

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Mata pelajaran matematika merupakan pembelajaran yang tidak asing lagi. Banyak orang sudah dari kecil mempelajari tentang matematika. Matematika itu sendiri, menurut Heruman (2010: 1) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu yang mempelajari tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Hariwijaya (2009: 29), matematika adalah ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Susanto (2013: 183), menyatakan matematika merupakan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberi kontribusi untuk penyelesaian masalah, serta memberikan dukungan dalam pengembangan iptek. Menurut Johnson dan Myklebust (Nurhaen, dkk, 2019: 59)

matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.

Pengertian mengenai matematika dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu bilangan, berisi

simbol-simbol dan menekankan untuk berpikir logis. Ilmu tersebut juga merupakan ilmu yang didapat dengan cara berpikir logis. Matematika juga dapat meningkatkan pola pikir manusia dan berperan dalam setiap kehidupan, sehingga matematika merupakan sarana untuk menanamkan kebiasaan bernalar dalam pikiran seseorang.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. Susanto (2013: 189), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.

- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

c. Tahap Penguasaan Matematika

Secara umum terdapat tahapan aktivitas dalam rangka penguasaan materi pelajaran matematika di dalam pembelajaran menurut Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2011: 1) adalah sebagai berikut:

1) Tahap penanaman konsep

Tahap penanaman konsep merupakan tahap pengenalan awal tentang konsep yang akan dipelajari siswa. Pada tahap ini pengajaran memerlukan penggunaan benda konkret sebagai alat peraga.

2) Tahap pemahaman konsep

Tahap pemahaman konsep merupakan tahap lanjutan setelah konsep ditanamkan. Pada tahap ini penggunaan alat peraga mulai dikurangi dan bentuknya semi konkret hingga akhirnya tidak diperlukan lagi.

3) Tahap Pembinaan Keterampilan

Tahap pembinaan keterampilan merupakan tahap yang tidak boleh dilupakan dalam rangka membina pengetahuan siap bagi siswa. Tahap ini diwarnai dengan latihan-latihan seperti mencongkak dan berlomba. Pada tahap pengajaran ini alat peraga sudah tidak boleh digunakan lagi.

4) Tahap Penerapan Konsep

Tahap penerapan konsep yaitu penerapan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal terapan (cerita) yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ini disebut juga sebagai pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

d. Teori Belajar Matematika Sekolah Dasar

1) Teori Piaget

Teori belajar matematika Menurut Jean piaget (Marsigit, 2018:1) berpendapat bahwa proses berpikir manusia merupakan suatu perkembangan yang bertahap yang bertahap dari berpikir intelektual konkret ke abstrak berurutan melalui empat tahap perkembangannya yaitu:

a) *Periode Sensori Motor* (0-2) tahun. Anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui perbuatan fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Karakteristik pada tahap ini yaitu gerakan-gerakan dari sebagai akibat reaksi langsung dari rangsangan . rangsangan tersebut timbul karena anak melihat dan meraba objek.

b) *Periode Pra-Operasional* (2-7) tahun. Pada tahap ini merupakan tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkret, operasi yang dimaksud yaitu suatu proses berpikir logi, dan merupakan aktivitas mental, bukan aktivitas sensori motor.

c) *Periode Operasi Konkret* (7-12) tahun. Dalam tahap ini anak berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional, disebut operasional konkret karena karena berpikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek.

d) *Periode Operasi Formal* (> 12) pada tahap ini merupakan tahap terakhir, periode operasi formal ini disebut juga periode operasi hipotetik-deduktif yang merupakan tahap tertinggi dari perkembangan intelektual. Anak-anak pada tahap ini sudah memberikan alasan dengan, dengan menggunakan lebih banyak symbol atau gagasan dalam cara berpikir.

Peserta didik Sekolah Dasar di Indonesia pada umumnya berusia 7-12 tahun, sehingga masuk dalam tahap operasional konkret, oleh karena itu pembelajaran matematika di Sekolah Dasar di sesuaikan dengan tahapannya.

2) Teori Dienes

Teori dienes merupakan teori dalam pembelajaran matematika yang menggunakan permainan agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Menurut Dienes (Marsigit, 2018: 2-3) menjelaskan konsep-konsep matematika dipelajari dalam tahap-tahap progresif yang analog dengan tahapan piaget, dianes membagi tahapan konsep pembelajaran matematika dalam enam tahap yaitu:

a) Permainan bebas (*Free Play*), merupakan tahap belajar konsep yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan siswa diberi kebebasan untuk mengatur benda. Selama permainan pengetahuan anak muncul. Dalam tahap ini anak mulai membentuk struktur mental dan struktur sikap dalam

mempersiapkan diri untuk memahami konsep-konsep yang telah dipelajari.

- b) Permainan yang menggunakan aturan (*games*), dalam permainan yang disertai aturan peserta didik sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Keteraturan ini mungkin terdapat dalam konsep tertentu tapi tidak terdapat pada konsep yang lainnya. Melalui permainan peserta didik diajak untuk memulai mengenal dan memikirkan bagaimana struktur matematika. Berbagai macam permainan yang mempresentasikan konsep yang berbeda akan membantu peserta didik untuk menemukan konsep dari elemen logika dan matematika.
- c) Mencari kesamaan sifat (*Searching for communalities*), dalam mencari kesamaan sifat peserta didik mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru diperlukan pengarahannya peserta didik dengan menranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan lain. Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula.
- d) Representasi (*Representation*) adalah tahap pengambilan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Peserta didik menentukan representasi dari konsep-konsep tertentu. Setelah mereka

berhasil menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi-situasi yang dihadapinya itu. Representasi yang diperoleh ini bersifat abstrak, dengan demikian telah mengarah pada pengertian struktur matematika yang sifatnya abstrak yang terdapat konsep yang sedang dipelajari.

