

Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada Siswa Sekolah Dasar

Dilla¹, Nur Inayah Syar², Gito Supriadi³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya

Email: nur.inayah.syar@iain-palangkaraya.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional serta pengetahuan siswa tentang jenis-jenis bangun datar di Sekolah Dasar Negeri 2 Kuala Pembuang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah kelas 2A dan 2B. Data penelitian dianalisis dengan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa meliputi: penyampaian tujuan pembelajaran; hompimpa; penyiapan alat dan bahan permainan tradisional; penjelasan aturan permainan; pemberian contoh; pelaksanaan permainan; pemberian semangat; evaluasi; 2) Faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional adalah sarana dan prasarana yaitu adanya halaman yang luas sangat mendukung, dan dukungan kepala sekolah. Faktor penghambat pelaksanaannya adalah keterbatasan waktu, kegiatan yang banyak dan jumlah anak yang bermain besar; 3) Permainan tradisional meningkatkan pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar seperti segitiga, trapesium, belah ketupat, dan lingkaran.

Keywords : Pembelajaran Matematika; Permainan Tradisional; Bangun Datar

ABSTRACT

The purpose of this study was to know the implementation of mathematics learning, the supporting and inhibiting factors in the implementation of mathematics learning through traditional games and the students' knowledge of various flat shapes at Elementary School 2 Kuala Pembuang. This research uses qualitative research methods, data collection techniques through observation, interview and documentation techniques. The research subjects were homeroom teachers in classes 2A and 2B. Then the data were analyzed using the data analysis technique model of Miles and Huberman. The results showed: 1) The implementation of mathematics learning through traditional games consisted of 8 steps including: explaining the learning objectives; performing hompimpa; preparing traditional game tools and materials; explaining the rules of the game; providing examples; starting the game; giving encouragement; evaluation; 2) The factors that support the implementation of mathematics learning through traditional games are facilities and infrastructure, and the principal supports. The inhibiting factors for the implementation are time constraints, large number of activities and the number of children playing big; 3) Implementation of learning through traditional games, students' knowledge of various two-dimensional shapes develops so that students already know other flat shapes such as triangles, trapezoid, rhombus, and circle.

Keywords: Mathematics Learning; Traditional Games; Two Dimensional Shapes

© 2021 Dilla, Nur Inayah Syar, Gito Supriadi
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Pola interaksi antara orang tua, atau orang dewasa dengan anak dalam lingkungan tertentu yang bertujuan untuk mencapai tugas perkembangan merupakan bagian dari suatu proses pembelajaran. Interaksi tersebut adalah salah satu aspek yang dapat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui interaksi anak juga akan memperoleh pengalaman yang bermakna. Pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila anak atau peserta didik melakukan proses pembelajaran melalui bermain, bekerja dan hidup harmonis dengan lingkungannya.

Menurut Syah (2010) ‘Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain belajar.’ Dapat dikatakan dalam setiap pembelajaran terjadi proses interaksi. Sebagaimana Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional No.20 Bab II Pasal 3 Tahun 2003 yang berbunyi ‘Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.’

Pembelajaran akan terlaksana dengan baik karena adanya proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran bertujuan membangun kualitas manusia serta memajukan bangsa. Pembelajaran akan memungkinkan peserta didik memperoleh

pengetahuan yang lebih kompleks agar menjadi generasi penerus bangsa selanjutnya.

Salah satu mata pelajaran yang cukup berperan penting agar terwujud tujuan pembelajaran dalam membangun kualitas manusia adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib untuk diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar hingga jenjang pendidikan menengah. Diharapkan agar mata pelajaran tersebut dapat memiliki manfaat untuk peserta didik dalam kehidupan mereka sehari-hari

