

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Permainan Tradisional Jawa

a. Pengertian Permainan Tradisional Jawa

Permainan tradisional merupakan salah satu kebudayaan bangsa yang dapat menjadi simbol ciri khas dari daerah yang harus dilestarikan. Namun, di era modern saat ini, permainan tradisional sudah jarang dijumpai, dan banyak anak-anak, terutama yang tinggal di perkotaan, tidak lagi mengenal atau bermain permainan tradisional. Menurut Kurniati (2016) Permainan tradisional adalah aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya dan tata cara kehidupan masyarakat yang diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Sedangkan menurut Mulyana&Lengkana (2019) Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang diturunkan secara turun-temurun dan memiliki berbagai fungsi atau pesan di baliknya. Meskipun demikian, pada prinsipnya permainan anak tetaplah permainan anak. Oleh karena itu, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai

istilah yang mencakup berbagai kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin memiliki beragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu warisan kebudayaan yang penting bagi bangsa. Permainan ini biasanya berkembang di daerah tertentu dan mencerminkan nilai-nilai budaya lokal. Selain sebagai hiburan, permainan tradisional juga memiliki manfaat sebagai sarana pembelajaran. Melalui permainan ini, generasi muda dapat belajar tentang kerjasama, strategi, dan sejarah budaya mereka. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjaga warisan budaya, tetapi juga berkontribusi pada pendidikan dan pengembangan karakter.

b. Jenis-jenis Permainan Tradisional Jawa

Di Pulau Jawa, terdapat berbagai kebudayaan yang luar biasa. Pulau ini menyimpan beragam tradisi, adat istiadat, seni, serta kearifan lokal yang unik dan menarik untuk dipelajari. Salah satu aspek kebudayaan yang digemari oleh anak-anak adalah permainan tradisional. Berikut ini beberapa contoh permainan tradisional yang berasal dari Jawa Menurut Eka Rahmawati (2010): (a) Dakon (Congklak) adalah permainan yang menggunakan papan dengan lubang-lubang kecil dan biji-bijian, yang bertujuan melatih strategi dan perhitungan; (b) Egrang adalah permainan keseimbangan yang menggunakan dua batang bambu panjang, yang mengasah keterampilan motorik dan keseimbangan tubuh; (c) Gundu (Kelereng) adalah permainan yang menggunakan bola kecil dari kaca

atau tanah liat, yang bertujuan melatih ketelitian dan koordinasi mata-tanga; (d) Bentengan adalah permainan kelompok yang mengandalkan strategi dan kecepatan, melibatkan upaya untuk menyerang dan mempertahankan 'benteng'; (e) Lompat Tali adalah cara bermain dengan melompat menggunakan tali, yang dapat dilakukan secara individu atau kelompok, dan melatih kelincahan serta kebugaran fisik; (f) Petak Umpet adalah cara bermain sembunyi dan mencari, yang melibatkan interaksi sosial dan strategi, serta melatih kecerdasan spasial. Permainan-permainan ini tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan berbagai aspek psikologis dan fisik anak-anak.

c. Manfaat Permainan Tradisional

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan permainan tradisional menurut Adji (2021) adalah: (a) Permainan tradisional membuat anak menjadi lebih kreatif karena menumbuhkan imajinasi mereka. Karena sering kali permainan tradisional melibatkan penggunaan bahan-bahan sederhana dan imajinasi, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan menciptakan aturan dan skenario sendiri; (b) Permainan tradisional dapat berfungsi sebagai terapi emosi bagi anak-anak. Saat bermain, anak-anak sering berteriak histeris, tertawa, dan bergerak dengan aktif. Aktivitas ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu mengurangi perasaan frustrasi, ketegangan, konflik, dan kecemasan. Melalui permainan,

anak-anak dapat melepaskan emosi mereka, sehingga permainan tradisional dapat digunakan sebagai terapi yang efektif untuk anak-anak yang membutuhkan dukungan emosional; (c) Permainan tradisional mengembangkan daya reaksi dan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) pada anak-anak. Dengan melibatkan berbagai jenis aktivitas fisik dan mental, permainan tradisional memungkinkan anak-anak untuk mengasah berbagai aspek kecerdasan mereka.

d. Cara Memainkan Congklak/Dakonmatika

Memainkan congklak atau dakonmatika tidak begitu sulit, tetapi membutuhkan 2 orang pemain dan papan congklak atau dakon. Menurut Annastasia F.Q. (2021), aturan bermainnya adalah sebagai berikut: (1) Menyiapkan papan congklak dan biji congklak; (2) Mengisi lubang kecil congklak masing-masing dengan tujuh buah biji, sedangkan lubang besar yang dianggap sebagai 'rumah' tidak perlu diisi. Setiap pemain memiliki satu lubang besar di sisi kiri untuk menyimpan biji-biji yang diperoleh nanti; (3) Dalam menentukan siapa pemain pertama yang akan bermain, dapat dilakukan dengan suit atau suten; (4) Selanjutnya, pemain dapat memilih dari lubang mana biji congklak akan diambil. Kemudian, pemain mulai meletakkan setiap biji congklak pada lubang di sebelah kirinya, dan seterusnya mengelilingi papan congklak searah jarum jam hingga biji habis; (5) Jika salah satu pemain mengisi lubang kosong dari biji terakhir miliknya, maka pemain tersebut harus berhenti bermain dan membiarkan lawannya melanjutkan permainan congklak;

(6) Apabila pemain yang sedang bermain meletakkan biji terakhirnya di lubang yang masih terdapat biji lain, pemain bisa melanjutkan permainan dengan mengambil kembali biji-biji yang ada dalam lubang tersebut, begitu seterusnya sampai giliran lawan. Namun, jika pemain meletakkan biji terakhirnya di lubang kecil yang kosong pada sisinya, maka ia harus berhenti. Tetapi, jika di hadapan lubang berhentinya terdapat biji milik lawan, ia berhak atas biji lawan tersebut. Pemain dapat memindahkan seluruh biji tersebut ke rumah lubang miliknya, atau istilahnya “menembak” biji sisi lawan yang berhadapan; (7) Selanjutnya, jika biji habis di lubang besar milik pemain, pemain dapat melanjutkan giliran permainan dengan memilih biji dari lubang kecil di sisinya. Namun, jika pemain berhenti di lubang kosong milik lawan, pemain berhenti dan tidak mendapatkan biji apa pun; (8) Setelah pemain pertama berhenti, pemain lain dapat memulai bermain congklak dengan cara yang sama seperti aturan yang telah dijelaskan sebelumnya; (9) Permainan selesai ketika tidak ada lagi biji yang tersisa di lubang kecil pada masing-masing sisi pemain. Untuk menentukan pemenangnya, para pemain menghitung jumlah biji yang mereka kumpulkan di lubang besar masing-masing. Pemain yang mengumpulkan biji terbanyak di lubang besar adalah pemenangnya.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan alat untuk mengukur sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Menurut Nurrita (2018) Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan memperhatikan perubahan tingkah laku. Definisi hasil belajar dijelaskan juga oleh beberapa ahli. Sunarti Rahman (2021) Berpendapat bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang telah diraih oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Pencapaian tersebut mencakup berbagai kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Manurut pendapat Somayana (2020) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis, sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah. Namun, untuk ukuran keberhasilan di bidang kognitif, dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.

Beberapa dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Factor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kemampuan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Simamora et al (2020) Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan erat dengan segala kondisi siswa, seperti kondisi fisik, mental, dan emosional siswa itu sendiri. Faktor eksternal berasal dari luar individu, meliputi lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang memengaruhi proses belajar siswa.

Faktor internal Menurut Simamora et al (2020) ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi: (1) Kesehatan jasmani dan rohani sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar; (2) Inteligensi dalam kemampuan untuk memecahkan berbagai jenis masalah. Seseorang yang memiliki inteligensi (IQ) tinggi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa; (3) Bakat atau potensi adalah kemampuan dasar yang dibawa sejak lahir; (4) Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi karena orang yang sangat tertarik akan cenderung berusaha menyelesaikan kegiatan tersebut; (5) Motivasi dari dalam diri seseorang untuk melakukan

aktivitas tertentu. Motivasi belajar yang kuat dan besar sangat penting bagi individu dalam proses belajar; (6) Cara belajar dan teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, seperti teknik membaca, mencatat, membuat ringkasan, pemilihan informasi yang relevan untuk dicatat, serta pengaturan waktu, tempat belajar yang nyaman, fasilitas yang tersedia, penggunaan media pengajaran yang efektif, dan penyesuaian terhadap bahan pelajaran yang dipelajari.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, mencakup lingkungan fisik dan sosial, meliputi: (a) Keluarga, termasuk orang tua dan keadaan rumah, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam belajar; (b) Faktor-faktor di sekolah, seperti kualitas guru, metode pengajaran, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, kondisi lingkungan sekolah, kelengkapan fasilitas dalam proses belajar mengajar, kondisi ruangan, jumlah murid perkelas, dan implementasi tata tertib sekolah, semuanya berperan penting dalam menentukan kualitas pendidikan dan keberhasilan belajar siswa; (c) Keadaan masyarakat di sekitar tempat tinggal, di mana mayoritas penduduknya berpendidikan tinggi dan anak-anaknya memiliki moral yang baik, dapat memberikan motivasi tambahan bagi anak-anak untuk lebih rajin belajar; (d) Lingkungan sekitar tempat tinggal juga sangat mempengaruhi prestasi belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa indikator. Magdalena et al (2020) Menjelaskan indikator hasil belajar ada 3 yaitu: (1) Ranah kognitif mencakup perilaku peserta didik yang termanifestasi dalam aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir; (2) Ranah afektif dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap peserta didik; (3) Ranah psikomotorik dapat ditinjau melalui aspek keterampilan peserta didik, yang merupakan implementasi dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas.

3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Matematika

Kebanyakan siswa berpendapat bahwa pelajaran matematika hanya membahas angka-angka, pembelajaran yang membosankan, dan sulit untuk dipelajari, terutama di sekolah dasar. Siagian (2016) Matematika memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berfungsi sebagai alat bantu dalam berbagai bidang ilmu dan dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan matematika oleh peserta didik menjadi keharusan dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan, terutama di era persaingan yang semakin kompetitif saat ini. Matematika tidak hanya bermanfaat untuk dirinya sendiri, tetapi juga bagi sebagian besar ilmu lainnya, terutama dalam bidang sains dan teknologi. Definisi matematika juga dijelaskan oleh

beberapa ahli. Hasmawati et al (2022) Menyatakan bahwa matematika bersifat abstrak, namun pembelajarannya sebaiknya disajikan secara konkret menggunakan media atau alat bantu pengajaran. Hal ini membantu siswa membangun konsep matematika melalui proses interaksi dengan kemampuan mereka sendiri.

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang dipelajari sejak pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini karena matematika menjadi dasar penting untuk mempelajari berbagai ilmu lainnya. Penguasaan matematika yang kuat akan mempermudah pemahaman dan penerapan konsep dalam bidang studi lain. Oleh karena itu, matematika berperan krusial dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan yang berbeda dibandingkan dengan pelajaran lain menurut Siswondo (2021)

(a) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat matematika, peserta didik dapat melakukan manipulasi matematika untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (b) Memecahkan masalah matematika mencakup kemampuan untuk memahami masalah matematika, merancang model matematika yang sesuai, menyelesaikan model tersebut, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (c) Komunikasi matematis melibatkan kemampuan untuk mengungkapkan gagasan matematis

menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lainnya untuk memperjelas keadaan atau masalah matematika; (d) Sikap menghargai matematika dalam kehidupan meliputi memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat yang tinggi dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam menghadapi pemecahan masalah.

Dengan demikian, pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, serta komunikasi matematis yang efektif, serta memupuk sikap positif terhadap nilai dan peran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

c. Langkah-Langkah Berhitung dengan Metode Permainan Congkelak/Dakonmatika dalam Pembelajaran.

Sebelum menuju langkah-langkah menghitung dengan Congkelak/Dakonmatika, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu. Menurut Choiriyah et al (2022): 1) Siswa dan guru menyiapkan papan dan biji dakon, 2) Misalkan guru memberikan contoh soal $7 + 7 + 7 + 7 = \dots$, 3) Siswa mengisi 4 lubang dakon dengan masing-masing lubang berisi 7 biji dakon, 4) Siswa kemudian memindahkan biji dakon tersebut ke dalam lubang penampung sambil menghitungnya, 5) Siswa menghitung jumlah biji dakon yang mereka pindahkan dari setiap lubang dakon, 6) Siswa kemudian menjumlahkan biji dakon pada beberapa lubang penampung dan dapat melanjutkannya sesuai tingkat kemampuan siswa.



Gambar 2. 1 Penggunaan Media Dakon Untuk Penjumlahan

Pada operasi hitung perkalian bilangan cacah, diketahui bahwa 7×4 (dibaca tujuh kali empatan) diartikan sebagai $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$. Sedangkan 4×7 (dibaca empat kali tujuhan) diartikan sebagai $7 + 7 + 7 + 7 + 7$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perkalian bilangan sama halnya dengan penjumlahan berulang. Pengenalan konsep operasi hitung bilangan perkalian melalui permainan dakon dalam pembelajaran matematika di kelas adalah sebagai berikut: 1) Guru memberikan contoh soal perkalian pada siswa, misalkan $7 \times 4 = \dots$, 2) Guru memberikan beberapa biji dakon kepada siswa tanpa memberitahu jumlahnya, 3) Guru mengarahkan siswa untuk mengisi tujuh lubang rumah pada dakon dengan empat biji dakon, 4) Siswa kemudian memindahkan masing-masing biji dakon ke dalam lubang penampung yang berada di sebelah kanan atau kiri dakon sambil menghitung, 5) Siswa diminta menentukan jumlah biji dakon yang mereka pindahkan.

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = \dots$$

7 kali

Karena angka 4 ada sebanyak 7 kali, maka dapat dituliskan: $4 + 4 + 4 +$

$$4 + 4 + 4 + 4 = 7 \times 4 = \dots (28)$$



Gambar 2. 2 Penggunaan Media Dakon Untuk Perkalian

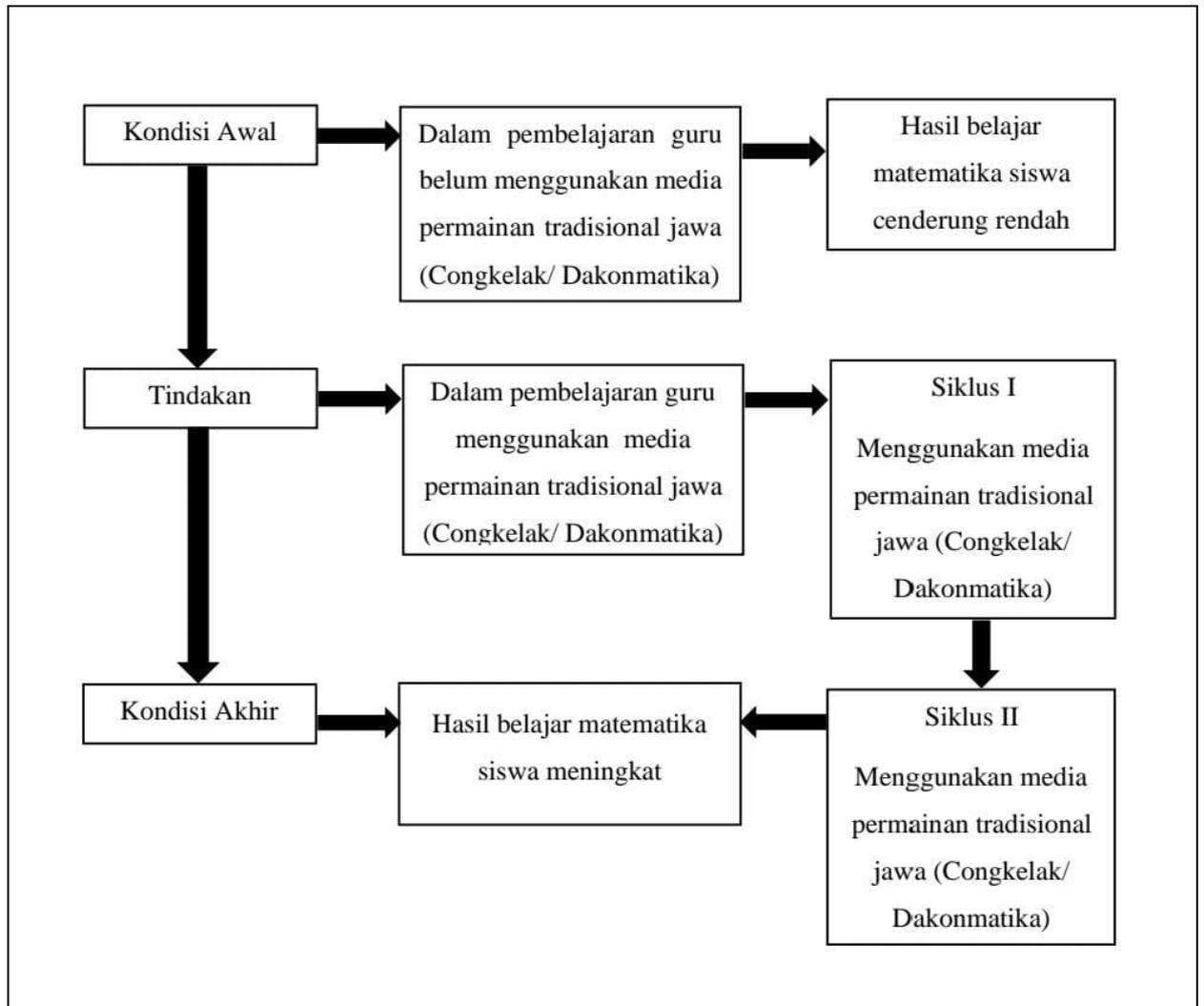
B. Kerangka Berfikir

Kegiatan yang sesuai dengan kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang minat dan tidak suka dengan pembelajaran matematika. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada hasil belajar matematika mereka. Salah satu penyebabnya adalah guru yang kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran atau tidak menggunakan media sama sekali. Padahal, media pembelajaran dapat mempengaruhi siswa agar lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar para siswa.

Hasil belajar siswa kelas III di SDN Randusongo 1 masih cenderung rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya pendekatan yang

lebih efektif dalam memahami materi. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan permainan tradisional Jawa pada mata pelajaran matematika kelas III. Media permainan tradisional Jawa, seperti congklak atau dakonmatika, dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Media ini digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, menalar, kreatif, serta menumbuhkan rasa kerja sama dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi perkalian.

Penggunaan permainan tradisional congklak atau dakonmatika melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan nalar siswa dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka saat bermain. Berdasarkan penjelasan di atas, maka alur kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Befikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang berupa pernyataan terhadap rumusan masalah penelitian yang belum dibuktikan kebenarannya. Dengan mempertimbangkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka hipotesis kerja yang diajukan adalah sebagai berikut: "Penerapan permainan tradisional Jawa dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 1 Randusongo.