

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA
KELAS II DI SDN 2 KUALA PEMBUANG**

SKRIPSI



Oleh:

DILLA

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
TAHUN 2020 / 1442 H**

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA
KELAS II DI SDN 2 KUALA PEMBUANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

DILLA

NIM :1601170036

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2020 / 1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dilla**

NIM : **1601170036**

Jurusan/Prodi : **Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Menyatakan skripsi yang berjudul "**Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang**", adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, Oktober 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Dilla
NIM.1601170036

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang.

Nama : Dilla

NIM : 1601170036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

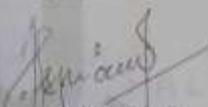
Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri Palangka Raya.

Palangka Raya, Oktober 2020

Pembimbing I

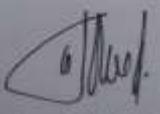

Gito Supriadi, M.Pd
NIP. 19721123 200003 1 002

Pembimbing II

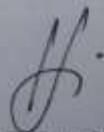

Nur Inayah Syar, M.Pd
NIP. 19890426 201801 2 002

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan


Sri Hidayati, MA
NIP.19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Ditjri Skripsi**
An. Dilla

Palangka Raya, Oktober 2020
Kepada
Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Dilla

NIM : 1601170036

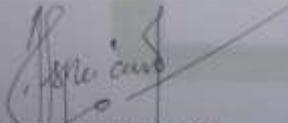
Judul : **Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Tradisional pada**
Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Gito Supriadi, M.Pd
NIP.19721123 200003 1 002


Nur Inayah Syar, M.Pd
NIP.19890426 201801 2 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang
Nama : Della
NIM : 1601170036
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah dipikikan dalam sidang Munaqahah Tim Pengop Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 06 Nopember 2020 M/ 21 Rabiul Awal 1442 H

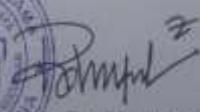
TIM PENGUJI

1. Des. Aznail Azmy, M.Fil. I
(Ketua Penguji)
2. Set. Hidayati, MA
(Penguji Utama)
3. Gito Supriadi, M.Pd
(Pengopi)
4. Nur Inayah Syar, M.Pd
(Sekretaris Penguji)



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Rodhatal Jennah, M.Pd
196710031993033001

PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS II DI SDN 2 KUALA PEMBUANG

ABSTRAK

Pembelajaran matematika adalah suatu proses dalam mengajarkan matematika kepada peserta didik yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan pelayanan terhadap potensi, dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang beragam, agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta dalam mempelajari matematika tersebut maka harus didukung dengan metode yang menyenangkan untuk siswa agar siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran salah satunya melalui permainan tradisional.

Tujuan penelitian ini untuk (1) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional intingan pada siswa kelas 2 di SDN 2 Kuala Pembuang. (2) Mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional. (3) Mengetahui pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar di SDN 2 Kuala Pembuang setelah penerapan permainan tradisional.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data melalui Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Subjek penelitian adalah guru wali kelas 2A dan 2B. Adapun pengabsahan data yang digunakan adalah triangulasi metode. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas 2 di SDN 2 Kuala Pembuang yang diterapkan oleh guru terdapat 8 langkah diantaranya: 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; 2) Faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional adalah sarana dan prasarana yaitu dengan halaman yang luas sangat mendukung, dan kepala sekolah mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional dengan memperbaiki pola permainan. Faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional adalah keterbatasan waktu, kegiatan yang banyak dan jumlah anak yang bermain besar; 3) sebelum melalui permainan tradisional siswa hanya mengetahui dan kenal bangun datar yaitu persegi dan persegi panjang. Setelah pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar menjadi berkembang sehingga siswa sudah mengetahui bangun datar yang lain seperti segitiga, trapesium, belah ketupat, dan lingkaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Permainan Tradisional

LEARNING MATHEMATICS THROUGH TRADITIONAL GAMES IN CLASS II STUDENTS AT SDN 2 KUALA PEMBUANG

ABSTRACT

Learning mathematics is a process in teaching mathematics to students in which it contains the teacher's efforts to create services for the potential and needs of students about diverse mathematics, so that optimal interaction occurs between teachers and students and in learning mathematics it must be supported by a fun method for students so that students become excited about participating in learning activities, one of which is through traditional games.

The purpose of this study was to (1) Know the implementation of mathematics learning through traditional intingan games for grade 2 students at SDN 2 Kuala Pembuang. (2) Knowing the supporting and inhibiting factors in the implementation of mathematics learning through traditional games. (3) Knowing the students' knowledge of various flat shapes at SDN 2 Kuala Pembuang after the application of traditional games.

This research uses qualitative research methods, data collection techniques through observation, interview and documentation techniques. The data sources used were primary data sources and secondary data sources. The research subjects were homeroom teachers in classes 2A and 2B. The data validation used is method triangulation. 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 for grade 2 students at SDN 2 Kuala Pembuang which was implemented by the teacher, consisted of 8 steps including: the teacher conveyed the learning objectives; perform hompimpa; the teacher prepares traditional game tools and materials; the teacher explains the rules of the game; provide examples; start the game; the teacher gives encouragement; evaluation; 2) The factors that support the implementation of mathematics learning through traditional games are facilities and infrastructure, and the principal supports the implementation of mathematics learning activities through traditional games. The inhibiting factors for the implementation of mathematics learning through traditional games are time constraints, large number of activities and the number of children playing big; 3) before going through traditional games, students only know and recognize flat shapes, namely squares and rectangles. After the implementation of learning through traditional games, students' knowledge of various types of shapes develops so that students already know other flat shapes such as triangles, trapezoid, rhombus, and circle.

Keywords: Mathematics Learning, Traditional Games

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat yang telah memberikan nikmat, keselamatan dan kesehatan Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembelajaran Matematika Melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang” sebagai karya ilmiah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.H. Khairil Anwar,M.Ag Rektor IAIN Palangka Raya yang telah memberikan fasilitas perkuliahan sehingga lancar;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Ibu Dr.Nurul Wahdah, M.Pd yang menyetujui izin penelitian skripsi;
4. Ibu Sri Hidayati MA Ketua Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, yang telah banyak memberikan informasi dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian;
5. Ibu Jasiah, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan penulis menempuh pendidikan selama di IAIN Palangka Raya;

6. Para pembimbing yakni, Pembimbing I Bapak Gito Supriyadi, M.Pd dan pembimbing II Ibu Nur Inayah Syar, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu disela kesibukan untuk membimbing, mencurahkan pikiran beliau dengan penuh kesabaran, ketelitian dan keikhlasan untuk memberikan koreksi demi perbaikan skripsi ini hingga selesai;
7. Seluruh Dosen IAIN Palangka Raya khususnya dosen yang berada pada lingkup Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Keluarga besar SDN 2 Kuala Pembuang yang telah memberikan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian dan sampai terselesaikannya penelitian;

Demikian kata pengantar dari penulis, Penulis menyadari bahwa masih banyak keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga Allah SWT. Selalu memberikan kemudahan, keberkahan dan Rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin Yaa Rabbal'alamin

Palangka Raya, Nopember 2020

Penulis

Dilla

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ

لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Kementrian Agama RI, 2012: 383)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan Menyebut Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang”

