

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan berasal dari kata “main” yang mendapatkan imbuhan “per” dan “an”. Dalam KBBI, permainan mempunyai arti yaitu segala sesuatu yang dapat dijadikan mainan. Oleh sebab itu, permainan dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang dapat dijadikan mainan dan dimainkan oleh siapapun dengan tujuan mendapatkan kesenangan. Sedangkan tradisional dapat diartikan sebagai sikap, pola pikir dan cara berperilaku sesuai dengan adat istiadat. Pengertian tradisional adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kebiasaan zaman dulu yang mempunyai nilai-nilai kebaikan. Jadi, permainan tradisional yaitu sesuatu yang dimainkan oleh sekelompok anak dengan aturan main sesuai dengan tradisi.¹

Permainan tradisional memuat nilai-nilai pendidikan yang mampu menumbuhkan serta mengembangkan kecerdasan pada anak, meliputi kecerdasan tata bahasa, logika matematika, penglihatan, musikal, keindahan, alami, sosial dan religi dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, berpusat pada peserta didik dan pembelajaran yang bermakna. Menurut Dharmamulya, permainan tradisional mengandung kebahagiaan yang dapat memberi peluang bagus untuk kemajuan peserta didik.²

Permainan tradisional mampu menumbuhkan sikap bersosialisasi peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya. Namun pada kenyataannya, masyarakat masih belum banyak yang mengetahui manfaat permainan tradisional salah satunya dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Pada zaman modern, permainan tradisional perlahan

¹ Ahmad Farid Utsman, dkk., “Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 di RA Al Fatah Pacing Parengan Tuban,” Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam 3, no. 2 (2018): 137, <http://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/al-ulya/article/view/156>.

² Iis Nurhayati, “Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya),” Jurnal EMPOWERMENT 1, no. 2 (2012): 39-40, <http://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/download/614/444>.

hampir ditinggalkan oleh sejumlah anak, mereka lebih asyik dengan permainan online atau *game online*. Hal tersebut mengakibatkan anak mempunyai sikap individualisme dan tidak ingin bersosialisasi dengan lingkungannya.³

b. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Adapun jenis-jenis permainan tradisional yaitu:

1) Permainan Congklak

Permainan congklak biasa disebut dengan dakonan yaitu salah satu permainan tradisional yang sudah dikenal masyarakat sejak dulu. Pada zaman dulu, congklak terbuat dari kayu yang berbentuk persegi panjang dengan ukiran indah dan terdapat tujuh lubang dibagian kanan kirinya dan dua lubang dibagian atas dan bawah. Permainan congklak dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan dan bergantian untuk membagi biji congklak. Permainan congklak ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, kemandirian, belajar memecahkan masalah serta percaya diri dalam pengambilan keputusan. Permainan congklak bertujuan anak mampu berhitung menggunakan benda konkret, yaitu dari biji congklak.⁴

2) Permainan Engklek

Permainan engklek yaitu salah satu permainan tradisional dengan membuat kotak-kotak bidang datar kemudian melompati bidang datar tersebut satu persatu menggunakan satu kaki. Manfaat dari permainan engklek adalah mampu melatih keseimbangan anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, kreativitas, serta melatih bersosialisasi antar anak.⁵

³ Nurul Firlu Chairunnisa, dkk., “Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Islam Al-Fauza Tahun Ajaran 2018-2019,” *Utile: Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2019): 153-155, <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/view/505>.

⁴ Li'anah dan Sri Setyowati, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Kelompok B TK Sabilas Salamah Surabaya,” *Jurnal PAUD Teratai* 3, no. 1 (2014): 3-4, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/6615/3445>.

⁵ Budiyah Febria Sari dan Raihana, “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2021), 3-4, <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6743>.

