012: 45) permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional yakni kegiatan bermain sebagai salah satu wujud warisan budaya yang di wariskan secara turun menurun untuk mencari kesenangan dan kepuasan melalui aktivitas bermain . Menurut Saputra (2017: 92) Permainan tradisional seperti petak umpet, egrang, congklak, lompat tali, gatrik, engklek, pesawat-pesawat, layang-layang dan kelereng. Peneliti menerapkan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia yakni

gatrik yang digemari dan dimainkan oleh anak-anak juga mengandung nilai-nilai budaya dalam permainan tersebut.

## **2. Manfaat Permainan Tradisional**

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan apalagi dengan permainan tradisional yang lebih dari sekedar permainan anak-anak didalamnya memiliki banyak manfaat bagi anak. Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu adalah mengembangkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan daya kreatifitas (Nurhayati, 2012: 44). Menurut Mulyani (2016: 48) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Manfaat permainan tradisional menurut Achroni (2012: 46-47) antara lain: (1) Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, (2) melatih kreativitas anak, (3) mengembangkan kecerdasan sosial anak dan emosional anak, (4) mendekatkan ana-anak pada alam (5) sebagai media pembelajaran nilai-nilai, (6) mengembangkan kemampuan motorik anak, (7) bermanfaat untuk kesehatan anak, (8) mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, (9) memberikan kegembiraan dan keceriaan, (10) dapat dimainkan lintas usia, (11) mengasah kepekaan seni anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan tradisional antara lain: (1) mengandung nilai-nilai positif bagi anak (2) mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (3)

mengoptimalkan aspek aspek pada diri anak seperti aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

## **B. Permainan Tradisional Gatrik**

### **1. Gatrik**

Indonesia memiliki banyak jenis permainan tradisional, salah satunya adalah gatrik. Gatrik atau bisa disebut pathil lele atau bethik adalah permainan tradisional yang terdiri dari dua regu yakni regu pemukul dan penangkap. Permainan gatrik berasal dari bunyi *thik* yang dihasilkan oleh 2 benturan 2 kayu berbeda (Achroni, 2012: 79). Menurut Mulyani (2016: 101) “Gatrik adalah permainan Tradisional dari Jawa Barat, permainan ini mempunyai nama lain tak kadal, patil lele ataupun bethik”. Sedangkan menurut Muhammad Zain dalam Mulyani (2016: 101) seorang pendiri Komunitas Hong, gatrik pada masanya pernah menjadi permainan yang populer di Indonesia, dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas 2-4 orang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gatrik adalah salah satu budaya permainan tradisional dari Jawa yang dimainkan secara berkelompok terdiri atas dua regu pemukul dan penangkap dengan menggunakan dua buah bambu atau kayu.

### **2. Alat Permainan Gatrik**

Permainan gatrik tidak memerlukan alat khusus dalam bermain dan peralatan yang digunakan sangat sederhana dan mudah didapat yakni dua buah ranting atau bambu. Permainan gatrik ini memerlukan alat yaitu dua

potongan bambu atau kayu yang satu menyerupai tongkat berukuran kira-kira 30 cm dan lainnya berukuran lebih kecil dan juga di butuhkan batu bata ataupun lubang sebagai landasan gatrik atau benda lain sebagai landasan gatrik (Saputra, 2016: 47). Menurut Mulyani (2016: 102) alat yang digunakan gatrik adalah dua potongan bambu berukuran kira-kira 30 cm dan 10 cm, batu bara atau bisa juga dengan membuat lubang kecil di tanah. Sedangkan menurut Achroni (2012: 79) mengatakan peralatan yang digunakan dalam permainan gatrik yaitu dua buah ranting kayu atau bambu sebesar ibu jari, dengan ukuran panjang yang tidak sama.

Pada penelitian ini bahwa alat permainan tradisional gatrik yakni potongan dari dua bambu atau kayu yang tiap ukuran panjang bambu tidak sama kira-kira berukuran 30 cm dan 10 cm.

### **3. Aturan Permainan Gatrik**

Permainan gatrik tidak memerlukan aturan khusus hanya saja terdapat si pemukul untuk memukul bambu dan si penangkap untuk menangkap bambu. Menurut Mulyani (2016: 103) aturan permainan gatrik si pemukul diharuskan memukul agar terkena batang bambu yang kecil dan terlempar dan penangkap harus mampu menangkap, jika penangkap berhasil menangkap bambu kecil itu maka mereka harus bertukar tempat.