- e) Simbolisasi (*Symbolization*) termasuk tahap belajar konsep yang membutuhkan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan symbol matematika atau melalui perumusan verbal.
- f) Formalisasi (*Formalization*) merupakan tahap belajar konsep terakhir, dalam tahap ini peserta didik dituntut untuk mngurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut.

Berdasarkan penjelasan tahapan belajar Dienes, peranan guru adalah untuk mengatur belajar anak didikn dalam memahami bentuk aturan-aturan susunan benda walaupun dalam skala kecil. Peserta didik bermain dengan symbol dan aturan dnegan bentuk-bentuk konkret, memanipulasi, mengatur, serta mengelompokan aturan-aturan peserta didik harus mampu mengubah manipulasi konkret agar pada suatu waktu symbol tetap terkait dengan pengalaman konkretnya.

2. Permainan Tradisional Jawa Tengah

a. Konsep dasar bermain

Bermain merupakan kegiatan ataupun aktivitas wajib yang dilakukan anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitar, bermain juga sering dilakukan orang dewasa untuk melepaskan kejenuhan dan menghilangkan stress. Irman, (2017: 89) menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu perilaku alamiah yang muncul dengan sendirinya dalam diri seorang anak. Bagi anak, bermain memiliki makna yang cukup penting dalam kehidupannya. Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan melahirkan berbagai kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam kehidupan. Selain itu Widodo, (2017: 184) berpendapat bermain (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan hidup bagi anak. Dalam kehidupan anak, bermain merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar anak menjadi manusia dewasa yang lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk melatih potensi - potensi yang ada pada dirinya, oleh karena itu bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri, Sudono (Kurniati, 2016: 5) mengemukakan pengertian bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan

informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan potensi anak melalui aktivitas bermain. Menurut Hartati (Ni'am, 2017: 322) bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupannya. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Lucia (Irman, 2017: 89) menjelaskan bahwa permainan dapat mendorong aktifitas kreatif, meliputi imajinasi dan ekspresi diri, sehingga anak jadi percaya diri dan belajar bagaimana menjelajahi dunia. Mengingat betapa krusalnya pendidikan bagi anak serta betapa penting dan fundamentalnya rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, maka bermain menjadi kegiatan yang sangat penting dan merupakan sentral dan segala kegiatan karena aktivitas bermain merupakan kebutuhan bagi anak dan *appropriate* dengan perkembangan yang dimiliki oleh anak, namun bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di Sekolah masih harus senantiasa diperbaiki dan di tingkatkan, oleh karena itu Dekdikbud (Kurniati, 2016:4) menyatakan perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar

sambil bermain (unsur belajar lebih banyak). Dengan demikian, anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat berikutnya, oleh karena itu dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain atau alat bantu, metode yang digunakan, waktu dan tempat, serta teman bermain

Bermain mempunyai banyak manfaat bagi anak salah satunya dalam membangun hubungan sosial. Menurut Mulyadi (Kurniati, 2016: 5) bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar dapat membangun suatu hubungan sosial dengan anak lain yang belum dikenalnya dan dapat mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan dengan anak lain. Terdapat lima pengertian bermain yang akan diuraikan Mulyadi (Kurniati, 2016: 5) adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki banyak nilai positif bagi anak.
- 2) Bermain memiliki motivasi yang bersifat intrinsik.
- 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
- 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, dan perkembangan sosial.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai pengertian bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tidak menggunakan alat yang apabila dilakukan akan menimbulkan perasaan senang, gembira, bahagia, dan secara tidak sadar Permainan tradisional Jawa Tengah telah dilakukan, yang dapat meningkatkan perkembangan fisik, sosial, intelektual dan emosional anak.

Bermain mempunyai peranan yang penting bagi perkembangan anak, Maxim (Kurniati, 2016: 4) menjelaskan terdapat peranan bermain terhadap perkembangan anak, sebagai berikut:

- 1) Fisik, mengembangkan otot-otot besar dan kecil, misalnya, mengangkat balok, melempar bola, melukis dan menggantung.
- 2) Keterampilan intelektual, mengembangkan aktivitas berfikir anak melalui bahasa, mengamati warna, bentuk, *problem solving*, dan sebagainya.
- 3) Keterampilan sosial, mengembangkan aktivitas interaksi anak dengan yang lain, belajar untuk diterima, terlibat dengan yang lain, dan empati. Misalnya : menunggu giliran.
- 4) Emosi, mengembangkan ekspresi anak, mengendalikan emosi, menghadapi ketegangan, takut, dan frustrasi.

Berdasarkan uraian di atas, menjelaskan bahwa peranan bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif anak, oleh karena itu perlu cara untuk implementasikan bermain pada anak. Solehuddin (Kurniati, 2016: 4) menjelaskan terdapat dua cara yang dapat di tempuh dalam mengimplementasikan bermain yaitu:

- 1) Secara langsung, dalam hal ini bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak. Guru menyajikan permainan kepada anak yang bertujuan

mengembangkan perilaku tertentu yang diharapkan dan yang ditetapkan sebelumnya.

2) Secara tidak langsung, yaitu dengan melengkapi ruang bermain (*Play center*) dengan alat-alat permainan pendidikan. Anak diberi keleluasaan untuk melakukan kegiatan bermain sesuai dengan alat-alat permainan yang dirancang guru.

b. Pengertian permainan tradisional

Istilah permainan dari kata main. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka (Direktorat permesiuman, 1998: 1) arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau menggunakan alat. Jadi, main adalah kata kerja, sedang permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku. Santrock (Kurniati, 2016: 1) mengemukakan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, dimana permainan tersebut merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.