3) Permainan Gobak Sodor

Permainan gobak sodor merupakan salah satu permainan yang menyenangkan untuk dimainkan. Menurut Mulyani, gobak sodor yaitu permainan yang dimainkan oleh dua regu, dimana setiap regu terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini biasanya dilakukan di lapangan dengan ditandai garis persegi. Permainan ini dilakukan dengan cara menghadang lawan agar tidak berhasil bolak-balik. Regu penjaga garis berjaga disetiap garis vertikal atau horizontal. Sedangkan regu pemain melewati garis tersebut tanpa tersentuh penjaga. Permainan ini membutuhkan kecepatan dalam berlari, membutuhkan strategi, serta kerja sama yang baik. Selain itu permainan ini mampu melatih motorik kasar anak serta menumbuhkan jiwa sosial anak.⁶

4) Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang bersifat edukatif. Aturan permainan ini yaitu dengan mencari dan bersembunyi. Permainan ini biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih dan dimainkan di luar ruangan. Menurut Bangsawan, permainan petak umpet memiliki beberapa manfaat yaitu membuat senang, anak mampu bersosialisasi, aktif, mampu belajar berhitung, melatih sportivitas, kreativitas, dan anak mampu belajar mentaati peraturan.⁷

2. Permainan Tradisional Engklek

a. Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional engklek di dalamnya memuat materi pembelajaran matematika. Permainan engklek adalah permainan tradisional yang tidak asing dikalangan masyarakat pedesaan. Permainan engklek dapat dimainkan oleh sejumlah anak-anak dengan cara melompati satu persatu

⁶ Elsia Ketty, dkk., "Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun TK Aba Tirtamulya Kecamatan Makarti Jaya," *PERNIK Jurnal PAUD* 3, no. 2 (2020): 119-120, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4051>.

⁷ Eva Meliana Saputri, dkk., "Implementasi Permainan Tradisional (Petak Umpet) Topeng Hewan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun Kelompok B di Paud Taam Muhajirin Palembang," *PERNIK Jurnal PAUD* 2, no. 1 (2019): 68-70, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/3681/4702>.

kotak dalam permainan tersebut menggunakan satu kaki. Permainan engklek tersebut terdapat kotak-kotak yang dalam pembelajaran matematika disebut persegi empat.⁸

Permainan engklek merupakan dapat membantu mengembangkan aspek motorik kasar pada anak. Cara memainkan permainan tradisional engklek adalah sebelum memulai permainan, pertama membuat gambaran pada bidang tanah. Kemudian itu membuat petak-petak yang berbentuk kotak, pemain harus memiliki gacu yang berasal dari pecahan keramik/genting. Dalam permainan tersebut gacuk dilempar ke kotak, kotak yang terdapat gacuk harus dilompati. Jadi pemain harus melompat ke kotak selanjutnya sampai selesai menggunakan satu kaki. Pada saat melempar gacuk tidak boleh melewati batas kotak yang telah disediakan, jika melebihi batas maka pemain tersebut dinyatakan gugur dan dilanjutkan dengan pemain berikutnya.⁹

b. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Menurut Novi Mulyani, manfaat dari permainan tradisional engklek yaitu:

- 1) Melatih kemampuan fisik peserta didik.
- 2) Melatih kemampuan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi.
- 3) Mengajarkan anak tentang kebersamaan.
- 4) Mengembangkan kreativitas peserta didik.¹⁰

Sedangkan menurut Dian Apriani, permainan tradisional engklek memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Pada permainan engklek, anak diharuskan untuk melompat. Oleh karena itu dapat meningkatkan kemampuan fisik anak.
- 2) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan rasa kebersamaan dengan lingkungan sekitarnya.
- 3) Mampu melatih anak untuk mematuhi peraturan yang telah disepakati.

⁸ Siti Halimatul Maulida dan Jatmiko, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran: Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek Jilid 3*, 562.

⁹ Dini Indriyani, dkk., "Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 3 (2021): 350, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/34164/20540>.

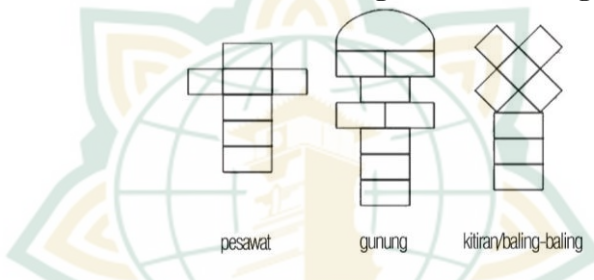
¹⁰ Budiyah Febria Sari dan Raihana, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun," 7.