Dalam permainan gatrik ini tidak memerlukan aturan yang khusus, hanya saja dalam permainan si pemukul di haruskan memukul dengan kena batang bambu yang kecil dan terlempar, dan untuk penangkap harus mampu atau berhasil menangkap batang bambu yang di pukul oleh si

pemukul jika tidak sang pemukul akan mendapat nilai, maka disini sang penangkap harus berhasil menangkap bambu itu untuk menggagalkan si pemukul untuk mendapat nilai. Dan jika si penangkap berhasil menangkap bambu kecil itu maka, mereka harus bertukar tempat (Saputra, 2016: 47).

Pada penelitian ini dalam permainan gatrik tidak memerlukan aturan khusus hanya si pemukul memukul bagian bambu yang kecil dan untuk si penangkap harus mampu menangkap bambu kecil untuk mendapatkan nilai, jika berhasil maka pemukul bertukar tempat.

#### **4. Cara Memainkan Permainan Gatrik**

Ada tiga babak permainan menurut Mulyani (2016: 103-105) yaitu:

*Babak Pertama* adalah menyilangkan gatrik pendek di atas batu dan siap dilempar dengan gatrik panjang. Tim penangkap akan menjaga lemparan gatrik pendek, jika berhasil tertangkap maka giliran akan berganti. Jika tidak bisa menangkap, masih ada satu kesempatan lagi dengan melemparkan gatrik pendek ke gatrik panjang. Bila kena, tim penangkap akan berganti menjadi tim pemukul.

Bila tidak mengenai gatrik panjang, maka kita masuk *Babak Kedua*. Gatrik panjang dan pendek dipegang dengan tangan lalu gatrik pendek dipukul sekeras-kerasnya dengan gatrik panjang. Bila tertangkap, tim penjaga mendapat mempunyai peluang untuk bermain gatrik. Bila tidak, tim penjaga melemparkan gatrik pendek mendekati batu landasan, agar tim pemukul tidak mempunyai jarak per gatrik pendek untuk mendapatkan nilai.



*Babak Terakhir* adalah apa yang disebut patil lele, letakkan dengan posisi miring di landasan batu. Pukul bagian ujung hingga terlempar ke atas, lalu segera dipukul lebih keras lagi ke depan. Tim penangkap tetap bertugas menangkap gatrik pendek. Bila tidak tertangkap, tim pemukul akan meneruskan permainan dengan memukul ujung gatrik yang pendek gatrik pendek di atas tanah (seperti memukul bola golf tapi sambil kaki mengangkang). Dalam memukul gatrik pendek, dilakukan secara estafet (jika pemain ke-1 gagal memukul, diganti pemain ke-2, dst.). Kemudian pemain mengukur jarak dari lubang gatrik dengan tempat jatuhnya gatrik pendek menggunakan gatrik panjang ataupun gatrik pendek. Setelah diukur jaraknya, pemain menuliskan hasil ukurnya di tanah sebagai catatan perolehan skor timnya. Jarak yang diukur dengan gatrik pendek itu menentukan kemenangan tim. Tim yang menang biasanya akan dihadiahi oleh tim yang kalah dengan *diakod* (digendong) dengan jarak sesuai jauhnya gatrik pendek yang dipukul.

#### **5. Manfaat Permainan Tradisional Gatrik**

Banyak hal yang didapat peserta didik melalui permainan tradisional gatrik yakni manfaat permainan gatrik yang melibatkan peserta didik secara langsung baik fisik maupun emosi. Manfaat permainan gatrik melatih keterampilan fisik-motorik anak, Fokus, ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim juga sangat penting (Mulyani, 2016: 105).

Sedangkan menurut Achroni (2012: 82) Permainan tradisional gatrik memiliki manfaat bagi anak antara lain sebagai berikut.

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak
- 2) Melatih motorik kasar dan motorik halus anak sehingga anak menjadi makin tangkas dalam keterampilan menangkap, memukul dan melempar
- 3) Sebagai media bagi anak bagi anak untuk bersosialisasi dengan teman-temannya.
- 4) Membangun sportivitas anak
- 5) Melatih kekuatan fisik anak karena anak-anak dari regu yang kalah harus menggendong anggota regu yang menang

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional gatrik memiliki manfaat bagi anak-anak antara lain: (1) mengembangkan keterampilan motorik anak (2) membangun rasa sosial yang tinggi pada diri anak (3) memberikan rasa gembira pada diri anak.