Istilah tradisional dari kata tradisi yang berarti kebiasaan masyarakat secara turun-temurun. Menurut buku kamus (Direktorat permusiuman, 1998: 1) arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun

temurun dan masih dijalankan masyarakat, atau penilaian/ anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat merupakan aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim di diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan. Namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman, aturan-aturan yang satu dengan yang lainnya berkaitan satu sistem. Sedangkan tradisional mempunyai arti sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang secara turun-temurun. Namun tradisional mempunyai arti menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau rasa senang pelaku.

Permainan tradisional merupakan permainan yang di warisi dari generasi satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda. Kurniati (2016:2) menyatakan permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dan nilai-nilai budaya dari satu generasi berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Gipit, dkk (2017: 150) menjelaskan bahwa:

Traditional games were taken over from the earlier generation and passed on to the young generation through oral, sound or presentations. It has been reported that these traditional games have a racial and cultural value (Civarello (Gipit, dkk, 2017:150) and are

categorised as part of the recreational activity (Addy Putradkk, Mohd. Salleh (Gipit, dkk , 2017:150). The games are performed for pleasure, intent and tranquillity of mind. Ekunsanmi, Sahay (Gipit, dkk , 2017:150).

Menurut pendapatnya permainan tradisional diambil alih dari generasi sebelumnya dan diteruskan ke generasi muda melalui lisan, suara atau presentasi. Permainan tradisional memiliki nilai rasial dan budaya dan dikategorikan sebagai bagian dari kegiatan rekreasi dilakukan untuk kesenangan, niat dan ketenangan pikiran. Jadi, permainan tradisional secara umum diartikan sebagai permainan yang berasal dari generasi sebelumnya yang di budayakan oleh masyarakat setelahnya yang dapat memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya.

Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara khas dalam melakukan permainan tradisional. Menurut Linggar (Widodo, 2017: 184) olahraga/permainan tradisional adalah jenis olahraga yang timbul berdasarkan permainan dari masing-masing suku dan etnis di Indonesia. Olahraga/permainan tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta

mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya. Menurut pendapat Dehkordi, (2017: 138).

Playing traditional games maintains physical health, improves spiritual and mental state, and institutionalizes cultural values. Games are considered valuable tools to shape an individual's national and religious identity, and to organize his values and beliefs. If rooted in the society's culture and traditions, games can determine a person's true identity which is a combination of history, past traditions and customs, and cultural position of that person and his country in the past and the present.

Menurut pendapatnya, bermain permainan tradisional dapat menjaga kesehatan fisik, meningkatkan kondisi spiritual dan mental, dan melembagakan nilai-nilai budaya. Bermain dianggap sebagai alat yang berharga untuk membentuk individu identitas nasional dan agama, dan untuk mengatur nilai-nilai dan kepercayaannya. Jika berakar pada budaya dan tradisi masyarakat, permainan dapat menentukan identitas sejati seseorang yaitu kombinasi sejarah, tradisi dan kebiasaan masa lalu, dan posisi budaya orang itu dan negaranya di masa lalu dan sekarang.

Permainan tradisional juga mengandung unsur-unsur pendidikan yang baik bagi anak. Atmadibrata (Kurniati, 2016: 2) menjelaskan di sinyalir dari sejak zaman klasik masyarakat memiliki kecenderungan untuk memiliki keterampilan prestatif yang bersifat *entertainment* dalam wujud permainan rakyat yang dapat dijumpai di mana-mana. Bila

permainan yang ada di kaji ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani(*gymanistic*), kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi, artistik (unsur seni), kesegaran psikologis, dan sebagainya. Permainan tradisional di nusantara juga dapat meningkatkan perkembangan anak, menurut Misbach (Widodo, 2017: 184), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- 1) Aspek motorik: dapat melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus,
- 2) aspek kognitif: dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual,
- 3) aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri,
- 4) aspek bahasa: meningkatkan pemahaman konsep-konsep nilai,
- 5) aspek sosial: dapat menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat,
- 6) aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung,
- 7) aspek ekologis: dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana,
- 8) aspek nilai moral: dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Jika digali lebih

dalam, ternyata makna dibalik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur.

c. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Terdapat jenis permainan rakyat tradisional untuk bertanding yang terdiri dari tiga kelompok menurut Direktorat nilai budaya (Kurniati, 2016:2) adalah sebagai berikut:

1. permainan yang bersifat strategis (*game of strategy*), seperti permainan gila asin.
2. permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (*game of physical skill*), seperti permainan bakiak.
3. permainan yang bersifat untung-untungan (*game of change*).

d. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang mudah dimainkan oleh orang yang memainkannya, menurut Kurniati, (2016: 3) permainan tradisional pada dasarnya, lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada disekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri.

Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki akan berbagai nilai-nilai budaya dan menimbulkan rasa senang bagi yang memainkannya. Menurut (Kurniati, 2016: 3) terdapat beberapa kriteria dapat dilihat dari sudut penggunaan bahasa, senandung/ nyanyian/

kakawihan, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai budaya yang mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Permainan tradisional juga merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan yang tinggi, Direktorat budaya (Kurniati, 2016:3) mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak. Permainan rakyat tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk nilai-nilai karakter seperti kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

e. Permainan Tradisional Daerah Jawa Tengah

Jawa tengah memiliki letak geografis, letak geografis Jawa Tengah Direktorat permuseuman, (1998:193) yaitu:

6⁰30 - 8⁰30 lintang selatan dan 108⁰30 - 111⁰30 bujur timur. Luas wilayah 34.862 km² terdiri dari 29 kabupaten dan 6 kodia yaitu kabupaten Banjarnegara, Banyumas, Batang, Blora, Boyolali, Brebes, Cilacap, Demak, Grobogan, Jepara, Karanganyar, Kebumen, Kendal, Klaten, Kudus, Magelang, Pati, Pekalongan, Purbalingga, Purworejo, Rembang, Salatiga, Tegal, Wonogiri, dan Kabupaten Wonosobo.