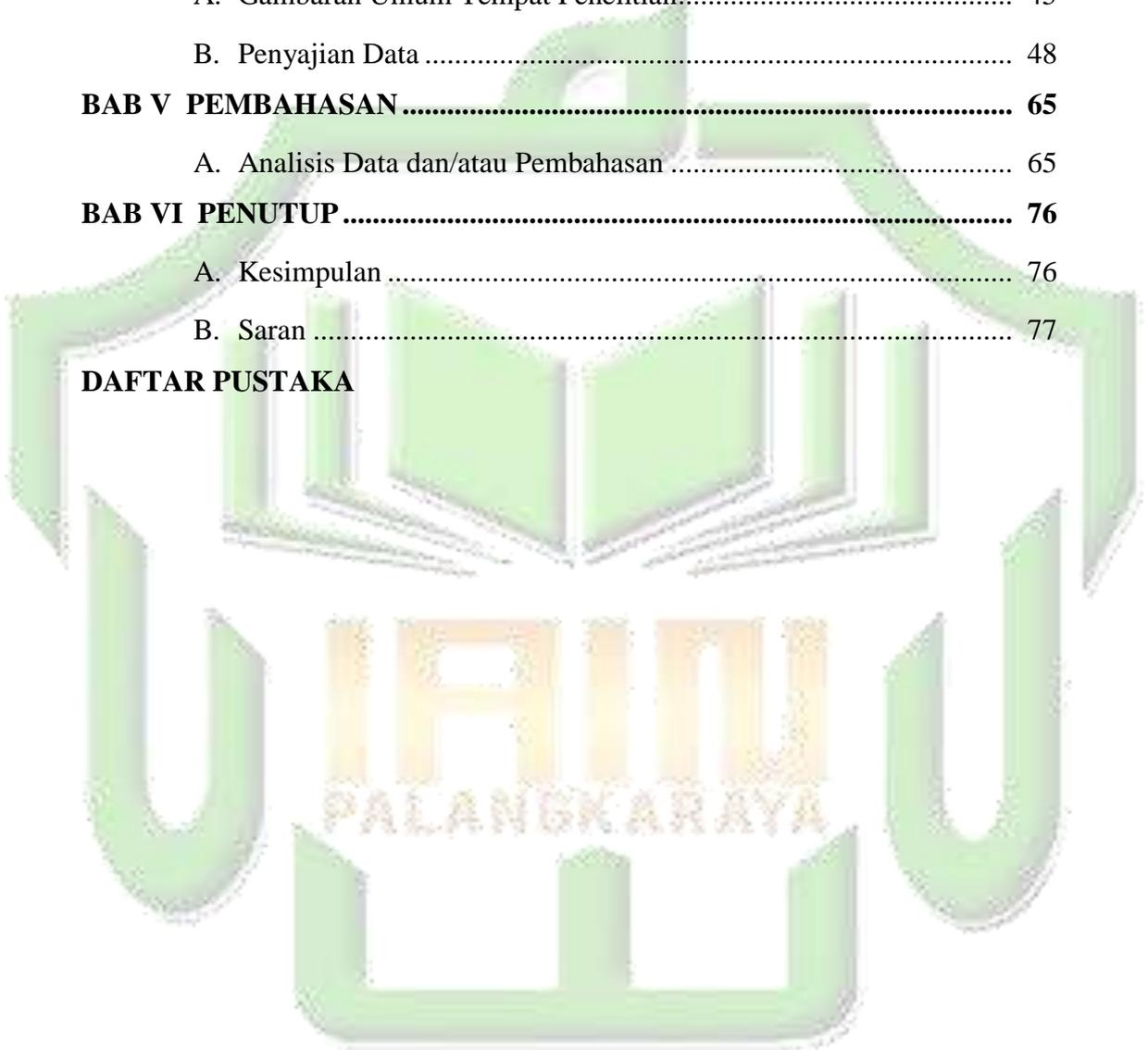
Skripsi ini dipersembahkan kepada:

- ♥ Cinta pertama di dunia, yakni kedua orang tua saya Suryadi dan Jumiati yang selalu memberikan do'a terbaik di setiap langkah, tak pernah bosan selalu menyebut nama saya di setiap selesai sholat mereka, memberikan nasihat, dukungan, serta memenuhi segala kebutuhan hidup saya selama ini.
- ♥ Kakak tersayang (Devi Yulianti) dan Adik (Rahmat). Terimakasih banyak atas do'a dan semangat dari kalian yang telah memotivasi yang selalu kalian berikan kepadaku.
- ♥ Keluarga besar yang selalu menanti keberhasilan saya.
- ♥ Sahabatku (Hairunisa) yang telah mengukir banyak kenangan dan memberikan banyak bantuan sampai pada tahap selesainya skripsi ini.
- ♥ Keluarga besar PGMI IAIN Palangka Raya, Teman-temanku tercinta dan teman-teman PGMI angkatan 2016 terimakasih atas kebersamaan, kekeluargaan, dan kekompakannya selama ini dan semua pihak yang telah membantu serta memotivasi saya dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian Terdahulu.....	4
C. Fokus Penelitian.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penulisan.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II TELAAH TEORI.....	12
A. Deskripsi Teori.....	12
B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Alasan Menggunakan Metode Kualitatif	38
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	38
C. Sumber Data Penelitian.....	39

D. Instrumen Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Teknik Pengabsahan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV PEMAPARAN DATA.....	45
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	45
B. Penyajian Data	48
BAB V PEMBAHASAN	65
A. Analisis Data dan/atau Pembahasan	65
BAB VI PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui interaksi anak juga akan memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Pembelajaran dapat berjalan efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya.

Menurut Syah (2010: 215) “Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain belajar.” Dapat dikatakan dalam setiap pembelajaran terjadi proses interaksi. Sebagaimana Undang-Undang tentang 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 memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik agar menjadi penerus bangsa selanjutnya.

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting agar terwujud tujuan pembelajaran dalam membangun kualitas manusia adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah dan diharapkan memiliki manfaat untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sumardyono (2004: 30) matematika mempunyai objek abstrak yang bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir deduktif. Dalam pembelajaran yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu dalam menggambarkan sesuatu yang abstrak. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berpikir yang logis, sistematis, kreatif dan konsisten serta mampu mengembangkan diri dalam menyelesaikan masalah. Ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika menjadi salah satu alasan utama 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 dan zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak sekarang lebih tertarik bermain *gadget* atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih.

Salah satu alternatif pemecahan masalah belajar siswa guru harus menggunakan metode pembelajaran matematika yang menarik. Daya tarik suatu mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran itu sendiri, dan yang kedua cara mengajar guru. Oleh karena itu tugas

profesional seorang guru adalah menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna.

Menurut Aviadita (2016:2-3) anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu dengan 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.

Seperti dalam firman Allah SWT. Q. S Yunus ayat 101 berikut.

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي عَنْكُمْ آيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

“Artinya: Katakanlah, Perhatikanlah apa yang ada dilangit dan di bumi!” tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman”.

Berdasarkan ayat di atas, Al-Qur’an membimbing manusia agar selalu memperhatikan dan menelaah alam sekitar, karena dari lingkungan manusia juga bisa belajar dan memperoleh pengetahuan. Hal yang menarik permainan dapat digunakan sebagai sarana untuk menunjang pembelajaran, termasuk dalam hal ini permainan tradisional (Mohammad Kholil, 2018: 63).

Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi oleh anak-anak. Hampir di setiap sudut tempat umum anak-anak zaman sekarang lebih memilih

memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional, mereka memainkan permainannya lewat *gadget*.

Permainan tradisional juga mengandung nilai budaya dan nilai religius yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional (Intingan) memuat konsep matematika sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Permainan intingan memiliki gambar yang mencerminkan berbagai bentuk bangun datar. Bentuk bangun datar pada permainan ini dapat dijadikan sebagai ikonik dengan ikon bangun datar siswa dapat melihat langsung (Rusnilawati, 2018: 190).

