

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman *modern* ini manusia semakin dihadapkan pada tantangan-tantangan global, dimana tidak ada lagi batas jarak dan waktu. Setiap individu harus selalu siap siaga menghadapi persaingan dalam segala bidang kehidupan, untuk menghadapi hal tersebut perlu dilakukannya suatu upaya yang terstruktur, terpadu dan berkesinambungan yakni melalui pemenuhan pendidikan bagi setiap individu. Selain itu pendidikan juga berfungsi sebagai sarana manusia untuk mengembangkan potensi dirinya. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 (Salahudin, 2013: 11) menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Sholeh (2018: 26) mata pelajaran matematika yang diberikan di pendidikan dasar dan menengah adalah hal yang dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kemampuan tersebut, merupakan kompetensi yang diperlukan oleh peserta

didik agar memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Pembelajaran matematika Sekolah Dasar tidak sedikit peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran ini. Hal ini dijelaskan oleh Bilda (2016: 51) bahwa pembelajaran matematika sejauh ini lebih menekankan kepada capaian kognitif peserta didik, dimana peserta didik dikenalkan rumus-rumus dan sebatas penerapan pada konsep abstrak. Sementara pola pikir peserta didik di SD menurut Jean Piaget dalam Heruman (2010: 1) pada usia 7 -12 tahun merupakan fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Oleh karena itu peserta didik perlu diupayakan untuk memahami matematika sesuai dengan tingkat perkembangannya mentalnya.

Pada usia Sekolah Dasar merupakan usia dimana peserta didik masih senang bermain. Menurut teori Dienes (Marsigit, 2018: 9) Zoltan P.Dienes adalah seorang matematikawan yang memusatkan perhatiannya pada cara-cara pengajaran terhadap anak-anak, dasar tumpunnya bertumpu pada teori piaget, dan pengembangannya diorientasikan pada anak-anak, sedemikian rupa sehingga sistem yang dikembangkannya menarik bagi anak yang mempelajari matematika. Menurut pendapat dienes berpendapat bahwa pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi struktur, memisahkan-misahkan

hubungan-hubungan diantara struktur-struktur, tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret maka akan dipahami peserta didik dengan baik, ini mengandung arti bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika, oleh karena itu dalam pembelajaran matematika guru dapat memanfaatkan permainan, dengan bermain sambil belajar diharapkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya dan proses belajar pun menjadi menarik dan menyenangkan. Ketika sedang bermain, peserta didik juga juga mendapatkan pembelajaran.

Terdapat klasifikasi permainan yang dapat digunakan dalam kepentingan pembelajaran. Menurut Montolalu, dkk (Suherman, 2017: 221) permainan diklasifikasikan menjadi enam kelompok berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang akan dikembangkan peserta didik, yaitu (1) permainan untuk pengembangan kemampuan kognitif, (2) permainan untuk latihan koordinasi gerakan motorik (fisik), (3) permainan konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus, (4) permainan drama untuk latihan pengembangan bahasa, (5) permainan untuk pengembangan kemampuan seni, dan (6) permainan untuk penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai kehidupan.

Berdasarkan klasifikasi kelompok permainan tersebut salah satu permainan yang dapat digunakan pembelajaran yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Menurut Febriani (2017: 35) salah satu untuk cara

untuk menanamkan nilai-nilai agar mudah diterima oleh peserta didik adalah melalui permainan tradisional, karena secara langsung para peserta didik akan belajar nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional, tanpa disadari peserta didik akan lebih mudah menyerap nilai-nilai karakter yang terdapat yang terdapat dalam permainan tradisional, sehingga permainan tradisional perlu di lestari sebagai cara untuk mempertahankan nilai-nilai yang ada di dalamnya, contohnya dalam proses pembentukan nilai, moral, dan karakter, disamping menstimulasi aspek motorik, kognitif, emosi, sosial dalam permainan tradisional.