Jawa Tengah memiliki tinggalan lintasan sejarah yang sangat banyak. Menurut Direktorat permuseuman, (1998: 193) di Jawa Tengah

juga mempunyai tebaran di bidang seni selain itu Jawa Tengah juga merupakan daerah yang memiliki beraneka ragam budaya termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional pada setiap daerah di Jawa Tengah bertujuan untuk memperoleh kesenangan, kebebasan, dan kepuasan atau untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional umumnya dimainkan oleh anak-anak. Mengenai jenis permainan tradisional, adapun jenis permainan tradisional dari daerah Jawa Tengah yaitu sebagai berikut :

1) Permainan Bekelan

Permainan bekelan merupakan permainan yang sering dilakukan oleh anak-anak di daerah Jawa Tengah, permainan tersebut biasanya dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang di sore hari. Menurut Direktorat permuseuman (1998: 203), permainan bekelan merupakan permainan yang menggunakan media yang terbuat dari karet berukuran bola pingpong dengan anak bola bisa berupa kulit lokan atau logam yang sudah dibentuk dengan ukuran tertentu. Anak bola biasanya berjumlah 4,6 atau 6 buah. Permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas, bisa di halaman rumah atau tempat lain yang tidak mengganggu lalu lintas atau tanaman. Jenis pelaksanaan permainan bersifat hiburan dan kompetitif. Bersifat hiburan anak-anak untuk mengisi waktu luangnya pada sore hari sekitar jam 16.00-17.30, tidak tergantung cuaca karena di tempat terlindung, dilaksanakan setelah selesai membantu pekerjaan orang tuanya. Bersifat kompetitif,

permainan ini merupakan jenis permainan yang dapat dipertandingkan dengan aturan-aturan tertentu. Cara bermain dari permainan bekelan menurut Direktorat permuseuman (1998: 203) yaitu :

- a) Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak perempuan berusia 7-10 tahun dengan jumlah pemain bisa 2, 3 atau 4 orang anak.
- b) Pemain duduk mengelilingi alat permainan, pertama mengadakan “pingsut” untuk menentukan urutan bermain, jika pemain terdiri dari 2 orang dan “hompimpa” jika pemain lebih dari dua orang.
- c) Cara memainkannya, pertama bola dan anak bola digenggam menjadi satu kemudian bola dilempar dahulu setinggi kurang lebih 30 sm
- d) Setelah turun dan memantul anak bola dilepas dalam posisi acak diambil satu persatu, dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya sampai habis.
- e) Tahap kedua anak bola dalam posisi menghadap ke atas “*mlumah*”.
- f) Tahap ke tiga anak bola dalam posisi tengkurap “*mengkurep*”. Jadi istilah Jawa jimah, romah, mlumah atau jirep, rorep, lurep dan sebagainya. Seperti tahap pertama diulang-ulang sampai mati.
- g) Dalam permainan pemain dinyatakan “mati” atau berhenti, jika saat pengambilan anak bola menyerempet atau nyenggol dengan anak bola yang lain, kemudian berganti pemain urutan kedua. Pemain pertama harus ingat sampai mana permainan itu mati, Karena untuk dilanjutkan kembali setelah tiba gilirannya. Pemain kedua juga sama caranya dengan yang pertama begitu seterusnya sampai kembali pada pemain yang pertama.
- h) Konsekwensinya kalah menang dalam permainan ini tidak ada aturan hukuman. Untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan harus dapat mengumpulkan nilai “sawah” terbanyak.

2) Permainan Dhakonon

Dhakonon merupakan salah satu permainan tradisional berasal dari Jawa Tengah, dhakonon biasanya disebut dengan istilah congklak, menurut Direktorat permuseuman (1998: 206), congklak suatu permainan rakyat di Jawa. Pada suku bangsa Jawa permainan ini

disebut “Dhakon”. Congklak atau dhakon dimainkan oleh anak perempuan berjumlah dua orang, tidak bisa dilakukan sendirian atau lebih dari dua orang. Pemain duduk saling berhadapan menghadapi alat permainan yang terbuat dari kayu berbentuk perahu, di kedua ujung bermotif kepala naga dalam posisi lebih tinggi dan saling membelakangi, kedua ekornya menghiasi sisi luar badan dhakon dilengkapi empat penyangga berpola hias kaki, ada pula yang bermotif sepasang loroblonya, alat ini mempunyai cekungan besar di ke dua ujung kanan-kiri, dan cekungan kecil berjumlah ganjil 7 atau 9 buah berjajar disepanjang badan perahu, untuk memainkannya menggunakan biji asam.

Pada zaman dahulu ada alat dari kayu, cukup membuat cekungan dari tanah dan kerikil berukuran sebesar biji jagung sebagai pengganti asam. Sekarang telah mengalami perkembangan bahannya terbuat dari plastik berwarna hijau, kuning, biru dan merah jambu polos tanpa hiasan. Permainan ini bisa dilakukan di halaman rumah atau tempat-tempat yang terlindung dari sengatan matahari dan tidak memerlukan tempat yang luas. Pelaksanaan permainan bersifat hiburan, kompetitif, pendidikan, dan untuk meramal.

Bersifat hiburan anak-anak untuk mengisi waktu uang pada sore hari setelah selesai membantu pekerjaan orang tuanya, sekitar jam 16.00 – 17.30. pelakunya terutama anak-anak berusia 7-10 tahun, tetapi ada juga orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan.