Sumardyono (2004) menjelaskan bahwa matematika memiliki unsur abstrak yang bertumpu pada kesepakatan serta pola pikir umum ke khusus. Dalam pembelajaran abstrak, siswa membutuhkan alat yang dapat membantu mereka dalam mendeskripsikan hal tersebut. Adapun tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah untuk menumbuhkan serta melatih cara berpikir peserta didik agar sistematis, logis, kreatif, konsisten dapat melakukan pengembangan diri dalam mencari solusi dan menyelesaikan masalah. Ketidakmampuan peserta didik menyelesaikan masalah dalam matematika merupakan salah satu alasan mengapa siswa tidak menyukai matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu N bahwa Anak-anak ketika mengikuti pembelajaran matematika sulit untuk

memahami materi yang disampaikan karena tidak memperhatikan saat dijelaskan asyik dengan kegiatan masing-masing. Saat ini banyak peserta didik di tingkat MI yang tidak mengetahui tentang permainan tradisional. Mereka lebih menunjukkan ketertarikan pada permainan dalam *gadget* atau permainan modern lainnya yang menggunakan peralatan canggih.

Hal yang dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah belajar peserta didik yaitu guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran matematika yang dapat menarik minat peserta didik. Daya tarik yang dimunculkan pelajaran tertentu ditentukan oleh dua hal. Hal pertama yakni mata pelajaran itu sendiri, hal berikutnya yaitu bagaimana cara yang digunakan guru untuk mengajar. Oleh karena itu guru memiliki tugas profesional untuk membuat pelajaran yang mereka ajarkan menjadi lebih menarik dibanding sebelumnya. Sehingga materi yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya materi seperti hilang begitu saja dan tak memiliki arti menjadi bermakna.

Peserta didik dapat lebih mudah memahami ilmu pengetahuan yang diberikan melalui permainan atau game. Apalagi anak yang berada di kelas II mereka belum bisa memecahkan permasalahan yang abstrak. Maka dari itu, pembelajaran harus

dirancang senyata mungkin agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal (Aviadita, 2016).

Hal yang menarik adalah bahwa permainan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran. Permainan yang dimaksud dalam hal ini termasuk permainan tradisional (Kholil, 2018). Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, maka permainan tradisional mulai mengalami kepunahan. Permainan tersebut sudah jarang dimain oleh anak-anak. Hampir di semua bagian tempat-tempat umum, anak-anak saat ini lebih memilih untuk memainkan permainan yang jauh lebih modern. Apalagi mereka dapat dengan mudah memainkan permainan tersebut melalui *gadget*.

Selain sebagai penunjang pembelajaran, terdapat nilai-nilai budaya serta nilai religius yang terkandung dalam permainan tradisional. Permainan tradisional termasuk pada warisan leluhur yang keberadaannya harus dilestarikan. Dalam permainan tradisional (*Intingan*) memuat konsep dasar matematika. Konsep tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Permainan *intingan* memiliki pola gambar/bentuk yang menggambarkan sejumlah bentuk bangun datar. Bentuk-bentuk bangun datar yang digunakan pada permainan ini dapat

dijadikan sebagai ikon. Dengan adanya ikon bangun datar siswa dapat melihat langsung pola atau gambar bangun secara langsung (Sari, 2018).

Permainan tradisional dapat memungkinkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan dan pengalamannya dengan cara yang menyenangkan. Peserta didik akan mengenal serta mempelajari sejumlah kekayaan budaya kita dengan memanfaatkan sejumlah permainan tradisional. Sayangnya permainan tersebut mulai menuju ambang kepunahan pada saat ini karena eksistensinya terkalahkan oleh *gadget*. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pelaksanaan, faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional serta pengetahuan siswa tentang jenis-jenis bangun datar di SDN 2 Kuala Pembuang serta penerapan permainan tradisional.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Waktu penelitian dilaksanakan mulai pada tanggal 28 Agustus sampai dengan 15 oktober tahun 2020 yang bertempat di SDN 2 Kuala Pembuang. Penelitian yang dilakukan di sekolah ini

bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran matematika melalui permainan tradisional.

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Guru yang berjumlah dua orang, terdiri dari wali kelas 2A dan 2B sebagai guru yang mengajar matematika. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen berupa visi, misi, tujuan umum, sarana dan prasarana sekolah dan foto saat kegiatan berlangsung. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu pedoman wawancara, dan lembar observasi.