- 4) Meningkatkan cara berpikir anak.
 - 5) Melatih anak menjadi pribadi yang kreatif.
 - 6) Dalam memainkan permainan engklek ini, pemain menggunakan satu kaki untuk melompat. Hal itu dapat melatih keseimbangan anak.
 - 7) Meningkatkan keterampilan motorik anak.¹¹
- c. Aturan Permainan Tradisional Engklek

Langkah-langkah permainan tradisional engklek yaitu, sebagai berikut:

- 1) Gambarkanlah bidang yang digunakan untuk permainan engklek.

Gambar 2.1. Bidang Permainan Engklek



- 2) Tentukan urutan bermain menggunakan cara hompimpa atau suit jika hanya 2 pemain.
- 3) Siapkan alat yang digunakan untuk melempar atau sebagai gacuk berupa pecahan genteng, keramik atau benda sejenisnya.
- 4) Selanjutnya pemain pertama memulainya dengan melempar gacuk tersebut ke kotak satu. Pada saat pemain melempar gacuk tidak boleh melebihi batas kotak tersebut. Jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain berikutnya. Kotak yang berisi gacuk harus dilewati. Pemain menggunakan satu kaki untuk melompati setiap kotak.
- 5) Jika pemain telah menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung, pemain tidak boleh melihat gacuk atau menghadap kebelakang dalam mengambil gacuk.
- 6) Setelah pemain berhasil mengambil gacuk dan menyelesaikan satu putaran, kemudian pemain

¹¹ Salma Rozana, "Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Melati Ji Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang," *Jurnal Panca Budi* 13, no. 1 (2020): 47-48, <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/890>.

menghadap belakang dan melemparkan gacuk tersebut. Kotak yang ditempati jatuhnya gacuk berhak dimiliki oleh pemain tersebut dan tidak boleh diinjak oleh pemain lain.

- 7) Pemenangnya ditentukan oleh banyaknya bidang kotak yang dimiliki.¹²

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional Engklek

Permainan tradisional engklek mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan permainan tradisional engklek yaitu:

- 1) Mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik.
- 2) Mampu mengembangkan kemampuan sosial atau emosional peserta didik.
- 3) Mampu mengembangkan kemampuan fisik peserta didik.
- 4) Melatih keterampilan serta ketangkasan.
- 5) Menciptakan perasaan bahagia bagi yang memainkannya.
- 6) Meningkatkan rasa kebersamaan antar teman.
- 7) Mampu melatih anak untuk mematuhi aturan.¹³

Sedangkan kekurangan dalam permainan tradisional engklek yaitu:

- 1) Sulitnya menemukan tempat atau lahan yang digunakan dalam permainan, dikarenakan banyaknya pemukiman.
- 2) Kurangnya sosialisasi baik dari masyarakat maupun pemerintah.¹⁴

3. Muatan Matematika dalam Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat Kelas II SD

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathematika* dan dari bahasa Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari. Jadi, matematika yaitu ilmu pengetahuan yang

¹² Siti Halimatul Maulida dan Jatmiko, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran: Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek Jilid 3*, 566.

¹³ Salma Rozana, “Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Melati Ji Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang,” 47.

¹⁴ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenada Media Group 2016), 23, <https://books.google.co.id/books?id=eRNDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false> . .

diperoleh dengan cara berpikir. Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang mempunyai peran penting dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat digunakan dalam menerapkan bidang ilmu lainnya ataupun dalam perkembangan ilmu matematika sendiri.¹⁵

Matematika yaitu salah satu mata pelajaran yang memerlukan penalaran yang dapat diterima oleh akal dan pikiran, karena matematika merupakan ilmu dengan teori yang bentuknya abstrak. Matematika sangat dibutuhkan untuk mempelajari ilmu pelajaran lain. Matematika merupakan ilmu yang sudah digunakan sebelum diadakannya pendidikan formal. Sebagai contoh seseorang telah menggunakan angka atau dalam bentuk uang dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, secara tidak langsung mereka telah mempelajari matematika.¹⁶

Menurut Soedjadi, matematika mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai objek yang abstrak
- 2) Berfokus pada kesepakatan
- 3) Bersifat deduktif
- 4) Mempunyai simbol yang tidak punya arti
- 5) Mencermati suatu pembicaraan
- 6) konsisten¹⁷

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Depdiknas menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut:

- 1) Mampu memahami, menjelaskan serta mengaplikasikan konsep matematika secara baik dan benar dalam memecahkan permasalahan.
- 2) Menerapkan penalaran terkait pola dan sifat, memanipulasi matematika dalam pembuatan generalisasi, penyusunan bukti, menjelaskan gagasan serta pernyataan mengenai matematika.