Berifat kompetitif, untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan dibutuhkan ketangkasan-keterampilan dalam memasukan biji-biji tersebut kedalam cekungan.

Bersifat pendidikan, dalam pelaksanaan permainan seseorang harus memiliki keterampilan khusus untuk menghitung, karena dari bekal keterampilan mereka tidak hanya sekedar bermain, tetapi juga dapat mengetahui cekungan mana yang untuk mendapatkan angka terbanyak untuk memulai permainan.

Bersifat meramal, pada zaman pra sejarah oleh orang-orang tua kalangan petani digunakan untuk menghitung atau mengetahui musim (tandur, panen, dan sebagainya), dalam istilah jawa disebut “ilmu titen”, bahkan dakon terbuat dari batu amdesit. Kemudian pada masa-masa sesudahnya ada juga yang menggunakannya untuk meramal nasib. Bahkan dakon sudah terbuat dari kayu.

Cara bermain dari permainan dhakonan menurut Direktorat permuseuman (1998: 206-207) yaitu:

- a) Aturan permainan, pertama mereka mengadakan “pingsut’ untuk menentukan urutan bermain.
- b) Mula-mula pemain mengambil biji-biji yang sudah tertata dalam cekungan untuk dimasukan satu persatu ke arah kanan sampai habis, jika habisnya tepat pada cekungan besar disisi kanannya berarti pemain harus berhenti “mati”, atau habis pada cekungan lawan yang kosong.
- c) Pemain dapat memperoleh nilai banyak, jika saat berhenti di cekungan miliknya berhadapan dengan cekungan lawan yang kebetulan isinya banyak istilah “mikul”, nembak atau “mbedil”.
- d) Untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan, pemain harus dapat mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan di sebelah kanannya.

3. Karakter Kerjasama

Karakter tidak dapat lepas dari pendidikan karakter, menurut Zubaedi, (2011: 14) pendidikan karakter diartikan sebagai usaha kita secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan di Sekolah untuk membantu pengembangan karakter dengan optimal, hal ini berarti bahwa untuk mendukung perkembangan karakter peserta didik harus melibatkan seluruh komponen di Sekolah baik dari aspek isi kurikulum, proses pembelajaran, kualitas hubungan, penanganan mata pelajaran, pelaksanaan aktivitas ko-kurikuler, serta etos seluruh lingkungan Sekolah.

Pendidikan karakter merupakan sebuah wahana mendidik anak dalam mengembangkan nilai-nilai etika dan perilaku pada manusia, menurut Ratna Megawangi (Kesuma, dkk, 2012: 5) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk mendidik peserta didik agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Jadi, pendidikan karakter merupakan sebuah usaha mengembangkan kebiasaan baik berupa sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai etika, baik untuk diri sendiri maupun untuk semua warga masyarakat atau warga negara secara keseluruhan yang diimplementasikan di dalam kehidupan sehari-hari dilingkungannya, oleh karena itu melalui

pendidikan karakter inilah setiap orang mempunyai karakternya masing-masing.

a. Pengertian Karakter

Karakter merupakan sesuatu yang pasti dimiliki oleh setiap manusia, setiap manusia mempunyai karakter yang berbeda-beda. Irman (2017: 90) menjelaskan, karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti menandai dan memfokuskan, mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku secara harfiah. Tadkiroatun (Irman, 2017: 90), menjelaskan bahwa karakter adalah serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Karakter merupakan nilai-nilai perilaku yang ditampilkan manusia dalam beraktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan diri sendiri, orang lain, lingkungan alam sekitarnya dan Tuhan yang menjadi keyakinan dalam hidupnya, termanifestasikan dalam sikap, tindakan, motivasi, kemauan berdasarkan nilai-nilai agama, norma hukum dan budaya.

Sebagai aspek kepribadian, karakter merupakan cerminan dari kepribadian secara utuh dari seseorang. Menurut Zubaedi (2011: 10) secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar:

kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerjasama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happynnes*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humality*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simpalicty*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*).

Selain itu, Suhaimi (Sayer, dkk, 2018: 110) menjelaskan bahwa :

Character is the way of thinking and behaving that characterizes each individual to live and cooperate within the family, society, nation and state. Individuals with good character are individuals who can make decisions and are prepared to account for any consequences of the decisions they make.

Menurut pendapatnya, pengertian karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang mencirikan setiap individu untuk hidup dan bekerjasama dalam keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter yang baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkannya konsekuensi dari keputusan yang mereka buat. Pengertian tersebut senada dengan pengertian menurut (Zubaedi, 2011: 11) yang menyatakan bahwa, karakter adalah keseluruhan nilai-nilai, pemikiran, perkataan dan perilaku atau perbuatan yang telah membentuk diri seseorang, dengan demikian karakter dapat disebut sebagai jati diri seseorang yang terbentuk dalam proses kehidupan oleh sejumlah nilai-nilai etis dimilikinya, berupa pola pikir, sikap, dan perilakunya.

Dari pendapat dari pengertian karakter di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sesuatu yang terdapat pada individu yang menjadi ciri khas kepribadian individu yang berbeda dengan orang lain berupa sikap, pikiran, dan tindakan. Ciri khas tiap individu tersebut berguna untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

b. Kerjasama

Kerjasama merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan adanya kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak, oleh karena itu karakter kerjasama harus dibangun oleh anak sejak dini. Azzet (2014:43) menyatakan karakter kerjasama merupakan karakter yang harus dibangun agar anak didik dapat meraih keberhasilan, baik di Sekolah maupun setelah lulus adalah kemampuan dalam menjalin kerjasama dengan teman-temannya atau dengan orang lain.