Teknik pengabsahan data dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi metode merupakan cara yang digunakan untuk membandingkan berbagai data hasil penelitian, baik interview, dokumentasi maupun observasi. Data-data yang telah dikumpulkan selanjutnya dibandingkan antara satu dengan yang lainnya agar dapat teruji kebenarannya (Arifin, 2011).

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah model Miles dan Huberman, yang menegaskan bahwa data penelitian kualitatif merupakan data yang terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda yakni seperti wawancara, dokumen, dan catatan di lapangan. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2013). mengemukakan tahapan analisis tersebut meliputi pengumpulan data,

reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional *intingan* yang diterapkan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian di SDN 2 Kuala Pembuang dapat diuraikan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional *intingan* pada siswa kelas II sama seperti pada kegiatan pembelajaran pada umumnya. Dari hasil penelitian pada tahap pelaksanaan, tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika melalui permainan tradisional ada 8 tahap kegiatan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hartatik & Rahayu (2018). pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada 8 tahap kegiatan, yaitu:

a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan cara pemberian arahan kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut. Materi dibuka dengan menyelipkan beberapa pertanyaan singkat dalam penjelasan yang diberikan. Kemudian guru menciptakan interaksi yang aktif dengan peserta didik, melakukan apersepsi, untuk membuat dasar atau pijakan sebelum peserta didik memulai

pelajaran baru. Tujuan dari apersepsi yaitu untuk menghubungkan materi yang baru dengan materi yang sudah dikenal peserta didik atau dengan pengalaman-pengalaman mereka. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat dari cara siswa menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru apersepsi (Observasi, 10 September 2020).

Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan mereka capai serta memancing pengalaman sehari-hari peserta didik yang sesuai dengan materi yang sedang berjalan. Dengan demikian peserta didik dapat secara lisan menyadari bahwa aktivitas yang seringkali mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari memiliki hubungan erat dengan materi pelajaran matematika.

Menurut Hartatik & Rahayu (2018) bahwa pentingnya menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu sebelum melakukan proses pembelajaran, guru yaitu siswa mengetahui tujuan yang akan mereka capai. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus menyampaikan tujuan dari pembelajaran agar siswa dapat mengetahui dan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan.

b) Melakukan Hompimpa

Sebelum memulai pembelajaran melalui permainan *intingan* guru meminta siswa melakukan hompimpa agar dapat mengetahui urutan siswa yang bermain, lalu anak membuat barisan yang sesuai dengan urutan bermain. Anak membawa undas yang kemudian dilemparkan pada kotak sesuai dengan giliran mereka masing-masing pada saat mereka bermain (Destriana, 2019).

Hal ini diperkuat dengan penyampaian Ibu KS mengatakan bahwa “sebelum mulai bermain siswa kami minta hompimpa, supaya tahu siapa yang pertama, kedua dan seterusnya bermain”.

Hompimpa bertujuan untuk mengetahui urutan siapa yang bermain terlebih dahulu. Guru meminta siswa melakukan hompimpa agar dapat mengetahui urutan siswa yang bermain, lalu anak membuat barisan sesuai urutan bermain. Anak membawa serta undas yang selanjutnya akan dilemparkan ke dalam kotak secara bergantian pada saat mereka melakukan permainan (Destriana, 2019).

c) Guru menyiapkan alat dan bahan permainan tradisional

Guru telah menyiapkan alat maupun pola *intingan* sebelum permainan dimulai. Alat yang diperlukan dalam menunjang permainan ini yaitu kapur untuk membuat pola *intingan*, undas itu sendiri alat yang dapat menunjang permainan.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan ibu KS (dalam Wawancara, 7 September 2020) mengatakan permainan diawali dengan guru yang melakukan persiapan bahan serta alat yang akan digunakan. Alat dan bahan tersebut berupa kapur yang digunakan untuk membuat pola gambar *intingan*, serta menyiapkan potongan genting atau batu kecil yang disebut undas. Permainan tradisional *intingan* tidak memerlukan area yang luas untuk menggambar pola *intingan*.