Tetapi pada zaman *modern* ini peserta didik sudah jarang yang mengenal permainan tradisional, hal tersebut dinyatakan oleh Yudiwinata dan Handoyo (2014:2) bahwa pada zaman sekarang anak-anak sudah jarang mengenal permainan tradisional, permainan tradisional sudah jarang ditemui karena tidak adanya sosialisasi dari orang tua ke anak ataupun dari guru ke peserta didik akan terus hilang ditambah dengan adanya permainan *modern* yang lebih dikenal dengan istilah *game* bagi anak-anak. Anak-anak yang sudah individualis akan lebih menjadi pribadi yang tertutup karena permainan ini tidak mengajarkan kerjasama dan hal-hal positif lainnya. Menurut Rukiyati Yulianti (2016: 35) karakter kerjasama merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, karena karakter tersebut mampu melatih peserta didik dalam memahami, merasakan, dan melaksanakan aktivitas kerja sama guna mencapai tujuan bersama, oleh karena itu pentingnya kerjasama pada peserta didik, sudah

menjadi tugas guru untuk dapat membangun karakter kerjasama pada peserta didik agar peserta didik memperoleh keberhasilan di Sekolah..

Permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang dimainkan oleh generasi sebelumnya dan dimainkan lagi oleh generasi setelahnya. Menurut Ni'am (2017: 323) permainan tradisional sudah dikenalkan sejak nenek moyang pada zaman dahulu, permainan tradisional yang ada di daerah-daerah di Indonesia memiliki hubungan yang erat dengan adat istiadat dan tata krama dari pandangan hidup manusia. Ki Hadjar Dewantoro (Suherman, 2017: 223) menjelaskan bahwa permainan kanak-kanak adalah kesenian kanak-kanak, yang sesungguhnya amat sederhana bentuk dan isinya, namun memenuhi syarat-syarat etis dan estetis, dengan semboyan dari "natur ke arah kultur", sebagai wahana pengajaran anak-anak, oleh karena itu model Permainan tradisional Jawa Tengah yang efektif guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan permainan tradisional yang ada di berbagai daerah di Indonesia khususnya daerah Jawa Tengah, serta digunakan sebagai media pendidikan di SD, dan dapat digunakan sebagai wahana pengajaran di Sekolah Dasar, dan dapat digunakan sebagai wahana pengajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan paparan di atas peneliti melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara oleh guru kelas 2 di SD Negeri Locondong pada hari Kamis, 5 April 2019 di SD Negeri Locondong, berdasarkan hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa (1) guru belum pernah menggunakan permainan tradisional Jawa Tengah sebagai sarana