### **C. Permainan Sebagai Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah dalam pembelajaran. Menurut Uno & Nurdin (2014: 5) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk peserta didik mencapai tujuan yang dikuasai diakhir kegiatan belajar. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran (Majid, 2013: 7). 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).

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah cara dalam pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menentukan suatu urutan kegiatan dalam melaksanakan pembelajaran untuk memperbesar minat belajar peserta didik. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran penting dalam menggunakan strategi pembelajaran guna meningkat minat belajar peserta didik. Permainan bisa juga dijadikan salah satu strategi pembelajaran untuk memperbesar minat belajar peserta didik guna membuat suasana dalam proses pembelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi para peserta didik.

Permainan sendiri memiliki karakteristik yakni menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar, karena itu pemilihan permainan sebagai strategi pembelajaran alternatif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif. Menurut Prastowo (2018: 11) permainan tradisional anak memiliki keselarasan dengan karakteristik strategi pembelajaran yang didasarkan pada sejumlah karakteristik dari anak usia SD/MI yang pada umumnya masih suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok teman sebanyak. Strategi bermain merupakan segenap langkah yang disusun dalam kegiatan bermain untuk tujuan permainan yakni manfaat yang diperoleh anak dari kegiatan bermain (Musfiroh & Tatminingsih, 2015: 10.4).



Menurut Smaldino, dkk dalam Prastowo (2018: 9) yang 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 simulation games*).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan sebagai strategi pembelajaran dari segenap aktivitas permainan untuk mencapai tujuan permainan dari manfaat yang diperoleh dalam kegiatan bermain.

#### **D. Kemampuan Berhitung**

##### **1. Pengertian Kemampuan berhitung**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kemampuan berasal dari kata mampu yang mempunyai arti dapat atau bisa. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan belajar termasuk operasi hitung yang diperlukan dalam semua aktifitas kehidupan manusia sehari-hari (Setiyowati, 2017: 05). Menurut Natalia (2015: 346) bahwa kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau potensi diri dalam mengoperasikan bilangan seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi dimana kemampuan tersebut memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari Menurut (Aisyah dkk, 2007: 89)

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah ilmu yang berkaitan untuk melatih kecerdasan dan keterampilan khususnya dalam perhitungan.

## 2. Indikator Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung terdapat beberapa indikator kemampuan menurut Setiyowati dalam Sukardi (2107: 5) bahwa kemampuan berhitung memiliki beberapa indikator yakni:

1) Mampu menyelesaikan soal

Siswa mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru. Terkait dengan pengertian mampu bisa, cakap dalam menjalankan tugas dan cekatan

2) Mampu membuat soal dan penyelesaiannya

Selain mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru siswa juga diharapkan mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pengertian kemampuan itu sendiri, yaitu kemampuan adalah kesanggupan untuk menguasai sesuatu.

3) Mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal menggunakan media

Siswa mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan menggunakan media yang digunakan dengan benar dan tanpa ragu-ragu untuk melakukannya.

Indikator kemampuan berhitung dijadikan guru atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Yakni dimulai dari peserta didik

mampu membuat dan menjawab soal serta cara penyelesaian soal tersebut.

## E. Perkalian

### 1. Pengertian Perkalian

Perkalian ( $\times$ ) adalah penjumlahan berulang dengan angka yang sama (Rahmi, 2012: 112).

- Perkalian = penjumlahan berulang

Contoh :

$$3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$$

$$4 \times 2 = 2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

- Perkalian dua bilangan satu angka, contoh :

$$5 \times 2 = 10$$

$$4 \times 5 = 20$$

- Perkalian suatu bilangan dengan bilangan 1 hasilnya sama dengan bilangan itu sendiri, contoh :

$$3 \times 1 = 3$$

$$6 \times 1 = 6$$

- Perkalian suatu bilangan dengan bilangan 0 hasilnya sama dengan 0, contoh ;

$$7 \times 0 = 0$$

$$2 \times 0 = 0$$

### 2. Sifat Perkalian

- Sifat Komutatif

Merupakan sifat pertukaran di dalam operasi hitung matematika

$$a \times b = b \times a$$

$$4 \times 3 = 12$$

$$3 \times 4 = 12$$

- Sifat Distributif

Disebut dengan sifat penyebaran yakni berhubungan dengan operasi hitung yang berlaku pada bilangan bulat

