

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk penting dalam meningkatkan aspek kemampuan yang dimiliki manusia, oleh sebab itu manusia bisa dikatakan dapat berwawasan yang luas karena diciptakan dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang baik dapat mencetak generasi yang berkarakter, berbudi pekerti, berakhlak mulia, dan unggul, akan tetapi sistem pendidikan pada saat ini masih belum diterapkan secara afektif karena kurangnya komunikasi antara guru dan siswa, dan kurangnya kreatifitas guru dalam menerapkan media yang akan diajarkan. Pada kurikulum 2013 guru dituntut untuk lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar disekolah dasar. Pembelajaran disekolah dasar seharusnya dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik karena siswa sekolah dasar mudah bosan dan hilang konsentrasi ketika proses pembelajaran.

Briggs (dalam Musfiqon, 2012) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yaitu sebagai suatu proses terjadinya intraksi antara pelajar, pengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka satuan waktu tertentu pula. Dalam proses pembelajaran tersebut guru diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan belajar yang diajarkan. Pada proses pembelajaran disekolah dasar mewajibkan guru untuk kreatif dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa sekolah dasar masih

dalam taraf operasional konkret, sehingga guru harus menggunakan media yang nyata serta menarik dalam proses pembelajaran yang akan diajarkan. Pada proses pembelajaran guru dapat menggunakan kegiatan belajar sambil bermain. Permainan dapat digunakan guru dalam pembelajaran agar dapat membuat siswa tertarik terhadap pembelajaran terutama pembelajaran matematika yang dianggap sulit dan rumit oleh siswa.

Pitadjeng (2015) mengemukakan bahwa belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang telah terstruktur sehingga siswa diharuskan untuk mengolah logika serta mengembangkan pola pikir yang dimiliki terhadap lingkungan sekitar yang sudah diciptakan guru dengan menggunakan beberapa metode dan media pembelajaran supaya dapat dengan mudah dipahami oleh siswa secara optimal, akan tetapi siswa cenderung beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang rumit dan sulit untuk dapat dipecahkan, sehingga banyak siswa tidak menyukai pembelajaran matematika. Adapun strategi yang dapat digunakan guru agar siswa dapat belajar matematika yaitu menggunakan media. Briggs menyatakan bahwa media merupakan alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya belajar terjadi (dalam Musfiqon, 2012). Banyak media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media nyata berupa kegiatan belajar sambil bermain. Kegiatan tersebut adalah cara agar siswa dapat tertarik untuk

belajar matematika. Melalui kegiatan belajar sambil bermain siswa dapat memahami, mengingat, mengolah serta dapat membuat siswa memiliki rasa menghargai teman, bekerja sama yang jauh lebih baik.

Ahmadi (dalam Pitadjeng, 2015) mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, oleh sebab itu apabila permainan dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran maka siswa akan tertarik untuk belajar. Banyak permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika seperti halnya permainan tradisional, akan tetapi pada era saat ini permainan tradisional sudah mulai punah, dikarenakan banyak siswa pada era saat ini lebih banyak menggunakan permainan modern. Permainan modern tidak selalu memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam belajar. Seharusnya peran orang tua dalam hal ini sangat penting dikarenakan orang tua seharusnya dapat memantau dan membatasi anak dalam menggunakan permainan modern dengan mengajarkan untuk menggunakan permainan tradisional, oleh karena itu permainan tradisional tidak akan punah. Maka peran guru dalam hal ini juga sangat dibutuhkan yaitu untuk menyediakan berbagai media pembelajaran berupa permainan tradisional sehingga akan selalu memberikan hal yang positif bagi siswa.

Permainan tradisional merupakan hasil dari suatu budaya permainan masyarakat yang sudah dibuat pada zaman dahulu kala. Pendukung dalam permainan tradisional ini dimainkan oleh semua kalangan masyarakat tanpa

adanya perbedaan. Di Madura terdapat banyak sekali berbagai macam jenis permainan tradisional yaitu *cepleng*, *leker*, *beklen*, *di'di'*, dll. Salah satu contoh permainan tradisional yang ada di Pulau Madura yaitu permainan tradisional *di'di'*. Menurut Yulita (2017) menjelaskan bahwa permainan ini dikenal juga dengan nama batu lempar atau gacok. Gacok dapat berupa batu atau kayu yang besarnya berkisar 5-7 cm atau lebih, yang dibuat pipih dan tidak tajam. Permainan tradisional *di'di'* merupakan permainan yang bentuk lapangannya berbentuk huruf T, dengan cara bermainnya yaitu satu kaki dijinjit melangkahi kotak pertama dan kotak seterusnya, jika pemain pertama pada saat melempar kayu keluar kotak maka akan diganti dengan pemain kedua, sebaliknya jika pemain pertama bisa melempar kayu tidak keluar dari kotak maka pemain pertama boleh melanjutkan permainannya. Pada permainan tradisional ini dapat dimainkan oleh semua kalangan akan tetapi yang lebih banyak menggunakan permainan ini yaitu anak-anak, pada era saat ini anak-anak sudah tidak memainkan permainan tradisional lagi melainkan menggunakan permainan modern.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Pandian I Sumenep yaitu kegiatan yang dilaksanakan dalam PLP II (Pengenalan Lapangan Persekolahan II). Siswa kelas III disekolah tersebut sudah tidak lagi menggunakan permainan tradisional melainkan banyak yang menggunakan permainan modern (*game online*), bahkan sekolah tersebut mengizinkan siswanya untuk dapat menggunakan *handphone* dikarenakan untuk dapat membantu dalam proses pembelajaran. Seharusnya pada proses pembelajaran disekolah dasar guru dapat menggunakan banyak media-media

yang lebih berpengaruh positif terhadap siswa seperti halnya menggunakan media yang nyata berupa permainan tradisional supaya dapat membantu dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional pada umumnya dapat menggunakan benda yang nyata, oleh sebab itu permainan tradisional akan berperan sangat baik sekali apabila diterapkan pada proses pembelajaran yaitu bisa membuat, memanipulasi, dan memadukan dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran yang dianggap siswa sulit dan rumit yaitu pembelajaran matematika. Permainan tradisional sebetulnya dapat berpengaruh sangat baik jika diterapkan dalam pembelajaran matematika, pastinya siswa akan mempunyai keinginan dan kesenangan dalam belajar matematika oleh sebab itu dengan menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran akan mengajarkan siswa untuk melihat semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang jauh lebih baik dibandingkan permainan modern.

Melihat latar belakang diatas maka menjadi penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional *Di'di'* dalam Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana pengembangan permainan tradisional *di'di'* dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan tradisional *di'di'* dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang kelas III sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan permainan tradisional *di'di'* dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang kelas III.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan permainan tradisional, *di'di'* dalam pembelajaran matematika materi satuan panjang kelas III sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada spesifikasi yang diharapkan peneliti pada produk penelitian pengembangan permainan tradisional *di'di'* ini adalah:

1. Permainan tradisional *di'di'* yang dikembangkan pada penelitian ini terdapat pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar yaitu hanya berfokus pada materi satuan panjang. Pada setiap kotak persegi pada permainan *di'di'* disesuaikan dengan materi satuan panjang yaitu kilometer

(km), hektometer (hm), dekameter (dam), meter (m), desimeter (dm), sentimeter (cm), dan milimeter (mm).

2. Lapangan pada permainan tradisional *di'di'* yang dikembangkan pada penelitian ini dibuat berbentuk huruf T akan tetapi sedikit berbeda dengan permainan tradisional aslinya. Perbedaannya adalah terdapat pada kotaknya yang berupa persegi panjang sebanyak sebelas, tujuh sebagai jumlah banyaknya tangga pada materi satuan panjang, sedangkan sisa empat kotak persegi panjang sebagai tempat *games* soal, sehingga pada permainan ini siswa tidak hanya bermain saja melainkan siswa dapat belajar tentang materi satuan panjang.
3. Langkah-langkah permainan tradisional *di'di'* ditulis dalam buku petunjuk permainan yang akan diberikan kepada siswa. Hal tersebut bertujuan supaya dapat mempermudah siswa untuk melakukan permainan.
4. Selain buku petunjuk permainan, juga terdapat CD yang berisi video permainan tradisional *di'di'*.

Asumsi penelitian pengembangan ini adalah permainan tradisional *di'di'* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa terutama kelas III sekolah dasar pada pembelajaran matematika.

Keterbatasan produk pengembangan permainan tradisional *di'di'* yaitu :

1. Pengembangan pada penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah dasar kelas III.
2. Pada pengembangan ini berisi materi satuan panjang pada pembelajaran matematika kelas III.

3. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 7 tahapan, dikarenakan adanya keterbatasan waktu serta biaya pada peneliti. Selain itu juga disebabkan oleh terjadinya pandemi covid-19 yang terjadi diwilayah penelitian sehingga peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-7.

E. Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan permainan tradisional *di'di'* dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas III, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti sebagai ilmu pengetahuan mengenai permainan tradisional *di'di'*.

2. Bagi siswa

Dapat menggunakan permainan tradisional *di'di'* sebagai sumber pilihan belajar yang menarik, serta dapat membuat pemahaman siswa lebih dipermudah, maka dalam hal ini siswa akan jauh lebih kreatif, dan aktif dalam belajar.

3. Bagi guru

Dapat menambah paham dan pengetahuan akan permainan tradisional, oleh sebab itu dapat mendorong guru untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dalam membuat bahan ajar yang efektif, aktif dan relevan melalui materi yang akan diajarkan.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan penjelasan arti dari variabel yang terkandung di dalamnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses yang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan produk dalam pembelajaran matematika berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan peneliti berupa permainan tradisional *di'di'*.
2. Permainan tradisional merupakan hasil dari suatu budaya pada permainan masyarakat yang sudah dibuat pada zaman dahulu kala yang masih ada hingga pada saat ini. Pada penelitian ini peneliti menggunakan permainan tradisional *di'di'* pada pembelajaran matematika kelas III. Peneliti berharap dengan menggunakan permainan tradisional, siswa kelas III sekolah dasar dapat menyukai pembelajaran matematika serta dapat memahami materi yang diajarkan dengan belajar sambil bermain.
3. Pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran matematika yang berfokus pada materi satuan panjang kelas III sekolah dasar. Dalam hal ini peneliti berharap ada peningkatan pehaman siswa terhadap materi satuan panjang pada siswa kelas III.