

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan secara formal maupun informal, pendidikan bisa didapatkan dimana saja salah satunya pada lembaga pendidikan seperti SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi, dimana dalam suatu lembaga terdapat pendidik dan peserta didik yang ingin menimba ilmu pengetahuan, namun pendidikan pertama suatu individu didapatkan dari seorang ibu dimana pertama kali seorang anak mengenal dunia, belajar untuk berbicara, tumbuh dan berkembang dalam rangkulannya seorang ibu. Menurut Kadir dkk, (2015: 61) Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan dengan terencana oleh sekelompok manusia dalam kegiatan bimbingan belajar, dan pembelajaran yang terdapat di sekolah maupun di luar sekolah untuk menyiapkan manusia yang dapat berperan penting dalam lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat secara tepat pada masa yang akan datang.

Dalam suatu pendidikan terdapat sebuah interaksi yang dilakukan oleh sekelompok individu dengan individu yang lainnya, interaksi inilah yang disebut proses pembelajaran, dalam sebuah proses pembelajaran terdapat seorang pendidik dan peserta didik yaitu guru dan siswa. Dalam suatu lembaga pendidikan terdapat beberapa tingkatan pendidikan, tingkatan pertama yaitu pendidikan sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), hingga perguruan tinggi, proses pembelajaran dari

masing-masing tingkatan tentu berbeda, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar akan lebih sulit dibandingkan dengan sekolah menengah pertama, dimana dalam sekolah dasar pendidik mengajar anak usia dini sehingga pendidik akan kesulitan dalam penyampaian materi, maka dari itu untuk pembelajaran sekolah dasar terutama yang kelas rendah yaitu kelas 1, 2, 3 tidak terlalu difokuskan dalam materi secara langsung melainkan di inovasikan dengan sebuah permainan atau metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Anni dan Tri (2010:192) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya pendidik dalam membentuk perilaku yang disesuaikan dengan lingkungannya, dengan tujuan aka nada timbal balik antara pelaku peserta didik dengan lingkungan.

Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih suka bermain dari pada belajar materi secara lansung. Permainan merupakan salah satu kebutuhan bagi anak-anak pada umumnya untuk mengembangkan psikomotor dan afiktif anak, bermain adalah ciri khas bagi anak-anak, karena dengan bermain bisa membuat anak-anak semangat dan senang. Permainan merupakan sesuatu yang aktif dan penuh semangat, tidak diam sehingga, tidak terdapat batasan waktu. Permainan berlaku bagi semua orang dari generasi kegenerasi, memiliki latar belakang hubungan sosial secara spontan, permainan sebagai alat komunikasi dengan teman seumuran dan lingkungan sekitar (Khasanah, 2011: 94).

Terdapat banyak permainan yang disukai anak-anak, terutama permainan tradisional dimana permainan tradisional ini lebih mengenalkan anak-anak dengan dunia luar dan mengajarkan anak-anak bersosial sehingga anak-anak

akan belajar menghargai teman-temannya, permainan tradisional adalah permainan orang terdahulu yang diturunkan turun temurun sampai saat ini. Dharmamulya (1996) permainan tradisional adalah salah satu permainan yang memuat nilai-nilai kebudayaan, intinya merupakan warisan nenek moyang yang harus dilestarikan.

Permainan tradisional sangat menarik apabila diterapkan dalam pembelajaran di SD, apa lagi dalam pembelajaran matematika yang jarang disenangi anak-anak, seperti misalnya perkalian. Banyak anak-anak merasa bosan saat belajar bahkan menghafal perkalian, apalagi dengan pembelajaran yang terlalu monoton. Guru perlu berinovasi untuk menciptakan kelas yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sangat penting untuk dipelajari karena matematika itu sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam keluarga maupun masyarakat, namun yang kita ketahui banyak sekali anak-anak yang tidak menyukai pembelajaran matematika karena menurut mereka matematika adalah pembelajaran yang sangat sulit sehingga banyak anak yang malas untuk belajar matematika. Matematika memiliki peranan yang sangat penting karena pembelajaran matematika sebagai dasar penalaran dan penyelesaian kuantitatif yang dapat digunakan dalam mata pelajaran lainnya. Akan tetapi, masyarakat masih melihat tentang pelajaran matematika yang termasuk mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan (Putra, 2016).