Menurut Sanjaya (2011) guru sebagai fasilitator adalah “menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan individu yang belajar”. Oleh sebab itu guru seyogyanya dapat menyediakan fasilitas berupa sumber belajar dengan tujuan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

d) Guru menjelaskan aturan permainan

Berdasarkan observasi sebelum memulai permainan tradisional *intingan* guru memberitahu siswa agar menyimak yang disampaikan guru terkait aturan permainan. Destriana (2019) mengungkapkan bahwa setiap permainan pasti ada aturan bermain yang menjadi panduan atau pedoman dalam permainan.

Permainan tradisional *intingan* dilakukan dengan cara pemain berdiri dengan satu kaki lalu melempar undas di kotak 1 hingga kotak seterusnya, melompati kotak-

kotak dan mendaratkan kedua kakinya.

Dalam permainan tradisional *intingan* anak tidak diperbolehkan menginjak kotak yang ada undas (Observasi, 10 September 2020).

Hal ini disampaikan oleh Ibu NH:

Sebelum memulai permainan biasanya mengkondisikan anak terlebih dahulu, lalu anak berbaris sesuai urutan bermain, dan dijelaskan aturan permainan *intingan* dan juga menyampaikan bahwa anak bisa mengenal macam-macam bangun datar dengan melalui pola *intingan*.

(Wawancara, 7 September 2020)

e) Memberikan contoh

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan sebelum memulai permainan *intingan* guru terlebih dahulu memberikan contoh dengan mencoba bermain agar siswa tidak bingung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu NH yang mengatakan: “setelah menyampaikan aturan permainan, kami juga mencontohkan siswa bagaimana cara bermainnya, walaupun sebenarnya anak-anak sudah tahu cara memainkannya”.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011) bahwa guru seharusnya berperan sebagai demonstrator sehingga harus mempertunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami apa yang disampaikan.

f) Memulai Permainan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di sekolah, terdapat siswa yang memperoleh giliran pertama untuk melakukan lemparan undas yang telah disiapkan ke kotak pertama. Siswa harus melempar undas di kotak tersebut. Akan tetapi jika mereka gagal maka harus tetap mencoba sampai *gacuk-nya* masuk di kotak.

Guru menjelaskan bahwa jika mereka berhasil, pemain akan melangkah ke kotak selanjutnya. Dalam permainan ketika lemparan undas berada pada kotak pertama maka siswa harus melompat ke kotak dua dan melewati/melangkahi kotak pertama yang ada undasnya. Hal tersebut merupakan aturan dalam permainan *intingan*. Peserta didik melakukan lompatan dengan menggunakan satu kaki dan diperbolehkan mendarat dengan dua kaki pada suatu kotak tertentu. Guru meminta pemain ketika sudah dekat dengan kotak pertama yang memiliki undas, pemain akan mengambil undas tersebut dan melompat ke luar pola gambar.

Berdasarkan hasil pengamatan saat berlangsungnya permainan, ketika peserta didik sudah berbalik dan menuju kotak pertama, maka mereka akan mengambil undas lalu melakukan lompatan keluar daerah permainan. Selanjutnya ia akan digantikan oleh pemain selanjutnya. Guru menginformasikan bahwa jika sudah selesai,

peserta didik akan melemparkan undas sambil membalik badan membelakangi pola gambar yang ada area permainan. Pemain hanya memperoleh sekali kesempatan bermain dan selanjutnya setelah selesai ia akan digantikan pemaing lain sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan sebelumnya.

(Observasi, 10 September 2020)

Pada tahap ini guru memiliki peran yang cukup penting. Usman (2017) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran peran guru sebagai pembimbing adalah “Memberikan bimbingan terhadap siswa dalam interaksi belajar mengajar”.

g) Guru memberi semangat anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat peserta didik melakukan permainan, guru dan peserta didik lainnya memberikan semangat. Hal ini dilakukan agar anak bersedia melanjutkan permainan dan bermain bersama. Kedekatan antara guru dan peserta didik dibutuhkan supaya mereka gembira dalam melakukan kegiatan permainan tradisional. Sambil menyalurkan semangat, guru juga sambil mengingatkan peserta didik agar mengenal macam-macam bangun datar dari pola lapangan *intingan*.