pembelajaran matematika, (2) guru mengeluhkan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran matematika, dan masih ada beberapa peserta didik yang masih kesulitan belajar matematika, (3) peserta didik terkena dampak permainan *modern* yang berdampak pada karakter kerjasama pada peserta didik, (4) keterbatasan pengetahuan guru untuk memilih strategi mengajar yang tepat yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran matematika, (5) belum adanya pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik mudah memahami pembelajaran matematika serta dapat mengembangkan karakter peserta didik terutama karakter kerjasama, (6) keterbatasan pengetahuan guru dalam memberikan pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah, (7) guru membutuhkan pengembangan permainan tradisional untuk pembelajaran matematika. Analisis kebutuhan juga dilakukan melalui penyebaran angket peserta didik yang dilakukan oleh peserta didik kelas II yang berjumlah 33 peserta didik SD Negeri Locondong, hasilnya menunjukkan 82,25% peserta didik membutuhkan pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, maka perlu dikembangkan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika. Pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika ini diharapkan dapat membantu mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika sejauh ini lebih menekankan kepada capaian kognitif peserta didik, dimana peserta didik dikenalkan rumus-rumus dan sebatas penerapan pada konsep abstrak.
2. Belum adanya pengembangan permainan tradisional Jawa Tengah yang dilakukan oleh guru yang dapat membuat pembelajaran matematika lebih efektif dan menarik.
3. Perlunya melestarikan permainan tradisional Jawa Tengah untuk mempertahankan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional di daerah Jawa Tengah.
4. Pentingnya kerjasama untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik.
5. Peserta didik terkena dampak permainan *modern* yang berdampak pada karakter kerjasama pada peserta didik.
6. Perlunya pengembangan permainan tradisional Jawa Tengah untuk mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, pengembangan ini dibatasi permasalahan yang ada, maka fokus yang akan diteliti dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah digunakan untuk peserta didik kelas II Sekolah Dasar.
2. Pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah ini digunakan pada materi materi matematika di dalam tema 1 hidup rukun, Sub tema 3 hidup rukun di Sekolah, pembelajaran 1.
3. Pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah digunakan untuk mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu bagaimana kelayakan produk model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika dan dalam mengembangkan karakter kerjasama peserta didik di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk model permainan tradisional Jawa Tengah yang layak untuk pembelajaran matematika dan untuk mengembangkan karakter kerjasama peserta didik di Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah hasilnya berupa buku panduan permainan tradisional Jawa Tengah yang sudah dikembangkan berdasarkan alat yang digunakan, peraturan permainan dan langkah-langkah permainan.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian pengembangan untuk kepentingan teoritis dan kebijakan, maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi dalam membuat program pengajaran bagi guru yang bersangkutan, serta untuk mengembangkan kualitas mengajar.
- b. Menerapkan model permainan tradisional Jawa Tengah pada mata pelajaran matematika sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan Sekolah untuk mengembangkan model permainan tradisional Jawa Tengah yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Peserta didik dapat memainkan permainan tradisional Jawa Tengah, dan ikut melestarikan permainan tradisional Jawa Tengah
 - 2) Peserta didik dapat mengembangkan karakter kerjasama melalui permainan tradisional Jawa Tengah.

3) Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan model permainan tradisional Jawa Tengah.

b. Bagi Guru

1) Sebagai motivasi guru agar kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2) Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar lebih efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

d. Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan dapat digunakan sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.

H. Asumsi Pengembangan

Pelaksanaan pengembangan ini, mungkin akan ditemui berbagai kendala, oleh karena itu perlu disampaikan asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan dengan harapan dari keterbatasan ini nantinya akan dapat digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini. Asumsi yang digunakan pada pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk mengembangkan kerjasama pada peserta didik adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk model permainan tradisional Jawa Tengah yang dikemas dalam buku pedoman permainan tradisional Jawa yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.
2. Model permainan tradisional Jawa Tengah yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pedoman dan acuan guru dalam memberikan strategi mengajar guru menggunakan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika kelas II di Sekolah Dasar.
3. Model permainan tradisional Jawa Tengah yang dikembangkan dapat mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik.

4. Permainan yang peneliti kembangkan memiliki perbedaan dengan permainan yang digunakan permainan yang sebelumnya digunakan untuk pembelajaran matematika.

a. Dhakonon

Permainan dhakonon yang dikembangkan terdiri dari 2 model permainan yaitu dhakon penjumlahan dan dhakon pengurangan, permainan dhakonon yang dikembangkan berbeda dengan dhakonon yang sudah pernah digunakan, yang terdapat dalam jurnal yang berjudul Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak dalam Pembelajaran Matematika (Siregar, 2014: 124-127), adapun perbedaan-perbedaannya yaitu:

1) Dhakon penjumlahan

a) Dhakon penjumlahan dibuat permainan kelompok.

b) Jumlah pemain setiap kelompok 4 peserta didik, masing-masing kelompok terdiri dari 2 pemain.

c) Dhakon penjumlahan fokus dalam materi penjumlahan.

d) Dhakon penjumlahan mengajarkan peserta didik untuk bekerjasama dengan kelompoknya, karena dalam satu kelompok terdapat dari 2 pemain, ada yang bermain, ada yang menebak hasil penjumlahan setelah biji dhakon ditambahkan ke lubang setelahnya.

e) Peraturan permainan dhakon penjumlahan apabila dalam menebak penjumlahan salah, maka akan mati dan bergantian bermain.