¹⁵ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1 (2016): 59-60, <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117>.

¹⁶ Gita Anggraini dan Heni Pujiastuti, "Peranan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Matematika Ilmiah* 6, no. 1 (2020): 89, <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/952>.

¹⁷ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika," 60.

- 3) Pemecahan masalah berupa mampu memahami masalah, rancangan model matematika, penyelesaian model serta mengartikan solusi yang diperoleh.
- 4) Menyatakan gagasan dalam bentuk simbol, tabel, diagram, serta dalam bentuk lain untuk menjelaskan suatu keadaan.
- 5) Mempunyai sikap menghargai kegunaan matematika dalam pemecahan masalah sehari-hari.¹⁸

Sedangkan tujuan pembelajaran muatan matematika dalam tema 4 hidup bersih dan sehat adalah:

- 1) Peserta didik mampu mengetahui serta mengenali jenis-jenis bangun datar.
- 2) Dengan mengamati gambar, peserta didik mampu menentukan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan benar.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis bangun datar serta ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat.

c. KI/KD Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat

1) Kompetensi Inti

KI 1 (Spiritual) :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 (Sikap) : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, dan peduli dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

KI 3 (Pengetahuan) : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

¹⁸ Muhammad Daut Siagian, “Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika,” 63-64.

KI 4 (Keterampilan): Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2) Kompetensi Dasar

No.	Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar
1.	PPkn	1.4 Menerima sikap sesuai dengan makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah. 1.4 Menerima makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah 3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah. 4.4 Menceritakan pengalaman bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah.
2.	Bahasa Indonesia	1.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual. 4.4 Menyajikan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.
3.	Matematika	1.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang. 4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar

		<p>dan bangun ruang.</p> <p>1.10 Menjelaskan bangun data dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya.</p> <p>4.10 Mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya.</p> <p>1.11 Menjelaskan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan model konkret.</p> <p>4.11 Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan model konkret.</p>
4.	SBdP	<p>3.1 Memahami karya imajinatif dua dan tiga dimensi.</p> <p>4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.</p> <p>3.2 Memahami pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p> <p>4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p> <p>3.3 Memahami gerak keseharian dalam tari.</p> <p>4.3 Meragakan gerak keseharian dalam tari.</p> <p>3.4 Memahami pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya.</p> <p>4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.</p>
5.	PJOK	<p>3.4 Memahami prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.4 Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p>

4. Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran Muatan Matematika Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat Kelas II

Permainan tradisional engklek dapat diterapkan pada pembelajaran matematika, khususnya materi pembelajaran mengenai bangun datar. Alat yang dibutuhkan dalam permainan engklek yaitu bidang datar yang berisi pola permainan engklek,

gacu, dan kapur untuk membuat pola bidang engklek. Permainan ini dapat dilakukan di lapangan atau halaman sekolah dan peserta kelas II sebagai pemain dalam permainan engklek.

Adapun penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika, yaitu:

- a. Pendahuluan
 - 1) Guru memberikan salam pembuka dan berdoa sebelum kegiatan belajar dimulai.
 - 2) Guru memeriksa kehadiran, menanyakan kesehatan, serta kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 3) Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi bangun datar.
 - 4) Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan engklek.
- b. Inti
 - 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - 2) Menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari.
 - 3) Guru menjelaskan aturan permainan engklek.
 - 4) Guru memberi contoh cara bermain permainan engklek.
 - 5) Memulai permainan dengan melakukan hompimpa.
 - 6) Peserta didik memulai permainan sesuai aturan yang telah dijelaskan guru sebelumnya.
- c. Penutup
 - 1) Guru memberikan evaluasi terkait permainan engklek yang telah dimainkan.
 - 2) Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan.
 - 3) Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).
 - 4) Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari tanggung jawab seorang pendidik dalam melakukan perubahan ilmu yang dimilikinya sesuai dengan bahan ajar serta menggunakan metode pembelajaran yang mudah diterima oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus

melakukan kegiatan evaluasi.¹⁹ Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk menentukan hasil belajar serta kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, melalui penilaian atau pengukuran dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran bertujuan agar peserta didik mengetahui kemampuannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran.²⁰ Teknik penilaian yang digunakan guru dalam pembelajaran antara lain:

- a. Tes (tertulis, lisan, dan praktik atau unjuk kerja).
- b. Teknik observasi atau pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung atau di luar pembelajaran.
- c. Teknik pemberian tugas untuk perorangan atau kelompok yang dapat berbentuk tugas rumah atau proyek.

5. Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keaktifan berasal dari kata *aktif* artinya giat. Keaktifan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan fisik atau mental. Keaktifan belajar yaitu suatu proses pembelajaran dimana peserta didik ikut serta aktif dalam proses pembelajaran.²¹ Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan hubungan yang mendalam antara pendidik dan peserta didik atau teman sebayanya. Keaktifan peserta didik tersebut akan menjadikan suasana kelas yang menyenangkan, dimana peserta didik akan melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Selain itu pengetahuan serta keterampilan peserta didik akan mengalami peningkatan.²²

Peserta didik akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran jika terdapat faktor yang mendukung, yaitu meliputi peserta didik, guru, materi pelajaran, tempat/ruang pembelajaran, waktu serta fasilitas yang mendukung. Selain itu,

¹⁹ Idrus L, "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran," Jurnal Manajemen Pendidikan Islam 9, no. 2 (2019): 920. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/adara/article/download/427/352>.

²⁰ Idrus L, "Evaluasi dalam Proses Pembelajaran," 922.

²¹ Nanda Rizky Fitriana Kanza, dkk., "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning dengan Pendekatan STEM Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember," Jurnal Pembelajaran Fisika 9, no. 2 (2020): 72, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/17955/8302>.

²² Winarti, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak," Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan 8, no. 2 (2013): 125, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3368>.

guru berperan penting dalam penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan serta membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran.²³

Menurut Moh. Uzer Usman, kegiatan guru yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran yaitu:

- a. Memotivasi peserta didik agar aktif dalam pembelajaran.
- b. Memberikan penjelasan mengenai tujuan instruksional.
- c. Memberi tahu kompetensi peserta didik.
- d. Memberikan dorongan kepada peserta didik.
- e. Memberi tahu cara mempelajari suatu materi pelajaran.
- f. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik.
- g. Memberikan *feedback*.
- h. Memantau kemampuan peserta didik dengan mengadakan tes secara berkala.
- i. Membuat kesimpulan diakhir pembelajaran.²⁴

Menurut Sudjana, indikator yang menyatakan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yaitu:

- a. Ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- b. Ikut serta dalam pemecahan persoalan.
- c. Bertanya jika belum memahami materi pelajaran.
- d. Mencari informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah.
- e. Melakukan diskusi bersama.
- f. Menilai kemampuan yang ada dalam dirinya dan hasil yang diperoleh.
- g. Melatih diri dalam menyelesaikan masalah.
- h. Menggunakan peluang yang diperolehnya untuk memecahkan masalah.²⁵

²³ Feni Farida Payon, dkk., "Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL 2, no. 2 (2021): 54, <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual/article/view/397#:~:text=Faktor%20faktor%20eksternal%20yang%20mempengaruhi,pendukung%20keaktifan%20belajar%20peserta%20didik>.

²⁴ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari," Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO) 1, no. 2 (2016): 131, <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/10621>.

²⁵ Winarti, "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak," 126.

6. Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar erat hubungannya dengan hasil belajar. Hasil belajar sendiri digunakan guru untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti suatu kegiatan yang dapat menghasilkan perubahan, sedangkan belajar yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh perubahan pada sikap individu. Hasil belajar yaitu suatu bukti ketercapaian belajar peserta didik, dimana terdapat perubahan dalam hal keaktifan peserta didik, keterampilan, proses, prestasi belajar, serta motivasi.²⁶

Menurut Bloom, hasil belajar memiliki arti perubahan yang terjadi pada individu yang berhubungan dengan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotorik (keterampilan). Pada aspek kognitif, tujuan pembelajaran berhubungan dengan kemampuan dan pemahaman mengenai pembelajaran. Aspek sikap berhubungan dengan perilaku dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan aspek psikomotorik meliputi perubahan yang ditunjukkan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.²⁷

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal tersebut meliputi: bakat, minat, motivasi, serta cara belajar.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.²⁸

²⁶ Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02," *Jurnal Mitra Pendidikan* 1, no. 6 (2017): 710, <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/download/141/65/>.

²⁷ Kosilah dan Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Assure* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (2020): 1142, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/214/185>.

²⁸ Leni Marlina dan Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *FRASA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarinya* 2, no. 1 (2021): 67, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaIndonesia/article/view/952>.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran. Adapun beberapa penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono dalam Jurnal Pendidikan Dasar Borneo dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”.²⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta analisis dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sekolah dasar pelajaran matematika mengalami peningkatan melalui penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak. Penelitian yang dilakukan oleh Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Persamaan kedua penelitian tersebut terletak pada penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Perbedaannya, pada penelitian yang dilakukan oleh Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono berfokus pada penggunaan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika pada siswa sekolah dasar. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yohana Setiawan pada Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik”.³⁰ Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pentingnya penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran

²⁹ Erlin Prasetyo dan Nyoto Hardjono, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Pendidikan Dasar Borneo 1, no. 2 (2020): 111, <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/judikdas/article/view/1450>.

³⁰ Yohana Setiawan, “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik,” Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 10, no. 1 (2020): 12, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3070/1369/>.

matematika di sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam mata pelajaran matematika mampu menjadi sarana untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, kolaborasi permainan tradisional dengan matematika realistik berpotensi untuk meningkatkan perkembangan siswa dengan cara rekreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Yohana Setiawan mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika. Namun dalam penelitian Yohana Setiawan berfokus pada pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dan penggunaan pendekatan matematika realistik pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Sedangkan dalam penelitian ini lebih berfokus pada permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Laras Retno Widyastuti, Lina Revilla Malik dan Abdul Razak dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”.³¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitasan permainan tradisional engklek dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Laras Retno Widyastuti, Lina Revilla Malik dan Abdul Razak memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika. Perbedaannya, pada penelitian yang dilakukan oleh Laras Retno Widyastuti, dkk berfokus pada penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pelajaran matematika. Sedangkan dalam penelitian ini, berfokus pada

³¹ Laras Retno Widyastuti, dkk., “Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” Jurnal PRIMATIKA 9, no. 1 (2020): 19, <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/primatika/article/view/247>.

implementasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran matematika merupakan proses kegiatan belajar mengajar melalui serangkaian kegiatan terencana dengan tujuan mendapatkan pengetahuan mengenai materi matematika yang dipelajari serta mampu memahami materi yang diajarkan dengan baik. Keberhasilan pembelajaran matematika dipengaruhi oleh faktor yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran adalah penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik serta penguasaan materi yang baik.

Permasalahan yang terjadi di SDN Tluwuk dalam pembelajaran matematika yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terdapat pada pembelajaran muatan matematika. Selain itu, keaktifan belajar serta hasil belajar peserta didik rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru menerapkan metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran muatan matematika tema 4 hidup bersih dan sehat. Melalui permainan yang tepat, peserta didik tidak hanya bermain permainan tetapi juga belajar sekaligus bermain. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru sebagai pengatur kegiatan pembelajaran. Dengan permainan tradisional, diharapkan peserta didik mampu belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran dapat di cerna dengan baik oleh peserta didik.

Untuk menyusun penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi lebih lanjut ke lokasi penelitian mengenai bagaimana proses pembelajaran matematika pada kelas II secara langsung. Selanjutnya peneliti akan berfokus pada bagaimana penerapan permainan tradisional engklek, bagaimana peningkatan keaktifan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran muatan matematika tema 4 hidup bersih dan sehat. Sehingga terkumpul data yang nantinya menjadi jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini.

Gambar 2.2. Kerangka Berfikir