(Observasi, 10 September 2020)

Guru harus mendorong dan menyemangati peserta didik agar mereka bersedia dan lebih giat belajar. Guru

sebaiknya mampu memunculkan kondisi sedemikian rupa agar peserta didik ingin melakukan apa yang harus mereka lakukan. Guru harus memahami kondisi peserta didik untuk dapat mengawal peserta didik pada pengalaman-pengalaman yang berharga yang memungkinkan mereka untuk belajar (Djamarah, 2010).

h) Evaluasi kegiatan

Pada saat kegiatan berakhir guru melakukan evaluasi terhadap permainan yang telah diikuti peserta didik. Ketika peserta didik bermain, guru sekaligus mengamati dan melakukan evaluasi. Bentuk dari kegiatan tersebut dapat disertai pemberian pujian sebagai salah satu bentuk motivasi bagi peserta didik yang aktif selama kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi yang peneliti lakukan permainan tradisional *intingan* yang telah dimainkan, guru tidak menentukan siapa yang memenangkan permainan karena dalam permainan *intingan* pada umumnya yang paling banyak memilih rumah atau sawah itulah pemenangnya. Namun dalam pembelajaran ini yang dapat mengenal bangun datar adalah pemenang, oleh karena itu peserta didik harus serius mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional guru hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain satu kali putaran. (Observasi, 10 September 2020)

Sanjaya (2011) menegaskan bahwa guru sebaiknya melakukan melaksanakan evaluasi kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar guru memperoleh informasi yang akurat apakah tujuan pembelajaran mereka tercapai atau belum, apakah materi yang diajarkan sudah tepat atau belum. Dengan melakukan evaluasi guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari pencapaian tujuan pembelajaran serta penguasaan peserta didik terhadap materi hingga tingkat keefektifan metode.

Faktor Pendukung dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional

Setiap melakukan kegiatan pembelajaran pasti ada faktor yang mendukung kegiatan begitu juga dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang ada faktor pendukung. Hal ini disampaikan oleh Ibu NH beliau mengatakan:

Faktor pendukung dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional, seperti tersedianya sarana dan prasarana salah satunya halaman yang luas untuk mendukung permainan, adanya tugas di rumah dan selalu di beri motivasi berupa pujian,

dan diberi penghargaan jika anak mengikuti kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional dengan baik dan benar. Halaman sekolah ini *kan* luas, bisa dimanfaatkan untuk bermacam-macam jenis permainan, Faktor yang mendukung ya halaman sekolah yang luas, anak-anak juga antusias belajar karena sambil bermain. Kepala sekolah juga mendukung sama kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional. Malah terkadang ibu kepala sekolah yang mengusulkan untuk mencoba permainan yang lain. Anak-anak cepat menangkap pembelajaran dan tidak asik mengobrol bersama temannya seperti biasa. (Wawancara, 14 September 2020)

Berdasarkan hasil observasi peneliti juga melihat peserta didik sangat bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional ini. Peserta didik terlihat menyimak aturan permainan yang disampaikan guru dengan saksama dan memainkan permainan dengan benar. (Observasi, 14 September 2020)

a) Sarana dan prasarana yang menunjang

Pada setiap kegiatan belajar mengajar idealnya terdapat sarana dan prasarana yang

menunjang. Sebab pembelajaran tanpa sarana dan prasarana yang menunjang, tidak akan terlaksana. Belajar membutuhkan sarana yang memadai, sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti kondisi halaman sekolah, tata ruang kelas, alat-alat belajar mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar. Dengan demikian sekolah berperan penting untuk menyediakan sarana prasarana yang memadai dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di sekolah.