Salah satu materi yang membosankan dalam pelajaran matematika adalah perkalian, perkalian adalah penjumlahan berulang. Menurut Darmin (1991:294) Perkalian merupakan penjumlahan yang dilakukan secara berulang

ulang. Oleh karena itu, untuk memahami persepsi perkalian, maka siswa harus menguasai persepsi penjumlahan terlebih dahulu agar tidak mendapatkan kesulitan dalam mempelajari perkalian, Lambang yang dipergunakan dalam perkalian adalah tanda silang (\times).

Berkembangnya zaman dan diikuti oleh perkembangan teknologi, banyak anak-anak yang melupakan permainan tradisional, mereka lebih memilih untuk bermain game di hp maupun dikomputer, bahkan banyak siswa sekolah dasar yang sudah mulai memanfaatkan media sosial sehingga tidak heran jika ada kesalahan pemanfaatan media sosial tersebut diusia anak yang masih sangat dini dan belum waktunya untuk memanfaatkan media sosial. Seharusnya diusia anak SD masih senang-senangnya bermain bersama teman dengan memanfaatkan lingkungan untuk permainan mereka, sehingga anak bisa belajar bersosial dengan teman, belajar bersimpati terhadap teman, sebagai perkembangan dan pertumbuhan diusia anak yang masih dini. Namun kenyataannya sudah banyak siswa/anak yang kurang pengawasan orang tua sehingga mereka salah dalam pemanfaatan hp, bahkan orang tua sudah membelikan hp pribadi diusia anak yang seharusnya masih dalam tahap/fase bermain, sehingga mereka mulai salah dalam bersikap, anti sosial dan tidak punya rasa empati terhadap orang lain. Melihat permasalahan di atas penulis memiliki keinginan untuk memasukkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah agar siswa bisa mengingat kembali dan bisa bermain sambil belajar. Pada dasarnya bermain memiliki fungsi dalam aspek fisik, motorik, emosi dan kepribadian, perkembangan sosial, kognitif, ketajaman

pengindraan, dan mengasah keterampilan (Tedjasaputra dalam Iswinarti, 2010).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada saat pelaksanaan PLP I-II yang dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2019 terdapat banyak siswa yang kurang bersemangat dalam menerima pelajaran secara langsung, sehingga berpengaruh terhadap tingkat kognitif anak, maka dari itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran apalagi dalam pembelajaran di kelas rendah yang anak-anaknya lebih aktif dalam bermain, jangan sampai siswa merasa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas II dan siswa.

Beklan adalah permainan tradisional yang digemari oleh anak-anak dan sering dimainkan oleh anak di usia Sekolah Dasar, permainan *beklan* terdiri dari bola karet yang berukuran sedang yang didalamnya berisi gambar boneka atau gambar kartun-kartun lucu dan lima besi kuningan yang berukuran kecil yang biasanya dimainkan oleh beberapa individu baik laki-laki maupun perempuan. Permainan *beklan* bukan hanya bisa melatih psikomotor dan afektif siswa melainkan juga bisa melatih kognitif siswa apabila dimasukkan kedalam pembelajaran. Menurut Iswinarti (2008) Permainan *beklan* mampu melatih berpikir logis sesuai langkah-langkah permainan, melatih menentukan strategi penyelesaian masalah. Iswinarti (2008) menambahkan Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak, paling sedikit 2 anak dan membutuhkan bola dan *beklan* sebagai alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan ini. Dalam hal ini penulis tertarik untuk mengembangkan permainan tradisional *beklan* pada pembelajaran perkalian dengan judul “**Pengembangan**

Permainan Tradisional *Beklan* Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dasar Kelas II Sekolah Dasar” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pengembangan permainan tradisional *beklan* pada pembelajaran matematika materi perkalian dasar?
2. Bagaiman respon siswa saat pembelajaran matematika materi perkalian dasar sambil bermain *beklan*?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan pengembangan permainan tradisional *beklan* pada pembelajaran matematika materi perkalian dasar.
2. Untuk mengetahui respon siswa saat pembelajaran matematika materi perkalian dasar sambil bermain *beklan*.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam pengembangan permainan *beklan* (Bekel/bekelan) ini adalah :