Kerjasama merupakan faktor utama dalam mencapai tujuan suatu kelompok atau tim. Febriani (2017: 36) menjelaskan kerjasama diartikan sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang meyang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat Pratiwi (2018: 178) kerjasama merupakan kemampuan yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk saling membantu satu sama lain sehingga tampak kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu adapun pengertian menurut Nancy Stevenson (Widodo dan Ria Lumintuarso, 2017: 185) kerjasama merupakan sikap yang memahami bahwa kekuatan banyak orang yang bekerjasama akan lebih besar dibandingkan dengan kemampuan individu. Kerjasama merupakan salah satu nilai yang sering dilatih

oleh pelatih-pelatih olahraga khususnya olah-raga permainan yang membutuhkan lebih dari seorang pemain. Kerjasama juga merupakan faktor penting dalam mencapai suatu tujuan prestasi.

Dari pengertian kerjasama di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan kemampuan dua orang atau beberapa orang yang melakukan aktivitas bersama dan saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, jadi dari sebuah karakter tersebut mengidentifikasi bahwa kebersamaan lebih unggul dibandingkan dengan individu dalam mencapai tujuan dalam sebuah kelompok.

Terdapat aspek kemampuan kerjasama yang digunakan pada kegiatan pembelajaran menurut Apriono (Pratiwi, 2018: 178) adalah sebagai berikut:

- 1) dengan sopan mendengarkan orang lain berbicara dan baru berbicara setelah orang lain selesai bicara,
- 2) berinterupsi dengan sopan,
- 3) menghargai ide orang lain,
- 4) menangkap ide orang lain dengan tepat sebelum menyatakan tidak setuju, dan
- 5) mendukung setiap partisipasi anggota kelompok.

Karakteristik suatu kelompok kerjasama terlihat dari adanya lima komponen yang melekat pada program kerjasama, terdapat karakteristik kerjasama menurut Johnson dan Johnson (Wulandari, 2015:12) yakni:

- 1) adanya ketergantungan yang positif diantara individu-individu dalam kelompok tersebut dalam mencapai tujuan

- 2) adanya interaksi yang dapat meningkatkan sukses satu sama lain diantara anggota kelompok.
- 3) adanya akuntabilitas dan tanggungjawab personal individu.
- 4) adanya keterampilan komunikasi interpersonal dan kelompok kecil.
- 5) adanya keterampilan bekerja dalam kelompok.

Selain itu, terdapat kriteria kemampuan kerjasama berdasarkan hasil penelitian Maasawet (Pratiwi, 2018: 178) adalah:

- 1) memberi informasi sesama anggota kelompok,
- 2) dapat menyelesaikan perselisihan yang terjadi,
- 3) menciptakan suasana kerjasama yang akrab,
- 4) bertukar ide dan pendapat kepada anggota kelompok,
- 5) mendukung keputusan kelompok,
- 6) menghargai masukan dan keahlian anggota lain,
- 7) berpartisipasi melaksanakan tugas,
- 8) menghargai hasil kerja kelompok.

Adapun indikator dari kerjasama menurut Fitri, (2017: 107) yang dibelajarkan pada peserta didik yaitu :

1. Mengabungkan tenaga diri pribadi dengan orang lain untuk bekerja demi mencapai suatu tujuan.
2. Membagi pekerjaan dengan orang lain untuk suatu tujuan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan atau hampir sama dimaksudkan untuk mendukung kajian teori yang sudah dikemukakan sebelumnya sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Penelitian yang relevan atau hampir sama dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh:

1. Bahtiyar Heru Susanto pada tahun 2017 dari jurnal yang berjudul “Pengembangan Permainan tradisional Untuk Membentuk Karakter pada Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, yang meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, yang meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, dan (d) produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompot, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk. Ketiga permainan tersebut dinyatakan dapat membentuk karakter jujur dan disiplin pada peserta didik Sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian karakter dalam permainan oleh guru pada saat uji coba lapangan menunjukkan bahwa 0% tidak memenuhi, 35% memenuhi, dan 65% sangat memenuhi. Selain itu, juga telah dilakukan uji efektifitas

model untuk membuktikan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan efektif diterapkan pada peserta didik Sekolah dasar. Hasil perhitungan uji efektivitas dari peserta didik berdasarkan tabel indeks gain menunjukkan bahwa pengembangan nilai karakter pada permainan tradisional yang dikembangkan mendapatkan nilai 0,517 terletak pada interval $0,30 \leq 0,70$ dengan klasifikasi sedang, sehingga dapat disimpulkan efektif.

2. Marcelina Felix Sari Budi Sutrisno pada tahun 2015 dari skripsi yang berjudul “Pengembangan prototype buku delapan permainan tradisional jawa untuk membangun karakter anak”. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari pengembangan ini adalah mengembangkan prototipe buku delapan permainan tradisional jawa untuk mengembangkan karakter anak. Prototipe tersebut divalidasi oleh tiga validator. Validasi pertama oleh dua guru dengan rentang nilai 18-72 memperoleh skor 62 dan validasi kedua oleh dosen dengan rentang nilai 18-72 memperoleh skor 62. Skor tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” karena pertama prototipe buku berisi delapan permainan tradisional jawa yang memuat langkah-langkah untuk membantu anak membangun karakter, kedua memuat foto pelaksanaan permainan, ketiga memuat video pelaksanaan permainan. Keempat memuat refleksi yang harus diisi anak untuk menuliskan makna dari permainan yang telah dilakukannya. Uji coba dilakukan di Desa Minggir 3 (Yogyakarta) dan di Dusun sejati Dukuh (Mertoyudan). Dari hasil uji coba tersebut peneliti

mendapatkan data-data refleksi anak yang menuliskan (1) jika mereka senang memainkan delapan permainan tradisional Jawa, (2) mereka dilatih untuk bersikap jujur, teliti, sprortif, mau bekerjasama, pantang menyerah dan kreatif.