Menurut (Megasari, 2014) sarana dan prasarana yang memadai karena dikelola dengan baik memiliki efek yang positif kepada peserta didik dalam rangka terlaksananya proses belajar serta agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efisien dan efektif. Oleh karena itu halaman sekolah yang luas menjadi salah satu faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang sehingga peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

b) Kepala sekolah

Berdasarkan hasil observasi kepala sekolah selalu memberikan mendukung pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional. Dengan begitu, belajar lebih nyaman, lebih

giat dan bersemangat. Bentuk dukungan yang diberikan adalah kepala sekolah yang malah terkadang mengusulkan untuk mencoba permainan tradisional lain, dan memberikan pujian dan memberikan perhargaan kepada peserta didik bahwa setiap yang dilakukan peserta didik adalah tiada yang sia-sia.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, diperoleh data bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang adalah sarana dan prasarana yang menunjang, memberikan tugas di rumah, dan memberikan pujian.

Faktor Penghambat dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang dihadapkan pada sejumlah faktor penghambat. Berikut faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang. Berdasarkan dengan hasil wawancara bersama ibu NH beliau mengatakan:

Faktor yang menghambat itu soal waktu. Waktu pembelajarannya di SD kan satu jam pelajaran itu hanya tiga puluh lima menit dan apabila dua jam

pelajaran hanya tujuh puluh menit permainan ini terlalu banyak memakan waktu karena Kegiatannya juga banyak. Jadi kalau mau bermain tidak bisa setiap hari. Nunggu indikator pembelajarannya ada yang cocok atau tidak, kalau ada yang cocok dan sesuai indikator baru bisa dimainkan. Ditambah lagi satu kelas kan ada lebih dari 20 orang anak itu lumayan sulit. Setiap main jadi lama, Jika anak yang hiperaktif selalu menggoda temannya, karena kesibukan orang tua anak dibiarkan bermain gadget sehingga anak tidak mengenal permainan tradisional. (Wawancara, 14 September 2020)

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan juga disampaikan oleh Ibu NH:

Waktu kita terbatas sedangkan anak-anak seneng-seneng aja dan juga tidak gampang menghadapi dan mengarahkan anak-anak, Sebenarnya bukan susah tapi tinggal bagaimana kami sebagai guru menyampaikan tujuannya saja, kalau penjelasan kita membuat mereka mengerti ya mereka cepat mengerti. Begitu juga sebaliknya. Kita kan juga tidak mungkin ngasih anak permainan tradisional terus-terusan. Kita kan hanya mengenalkan, sama memanfaatkan tapi bukan yang

utama. (Wawancara, 14 September 2020)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional yaitu adanya keterbatasan dalam hal waktu, perumusan indikator pembelajaran yang harus sesuai, serta banyaknya kegiatan serta jumlah anak yang bermain.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan ada beberapa faktor penghambat sebagai berikut:

a) Keterbatasan waktu

Hasil observasi peneliti Pembelajaran matematika melalui permainan tradisional terkendala waktu karena permainan *intingan* ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan, dengan jumlah peserta didik yang besar tidak mungkin selesai dalam satu kali pertemuan

b) Anak yang hiperaktif selalu menggoda temannya.

Berdasarkan observasi peneliti, Anak-anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan fokus pada satu hal tertentu. Oleh sebab itu, guru sebaiknya memerhatikan tingkah laku peserta didik dan berupaya menguasai keadaan. Dengan semikian perhatian dan pembelajaran yang dilakukan dapat tepat sasaran serta membuat anak bahagia. Hal tersebut penting untuk

mengarahkan mereka pada perilaku yang tenang dan terarah. Guru membutuhkan kesabaran untuk mengarahkan anak agar tidak mengganggu temannya saat pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas, diperoleh data bahwa faktor penghambat terlaksananya pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang adalah keterbatasan waktu, anak yang hiperaktif selalu menggoda temannya, karena kesibukan orang tua anak dibiarkan bermain gadget sehingga anak tidak mengenal permainan tradisional.