2) Dhakon Pengurangan

a) Dhakon penjumlahan dibuat permainan kelompok.

b) Jumlah pemain setiap kelompok 4 peserta didik, masing-masing kelompok terdiri dari 2 pemain.

c) Dhakon penjumlahan fokus dalam materi pengurangan.

d) Dhakon penjumlahan mengajarkan peserta didik untuk bekerjasama dengan kelompoknya, karena dalam satu kelompok terdapat dari 2 pemain, ada yang bermain, ada yang menebak hasil pengurangan setelah biji dhakon dikurangkan ke lubang setelahnya.

e) Peraturan permainan dhakon penjumlahan apabila dalam menebak penjumlahan salah, maka akan mati dan bergantian bermain.

b. Bekel

Permainan bekel yang dikembangkan terdiri dari 2 model permainan yaitu bekel pintar dan bekel *of mathematics*, permainan dhakonan yang dikembangkan berbeda dengan bekel yang sudah pernah digunakan, yang terdapat dalam jurnal dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika (Nurrahmah dan Rita, 2018:47-48), adapun perbedaannya yaitu:

1) Bekel pintar

- a) Permainan bekel pintar dibuat permainan kelompok, permainan ini membuat peserta didik untuk bekerjasama dengan tim.
- b) Jumlah pemain setiap kelompok 4 peserta didik, masing-masing kelompok terdiri dari 2 pemain, pemain lawan menebak penjumlahan dan pengurangan kelompok yang sedang bermain.
- c) Media permainan biji bekel diganti menggunakan dadu berjumlah 5 buah.
- d) Peserta didik diajarkan penjumlahan dan pengurangan melalui permainan bekel menggunakan dadu.
- e) Tahap penggunaan permainan bekel pintar pertama yaitu dengan menyebar dadu lalu menghitung jumlah angka dadu yang keluar, disini peserta didik melakukan proses penjumlahan.

f) Tahap selanjutnya penggunaan permainan bekel pintar yaitu peserta didik setelah menyebar dadu dan menjumlahkan angka, hasil dari penjumlahan angka peserta didik menghitung pengurangan angka dadu yang diambil satu persatu sesuai dengan angka yang diambil dan saat proses mengambil dadu peserta didik melakukan proses pengurangan.

g) Peraturan permainan bekel pintar apabila dalam menebak penjumlahan salah, maka akan mati dan bergantian bermain. Dan pemain yang bermain paling banyak maka akan dinyatakan menang.

2) *Bekel of mathematics*

a) Permainan bekel *of mathematics* dibuat permainan kelompok, permainan ini membuat peserta didik untuk bekerjasama dengan tim.

b) Jumlah pemain setiap kelompok 4 peserta didik, masing-masing kelompok terdiri dari 2 pemain, pemain lawan menebak penjumlahan dan pengurangan kelompok yang sedang bermain.

c) Terhadap langkah-langkah permainan bekel *of mathematics* pertama yaitu peserta didik mengambil biji bekel lalu menghitung biji bekel dengan melafalkan 1 sampai 7. Setelah itu menyebar biji bekel dengan memantulkan bola

bekel, lalu mengambilnya satu persatu, pemain lawan pertama menghitung jumlah biji bekel yang diambil, dan pemain lawan ke dua menghitung sisa biji bekel setelah diambil

d) Setelah pemain mengambil satu satu biji bekel setelah itu peserta didik mengambil dua dua dan seterusnya.

e) Peraturan permainan *of mathematics* apabila pemain lawan dalam menebak penjumlahan dan pengurangan salah maka pemain akan lanjut bermain, apabila pemain gagal dalam bermain maka akan mati dan bergantian bermain. Dan pemain yang bermain paling banyak maka akan dinyatakan menang.