Permainan tradisional dapat membuat siswa menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri secara menyenangkan. Siswa dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang kita miliki melalui berbagai permainan tradisional yang sudah punah pada saat ini karena teralihkannya oleh *gadget*. Melalui metode permainan tradisional ini diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran Matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai **“Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang”**.

B. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya

Dalam penelitian ini, penulis juga mengambil rujukan dari hasil penelitian sebelumnya agar memudahkan dalam memahami serta

memperjelas posisi penulis pada penelitian. Penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu :

1. Karya Galih Yansaputra (2018) Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan judul “ Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar 2 Blitarejo”. Hasil penelitian ini siswa senang mengikuti pembelajaran, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan senang hati, perasaan senang mengikuti permainan tradisional dakon. Saat mengikuti Pelajaran Matematika, bersungguh-sungguh dalam belajar, mempunyai catatan yang lengkap, menaruh perhatian yang besar pada kegiatan belajar, tidak mudah terganggu ketika belajar, dan mudah berkonsentrasi pada waktu belajar. siswa tertarik untuk menjawab pertanyaan, siswa tertarik untuk memberikan tanggapan, tertarik untuk mengerjakan soal latihan, siswa tertarik untuk menyimpulkan materi pembelajaran, dan rajin mencari sumber belajar baik dari buku, guru, teman maupun sumber belajar yang lain. Persamaan penelitian ini dengan yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mata pelajaran matematika dan permainan tradisional. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian ini lebih menekankan pada minat atau ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional. Sedangkan peneliti lebih menekankan pada proses pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional.
2. Hasil penelitian dari Dwi Susanto (2018) dengan judul “ Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan”. Hasil penelitian

ini ialah mendeskripsikan implementasi penguatan model pembelajaran permainan tradisional dolanan anak untuk melatih kecerdasan pada anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat, serta hubungan antara fenomena yang diteliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dolanan anak mampu melatih kecerdasan anak serta membangkitkan kembali permainan tradisional dolanan anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah peneliti fokus meneliti pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional dan pengetahuan siswa tentang bangun datar, sedangkan pada penelitian ini untuk membangkitkan dan melatih kecerdasan anak.

3. Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan Sri Hartati (2018) dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang berjudul “Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini ialah mengenalkan konsep matematika dapat dilakukan melalui pembelajaran yang dirancang dengan mengembangkan permainan tradisional sebagai salah satu strategi guru. Adanya inovasi dalam pembelajaran matematika melalui penerapan permainan tradisional lempar karet sebagai teknik dalam mengajarkan konsep perkalian pada siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada materi ajar atau pengenalan konsep matematika, pada

penelitian ini mengenalkan konsep perkalian dan pada penelitian yang peneliti laksanakan mengenalkan konsep bangun datar.

Tabel 1.1 persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan

No.	Nama peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Galih Yansaputra (2018) Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan judul “Permainan Tradisional Edukatif Sebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar 2 Blitarejo”.	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran matematika. • Menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini lebih menekankan pada hasil dan minat siswa. • Penelitian yang peneliti laksanakan lebih menekankan pada proses pelaksanaan pembelajaran matematika.
2.	Hasil penelitian dari Dwi Susanto (2018) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Permainan Tradisional Dolanan”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • peneliti fokus meneliti pelaksanaan pembelajaran matematika dan pengetahuan siswa tentang bangun datar, sedangkan pada penelitian ini membangkitkan dan melatih kecerdasan anak.
3.	Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan Sri Hartati Dewi (2018) dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya yang berjudul “Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran matematika. • Menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada materi ajar atau pengenalan konsep

	<p>“Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar”</p>	<p>matematika, pada penelitian ini mengenalkan konsep perkalian dan pada penelitian yang peneliti laksanakan mengenalkan konsep bangun datar.</p>
--	--	---

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan agar tidak menyimpang dari permasalahan dan terlalu luasnya pembahasan, maka peneliti memfokuskan permasalahan penelitian yaitu Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional intingan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional intingan pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang ?
3. Bagaimana pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar di SDN 2 Kuala Pembuang setelah penerapan permainan tradisional intingan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional intingan pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang.
3. Untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar di SDN 2 Kuala Pembuang setelah penerapan permainan tradisional intingan.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan dan permainan tradisional khususnya bidang matematika.

2. Secara praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat memperluas dan menambah pengalaman serta pengetahuan yang menjadi bekal untuk menjadi calon pendidik yang professional dan untuk perbaikan pembelajaran pada masa yang akan datang.

- b. Bagi Pendidik

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional selanjutnya.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menerapkan / mengimplementasikan permainan tradisional yang berkaitan dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk rajin belajar terutama belajar matematika.

G. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam memahami sifat dan konsep tentang matematika terutama pada materi bangun datar .

2. Permainan Tradisional (Intingan)

Permainan Intingan adalah permainan tradisional yang populer di Kalimantan khususnya bagi masyarakat pedesaan. Permainan intingan biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan melompat menggunakan satu kaki yang terdiri dari dua sampai lima orang peserta. Permainan intingan memiliki pola yang mencerminkan berbagai bentuk bangun datar.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan proposal penulis susun urutan sistem sebagai bahan dalam menyusun skripsi sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang, hasil penelitian relevan/sebelumnya, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II : Berisikan telaah teori yang memuat deskripsi teoritik, dan kerangka berfikir dan pertanyaan peneliti.

Bab III : Berisi tentang metode penelitian yang memuat metode dan alasan menggunakan metode, waktu dan tempat penelitian, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengabsahan data, teknik analisis data.

Bab IV : Berisi tentang gambaran umum penelitian, Penyajian data dan analisis yang memuat deskripsi data/fakta.

Bab V : Berisi pembahasan yang memuat analisis hasil penelitian.

Bab VI : Berisi tentang simpulan dan saran dari hasil peneliti

BAB II

TELAAH TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Suyitno dalam Wandini (2019:6) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada para peserta didiknya yang di dalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika tersebut.

Menurut Bruner dalam Wandini (2019:7) belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi. Peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

b. Prinsip Belajar Matematika

Reys dkk. (dalam Runtukahu, 2016:30) mengemukakan prinsip-prinsip praktis pendekatan belajar kognitif dalam pembelajaran matematika. Prinsip-prinsip yang dianjurkan tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan satu dengan lainnya. Prinsip-prinsip tersebut, sebagai berikut:

- 1) Belajar matematika harus berarti.
- 2) Belajar matematika adalah proses perkembangan.
- 3) Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur.
- 4) Anak aktif terlibat dalam belajar matematika.
- 5) Anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika.
- 6) Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar.
- 7) Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika dalam belajar matematika
- 8) Variasi matematika membantu siswa belajar matematika.
- 9) Metakognisi memengaruhi anak belajar.
- 10) Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk.

c. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika

Suwangsih dan Tiurlina (2010:24) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran matematika di SD adalah sebagai berikut:

- a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, metode spiral ini melambangkan adanya keterkaitan antara suatu materi dengan materi lainnya.
 - b) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap. Materi pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap yang dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit.
 - c) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif sedangkan matematika merupakan ilmu deduktif namun sesuai tahap perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan metode induktif.
 - d) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
 - e) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.
- d. Fungsi Pembelajaran Matematika

Berikut ini adalah fungsi matematika:

- 1) Matematika sebagai bahasa simbol

Matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan. Simbol-simbol matematika mempunyai fungsi-fungsi tertentu. Beberapa fungsi simbol matematika adalah berkomunikasi, merekam pengetahuan, membuat klasifikasi ganda, menjelaskan, membuat kegiatan reflektif, membantu menunjukkan struktur, membuat manipulasi rutin secara otomatis, mengingat kembali

informasi dan pengertian, dan membuat kegiatan mental lebih aktif.