1. Permainan *beklan* yang dikembangkan dengan menambah biji *beklan* yang awalnya 5 biji menjadi 10 biji dan menambah atau mengubah sebagian

aturan permainan. Konsep permainan ini yaitu saat bermain *beklan*, bola *beklan* dilemparkan ke udara, pada saat bola dilemparkan si pemain langsung membalik biji *beklan* sambil menyebutkan perkalian, saat membalik biji *beklan*, bola *beklan* tidak boleh mantul lebih satu kali, jika bola *beklan* memantul lebih dari satu kali dan pemain belum menyebutkan perkalian maka pemain dianggap kalah. Permainan bisa dilanjutkan pada pemain selanjutnya.

2. Materi yang akan digunakan dalam permainan *beklan* ini adalah materi perkalian dasar yaitu perkalian 6-9. Perkalian ini akan disebutkan saat bola *beklan* dilempar ke udara sambil membalikkan biji *beklan*, dengan cara ini akan meminimalisir kebosanan siswa saat menghafalkan/belajar perkalian, jadi satu kali bola melompat sama dengan satu perkalian, misalnya $2 \times 6 = 12 / 1 \times 9 = 9$ dan seterusnya.
3. Pengembangan permainan *beklan* ini dilengkapi oleh buku panduan dan CD yang didalamnya berisi tentang aturan-aturan permainan.

Asumsi penelitian pengembangan ini yaitu permainan tradisional *beklan* dapat dijadikan sebagai media pembelajara atau cara guru untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran matematika terutama kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3, nanun penelitian ini lebih ditujukan untuk siswa kelas II saja.

Keterbatasan pengembangan permainan tradisional *beklan* ini adalah :

1. Pengembangan permainan ini hanya dikhususkan pada siswa kelas II sekolah dasar.

2. Penelitian pengembangan permainan *beklan* ini menggunakan penelitian pengembangan menurut Thiagarajan model *Research and Development (R&D)* 4D namun hanya menggunakan 3 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*) sampai dengan tahap pengembangan (*development*).
3. Penelitian ini hanya berisi materi perkalian dasar yaitu perkalian 6-9.
4. Ujicoba penelitian ini hanya dilakukan satu kali karena kendala pandemi covid 19.

E. Pentingnya Pengembangan

Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, karena bagi siswa SD pembelajaran matematika sangatlah membosankan, oleh karena itu pentingnya pengembangan permainan tradisional *beklan* untuk membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa bisa lebih aktif, dan bersemangat dalam belajar matematika yang terlihat tidak menyenangkan dan membuat siswa bosan. Pentingnya pengembangan permainan tradisional ini tidak hanya untuk siswa akan tetapi penting bagi guru, karena permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga siswa bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika dan pembelajaran akan lebih menyenangkan, pengembangan permainan tradisional ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif serta psikomotor siswa.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan banyaknya istilah yang digunakan dan untuk menghindari kesamaan istilah yang digunakan dalam pengembangan permainan tradisional *beklan* ini maka diberikan beberapa penegasan istilah yang terdapat pada tabel di bawah ini :

1. Permainan tradisional

Permainan tradisional ini lebih mengenalkan anak-anak dengan dunia luar dan mengajarkan anak bersosial sehingga anak-anak akan belajar menghargai teman-temannya, permainan tradisional adalah permainan orang terdahulu yang diturunkan turun temurun sampai saat ini

2. *Beklan*

Beklan adalah permainan tradisional yang digemari oleh anak-anak dan sering dimainkan oleh anak di usia Sekolah Dasar , permainan *beklan* terdiri dari bola karet yang berukuran sedang yang didalamnya berisi gambar boneka atau gambar kartun-kartun lucu dan lima besi kuning yang berukuran kecil yang biasanya dimainkan oleh beberapa individu baik laki-laki maupun perempuan.

3. Perkalian

Perkalian adalah penjumlahan berulang-ulang atau cara singkat untuk menjumlahkan sehingga anak tidak perlu menulis terlalu panjang.