$$a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$$

$$2 \times (4 + 6) = (2 \times 4) + (2 \times 6)$$

- Sifat Asosiatif

Merupakan sifat penggelompokan pada bilangan matematika

$$2 \times 2 \times 2 = (4) \times 2 = 8$$

$$5 \times 5 \times 5 = (25 \times 5) = 125$$

## F. Kaitan Permainan Tradisional Gatrik Dengan Konsep Perkalian

Gatrik merupakan salah satu permainan tradisional yang menggunakan alat dari potongan kayu yang satu berukuran panjang dan lainnya berukuran kecil. Menurut Winaya (2014: 56) permainan tradisional gatrik menggunakan alat dari dua potongan bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran kira-kira 30 cm dan lainnya berukuran lebih kecil biasanya dilakukan di lapangan atau halaman tanah terbuka. Permainan ini dapat diawali dengan pembuatan kelompok yakni pemukul dan penangkap, pemukul (memukul gatrik pendek dengan gatrik panjang)

sedangkan penangkap (menangkap gatrik pendek yang dipukul oleh pemukul).

Permainan tradisional gatrik melatih anak untuk bergerak menggunakan fisik dan aktif pada tubuh, selain itu permainan tersebut juga relatif sederhana dan mengandung nilai-nilai pendidikan. Permainan tradisional gatrik mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuh dan mengembangkan kemampuan bagi anak salah satunya logika matematika dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain (Nurhayati, 2012: 39). Strategi belajar dengan bermain yang berpusat pada anak dengan menggunakan permainan tradisional gatrik pada konsep perkalian melalui kegiatan dalam menangkap gatrik pendek disetiap babak permainan. Logika matematika dalam permainan tradisional gatrik dapat ditentukan jika menangkap dengan dua tangan skor 2, jika menangkap dengan tangan kanan skor 4, jika menangkap dengan tangan kiri skor 5 dan jika tidak tertangkap skor 0 kemudian dari hasil skor tersebut dikali dan dijumlahkan pada tiap babak, skor yang paling banyak dinyatakan sebagai pemenang dalam strategi permainan tradisional gatrik.

#### **G. Permainan Gatrik Pada Materi Operasi Hitung Perkalian**

Menurut Setiawan (2018: 83) Benthik atau patok lele atau gatrik merupakan permainan tradisional yang pernah populer pada masanya dan tersebar diberbagai daerah di Indonesia. Permainan gatrikan adalah permainan tradisional dari Jawa Barat, permainan tradisional disetiap daerah memiliki kesamaan bentuk pada beberapa jenis permainan namun cenderung berbeda



penamaan permainannya (Hidayanti, 2017: 6). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan gatrik merupakan permainan tradisional Jawa Barat yang memiliki nama lain Benthik atau patok lele.

Pada pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian sangat dibutuhkan inovasi dan kreativitas pada saat proses pembelajaran di kelas agar peserta didik tidak merasa bosan saat belajar. Penerapan permainan gatrik pada materi operasi hitung perkalian ini dapat membangkitkan keaktifan peserta didik guna meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dalam materi operasi hitung perkalian

#### **1. Alat Permainan Gatrik**

Peralatan yang digunakan dalam permainan gatrik sangat sederhana dan mudah didapat, yaitu 2 potongan bambu, tiap bambu berukuran 30 cm dan 7 cm dan dua batu bata.



**Gambar 2.1 Alat Permainan Gatrik**

## 2. Aturan Permainan Gatrik

Permainan gatrik ini tidak memerlukan aturan yang khusus, hanya saja dalam permainan si pemukul di haruskan memukul dengan kena batang bambu yang kecil dan terlempar, dan untuk penangkap harus mampu atau berhasil menangkap batang bambu yang di pukul oleh si pemukul (Saputra 2016: 47). Dalam pembelajaran matematika pada operasi hitung perkalian dengan permainan gatrik peneliti tidak menggunakan aturan khusus tetapi aturan dimodifikasikan dan disesuaikan kebutuhan untuk mencapai kompetensi peserta didik dalam operasi hitung perkalian berlaku, berikut aturan permainan gatrik dalam operasi hitung perkalian:

- 1) Pembagian kelompok
- 2) Tiap kelompok terdiri dari penangkap dan pemukul
- 3) Pingsut untuk menentukan kelompok
- 4) Jika menangkap dengan dua tangan skor 2
- 5) Jika menangkap dengan tangan kanan skor 4
- 6) Jika menangkap dengan tangan kiri skor 5
- 7) Jika tidak tertangkap skor 0
- 8) Tim yang menang akan digendong oleh tim yang kalah