2) Pengetahuan tentang pola dan hubungan

Reys dkk. (dalam Runtukahu 2016: 42) mengatakan bahwa matematika ialah studi tentang berbagai pola dan hubungan antara elem-elemen matematika. Kemudian, Steen memperkuat pendapat Reys dengan mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan tentang pola-pola meramalkan gejala-gejala matematika. Keterkaitan antara berbagai elemen matematika dapat dikembangkan anak sehingga terjadi bagian-bagian matematika yang berhubungan satu dengan lainnya.

2. Pengertian Metode Pembelajaran

Sudjana (dalam Heriawan, dkk, 2012: 73) menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mengadakan hubungannya dengan siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, peranan metode pembelajaran disini yaitu sebagai alat untuk menciptakan proses belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Heriawan, dkk (2012: 74), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Yamin (dalam Suprihatiningrum, 2013: 281), menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu langkah atau cara yang dipergunakan guru untuk mengajarkan atau menyampaikan suatu pembelajaran di dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pembelajaran inovatif berupa permainan tradisional yang telah dimodifikasi.

3. Permainan Tradisional Intingan

a) Pengertian Permainan Tradisional Intingan

Menurut Yunus (dalam Mulyani, 2016: 46-47), mengemukakan definisi permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sebagai alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana olahraga.

Menurut Kurniati (2016: 2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional Intingan bisa diartikan sebagai simbol dari usaha manusia untuk membangun tempat tinggal atau rumahnya. Namun dalam pencapaian usaha itu

tentu saja manusia tidak bisa sembarangan dengan menabrak semua aturan yang telah ada.

Intingan adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Kalimantan, khususnya bagi masyarakat pedesaan (Sururiyah, 2019 :17). Permainan ini dapat kita jumpai di berbagai wilayah di Indonesia, seperti di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Permainan ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah.

Menurut Mulyani (2013: 46) pada umumnya permainan ini banyak dimainkan oleh kaum perempuan, namun anak laki-laki pun bisa ikut bergabung bermain. Intingan merupakan permainan meloncati garis dengan satu kaki pada bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan intingan merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Alat yang digunakan biasanya berupa pecahan genting, pecahan keramik atau batu yang berbentuk datar. Tempat bermain dapat dilakukan pada tempat yang luas seperti halaman. Pemain dalam permainan ini berjumlah 2 – 5 orang atau lebih tergantung kesepakatan.

b) Manfaat Permainan Tradisional

Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung atau nyanyian, aktivitas fisik, dan aktivitas psikis.

Permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat (Mulyani, 2016: 58), antara lain :

- a. Anak menjadi kreatif.
- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap intelektual anak.
- c. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak.
- e. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Selain itu Menurut Euis Kurniati (2016: 23) permainan tradisional juga memiliki berbagai kelebihan dan manfaat antara lain :

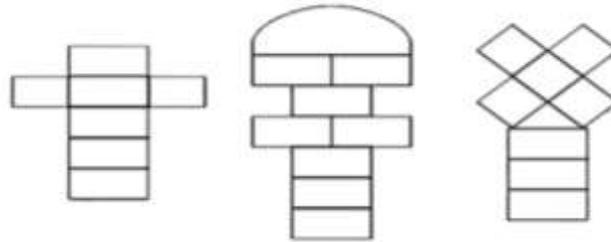
- a. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya.
- b. Melatih kreativitas anak.
- c. Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak.
- d. Mendekatkan anak pada alam.
- e. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai.
- f. Bermanfaat untuk kesehatan.
- g. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
- h. Memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak.
- i. Dapat dimainkan lintas usia.
- j. Mengasah kepekaan seni.

c) Cara Memainkan Permainan Intingan

Menurut Mini (2018:15) aturan bermain pada permainan Intingan sebagai berikut:

1. Gambar bidang intingan terlebih dahulu, ada beberapa model bidang intingan gunung, pesawat dan baling-baling.

Pola Lapangan Intingan



Gambar 2. 1

2. Untuk mengetahui urutan siapa yang terlebih dahulu, lakukan hompimpa.
3. Setiap anak harus mempunyai undas. Biasanya yang berupa pecahan genting, keramik, ataupun batu yang gepeng.
4. Pemain pertama melemparkan undas ke kotak 1. Saat melemparkan undas, tidak boleh melebihi kotak jika lebih maka dinyatakan gugur dan digantikan dengan pemain lainnya. Pemain melompat dengan satu kaki. Kotak yang di atasnya terdapat undas, tidak boleh diinjak atau ditempati pemain. Dengan demikian, pemain harus melompat, ke kotak berikutnya dengan satu kaki. Kemudian mengelilingi semua kotak yang ada.
5. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai pada kotak paling atas (gunung), mengambil undas dengan membelakangi

kotak. Ia harus menutup mata dan tidak boleh menyentuh garis. Jika pemain sampai menyentuh garis atau terjatuh saat mengambil undas maka dia akan gugur, lalu ia digantikan dengan pemain lainnya.

6. Jika pemain berhasil mengambil undas di gunung maka dia harus melemparkannya keluar bidang intingan.
7. Jika sudah berhasil dilalui maka saatnya untuk mendapatkan rumah. Dilakukan dengan posisi membelakangi bidang intingan melemparkan undas ke kotak. Jika lemparannya tepat pada salah satu bidang kotak intingan maka kotak tersebut menjadi rumah pemain. Ditempat ini, pemain boleh berhenti. Jika gagal maka pemain harus mengulangi kembali ke gunung.
8. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki rumah/sawah paling banyak.
9. Jika semua kotak telah dimiliki maka permainan dinyatakan selesai.

d) Manfaat Permainan Intingan

Manfaat permainan menurut Sururiyah (2019:20) sebagai berikut:

- 1) Dapat melatih aspek psikomotorik anak

Gerakan melompat, melempar, dan sebagainya yang dilakukan di permainan dapat membantu perkembangan motorik kasar anak. Hal ini sangat baik karena dapat membantu anak-anak lebih aktif. Selain itu juga, mendukung pertumbuhan dan perkembangan otot anak.

2) Dapat melatih aspek kognitif (daya pikir)

Pada saat bermain, pemain harus berpikir bagaimana ia dengan tepat melempar undas ke kotak tertentu. Hal ini berarti pemain harus berpikir dan berkonsentrasi bagaimana supaya lemparannya tepat. Pada saat ada masalah di permainannya, ia juga harus berpikir bagaimana dapat menyelesaikan masalah tersebut.

3) Dapat melatih aspek afektif (sikap/nilai religius)

Sikap yang diajarkan dalam bermain intingan adalah sikap sportif. Seorang pemain untuk memperoleh sawah/petaknya maka ia harus bermain mengikuti aturan. Dalam mendapatkan rumah, ia tidak boleh berlaku curang. Selain itu, anak juga akan berlatih sosialisasi dengan temannya. Ia juga harus dapat bersikap tidak sombong saat menang.

Beberapa manfaat dari permainan Engklek/Intingan Menurut Euis Kurniati (2016: 58) adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Menyehatkan fisik anak, sebab permainan dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
- d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.

- e. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena dimainkan secara bersama-sama.
- f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

Selain itu, ada beberapa manfaat dari permainan tradisional engklek/intingan menurut Mulyani (2016: 111), antara lain :

- a. Permainan intingan dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Sehingga otot kaki haruslah kuat.
- b. Permainan intingan juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebaya.
- c. Mengajarkan kebersamaan.
- d. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda sekitar dapat dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya, pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak dan lain-lain.

4. Penerapan Permainan Intingan dalam Pembelajaran

Berikut di bawah ini akan dijelaskan penerapan permainan intingan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Alat yang digunakan :

Pola intingan

Undas

b. Tempat bermain :

Halaman atau lapangan

c. Pemain

Seluruh siswa kelas II

d. Langkah-langkah Pembelajaran matematika melalui permainan tradisional (Rahayu 2018: 153) :

1) Menyampaikan tujuan pembelajaran

Sebelum melakukan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu sehingga siswa mengetahui tujuan pembelajaran.

2) Melakukan Hompimpa

Guru terlebih dahulu meminta Siswa melakukan hompimpa, jika hanya terdiri dari 2 peserta siswa melakukan *Pingsut*.

3) Mempersiapkan alat dan arena permainan

Guru mempersiapkan alat dan menyiapkan arena permainan.

4) Menjelaskan aturan permainan

Guru menjelaskan aturan permainan.

5) Memberikan contoh

Guru memberikan contoh bagaimana cara bermain intingan.

6) Memulai permainan

Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk memulai permainan intingan sesuai dengan aturan yang diberikan guru.

7) Menyemangati

Guru menyemangati siswa bermain dan meminta siswa lain menyemangati temannya.

8) Evaluasi

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang didapatkan selama permainan.

5. Materi Ajar Bangun Datar

Materi dalam pembelajaran ini memahami ruas garis bangun datar dalam kurikulum 2013 terdapat pada kelas II dengan kompetensi dasar (KD) 3.9 menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar. Kompetensi dasar (KD) 4.9 mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar.

a. Pengertian Bangun datar.

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung dengan permukaan yang datar bangun datar hanya memiliki panjang dan lebar (2 Dimensi). Pada bangun datar juga terdapat ruas garis dan titik sudut (Rosida, 2009). Garis yang menghubungkan titik sudut pada bangun datar disebut ruas garis. Sedangkan garis yang menghubungkan antara titik sudut pada bangun ruang disebut rusuk.

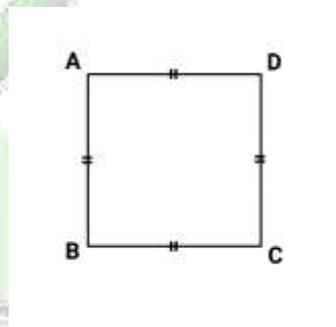
Sisi adalah bidang yang memisahkan bagian luar dan bagian dalam pada suatu bangun (Wandini, 2019 :143). Istilah sisi ini sering kita jumpai pada bangun ruang. Pertemuan dua sisi atau lebih pada suatu titik disebut titik sudut. baik pada bangun datar atau bangun

ruang, semuanya memiliki sisi namun jumlahnya yang berbeda. Sedangkan Sudut adalah suatu bidang datar yang memiliki pojok.

b. Macam-macam Bangun Datar

1) Persegi

Persegi adalah suatu bangun datar yang mempunyai sisi-sisi sejajar yang sama dan mempunyai 4 buah sudut siku-siku. Luas persegi adalah sisi dikali sisi. Sifat mempunyai 4 titik sudut keempat sisinya sama panjang.



Bangun datar persegi memiliki sifat sebagai berikut.

- a. Memiliki empat ruas garis: AB, DC, AD dan BC.
- b. Keempat ruas garis itu sama panjang.
- c. Memiliki empat buah sudut sama besar (90°).

Rumus Persegi

$$\text{Luas} = s \times s = s^2$$

$$\text{Keliling} = 4 \times s$$

$$\text{Ket : } s = \text{panjang sisi persegi}$$

2) Persegi panjang

Persegi panjang adalah suatu bangunan datar yang mana panjang sisi panjangnya lebih panjang dari pada panjang sisi lebarnya,

yang mana sisi yang berhadapan sama panjang serta mempunyai 4 buah sudut siku-siku yang sama besar. Luas persegi panjang adalah panjang dikali lebar, biasanya panjang dilambangkan (p) dan lebarnya (l). Sifat : mempunyai 4 sisi dan 4 titik sudut mempunyai 2 sisi sejajar.



Persegi panjang memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 4 ruas garis: AB , DC, AD dan BC.
- Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang.
- Memiliki dua macam ukuran panjang dan lebar.
- Memiliki empat buah sudut sama besar (90^0).

Rumus Persegi Panjang

$$\text{Luas} = p \times l$$

$$\text{Keliling} = 2p + 2l$$

3) Segitiga

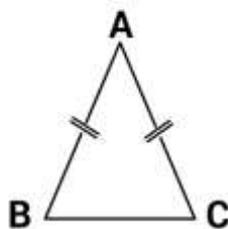
Segitiga adalah sebuah bidang dengan tiga sisi yang bertemu untuk membentuk tiga titik sudut. Bidang : setiap permukaan yang rata. Titik sudut adalah titik yang terbentuk ketika dua garis lurus bertemu pada suatu sudut. Tegak lurus : dua garis yang membentuk sudut 90° . Sifat: mempunyai 3 titik sudut dan 3 sisi.

Segitiga merupakan bangun datar yang terbentuk dari tiga buah titik yang tidak terletak pada satu garis lurus dan saling dihubungkan akan berpotongan dan membentuk tiga buah sudut. Titik potong garis tersebut merupakan titik sudut segitiga. Segitiga sendiri ada beberapa macam (Wandini, 2019:145) .

a) Jenis segitiga berdasarkan panjang sisinya, dibagi menjadi:

1. Segitiga sama kaki

Segitiga yang mempunyai dua sisi sama panjang. Akibatnya, Segitiga sama kaki juga memiliki dua sudut yang berhadapan sama besar atau sering disebut kaki segitiga.

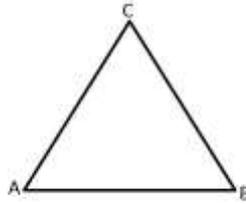


Bangun segitiga sama kaki memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- Memiliki 3 ruas garis: AB, AC, dan BC
- Dua ruas garis kaki sama panjang, AC dan BC.
- Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.
- Memiliki tiga buah sudut lancip.

2. Segitiga sama sisi

Segitiga sama sisi, yaitu segitiga yang ketiga sisinya sama panjang. Akibatnya, ketiga sudutnya sama besar, yaitu 60° .

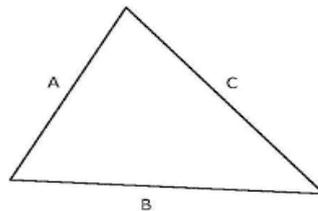


Bangun segitiga sama sisi memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Memiliki 3 ruas garis: AB, AC, dan BC
- b. Ketiga (semua) ruas garis sama panjang.
- c. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.
- d. Memiliki tiga buah sudut sama besar (60°)

3. Segitiga sembarang

Segitiga sembarang, yaitu segitiga yang ketiga sisinya berbeda panjangnya. Akibatnya, ketiga sudut segitiga tersebut juga tidak ada yang sama.



Bangun segitiga sama sisi memiliki sifat-sifat sebagai berikut

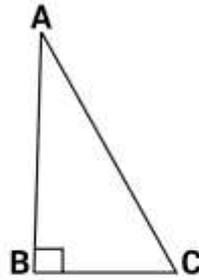
- a. Memiliki 3 ruas garis: AB, BC, dan CA

b. 3 sisinya tidak sama panjang

c. Punya 3 sudut lancip yang tidak sama besar

b) Jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya, dibagi menjadi:

1. Segitiga siku-siku



Segitiga yang besar salah satu sudutnya 90 (siku-siku).

Bangun segitiga sama sisi memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

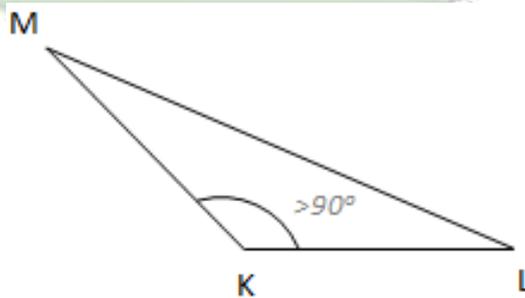
a. Memiliki 3 ruas garis: AB, AC, dan BC

b. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi.

c. Memiliki dua buah sudut sama besar (60^0)

2. Segitiga tumpul

Segitiga yang besar salah satu sudutnya lebih dari 90 atau sudut tumpul.



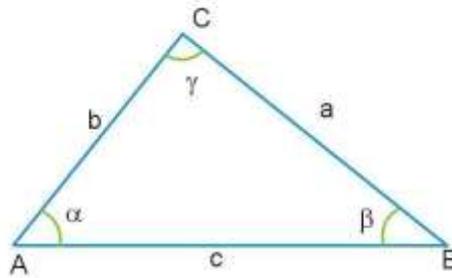
Segitiga tumpul

Bangun segitiga sama sisi memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Memiliki 3 ruas garis: KL, LM, KM
- b. Memiliki lebih dari 90' tetapi kurang dari 180'.

3. Segitiga lancip

Segitiga yang besar salah satu sudutnya kurang dari 90 atau sudut tumpul.



Bangun segitiga sama sisi memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Memiliki 3 ruas garis: GH, HI, IG.
- b. Memiliki sudut yang besarnya kurang dari 90'.

Rumus luas segitiga

$$L = \frac{1}{2} a \times t$$

$$K = s + s + s$$

Keterangan

a = alas

t = tinggi

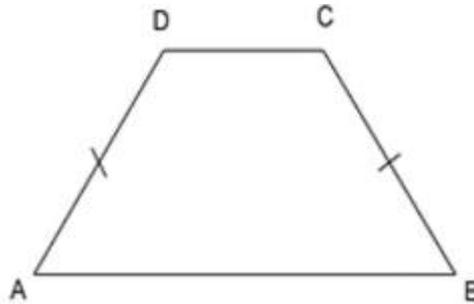
s = sisi

4) Trapesium

Trapesium adalah suatu bangun datar yang dua sisinya sejajar.

Sifat : mempunyai 4 sisi dan 4 titik sudut

a. Trapesium sama kaki

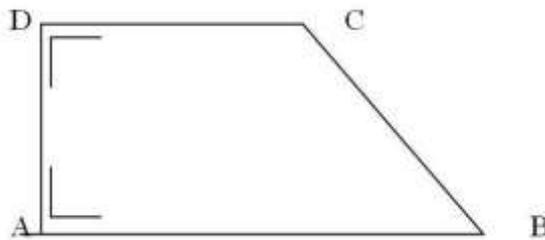


Bangun datar Trapesium memiliki sifat-sifat diantaranya:

- a. Terdapat 1 pasang sisi yang sejajar (BA,CD).
- b. Terdapat 2 pasang sudut yang sama besar (sudut A dan sudut D, sudut B dan sudut C).

b. Trapesium Siku-siku.

Trapesium siku-siku, selain memiliki sepasang sisi yang sejajar, juga memiliki satu buah sudut siku-siku. Pada gambar di bawah ini.



Merupakan trapesium siku-siku $A = 90^\circ$ sifat trapesium siku-siku yaitu, salah satu kakinya tegak lurus terhadap sisi yang sejajar.

Bangun datar Trapesium siku-siku memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- 1) Mempunyai 2 sudut siku-siku.
- 2) Diagonal tidak sama panjang.
- 3) Tidak mempunyai simetri lipat.

c. Trapezium sembarang

Trapezium sembarang, sisinya tidak sama panjang dan tidak ada yang tegak lurus dengan sisi sejajarnya. Pada gambar dibawah merupakan trapezium sembarang.



Bangun datar Trapezium sembarang memiliki Sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Keempat sisinya tidak sama panjang.
- b. Keempat sudutnya tidak sama besar.
- c. Diagonalnya tidak sama panjang.
- d. Tidak memiliki simetri lipat.

Rumus Trapezium

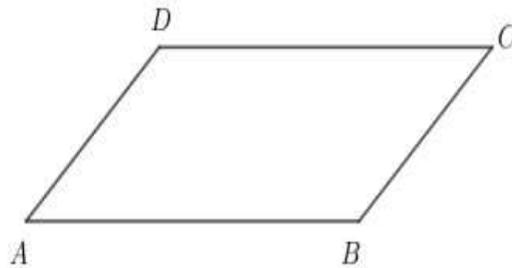
$$K = (a + b) \times (c + d)$$

$$L = \frac{1}{2} \times (a + b) \times t$$

5) Jajar genjang

Jajar genjang adalah bangun segiempat yang sisi-sisinya berhadapan sejajar sama panjang serta sudut-sudut yang berhadapan sama besar.

Sifat : mempunyai 4 sisi dan 4 titik sudut, keempat sudutnya tidak siku-siku. Mempunyai dua pasang sisi yang sejajar.



Jajar Genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya.

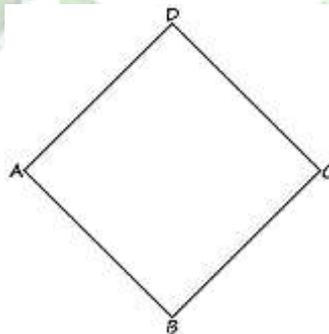
Rumus jajar genjang

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times AC \times BD$$

$$\text{Keliling} = AB + BC + CD + AD$$

6) Belah ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar yang keempat sisinya.



Bangun belah ketupat memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut.
- b. Keempat sisinya sama panjang.

- c. Memiliki 2 pasang sudut yang berhadapan sama besar.
- d. Diagonalnya berpotongan tegak lurus.
- e. Memiliki 2 simetri lipat.
- f. Memiliki simetri putar tingkat 2.

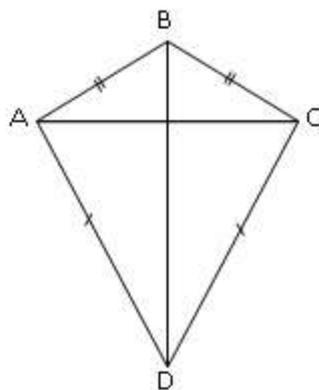
Rumus belah ketupat :

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times \text{diagonal 1} \times \text{diagonal 2}$$

$$\text{Keliling} = 4s \text{ atau sisi} \times \text{sisi} \times \text{sisi} \times \text{sisi}$$

7) Layang-layang

Layang-layang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh 2 pasang rusuk yang masing-masing pasangannya sama panjang dan saling membentuk sudut. Layang-layang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing pasangannya sama panjang dan saling membentuk sudut.



Layang – Layang mempunyai sifat-sifat diantaranya :

- g. Memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut.
- h. Memiliki 2 pasang sisi yang sama panjang.

- i. Memiliki 2 sudut yang sama besar.
- j. Diagonalnya berpotongan tegak lurus.
- k. Salah satu diagonalnya membagi diagonal yang lain sama panjang.
- l. Memiliki 1 simetri lipat.

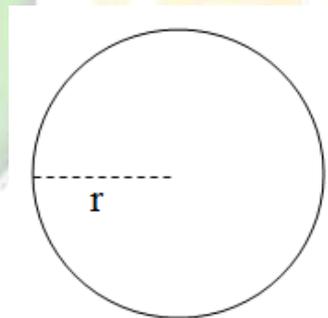
Rumus

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times AC \times BD$$

$$\text{Keliling} = AB + BC + CD + AD$$

8) Lingkaran

Lingkaran adalah sekumpulan dari titik-titik yang membentuk suatu lengkungan yang memiliki panjang yang sama pada titik pusat lingkaran. Jarak tersebut biasanya dinamakan r , atau radius, atau jari-jari. Sifat lingkaran yaitu memiliki simetri lipat dan simetri putar yang tak terhingga jumlahnya (Rosida, 2009).



Bangun datar Lingkaran memiliki sifat-sifat sebagai berikut.

- a. Mempunyai 1 sisi
- b. Memiliki simetri putar dan simetri lipat tak terhingga

Rumus

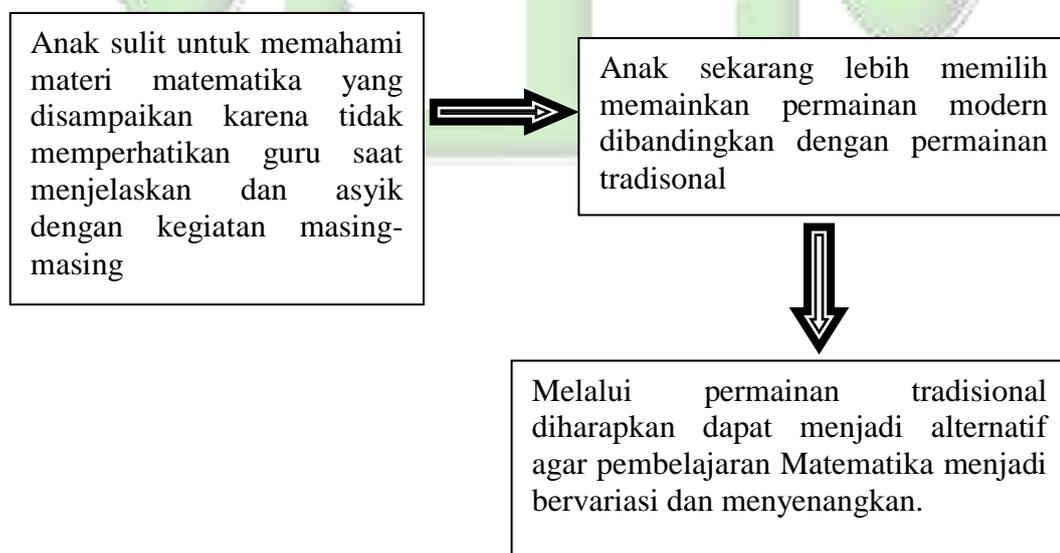
$$L = r^2$$

B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang. Anak-anak ketika mengikuti pembelajaran matematika sulit untuk memahami materi yang disampaikan karena tidak memperhatikan guru saat menjelaskan dan asyik dengan kegiatan masing-masing. Seiring dengan kemajuan teknologi permainan tradisional sedikit demi sedikit mulai punah dan jarang dimainkan lagi oleh anak-anak.

Hampir di setiap sudut tempat umum anak-anak zaman sekarang lebih memilih memainkan permainan modern dibandingkan dengan permainan tradisional, mereka memainkan permainannya lewat *gadget*. Anak akan lebih mudah menangkap ilmu dengan permainan. Pembelajaran harus dirancang senyata mungkin agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Melalui permainan tradisional diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran Matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Pertanyaan penelitian

- a. Apakah guru melakukan perencanaan sebelum kegiatan pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang ?
- b. Apakah sarana dan prasarana di sekolah dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang ?
- c. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang ?
- d. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang ?
- e. Bagaimana Pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar di SDN 2 Kuala Pembuang setelah penerapan permainan tradisional intingan ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif yang berarti penelitian membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Peneliti bermaksud untuk mencermati masalah tentang Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif berakar pada latar belakang ilmiah sebagai kebutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif analisis secara induktif, mengarahkan sasaran penelitian pada usaha menemukan teori, lebih mementingkan proses dibandingkan hasil, memilih seperangkat kriteria untuk menulis keabsahan data, rancangan penelitian bersifat sementara dan hasil penelitian disepakati oleh subjek penelitian.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian di laksanakan 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.

C. Sumber Data

Sumber data yang ditemukan peneliti dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer atau data tangan pertama, adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai informasi yang dicari (Saifuddin, 2007: 91). 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.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder atau adalah data yang langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia (Saifuddin, 2007: 91). Adapun yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini adalah Data dokumen berupa visi, misi, tujuan umum, sarana dan prasarana sekolah dan Foto saat kegiatan berlangsung.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.

Instrumen yang diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam penelitian ini instrumen yang digunakan: pedoman wawancara, dan lembar pengamatan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sebuah penelitian, teknik pengumpulan data sangat diperlukan untuk memperoleh informasi, data yang lengkap, dan valid. Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu :

a) Observasi

Sanafiah Faisal (dalam Sugiyono 2012: 64) membagi observasi menjadi tiga macam, yaitu: (a) observasi berpartisipasi, (b) observasi yang secara terang-terangan dan tersamar, (c) observasi yang tak terstruktur. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipasi dimana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian, sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang muncul. Observasi ini dilakukan di SDN 2 Kuala Pembuang berhubungan dengan pembelajaran matematika dan bagaimana pelaksanaan permainan tradisional serta bagaimana pengenalan siswa terhadap bangun datar.

b) Wawancara

Esterberg (dalam Sugiyono 2012: 72) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu: wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara jenis ini termasuk dalam kategori in-dept

interview, pelaksanaannya lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara semi terstruktur adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang dan untuk mengetahui bagaimana pengetahuan siswa terhadap bangun datar.

c) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna di dalam penelitian kualitatif. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini berupa:

- a. Profil sekolah, visi, misi dan tujuan umum sekolah,
- b. Sejarah singkat berdirinya sekolah
- c. Data siswa
- d. Sarana dan prasarana
- e. Foto proses pembelajaran melalui permainan tradisional.

F. Teknik Pengabsahan Data

Pengabsahan data untuk menjamin bahwa data yang terhimpun itu benar dan valid, maka diperlukan pengujian terhadap berbagai sumber data

dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data lain.

Langkah untuk memperoleh data peneliti menggunakan cara triangulasi. Triangulasi metode, yaitu dengan membandingkan berbagai data hasil interview, observasi, dan dokumentasi. Data-data yang telah diperoleh kemudian dibandingkan satu sama lainnya agar teruji kebenarannya. (Arifin, 2011:165).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang menegaskan bahwa dalam wawancara, observasi, dokumentasi sumber data penelitian kualitatif data yang terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda yakni seperti wawancara, dokumen, dan catatan di lapangan.

Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2019: 321) mengemukakan kegiatan tersebut di atas sebagai berikut.

1) Pengumpulan Data

Kegiatan utama dalam setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, mungkin berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang

diteliti, semua yang dilihat dan didengar direkam semua. Dengan demikian peneliti memperoleh data yang sangat banyak dan bervariasi.

2) Reduksi Data

Reduksi data menunjuk kepada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pemisahan, dan pentransformasian data mentah. Oleh karena itu reduksi data berlangsung selama kegiatan penelitian dilaksanakan. Reduksi data adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dari analisis data. Peneliti memilih data mana akan diberi kode, mana yang akan ditarik keluar, dan pola rangkuman sejumlah potongan atau apa pengembangan ceritanya merupakan pilihan analitis.

3) Data Display

Display dalam konteks ini adalah kumpulan informasi yang telah tersusun yang membolehkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data display dari suatu fenomena akan membantu seseorang memahami apa yang terjadi atau mengerjakan sesuatu. Kondisi yang demikian akan membantu pula dalam melakukan analisis lebih lanjut berdasarkan pemahaman yang bersangkutan.