Pengetahuan Peserta didik tentang Jenis-Jenis Bangun Datar di SDN 2 Kuala Pembuang Setelah Penerapan Permainan Tradisional *Intingan*

Berdasarkan hasil observasi peneliti dari evaluasi kegiatan yang dilaksanakan pengetahuan peserta didik tentang macam-macam bangun datar sangat baik. Peserta didik sudah bisa menyebutkan atau mengenal bangun datar dan ketika guru meminta mereka menggambarkan bentuk bangun datar peserta didik bisa menggambarkannya dengan tepat. (observasi, 21 September 2020)

Sebelum melakukan permainan hanya beberapa dari peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan

memahami penjelasan guru. Mereka yang paham adalah peserta didik yang memang menyimak penjelasan guru. Hal ini disampaikan oleh salah satu wali kelas II beliau mengatakan:

Waktu kami melaksanakan pembelajaran hanya dalam kelas dengan cuma menyampaikan materi saja tanpa permainan yang paham dan dapat mengenali bangun datar hanya beberapa anak saja dan ketika kami bertanya dan meminta anak menyebutkan bangun datar kepada anak mereka rata-rata tidak memahami apa yang dijelaskan. (Wawancara, 21 September 2020)

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu NH:

Bahkan siswa di kelas ketika saya melakukan evaluasi pembelajaran terkait materi bangun datar ada yang tidak bisa menjawab sama sekali, karena pada saat saya menyampaikan materi bangun datar di kelas mereka hanya asik ngobrol bersama temannya. (Wawancara, 21 September 2020)

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa sebelum dengan permainan tradisional masih banyak yang tidak tahu dan belum mengenali apa itu bangun datar walaupun sebenarnya bangun datar itu sering dijumpai dalam

kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, guru memberikan pembelajaran melalui permainan tradisional.

Pembelajaran matematika melalui permainan tradisional membuat siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran dan mereka antusias mengikutinya. Hal ini terbukti dari wawancara yang dilakukan dengan wali kelas II yang mengatakan bahwa:

Pada awalnya kami selaku wali kelas II bingung dengan anak-anak mengapa mereka tidak paham dan tidak dapat mengenali macam-macam bangun datar yang sudah kami jelaskan, dan indikator tidak tercapai makanya kami siasati dengan permainan karena kan permainan itu sangat erat kaitannya dengan anak-anak, dan terbukti dengan permainan *intingan* mereka bisa memahami dan mengenali bangun datar dengan baik, sebelum pembelajaran matematika melalui permainan tradisional siswa hanya mengenal bangun datar persegi dan persegi panjang saja. (Wawancara, 21 September 2020)

Permainan tradisional membuat pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar menjadi lebih baik dan siswa dapat mengenali macam-macam bangun datar dari yang awalnya ketika ditanya mereka bingung dan setelah melalui

permainan ketika guru bertanya mereka malah berebut untuk menjawab pertanyaan guru. Hal ini disampaikan oleh Ibu NH:

Setelah kami melakukan pembelajaran melalui permainan *intingan* anak-anak antusias dan mereka bersemangat mengikutinya. Anak-anak juga sudah dapat mengenali dan paham terkait macam-macam bangun datar yang awalnya ketika saya tanya mereka kebingungan sekarang mereka malah yang meminta diberi pertanyaan dan dari hasil evaluasi mereka juga sudah jauh lebih baik dari sebelumnya dan Alhamdulillah sekarang anak-anak sudah bisa mengenal macam-macam bangun datar segitiga, trapesium belah ketupat dan lingkaran dan juga bisa menggambarkan bentuk bangun datar.

(Wawancara, 21 September 2020)

2. Pembahasan

(Hasan, 2009) menyatakan *intingan* merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan anak. Berdasarkan wawancara di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui permainan tradisional membuat siswa menjadi dapat mengenali macam-macam bangun datar dan mereka dapat mengetahui bentuk bangun datar dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dari

yang pada awalnya anak hanya mengetahui bangun datar persegi dan persegi panjang saja sekarang sudah berkembang segitiga, trapesium, belah ketupat, dan lingkaran.