3. Aditya Wisnu Wardana pada tahun 2016 dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Beka pada Siswa Kelas V SD Negeri Klepu 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016” Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Hasil observasi awal diperoleh hasil, banyaknya siswa yang kurang memahami ragam permainan tradisional. karena, kurang diberikannya materi pembelajaran permainan tradisional khususnya permainan bentengan. maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model pengembangan permainan tradisional Beka pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Klepu 01, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang tahun 2015/2016”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran permainan tradisional Beka pada siswa kelas V SD Negeri Klepu 01, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) pembuatan produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi desain, (6) uji coba skala kecil, (7) revisi uji coba skala kecil, (8) uji coba skala besar, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Hasil penilaian

rata-rata uji coba skala kecil dengan hasil pembelajaran sebanyak 75,853% masuk dalam klasifikasi baik dan layak digunakan. Hasil penilaian rata-rata uji coba skala besar dengan hasil pembelajaran sebanyak 87,16% masuk dalam klasifikasi baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model permainan Beka layak di gunakan dalam model pembelajaran penjas khususnya permainan tradisional di SD Negeri Klepu 01 Kecamatan Pringapus Kabupaten Semarang.

Setelah peneliti membaca dari hasil ketiga penelitian tersebut yang relevan di atas , maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memiliki kesamaan, kesamaan dari ketiga penelitian tersebut adalah mengatakan bahwa permainan tradisional memiliki manfaat bagi pertumbuhan dan penanaman karakter anak, dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan Indonesia yang perlu dilestarikan karena mengandung berbagai nilai-nilai kearifan lokal Indonesia. Walaupun memiliki kesamaan dengan kedua penelitian tersebut, penelitian ini memiliki perbedaan dan keunggulan dibandingkan dengan penelitian lain, yaitu penelitian memfokuskan pada permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika, dan fokus dalam mengembangkan satu karakter yaitu karakter kerjasama, selain itu penelitian ini menghasilkan produk berupa buku panduan yang terdiri dari beberapa model permainan hasil pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah.

C. Kerangka Pikir

Mata pelajaran matematika merupakan wajib di Sekolah Dasar, Menurut Depdiknas (Sholeh, 2018: 26) salah satu tujuan mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar siswa mampu memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Menurut Bilda, (2016: 51) pembelajaran matematika sejauh ini lebih menekankan kepada capaian kognitif peserta didik, dimana peserta didik dikenalkan rumus-rumus dan sebatas penerapan pada konsep abstrak. Walaupun sebenarnya telah ada pembenahan kurikulum yang menilai kemampuan peserta didik tidak hanya pada aspek kognitifnya, melainkan dilihat juga pada aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (skill). Pada kenyataannya, ketiga aspek tersebut dirasa kurang efisien diterapkan pada pembelajaran, hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kesadaran diri dari pelaku pendidikan untuk menanamkan pendidikan karakter yang telah menjadi tujuan pendidikan bangsa. Untuk itu harus dilakukan dengan cara guru dalam merealistikkan objek matematika dan melaksanakan satu pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dan dengan menyeimbangkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif peserta didik serta terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Setiap kegiatan pembelajaran, sudah seharusnya mempunyai rancangan pembelajaran yang terencana dan terstruktur sebelum kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, salah satunya dengan permainan atau game, karena menurut Ki Hajar Dewantoro (Suroso, 2011: 56) menjelaskan bahwa anak-anak mempunyai kodrat atau keinginan untuk meniru segala apa yang menarik perhatiannya, banyak permainan yang mempunyai sifat mendidik diri pribadi dengan jalan orientasi mengalami, walaupun dengan khayal atau fantasi. Sehingga dengan bermain, peserta didik di Sekolah Dasar di masa anak-anak dapat digunakan dalam pembelajaran, karena dapat membuat peserta didik lebih mudah menyerap ilmu pengetahuan dan peserta lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Bermain dan anak merupakan kesatuan yang tidak dapat di pisahkan, dengan permainan peserta didik bergerak bebas dengan perasaan senang, Menurut Mulyadi (Kurniati, 2016: 6) menyatakan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan anak. Meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja. Bermain merupakan cara bagi anak-anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan. Bermain merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar anak menjadi manusia dewasa yang lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk melatih potensi-potensi yang ada pada dirinya, oleh karena itu bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri.

