

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Dengan adanya kemajuan teknologi dapat mengeliminasi berbagai kebiasaan maupun tradisi dari zaman-zaman terdahulu khususnya di kalangan anak-anak. Kehidupan anak-anak di era saat ini bergantung pada keberadaan teknologi seperti sering bermain HP, nonton TV dan lain sebagainya. Oleh sebab itu tidak banyak anak-anak sekarang yang memiliki hobi dalam melestarikan budaya ataupun tradisi-tradisi lama, misalnya permainan-permainan tradisional yang sudah hampir punah. Disamping itu melestarikan permainan tradisional dirasa sangat penting di era saat ini. Melihat para anak-anak sudah sulit berinteraksi dengan lingkungan sekitar, jarang bersosial, anak-anak sekarang lebih tertarik pada bermain *gadget*.

Sururiyah (2019: 2) menjelaskan bahaya bermain *gadget* secara berlebihan dapat mengurangi kemampuan psikomotorik, mengurangi interaksi dengan lingkungan, menyebabkan anak sulit menerima pelajaran dan sulit untuk konsentrasi. Sedangkan bermain permainan tradisional terdapat manfaat yang menunjang anak semakin berkembang. Menurut Sururiyah (2019: 3) manfaat bermain permainan tradisional dapat melatih belajar kerja sama dengan tim, melatih interaksi sosial anak, melatih emosional anak, melatih kreatifitas anak. Diantara permainan yang bermanfaat dan sering dimainkan oleh anak zaman dahulu di berbagai pedesaan khususnya di Bangkalan Madura yaitu permainan tradisional

engklek. Namun, bukan hanyalah permainan *engklek* saja tentunya banyak permainan tradisional lainnya.

Perkembangan zaman yang mengerucut pada teknologi dapat melupakan tradisi-tradisi lama yang sudah digagas oleh nenek moyang kita, dimana gagasan yang mereka bangaun mengandung banyak kesan dan makna. Salah satu permainan yang digagas oleh mereka yaitu permainan *engklek* dengan kandungan yang berkaitan pada berbagai pembelajaran, selain itu permainan tersebut dapat memberikan kesenangan terhadap anak dan mempunyai nilai-nilai budaya. Oleh sebab itu, hal ini perlu dilestarikan dan dikembangkan sebagai bentuk pelestarian budaya. Dengan hal tersebut kemudian anak-anak akan dapat belajar dengan senang, dengan demikian maka siswa dapat menyerap dengan mudah pemahaman dari suatu pembelajaran. Jika hal ini tidak dilestarikan dan dikembangkan, maka akan hilang dengan sendirinya.

Kurniati (2016: 3) menjelaskan bahwa permainan tradisional banyak melatih berbagai potensi anak, dalam setiap aktivitasnya mencerminkan perilaku adaptasi sosial yang baik dan selalu melestarikan dan mencintai budaya nusantara tercinta yakni bangsa Indonesia. Selain itu permainan tradisional mempunyai keterampilan menghibur dan membuat anak-anak mudah bersosial dengan teman seumurannya maupun dengan teman usia diatasnya atau dibawahnya. Permainan tradisioanal mudah ditemukan dimana-mana dan tidak membutuhkan biaya yang banyak, maka dari itu permainan tradisional cukup efisien dijadikan sebagai media anak-anak dalam belajar maupun bersosial. Oleh karena itu sebagai simbol cinta tanah nusantara perlu kiranya untuk melestarikan budaya hasil pemikiran kreativitas para orang pendahulu khususnya tentang permainan tradisional. Permainan tradisional

tidak hanya berbicara tentang hiburan atau seru-seruan anak saja. Namun, di balik itu banyak berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pendidikan bahkan dengan ilmu berhitung yakni matematika. Nyota & Mapara berpendapat dalam Madondo & Tsikira (2021: 2) Permainan sering sekali membawa kesan abadi terhadap keterampilan anak dalam membaca dan berhitung. Namun, tidak lagi banyak pendidikan ataupun lembaga sekolah yang melestarikan permainan tradisional, ia lebih memilih permainan yang berbasis teknologi.

Permainan tradisional tidak pernah ditarik pada pembelajaran dalam satuan pendidikan sekolah dasar di Kabupaten Bangkalan. Hal tersebut juga diperkuat dari pemaparan pihak salah satu Koordinator Wilayah (Korwil) Dinas Pendidikan (Disdik) di Kabupaten Bangkalan, bahwa dalam satuan pendidikan SD di wilayah tersebut permainan tradisional sudah mulai luntur bahkan tidak pernah ditarik ke dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini terjadi, disebabkan adanya teknologi yang berkembang dengan sangat cepat. Era saat ini siswa hampir tidak pernah bermain permainan tradisional, hal ini sesuai dengan hasil wawancara di SDI Irsyadul Umam Kabupaten Bangkalan. Siswa di sekolah tersebut tidak pernah bermain permainan tradisional seperti permainan tradisional *engklek*, bahkan ada yang tidak mengetahui seperti apa permainan tersebut. Dari sekitar 50 siswa yang diwawancarai secara terbuka, hanya 5 siswa yang pernah bermain permainan tradisional *engklek*, hal tersebut terjadi karena sudah dianggap tidak menarik lagi dan sudah jarang dimainkan di lingkungan sekolah, bahkan di lingkungan rumah sekalipun. Siswa di SDI Irsyadul Umam sudah jarang bermain permainan tradisional, paling mentok bermain bola, ada sebagian yang perempuan bermain bola bekel.

Oleh sebab itu dilakukan penelitian pengembangan salah satu permainan tradisional yang kemudian dijadikan media pembelajaran, sehingga permainan tradisional dapat dilestarikan kembali oleh siswa sebagai warisan para pendahulu dan dapat bermain sambil belajar. Permainan tradisional nyatanya banyak mengandung pembelajaran yang jarang disadari, bahkan terdapat aktivitas yang berkaitan erat dengan matematika. Sebagai pengakuan atas manfaat permainan yang beragam, negara-negara di seluruh dunia telah memasukkan gagasan tentang bermain dan pembelajaran berbasis bermain ke dalam kerangka kerja kebijakan pendidikan mereka (Wilinski. at al, 2021:18). Oleh sebab itu, permainan tradisional bisa dikolaborasikan dalam pembelajaran pada mata pelajaran yang sulit untuk dipahaminya.

Adapun mata pelajaran yang sulit untuk dipahami yaitu matematika, ada banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran tersebut sulit untuk dipahami, maka dari itu pembelajaran yang dilakukan harus mampu memecahkan permasalahan tersebut dengan berbagai solusi, misalnya belajar sambil bermain, sehingga siswa dapat belajar dengan senang dan tidak mengalami kesulitan dalam belajar. Sejauh ini nilai siswa dalam mata pelajaran matematika masih banyak yang rendah, karena siswa menganggap sulit dalam memahami mata pelajaran matematika khususnya di jenjang sekolah dasar. Sebab mata pelajaran matematika baru dikenalkan di tingkat sekolah dasar. Hasil belajar siswa rendah ditinjau dari hasil observasi penilaian harian di SDI Irsyadul Umam Kabupaten Bangkalan

Penilaian harian (PH) siswa di SDI Irsyadul Umam dalam satu semester terdapat lima PH. PH yang dianalisis fokus pada mata pelajaran matematika mulai dari kelas satu hingga kelas enam, karena mata pelajaran matematika banyak siswa

yang beranggapan paling sulit. PH dari enam kelas tersebut dianalisis untuk mengetahui kelas dan materi yang paling rendah hasil belajar siswa di SDI tersebut.

Proses dalam menganalisis hasil belajar siswa dirata-ratakan setiap PH yang diperoleh dari SDI Irsyadul Umam. Misalnya di kelas dua, pada PH 1 (materi menyelesaikan penjumlahan susun) HB siswa di rata-ratakan sesuai jumlah siswa kelas dua, begitupun untuk PH 2 (materi menyelesaikan perkalian susun), PH 3 (materi menyelesaikan pengurangan susun), PH 4 (materi menyelesaikan bilangan kecil ke besar) dan PH 5 (materi menyelesaikan kesetaraan mata uang). Setelah semua PH sudah dirata-ratakan selanjutnya dilakukan rata-rata gabungan dari PH 1 sampai dengan PH 5. Demikian juga dilakukan pada kelas lainnya. Hasil dari analisis rata-rata HB siswa SDI Irsyadul Umam kabupaten Bangkalan kelas satu 55,04, kelas dua 49,1, kelas tiga 52,6, kelas empat 59,4, kelas lima 60,7, sedangkan kelas enam 65,8. Setelah di rata-ratakan HB siswa, maka dapat diketahui HB yang paling rendah dari setiap kelas yang ada, dari hasil analisis menunjukkan bahwa kelas dua adalah HB yang paling rendah. Dari beberapa PH di kelas dua yang paling rendah terdapat pada PH 5 yang membahas materi nilai pecahan mata uang. Hasil rata-rata di atas dapat diketahui bahwa HB siswa kelas dua SDI Irsyadul Umam Kabupaten Bangkalan pada materi nilai pecahan mata uang rendah. Oleh karena itu permasalahan tersebut perlu dicarikan solusi bagaimana kiranya hasil belajar siswa pada materi tersebut dapat meningkat. Adapun data analisis HB siswa selengkapnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

Faktor terjadinya hasil belajar siswa rendah, ditinjau dari hasil wawancara siswa dan guru kelas II SDI Irsyadul Umam bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa mengalami kesulitan

dalam memahami isi dari mata pelajaran yang dipelajarinya. Disaat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media yang menunjang pada pemahaman materi yang dipelajarinya. Oleh sebab itu, siswa cenderung kurang semangat dalam belajar karena metode pembelajarannya biasa-biasa saja dan monoton, yakni menggunakan metode ceramah. Siswa banyak mengeluh karena sulit memahami materi khususnya materi matematika yang dikenal sebagai mata pelajaran sulit, selain itu pembelajaran tidak menarik lantaran gaya belajarnya yang monoton dan kurang menarik.

Guru SDI Irsyadul Umam kabupaten Bangkalan memaparkan, bahwa banyak siswa di sekolah tersebut tidak begitu antusias terhadap pelajaran matematika, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa rendah. Guru kelas dua menyampaikan, sudah mencoba menggunakan beberapa metode belajar yang ia mampu namun masih belum bisa menarik minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Selain itu, karena SDI Irsyadul Umam masih sangat terbatas dalam penggunaan media pembelajaran, guru hanya saja menggunakan prasarana yang ada. Seperti halnya buku pelajaran, papan tulis dan kapur, ini merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu hal tersebut harus dicarikan solusi agar kemudian mata pelajaran matematika dapat menarik bagi belajar siswa sehingga siswa dapat memahaminya dengan cepat. Siswa dapat memahami suatu pelajaran dengan mudah apabila sudah senang dan suka terhadap apa yang ia pelajarinya, terlebih jika dikaitkan dengan suatu permainan tradisional. Selain sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan permainan tradisional dapat dilestarikan.

Salah satu cara supaya siswa bisa belajar dengan senang dan dapat memahami materi dengan mudah maka perlu mengaitkan suatu materi pelajaran terhadap suatu permainan tradisional. Seperti halnya materi nilai pecahan mata uang kelas 2 SD yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini, karena pada materi tersebut merupakan materi yang HB-nya paling rendah dari pada materi lainnya. Dengan demikian secara tidak langsung kita sebagai warga Indonesia yang kaya akan budaya dapat melestarikan permainan tradisional *engklek* yang hampir punah tergantikan dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Mengutip pendapat Madondo, F., & Tsikira, J. (2021:3) bahwa bermain dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan pemikiran kreatif dan berbagai kecakapan yang lain misalnya kognitif, sosial, melek huruf dan berhitung.

Permainan anak-anak tradisional *engklek* dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dari permasalahan tersebut, permainan anak-anak tradisional *engklek* dikembangkan menjadi media pembelajaran pembelajaran *engklek* pada mata pelajaran matematika yang dikaitkan dengan materi pecahan nilai mata uang. Dalam media tersebut siswa bisa bermain sambil belajar materi tentang pecahan nilai mata uang. Media pembelajaran *engklek* ini merupakan permainan tradisional yang dikembangkan dan didesain lebih menarik sehingga siswa dapat tertarik dalam bermain sambil belajar dan tidak merasa kolot memainkan permainan tersebut pada zaman saat ini. Selanjutnya media pembelajaran *engklek* ini didesain sesuai dengan materi yang akan dikaitkan pada permainan tradisional tersebut.

Permainan anak tradisional *engklek* telah dibahas dalam penelitian Hanik (2017) yang berjudul Transformasi Prinsip Matematika pada Permainan Tradisional Anak Madura Menjadi Masalah Kontekstual dalam Pembelajaran

Matematika di SD. Dalam penelitian tersebut mengulas bahwa permainan tradisional *engklek* dapat membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan kontekstual terkait materi pecahan nilai mata uang yang kemudian dikaitkan terhadap permainan *engklek*. Oleh sebab itu siswa dapat mengingat kembali apabila mengalami kebingungan terkait pecahan nilai mata uang dan dapat mengenalnya bagi yang belum mengenal sebelumnya. Media pembelajaran *engklek* ini juga telah menjadi solusi dalam skripsi penelitian Violita (2021) yang berjudul “Pengembangan Permainan Tradisional *Engklek* Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI”. Solusi yang ia tawarkan bahwa permainan tradisional *engklek* dikembangkan menjadi sarana pembelajaran berupa media guna menarik minat para siswa dalam kegiatan belajar, sehingga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menghindari kebosanan. Permainan *engklek* ini dikaitkan dengan materi pengukuran panjang dan lebar pada bangun datar dengan desain yang semakin menarik.

Pada kali ini peneliti memberikan solusi media pembelajaran *engklek* pada masalah yang ia teliti. Media tersebut diberi nama media pembelajaran *engklek* yang dikembangkan dan didesain lebih menarik, kemudian disesuaikan dengan materi pecahan nilai mata uang. Pembelajaran *engklek* ini berbeda dengan media sebelumnya, dalam hal ini pada setiap kotak *engklek* terdapat pecahan nilai mata uang, diantaranya; Rp500,00 (lima ratus rupiah), Rp1.000,00 (seribu rupiah) hingga Rp100.000,00 (seratus ribu rupiah).

Media pembelajaran pembelajaran *engklek* termasuk dalam jenis media dua dimensi. Menilik pendapat Nurfadhillah dan Rosnaningsih (2021) media grafis atau media dua dimensi pada umumnya memiliki ukuran panjang kali lebar seperti

halnya gambar, foto-foto, grafik, bagan, poster, kartun, komik dan lain sebagainya. Media pembelajaran *engklek* terdapat tiruan pecahan nilai mata uang di dalamnya mulai dari Rp500,00 – Rp100.000,00. Sekalipun menggunakan uang asli akan lebih baik, tetapi akan menimbulkan kerusakan pada uang tersebut jika ditempelkan pada media pembelajaran *engklek* ini, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang bahwa merusak uang itu dilarang. Oleh sebab itu uang yang digunakan adalah uang tiruan, uang tiruan diperbolehkan jika digunakan untuk tujuan pendidikan dengan memberi kata spesimen. Selain itu, media tersebut dipilih sesuai dengan kriteria dan fungsi sebagai media pembelajaran.

Engklek merupakan suatu permainan tradisional yang dikembangkan menjadi media pembelajaran *engklek* agar siswa dapat bermain sambil belajar. Dengan demikian siswa secara tidak langsung dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan memahami serta mengenal materi yang terkait melalui penggunaan media pembelajaran *engklek*. Sesuai dengan permasalahan yang terjadi di SDI Irsyadul Umam Bangkalan bahwa siswa masih kurang minat dalam belajar lantaran pembelajaran yang kurang menarik dan sulitnya memahami pelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Beberapa problem yang terjadi pada SDI Irsyadul Umam sangat perlu dicarikan solusi agar tidak menjadi masalah yang berkelanjutan. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan, sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran sangat kurang, budaya lama mulai hilang seperti permainan tradisional anak, siswa kurang semangat dan kurang menarik dalam belajar. Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Oleh

sebab itu sangat prihatin melihat problem yang terjadi pada sekolah tersebut dan perlu dicarikan solusi untuk kebaikan SDI Irsyadul Umam.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka dapat diusulkan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Engklek* Pada Materi Nilai Pecahan Mata Uang SDI Irsyadul Umam Kabupaten Bangkalan”**. Rencana penelitian yang akan dilakukan adalah memilih untuk melakukan pengembangan suatu media permainan tradisional menjadi media pembelajaran *engklek* sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan yang ada.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian pada latar belakang terdapat rumusan masalah yaitu: Bagaimana validitas media pembelajaran *engklek* pada nilai pecahan mata uang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini berdasarkan uraian latar belakang di atas yaitu: Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *engklek* pada nilai pecahan mata uang!

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini mengharapkan produk sesuai dengan paparan di atas, yaitu media pembelajaran *engklek*, media tersebut merupakan berbasis permainan. Media pembelajaran *engklek* merupakan permainan tradisional *engklek* yang dikembangkan dengan membuat lapangan permainan dikombinasi dengan materi pembelajaran, selanjutnya dibantu dengan penjelasan dan tuntunan dari guru

sebagai bentuk interaktif. Media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan di dalam kelas maupun di luar kelas dengan metode bermain sambil belajar. Produk ini difokuskan untuk materi nilai pecahan mata uang pada mata pelajaran matematika. Oleh sebab itu dalam media pembelajaran *engklek* tertaut materi nilai pecahan mata uang yang ditempel pada kotak *engklek*, mulai dari Rp500,00 sampai dengan Rp100.000,00 untuk dikenalkan kepada siswa dengan cara bermain. Dengan demikian siswa dapat belajar dengan senang dan menarik, sehingga dapat mengenal materi dengan cepat.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi setelah dipaparkan peneliti terdapat batasan penelitian pengembangan pada media pembelajaran *engklek* ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *engklek* terbatas untuk pembelajaran matematika yaitu materi mengenal nilai pecahan mata uang.
2. Dalam uji coba pengembangan media pembelajaran *engklek* untuk materi nilai pecahan mata uang SDI Irsyadul Umam Kabupaten Bangkalan, hanya dibatasi pada siswa kelas II SDI Irsyadul Umam Kabupaten Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Sekolah

- a) Penelitian pengembangan ini bisa membantu guru saat memberi pemahaman dan mengenalkan materi pada siswa.

- b) Sekolah dapat melestarikan budaya permainan tradisional dengan penelitian pengembangan ini.

2. Bagi Guru

- a) Guru akan lebih mudah mengenalkan materi nilai pecahan mata uang dengan media ini.
- b) Guru akan termotivasi menggunakan media pembelajaran pada materi lainnya.
- c) Sebagai alat bantu guru dalam mengajar

3. Bagi Siswa

- a) Siswa bisa bermain sambil lalu belajar dan juga bisa belajar di luar ruangan maupun di dalam ruang kelas.
- b) Siswa bisa belajar dengan senang dan menarik serta dapat mengenal materi dengan mudah.
- c) Siswa dapat melestarikan permainan tradisional yang mengandung pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Penyusunan penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu diberikan definisi untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan. Oleh sebab itu istilah yang masih perlu diberikan definisi sebagai berikut.

1. Permainan tradisional adalah suatu permainan terdahulu yang dimainkan oleh nenek moyang kita sesuai dengan bahasa ataupun ciri khas daerah masing-masing.

2. Permainan *engklek* merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak terdahulu dengan senang. Permainan tersebut menggunakan garis kotak-kotak di tanah dengan melempar gaco. Permainan ini sering dimainkan oleh nenek moyang sesuai dengan ciri khas dan kebiasaan dari masing-masing daerah di Indonesia.
3. Media pembelajaran *engklek* adalah media pembelajaran yang mengkolaborasikan antara permainan tradisional *engklek* dan materi pembelajaran agar siswa dapat bermain sambil belajar.