### 3. Cara Permainan Gatrik

Cara bermain permainan gatrik dengan mengaitkan operasi hitung perkalian:

Babak Pertama adalah menyilangkan gatrik pendek di atas batu dan siap dilempar dengan gatrik panjang, tim penangkap akan menjaga lemparan gatrik pendek, jika berhasil tertangkap maka giliran akan berganti (Mulyani 2016: 103). Babak pertama dalam penelitian ini pada pembelajaran dengan menerapkan strategi permainan tradisional gatrik yakni melintangkan gatrik pendek di atas dua batu dan siap diungkit dengan gatrik panjang hingga terlempar. Penangkap akan menangkap lemparan gatrik pendek sesuai aturan.



**Gambar 2.2 Babak Pertama Permainan Gatrik**

Babak kedua gatrik panjang dan pendek dipegang dengan tangan lalu gatrik pendek dipukul sekeras-kerasnya dengan gatrik panjang (Mulyani 2016:104). Babak kedua dalam penelitian ini pada pembelajaran dengan menerapkan strategi permainan tradisional gatrik yakni gatrik

panjang dan pendek dipegang dengan tangan lalu gatrik pendek dipukul sekeras-kerasnya dengan gatrik panjang hingga terlempar. Penangkap akan menangkap lemparan gatrik pendek sesuai aturan.



**Gambar 2.3 Babak Kedua Permainan Gatrik**

*Babak Terakhir* adalah letakkan dengan posisi miring di landasan batu pukul bagian ujung hingga terlempar ke atas, lalu segera dipukul lebih keras lagi ke depan, tim penangkap tetap bertugas menangkap gatrik pendek (Mulyani 2016: 105). Babak terakhir dalam penelitian ini pada pembelajaran dengan menerapkan strategi permainan tradisional gatrik yakni gatrik pendek diletakkan dengan posisi miring di landasan batu. Kemudian si pemukul memukul bagian ujung hingga terlempar. Penangkap akan menangkap lemparan gatrik pendek sesuai aturan.



**Gambar 2.4 Babak Terakhir Permainan Gatrik**

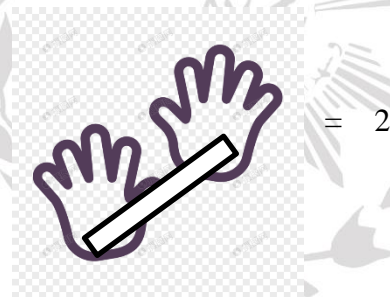
#### 4. Ilustrasi Perolehan Skor Permainan Gatrik dalam Operasi Hitung

##### Perkalian

Keterangan :

Jika menangkap dengan dua tangan skor 2

Dua tangan



= 2

Jika menangkap dengan tangan kanan skor 4



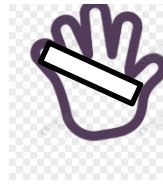
Tangan kanan

= 4

Jika menangkap dengan tangan kiri skor 5



Tangan kiri



= 5

### a) Babak Pertama

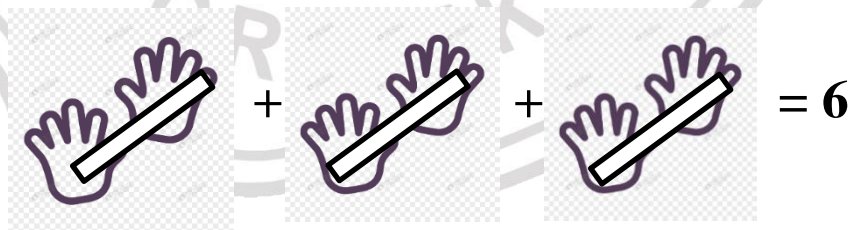
Terdapat 3 anak yang berhasil menangkap gatrik pendek dengan kedua tangan secara berurutan, sehingga skor yang diperoleh sebagai berikut:

$$3 \times 2 = 6$$



**2.6 Menangkap dengan Dua Tangan**

### 2.5 Babak Pertama Permainan Gatrik



+

+

= 6

2

+

2

+

2

= 6

### b) Babak Kedua

Terdapat 2 anak yang berhasil menangkap gatrik pendek dengan tangan kanan secara berurutan, sehingga skor yang diperoleh sebagai berikut:

$$2 \times 4 = 8$$



**2.8 Menangkap Dengan Tangan Kanan**

### 2.7 Babak Kedua Permainan Gatrik



$$4 + 4 = 8$$

Terdapat 1 anak yang berhasil menangkap gatrik pendek dengan tangan kanan secara berurutan, sehingga skor yang diperoleh sebagai berikut:

$$1 \times 4 = 4$$



**2.10 Menangkap  
Dengan Tangan  
Kanan**

**2.9 Babak Kedua Permainan Gatrik**



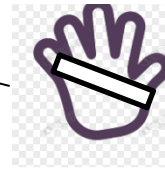
4

4

**c) Babak Terakhir**

Terdapat 4 anak yang berhasil menangkap gatrik pendek dengan tangan kiri secara berurutan, sehingga skor yang diperoleh sebagai berikut:

$$4 \times 5 = 5$$



**2.12 Menangkap Dengan Tangan Kiri**

**2.11 Babak Terakhir Permainan Gatrik**

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{Hand Icon} & + & \text{Hand Icon} & + & \text{Hand Icon} & + & \text{Hand Icon} & = & 20 \\
 5 & + & 5 & + & 5 & + & 5 & = & 20
 \end{array}$$

Penulisan skor dalam penerapan strategi permainan tradisional gatrik ini dapat dilihat pada tabel LKPD yang telah disiapkan pada lampiran 4 halaman 75. Dalam kolom tersebut skor dikalikan terlebih dahulu misalnya pada babak pertama terdapat 4 anak (MAN, MW, ANA dan ZI) menangkap gatrik pendek dengan dua tangan, jika menangkap dengan dua tangan skornya 2. Maka penulisan pada tabel dibabak pertama  $4 \times 2 = 8$  begitu seterusnya untuk semua babak dalam permainan tradisional gatrik. Penentuan pemenang dalam permainan tradisional gatrik ini yakni perolehan skor dari babak

pertama, kedua dan terakhir dijumlahkan. Skor yang paling banyak dinyatakan sebagai pemenang

## H. Penelitian yang Relevan

Sebagai penunjang dalam penelitian ini, peneliti ini menuliskan tiga penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah penelitian yang relevan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hariastuti (2017) "*Permainan Tebak-Tebak Buah Manggis: Sebuah Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika*" dalam penelitiannya dari permainan tradisional tersebut dikembangkan suatu permainan baru yang menghubungkan permainan tebak-tebak buah manggis dengan konsep penjumlahan dan perkalian dalam matematika di Sekolah Dasar. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa penerapan konsep matematika pada permainan ini membuat siswa memahami dan lebih mencintai keanekaragaman hayati yang ada dilingkungannya.

Persamaan penelitian yang dilakukan dengan peneliti adalah materi yang digunakan sama yaitu operasi hitung perkalian. Perbedaan keduanya terdapat pada penggunaan permainan, peneliti terdahulu menggunakan permainan tebak-tebak buah manggis. Sedangkan peneliti menggunakan permainan tradisional gatrik sebagai strategi pembelajaran dengan mengaitkan konsep operasi hitung perkalian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati (2014) "*Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran Perkalian Di Kelas II SD/MI*" dalam



penelitiannya pada pembelajaran matematika materi perkalian dapat digunakan permainan “mangkuk dan permen” untuk penanaman konsep perkalian, dan dilanjutkan permainan puzzle, permainan perkalian merah putih, dan permainan ular tangga untuk melatih keterampilan berhitung perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran perkalian di kelas SD/MI ini mampu melatih keterampilan siswa melakukan perhitungan perkalian.

Persamaan penelitian yang dilakukan dengan peneliti adalah materi yang digunakan sama yaitu operasi hitung perkalian. Perbedaan keduanya terdapat pada penggunaan permainan, peneliti terdahulu menggunakan permainan puzzle, permainan perkalian merah putih, dan permainan ular. Sedangkan peneliti menggunakan permainan tradisional gatrik sebagai strategi pembelajaran dengan mengaitkan konsep operasi hitung perkalian.

3. Peneliti yang dilakukan oleh Ulfah (2010) tentang *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Melalui Media Permainan “Utang”*”. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media permainan “Utang” dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang dapat dilihat dari siswa yang tuntas KKM sebanyak 80,8% melalui media permainan “Utang”

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan terletak pada materi operasi hitung perkalian. Perbedaannya yaitu peneliti menggunakan permainan tradisional gatrik

## I. Kerangka Berpikir

Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