Hartoyo (2012) menyatakan bahwa peserta didik dapat lebih mudah memahami mata pelajaran matematika apabila pelajaran tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Terlebih lagi jika pembelajaran menggunakan permainan tradisional, yaitu permainan *intingan*. Rieber, Smith, dan Noah (dalam Offenholley, 2012) menjelaskan bahwa melakukan permainan dengan serius dapat melibatkan waktu untuk bekerja keras dan kreatif serta pemikiran tingkat tinggi, karena motivasi yang terlibat intens.

Melalui permainan tradisional intingan anak dapat lebih mudah mengenal dan mengingat bangun datar karena dalam permainan ini anak di haruskan untuk melakukan lompatan secara berulang-ulang. Mereka juga dapat memtaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.

Permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Sebagaimana dijelaskan Nasrullah & Zulakrdi (2011) bahwa aspek-aspek permainan tradisional yang menarik dapat dikembangkan agar mendukung pemikiran mereka saat belajar. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang mendasari laju

perkembangan kemajuan dalam bidang sains dan teknologi. Oleh karena itu matematika dipandang sebagai ilmu yang terpadu dan terstruktur, mencakup pola dan cara pikir yang berhubungan dunia sekitar (Siregar & Surya, 2017).

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang terdapat 8 langkah yang dilaksanakan guru yaitu: guru menyampaikan tujuan pembelajaran; melakukan hompimpa; guru menyiapkan alat dan bahan permainan tradisional; guru menjelaskan aturan permainan; memberikan contoh; memulai permainan; guru memberi semangat; evaluasi.

Faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang menunjang serta dukungan kepala sekolah. Faktor penghambat pelaksanaan adalah keterbatasan waktu, kegiatan yang banyak dan jumlah anak yang bermain besar, anak yang hiperaktif selalu menggoda temannya

Sebelum Pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang siswa hanya mengetahui persegi dan persegi panjang, setelah pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pengetahuan

siswa terkait bangun datar berkembang sehingga siswa sudah mengatahui dan mengenal bangun datar segitiga, belah ketupat, trapesium dan lingkaran.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://www.academia.edu/download/44822784/34-Evaluasi-Pembelajaran.pdf>
- Aviadita, R. (2016). *Pembuatan Game Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Pada Anak* [Universitas Dinamika]. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1668/>
- Destriana. (2019). *Pelaksanaan Bimbingan Belajar dengan Teknik Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*. UIN Raden Intan Lampung.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta.
- Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2018). Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 149–158. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v3i2.55>
- Hartoyo, A. (2012). Eksplorasi Etnomatematika Pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 14–23. <http://jurnal.upi.edu/file/3-agung.pdf>
- Hasan, I. (2009). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Bumi Aksara.
- Kholil, M. (2018). Identifikasi Konsep Matematika dalam Permainan Tradisional di Kampung Belajar Tanoker Ledokombo Jember. *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(1), 62–75. <http://jurnalpasca.iain-jember.ac.id/ejournal/index.php/IJIT/article/view/3>
- Megasari, R. (2014). Peningkatan pengelolaan Sarana dan prasarana Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMPN 5 Bukittinggi. In *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.24036/BMP.V2I1.3808>
- Nasrullah, & Zulkardi. (2011). Building counting by traditional game: A Mathematics Program for Young Children. *IndoMS. J.M.E*, 2(1), 41–54. <https://repository.unsri.ac.id/6324/>
- Offenholley, K. H. (2012). Gaming Your Mathematics Course: The Theory and Practice of Games for Learning. *Journal of Humanistic Mathematics*, 2(2), 79–92. <https://doi.org/10.5642/jhummath.2012>

02.07

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Sari, W. (2018). *Analisis Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika pada Luas dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri Soko 2* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/67622>

Siregar, N. D., & Surya, E. (2017). Penggunaan Mathmagic dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 46–52. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.7730>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sumardiyono. (2004). *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Depdiknas.

Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.

Usman, M. U. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya.