

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara bahasa berasal dari bahasa latin yang berbentuk jamak “medium”. Secara istilah kata media ialah pengantar atau perantara.¹ Media pembelajaran terdiri dari dua jenis: perangkat lunak yang berfungsi sebagai penerima pesan atau informasi dan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat penyampai pesan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan pesan.² Berdasarkan Sulastri, bahwa media pembelajaran adalah alat yang akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.³ Media pada hal ini perlu diperhatikan oleh guru supaya bisa menentukan media mana yang sesuai dengan syarat dan kebutuhan. Faktanya, media adalah komponen penting dari sistem pembelajaran. Media wajib meliputi keseluruhan pembelajaran serta sesuai pada proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah tempat pesan dan informasi yang akan diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran agar mereka dapat belajar dengan baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rohani, karakteristik umum media pembelajaran:

- 1) Media pembelajaran biasanya menggunakan perangkat eksklusif, tetapi juga tidak eksklusif.
- 2) Secara instruksional, media pembelajaran digunakan dalam berlangsungnya korelasi dua arah.
- 3) Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang efektif dan tepat yang memberikan penjelasan.

¹ Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group 2010). Hal 204

² Rudi Susilana, Cepi Riyana “Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian” Bandung 2009 Hal 07

³ Sulastri, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas IV SDIT*

- 4) Media pendidikan mencakup pembelajaran yang berfokus pada standar belajar yang relevan dengan tujuan pendidikan.⁴

Berdasarkan ciri - ciri di atas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses komunikasi instruksional. Media pembelajaran akan membuat materi mudah dipahami peserta didik. Hal ini akan memudahkan guru dan pemberi pesan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dan penerima pesan selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Karena kemajuan dalam teknologi komunikasi dan informasi, guru harus mengikuti perkembangan ini saat mengajar. Agar pelajaran bermanfaat bagi peserta didik, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Nasution, ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar:

- 1) Pengajaran yang menarik perhatian peserta didik dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.
- 2) Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami peserta didik sehingga lebih mudah dipahami. Ini juga akan memungkinkan peserta didik memahami tujuan pelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran yang beragam memastikan bahwa guru tidak kehabisan tenaga dan peserta didik tidak bosan karena guru tidak hanya berbicara melalui istilah lisan.
- 4) Peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga terlibat dalam aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.⁵

Menurut Uno dan Lamatenggo, ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran dalam matematika. Ini termasuk memberikan latihan dan kekuatan, menciptakan dan memahami konsep, membantu orang yang berbeda,

⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya, 2012). Hal. 7

⁵ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), Hal : 2

menjadi subjek penelitian dan alat untuk mengkaji, memecahkan masalah, mendorong diskusi dan berpikir kritis, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.⁶ Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli tadi manfaat media pembelajaran ialah melatih pembentukan dan pemahaman konsep dapat memecahkan masalah dengan alat bantu guru, sehingga peserta didik bisa dengan praktis mendapatkan pelajaran yang diberikan oleh guru menyenangkan serta sesuai menggunakan kebutuhan belajar peserta didik.

2. Permainan Tradisional Engklek

a. Pengertian Permainan Tradisional

Bermain adalah aktifitas yang dilakukan oleh seorang anak. Bermain memberi mereka kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman yang akan bermanfaat untuk masa depan mereka. Bermain juga membantu mereka belajar secara informal dan melatih rasa suka, motivasi, dan keterampilan sosial.⁷ permainan biasanya dimainkan sendiri atau berkelompok. Permainan tradisional memberikan ruang gerak yang luas, yang membantu perkembangan anak. Dibandingkan dengan memainkan permainan modern yang dimainkan dalam bentuk virtual atau permainan yang dapat dimainkan secara online, yang dapat membuat Anda tidak bergerak karena harus duduk berjam-jam. Permainan tradisional dimainkan secara turun temurun dan berkembang di suatu wilayah dengan menggunakan tata budaya lokal.

Setiap anak yang memainkannya akan mendapatkan manfaat dari permainan tradisional karena mereka akan meningkatkan keterampilan mereka, menambah kosa kata mereka, menerima pengalaman baru, bersosialisasi dengan temannya, mengontrol emosi dan perasaan mereka, dan memiliki kemampuan untuk memahami kebudayaan

⁶ Harja Santanapurba dan Devy Hidayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS 3 Pada Materi Bangun Ruang Balok Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII", *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, No. 1 (2018): 27, <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat>.

⁷ Irma Maulidina, *Pengembangan Permainan Engklek Dadu Pada Materi Lingkungan Alam Dan Buatan Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah 16 Kota Semarang*, (jurnal pendidikan, Universitas PGRI Semarang). Hal 2

tradisional agar lestari.⁸ Berbagai macam permainan tradisional bermanfaat bagi pertumbuhan anak, terutama dalam hal perkembangan mereka.

b. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Menurut Sukirman Dharmamulya dalam karya Joko Sukono, mengengklek adalah permainan tradisional engklek yang dimainkan dengan satu kaki. Permainan ini tidak memiliki waktu dan dapat dimainkan di mana pun dan kapan pun. Permainan engklek ini dapat dimainkan oleh paling sedikit dua orang, dan itu adalah permainan individu daripada grup.⁹ Wardani menyatakan bahwa permainan engklek tradisional dimainkan di atas tanah atau lantai berbentuk persegi.¹⁰ Permainan Engklek adalah jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan dan memiliki peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain saat bermain.¹¹

c. Bentuk Permainan Tradisional Engklek

Engklek, juga disebut sondah, adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki. Disebut karena melakukan engklek, yaitu melompat dengan satu kaki. Tempat bermain tidak membutuhkan pekarangan yang luas, tetapi cukup datar sehingga dapat dilakukan di halaman rumah. Engklek biasanya dimainkan di bidang pelataran yang terbuat dari tanah, aspal, atau semen dengan menggunakan kapur atau batang kayu untuk digambar. Jumlah pemain tidak terbatas; setiap pemain harus memiliki gacuk atau kereweng, yang merupakan pecahan batu atau genteng. Sebelum bermain, seorang pemain harus melakukan *hompimpa*. Pemain pertama yang menang akan bermain. Permainan engklek

⁸ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), Hal. 2

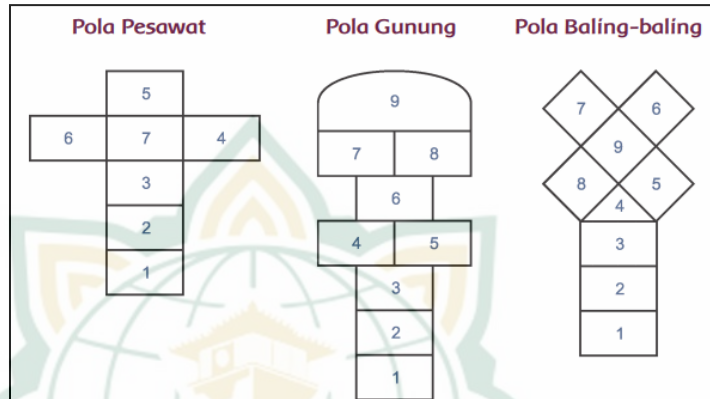
⁹ Joko Sukono, *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Keseimbangan Tubuh Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepaktakraw Di Sd Negeri 2 Pandansari Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara* (SKRIPSI, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2019). Hal 14

¹⁰ Wardani, Dani. *Permainan Tradisional Yang Mendidik*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2010). Hal 15

¹¹ Hidayatu Munawaroh “ Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 Issue 2 (2017) Pages 86 – 96

yang paling populer adalah pesawat, gunung, dan baling-baling, seperti yang diperlihatkan pada gambar berikut:

Gambar 2.1
Permainan Tradisional Engklek¹²



d. Langkah-Langkah Penggunaan Engklek

Supaya permainan engklek berjalan lancar dan tidak ada kesalahan waktu, setiap pemain harus mengetahui langkah-langkahnya. Menurut Achroni, cara bermain bahasa Inggris adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum permainan dimulai, pemain harus melempar gacuk atau kereweng ke kotak. Mereka dilarang melempar gacuk atau kereweng melebihi garis kotak atau petak. Jika mereka melakukannya, pemain akan gugur dan pemain berikutnya akan menggantikan mereka.
- 2) Satu kaki pemain digunakan untuk melompat dari satu kotak ke kotak lain dan tidak dapat digunakan secara bergantian. Oleh karena itu, pemain harus engklek dengan kaki yang sama hingga menyelesaikan satu putaran, tetapi kedua kaki harus menginjak tanah saat sampai di antara dua kotak.
- 3) Pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar dari kotak saat melompat jika mereka harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak yang sudah ada sebelumnya. Jika itu terjadi, pemain akan dinyatakan gugur dan pemain berikutnya akan memulai permainan.
- 4) Pemain dapat melempar gacuk dengan membelakangi bidang permainan setelah menyelesaikan satu putaran.

¹² Husna, *Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2009), hal : 37

Jika pemain gacuk atau kereweng jatuh di salah satu petak, petak itu menjadi milik pemain atau sawah yang dimaksud. Selama permainan, pemilik sawah memiliki kemampuan untuk menginjak petak tersebut.¹³ Jika lemparan gacuk terlepas atau menyentuh garis batas, pemain harus mengulanginya sampai pemain berikutnya selesai bermain.

- e. Manfaat Permainan Tradisional Engklek permainan yang diciptakan memiliki keuntungan yang dapat diakses oleh setiap pemain. Menurut Achroni, permainan engklek memiliki banyak manfaat, seperti:
- 1) Memberikan anak kegembiraan.
 - 2) Karena permainan yang melibatkan banyak gerakan, seperti melompat, meningkatkan kesehatan fisik anak.
 - 3) Permainan ini membantu anak-anak belajar keseimbangan tubuh karena melompat menggunakan satu kaki.
 - 4) Menanamkan rasa disiplin dalam memenuhi aturan permainan.
 - 5) Permainan dimainkan secara bersama-sama, meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.
 - 6) Melarang anak untuk menggunakan logika mereka sendiri meningkatkan kecerdasan logika mereka.¹⁴

3. Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah himpunan bilangan yang mencakup bilangan cacah, bilangan asli, bilangan nol, bilangan satu, bilangan prima, bilangan komposit dan bilangan negatif. Bilangan bulat adalah gabungan dari himpunan bilangan cacah dan himpunan bilangan bulat negatif. Sifat dasar bilangan bulat dapat diambil dari sifat bilangan cacah, yang memiliki banyak sifat tambahan, dan himpunan bilangan bulat negatif adalah kombinasi dari keduanya.¹⁵

Bilangan bulat, termasuk yang positif atau asli, nol, dan negatif, dapat digambarkan pada garis bilangan.¹⁶

¹³ Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera. Hal 55

¹⁴ Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera. Hal : 60

¹⁵ Muhammad Arif Tiro, dkk., “Pengenalan Teori Bilangan”, (Makassar, Andira Publisher, 2008), h. 111

¹⁶ Fauzan Anwar, dkk “Buku Matematika Operasi Hitung Bilangan Bulat

- Bilangan bulat positif : $\{ 1, 2, 3, 4, \dots \}$
 - Bilangan bulat negatif : $\{ \dots, -4, -3, -2, -1 \}$
 - Bilangan nol : $\{ 0 \}$
1. Penjumlahan dan Pengurangan
Berlaku :
 1. $a + b = a + b$
 2. $a - b = a + (-b)$
 3. $-a + (-b) = -(a + b)$
 4. $a - (-b) = a + b$
 2. Perkalian dan Pembagian
Penjumlahan berulang disebut perkalian.
Berlaku:
 1. $a \times b = ab$
 2. $a \times (-b) = -ab$
 3. $(-a) \times b = -ab$
 4. $(-a) \times (-b) = ab$
 3. Pembagian merupakan kebalikan/invers dari perkalian.
Berlaku:
 1. $a : b = a \times 1/b$
 2. $a : (-b) = a \times -(1/b)$
 3. $(-a) : b = -(a) \times 1/b$
 4. $(-a) : (-b) = -(a) \times -(1/b)$

Sifat-sifat Operasi Hitung Bilangan Bulat :

1. Sifat Komutatif (pertukaran)
Dalam operasi penjumlahan $a + b = b + a$
Dalam operasi perkalian $a \times b = b \times a$
2. Sifat Asosiatif (pengelompokan)
Dalam operasi penjumlahan $a + (b + c) = (a + b) + c$
Dalam operasi perkalian $a \times (b \times c) = (a \times b) \times c$
3. Sifat Distributif (penyebaran)
Dalam operasi perkalian, $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$
Sebagai hasil dari operasi perkalian terhadap pengurangan,
 $a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya adalah referensi dan perbandingan penelitian sebelumnya dengan judul dan metode yang berbeda. Penelitian ini akan memberikan wawasan tentang penelitian permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah dan memberikan referensi dan perbandingan. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan diantaranya:

1. Penelitian Lida Wahyuni dalam skripsinya tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia” menunjukkan adanya peningkatan respon positif pada peserta didik dengan skor rata-rata 79.00 (baik) atau dalam hasil presentase yaitu 80% maka media pembelajaran permainan tradisional engklek layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lida Wahyuni adalah sama-sama hasil output penelitiannya berupa media pembelajaran permainan tradisional engklek dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lida Wahyuni adalah terletak pada mata pelajaran ipa yaitu pemahaman konsep ipa materi alat gerak pada manusia sedangkan pada penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran matematika yaitu media pembelajaran menggunakan penelitian permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah.
2. Penelitian yang dilakukan Fadli tentang Pengembangan Papan Permainan (*Boardgame*) Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Kelas X mendapatkan hasil dari peserta didik sangat baik ditunjukkan oleh hasil nilai keseluruhan yaitu 64,98 maka media pembelajaran permainan tradisional engklek layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan Fadli adalah sama-sama hasil output penelitiannya berupa media pembelajaran permainan tradisional engklek dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Fadli adalah terletak pada mata pelajaran bahasa yaitu pemahaman keterampilan berbicara bahasa prancis sedangkan pada penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran matematika yaitu media pembelajaran menggunakan penelitian permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

3. Penelitian Niswatul Chaira dalam skripsinya tentang Penggunaan Media Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Sabang menunjukkan bahwa penggunaan engklek memiliki signifikansi dalam mengatasi kesulitan membaca siswa. Artinya, penggunaan engklek dapat mengatasi kesulitan membaca siswa. Peningkatan rata-rata skor kesulitan membaca kepada sasaran perlakuan secara keseluruhan mengalami perubahan pada setiap aspek. Persamaan penelitian yang dilakukan Niswatul Chaira adalah sama-sama hasil output penelitiannya berupa media pembelajaran permainan tradisional engklek dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Niswatul Chaira adalah terletak pada Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 5 Sabang sedangkan pada penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran matematika yaitu media pembelajaran menggunakan penelitian permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah.

C. Kerangka Berpikir

Salah satu konsep matematika yang paling penting yang diajarkan kepada peserta didik selama mereka mempelajari materi pembelajaran matematika secara keseluruhan adalah pemahaman tentang operasi hitung bilangan bulat. Konsep ini merupakan dasar dari pembelajaran matematika secara keseluruhan. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada penerima pesan. Media yang akan diterapkan adalah media pembelajaran permainan tradisional engklek. Dalam pembelajaran permainan tradisional engklek guru memberikan beberapa kuis soal yang didalamnya terdapat materi bilangan, peserta didik dapat memperoleh suatu cara belajar bilangan bulat dengan metode bermain.

Media pembelajaran akan berperan di kemampuan serta pemahaman peserta didik melalui permainan tradisional engklek. Dengan menggabungkan materi pelajaran di kehidupan sehari-hari, permainan engklek tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Permainan ini akan menanamkan rasa senang dan inovasi. Hal ini akan membantu perkembangan peserta didik. Keterbatasan guru yang kurang kreatif dan berinovasi dalam membentuk bahan ajar perlu dikembangkan dan tersaji menggunakan sebuah permasalahan di kehidupan sehari-hari. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek

meningkatkan kemampuan penguasaan materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah ini dilakukan menggunakan analisis persoalan serta kebutuhan, perencanaan desain, pembuatan produk, validasi yang ahli dilanjutkan implementasi uji coba produk serta produk siap di uji coba pada peserta didik lalu dilakukan evaluasi hingga produk dikatakan layak.

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan metode dan jenis penelitian yang digunakan, maka dijadikan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah spesifikasi media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek meningkatkan kemampuan penguasaan bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah?

