

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aktivitas yang dilakukan atau diselenggarakan secara rutin, terencana secara matang demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. (Mustadi, 2018: 1). Secara umum, pendidikan ada tiga yakni pendidikan formal, nonformal, serta pendidikan informal. Perbedaan dari ketiga macam pendidikan tersebut adalah pendidikan formal merupakan pendidikan yang terencana dan lebih terstruktur dari pada pendidikan nonformal dan informal. Pendidikan nonformal biasanya berupa kursus, bimbel atau les dan sebagainya, sedangkan pendidikan informal dapat diperoleh dimana saja, baik itu keluarga maupun masyarakat. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan setidaknya dari keluarga, lingkungan masyarakat, dan sekolah.

Sekolah merupakan pendidikan formal yang didalamnya terdapat proses KBM (kegiatan belajar mengajar) antara siswa dan guru. Menurut Hamalik (2017: 148) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi antara siswa dan guru. Pada kegiatan ini guru memberikan suatu pembimbingan terhadap siswa sehingga siswa dapat belajar dan memperoleh pengalaman secara langsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran pada tingkat dasar atau SD berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada tingkat SMP maupun SMA, hal ini disebabkan

karakteristik siswa SD yang berbeda pula dengan karakteristik siswa pada sekolah menengah. Bagi siswa tingkat sekolah dasar akan lebih efektif jika kegiatan pembelajarannya menggunakan situasi yang konkret sesuai dengan kehidupan nyata. Menurut Piaget, siswa usia sekolah dasar (SD) berada pada tahap operasional konkret, yang artinya kemampuan siswa pada tahap ini masih terikat dengan sesuatu yang bersifat nyata. Mereka lebih senang bermain, senang bergerak dan mengerjakan suatu hal dengan langsung. Jika dilihat dari karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut, maka guru atau pendidik harus paham terhadap perkembangan siswa dan memberi aktivitas fisik menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi anak agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin misalnya dengan permainan, terutama untuk pembelajaran yang sering dianggap sulit oleh anak. Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan rumit oleh anak adalah matematika.

Pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang didalamnya melibatkan pengembangan pola berpikir serta mengolah logika yang lebih identik dengan angka-angka (Afdlila, 2019). Akan tetapi banyak anak yang tidak suka dengan matematika. Ada beberapa faktor penyebab anak kesulitan dalam belajar matematika, diantaranya adalah penggunaan metode atau media pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan motivasi, metode maupun media yang menarik saat pembelajaran matematika agar anak merasa tertarik untuk belajar matematika.

Cara yang bisa dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan menggunakan metode atau media permainan. Banyak permainan-permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Misalnya permainan-permainan tradisional. Anak-anak pada saat ini sangat jarang bermain permainan tradisional. Bahkan anak pada jaman ini lebih senang bermain games di gadget dari pada bermain permainan tradisional di lapangan bersama teman sebayanya. Salah satu faktor penyebabnya adalah orang tua tidak mengenalkan permainan tradisional kepada anak, ditambah lagi dengan masuknya berbagai jenis permainan modern seiring dengan perkembangan teknologi. Permainan tradisional tidak seharusnya punah karena permainan tradisional merupakan kekayaan budaya lokal yang harus dilestarikan, selain itu permainan tradisional dapat melatih kognitif, afektif, dan psikomotor anak yang lebih baik dari pada permainan modern.

Macam-macam permainan tradisional yang ada di Indonesia dikenal dengan nama yang berbeda pada setiap daerahnya. Misalnya di Madura terdapat beberapa permainan tradisional, yaitu *bhenteng*, *deko*, *cemplēng*, *dik-dik*, *taneker*, *lajengan* dll. Namun permainan tersebut pada zaman sekarang sangat jarang dimainkan oleh anak. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan pengamatan atau observasi awal yang peneliti lakukan saat Pengenalan Lapangan Persekolahan II yang dilakukan di SDN Pandian 1 Sumenep. Siswa disekolah tersebut sangat jarang bermain permainan tradisional saat jam istirahat, mereka lebih senang bermain game di gadget, karena memang di sekolah tersebut mengizinkan siswa membawa HP dengan tujuan dapat membantu anak saat proses pembelajaran. Padahal masih banyak media atau

metode pembelajaran menarik yang dapat diterapkan saat proses kegiatan belajar mengajar, misalnya dengan menggunakan permainan tradisional. Beberapa permainan tradisional dapat dikembangkan dalam pembelajaran dengan memasukkan konten kognitif, afektif, maupun psikomotor yang lebih terstruktur.

Contoh permainan tradisional yang dapat bahkan sering digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah dakon. Menurut Pitadjeng (2015) Permainan dakon biasanya dipakai untuk anak sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep matematika misalnya materi bilangan prima, faktor pembagi maupun kelipatan, serta FPB dan KPK. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan anak akan lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga mudah paham mengenai materi yang disampaikan guru, selain itu juga dapat melestarikan permainan-permainan tradisional yang hampir tidak dikenal oleh anak. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan salah satu permainan tradisional yang ada di Madura yaitu *ceplēng* untuk pembelajaran matematika.

Permainan *ceplēng* merupakan permainan dengan menggunakan 5 tutup botol berbahan seng sebagai alat permainannya, yang kemudian dilempar ke lantai secara bersamaan. Skor didapat apabila pemain berhasil menyentil salah satu *ceplēng* hingga menyentuh *ceplēng* yang dituju tanpa menyentuh *ceplēng* yang lainnya. Berdasarkan uraian diatas, maka menjadi penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Permainan Tradisional *Ceplēng* dalam

Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan permainan tradisional *ceplēng* dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung campuran kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan tradisional *ceplēng* dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung campuran kelas III sekolah dasar?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan permainan tradisional *ceplēng* dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung campuran kelas III sekolah dasar;
2. Untuk mengkaji respon siswa terhadap pengembangan permainan tradisional *ceplēng* dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung campuran kelas III sekolah dasar.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan permainan tradisional ini adalah :

1. Permainan tradisional *ceplēng* dikembangkan untuk pembelajaran matematika pada materi Operasi Hitung Campuran khususnya Penjumlahan dan Perkalian kelas III Sekolah dasar.
2. Permainan tradisional *ceplēng* yang dikembangkan ini sedikit berbeda dengan permainan tradisional yang asli. Perbedaannya adalah terdapat angka-angka pada *ceplēng* dan sintak permainan yang dibuat lebih menarik dan sesuai dengan konten kognitif agar siswa tertarik untuk belajar matematika.
3. Langkah-langkah permainan ditulis dalam buku petunjuk permainan yang akan diberikan kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam bermain.
4. Selain buku petunjuk, juga terdapat CD yang berisi video permainan tradisional *ceplēng*.

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

Keterbatasan pengembangan permainan tradisional *ceplēng* adalah:

1. Pengembangan dilakukan pada jenjang sekolah dasar kelas III;
2. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan menurut Sugiyono dengan 10 tahapan. Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 7 tahapan, hal tersebut karena adanya keterbatasan waktu

dan dana. Selain itu juga disebabkan oleh adanya pandemi covid-19 di wilayah penelitian sehingga peneliti membatasi penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-7.

3. Pengembangan ini memuat materi pembelajaran matematika yaitu Operasi Hitung Campuran pada penjumlahan dan perkalian kelas III.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan permainan tradisional *ceplēng* untuk pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah kelas III sekolah dasar adalah :

1. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan pengetahuan mengenai permainan-permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media atau metode pembelajaran yang menarik bagi siswa.

2. Manfaat bagi siswa

Permainan tradisional *ceplēng* dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih aktif untuk berpikir dan senang untuk belajar matematika.

3. Manfaat bagi guru

Menambah wawasan tentang media pembelajaran berupa permainan tradisional, sehingga dapat mendorong guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih aktif bagi siswa.

## F. Definisi Istilah

Untuk meminimalisasi terjadinya kesalahpahaman dalam memaknai judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan penjelasan singkat mengenai arti dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 Definisi Istilah

No.	Kata	Pengertian
1	Pengembangan	Kegiatan mengembangkan suatu hal agar menghasilkan produk baru yang tujuannya adalah meningkatkan manfaat serta kegunaan dari produk yang sebelumnya.
2.	Permainan Tradisional	Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dengan menggunakan alat permainan yang sederhana.
3.	<i>Cemplēng</i>	<i>Cemplēng</i> merupakan salah satu permainan tradisional Madura yang menggunakan tutup botol berbahan seng sebagai alat permainannya.
4.	Matematika	Suatu pembelajaran yang wajib ada di sekolah, baik sekolah dasar maupun menengah yang bertujuan untuk melatih kemampuan berhitung siswa.
5.	Operasi Hitung Campuran	Operasi hitung campuran merupakan materi dasar pembelajaran matematika yang terdiri dari dua atau lebih operasi hitung, baik itu penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Pada penelitian ini operasi hitung campuran yang akan dibahas adalah penjumlahan dan perkalian