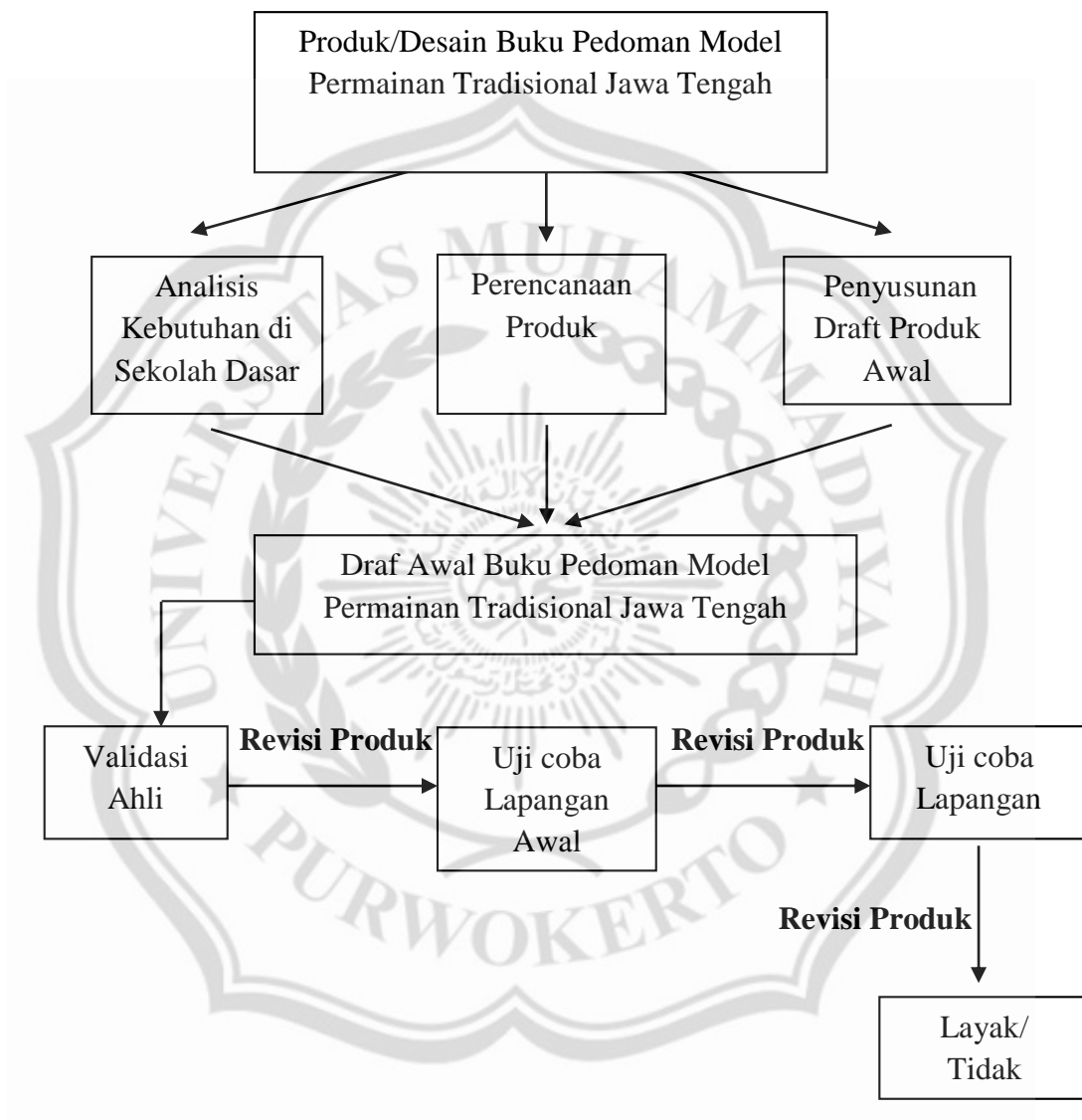
Banyak macam-macam permainan yang mendukung anak-anak dalam tumbuh kembang anak salah satu contohnya adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional pembelajaran matematika menjadi efektif dengan karakter dalam permainan tradisional yang membuat anak bermain sambil sambil belajar, yang didalamnya mengandung unsur kognitif, afektif, psikomotor. Menurut Nurrahmah dan Rita Ningsih, (2018: 44) Permainan tradisional dapat membuat anak menjadi lebih kreatif dan bekerjasama untuk menjadi pemenang. Permainan tradisional sebagai aset budaya bangsa perlu dilestarikan, digali dan ditumbuhkembangkan, berbagai jenis permainan tradisional banyak dimiliki oleh bangsa Indonesia yang merupakan keanekaragaman budaya bangsa. Contohnya daerah Jawa Tengah, Jawa Tengah memiliki keanekaragaman sejarah, seni dan kebudayaan dan Jawa Tengah juga memiliki keberagaman jenis permainan tradisional, tetapi permainan tradisional Jawa Tengah yang sudah jarang dimainkann oleh anak-anak dan masyarakat lokal.

Tahapan pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah berbasis permainan tradisional ini dilakukan melalui uji coba produk, uji coba produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan model Permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika yang dapat mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik. Pengembangan model terlebih dahulu dimulai dengan melakukan studi pendahuluan atau analisis kebutuhan. Setelah didapatkan data dari analisis kebutuhan, selanjutnya merencanakan produk yang akan dibuat atau dikembangkan. Setelah melakukan perencanaan kemudian melakukan penyusunan draf awal yaitu buku pedoman permainan tradisional Jawa

Tengah. Setelah draf awal sudah jadi kemudian dilakukan uji validasi ahli, dengan meminta masukan kepada validator terkait kelayakan produk yang dibuat yaitu buku pedoman permainan tradisional Jawa Tengah. Setelah mendapatkan masukan dari validator melalui uji validasi selanjutnya dilakukan revisi apabila terdapat masukan untuk produk awal yang dibuat. Setelah revisi selesai kemudian melakukan uji coba lapangan awal, setelah melakukan uji coba lapangan awal produk direvisi oleh validator ahli apabila terdapat revisi. Kemudian melakukan uji coba lapangan, setelah melakukan uji coba lapangan awal produk direvisi oleh validator ahli apabila terdapat revisi.

Model permainan tradisional Jawa Tengah tersebut menggunakan materi matematika tema 1 hidup rukun, Sub tema3 Hidup rukun di sekolah, pembelajaran 1 diharapkan dapat mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik, karena unsur-unsur dari karakter kerjasama sudah disusun dalam model permainan tradisional Jawa Tengah, untuk itu peneliti telah menyusun model permainan tradisional Jawa Tengah yang tepat dengan berbagai masukan supaya model permainan tradisional Jawa Tengah layak digunakan.

Berikut ini bagan kerangka berpikir pada penelitian dan pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana hasil ini selanjutnya, sehingga peneliti memiliki beberapa pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika dalam mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik menurut penilaian ahli materi dan bahasa?
2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan model permainan tradisional Jawa Tengah untuk pembelajaran matematika dalam mengembangkan karakter kerjasama pada peserta didik menurut penilaian praktisi?