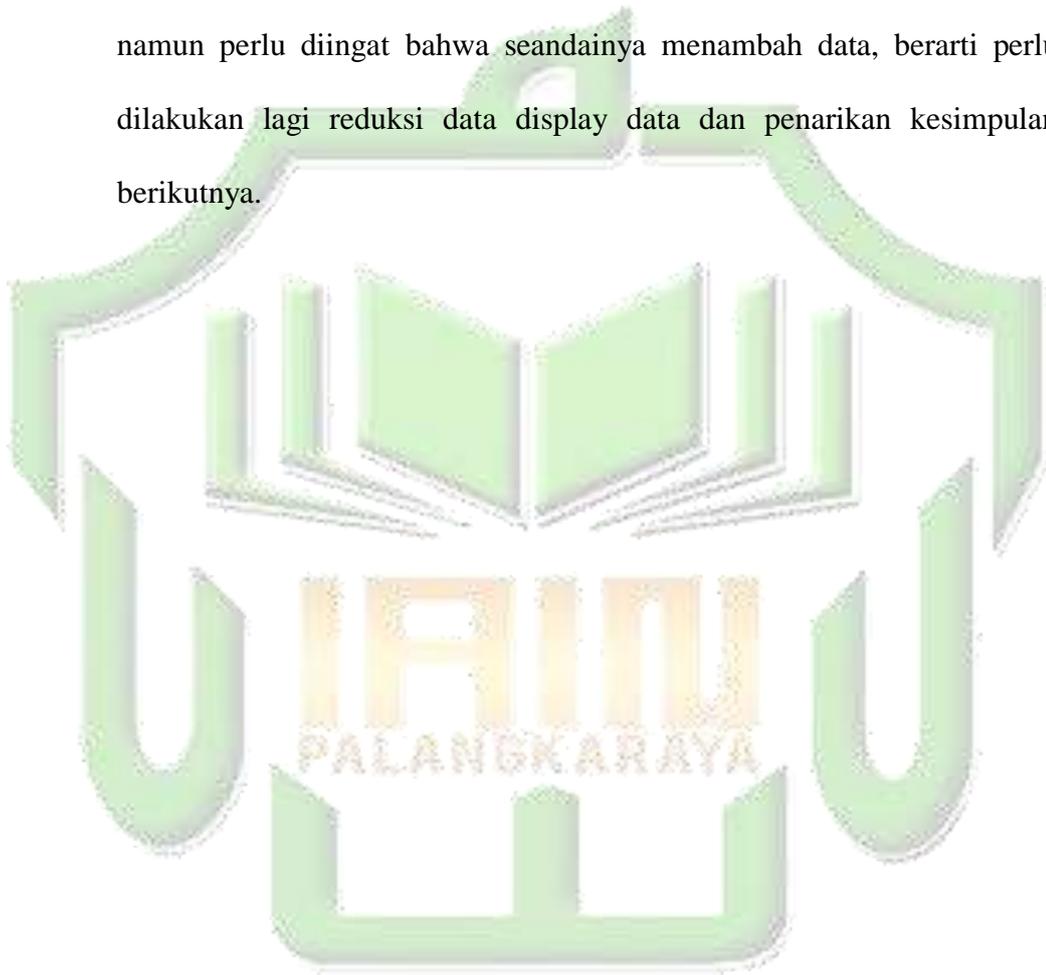
Bentuk display data dalam penelitian kualitatif yang paling sering yaitu teks naratif dan kejadian atau peristiwa itu terjadi di masa lampau.

4) Kesimpulan/Verifikasi

Reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan merupakan segitiga yang saling berhubungan. Antara reduksi data dan display data saling berhubungan timbal balik. Demikian juga antara reduksi data dan penarikan kesimpulan/verifikasi; serta display data dan penarikan

kesimpulan/verifikasi. Dengan kata lain, pada waktu melakukan reduksi data pada hakikinya sudah penarikan kesimpulan, dan pada waktu penarikan kesimpulan selalu bersumber dari reduksi data atau data yang sudah di reduksi dan juga dari display data.

Kesimpulan menuntut verifikasi oleh orang lain yang ahli dalam bidang yang diteliti, atau mungkin juga mengecek dengan data lain, namun perlu diingat bahwa seandainya menambah data, berarti perlu dilakukan lagi reduksi data display data dan penarikan kesimpulan berikutnya.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil dan sejarah singkat SDN 2 Kuala Pembuang antara lain:

Nama Sekolah	: SD Negeri 2 Kuala Pembuang
Jenjang Pendidikan	: Sekolah Dasar
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jalan Ahmad Yani
Kode Pos	: 74211
Kelurahan	: Kuala Pembuang Satu
Kecamatan	: Seruyan Hilir
Kabupaten	: Seruyan
Provinsi	: Kalimantan Tengah

Sekolah ini pertama kali didirikan pada tanggal 1 Januari 1973, dan yang menjabat sebagai Kepala Sekolah Untuk yang Pertama kalinya adalah seorang Ibu Kelahiran Jawa Tengah yang bernama Mutia Kartini, saat itu tenaga pengajar berjumlah 4 orang: Mutia Kartini selaku kepala sekolah dan dibantu tiga orang guru lainnya Mas'ud, Zaitun, dan Zainal Abidin diantara mereka hanya berpendidikan SPG. Seiring perkembangan dan perubahan yang terjadi di SDN 2 Kuala Pembuang. Sekarang kedudukan telah berganti Kini Kepala Sekolah SDN 2 Kuala Pembuang ini dipimpin oleh Ibu Jamilah S.Pd, beliau adalah orang yang sangat

telaten dan penuh tanggung jawab, kini guru - gurunya kurang lebih 20 orang.

2. Visi, Misi dan Tujuan umum SDN 2 Kuala Pembuang

Setiap sekolah memiliki visi dan misi dan tentunya berbeda-beda dengan sekolah lain namun memiliki tujuan yang sama sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan anak bangsa. Oleh karena itu, setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap kegiatan pengembangannya.

Adapun yang menjadi visi dan misi SDN 2 Kuala Pembuang adalah sebagai berikut :

Visi :

Terwujudnya pendidikan berkualitas unggul dan berbudaya bangsa.

Misi :

- 1) Menumbuhkan dan meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Menumbuhkan semangat keunggulan peserta didik, guru dan tenaga kependidikan di bidang pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku yang berpedoman pada minat, bakat, dan kemampuan.
- 3) Meningkatkan Budi pekerti / akhlak mulia peserta didik dan mencintai lingkungan sekitar.
- 4) Mengembangkan ekstrakurikuler dan kebudayaan daerah dalam kegiatan Formal dan Informal.

Tujuan:

- a) Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa .

- b) Siswa Kreatif, Trampil, Ulet dan Rajin Terhadap Kewajibannya.
- c) Siswa Memiliki Dasar – Dasar Tentang ; Akhlak mulia, Pengetahuan, Keterampilan, Gotong-royong, Kebudayaan dan Mencintai lingkungan yang Bersih.
- d) Kebersamaan menumbuhkan ; Prestasi kerja, Kreatifitas, dan Tanggung jawab antar warga sekolah terhadap tugas / kewajiban.
- e) Menciptakan suasana sekolah yang “BERSIH” (Berbudaya, Epektif, Rindang, Sejuk, Indah dan Harmonis)

3. Data siswa

Dari data yang ada di kelas II SDN 2 Kuala Pembuang memiliki peserta didik berjumlah 46 peserta didik yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut :

Tabel 4. 1

Data siswa kelas II

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
II A	10	12	22
II B	12	12	24
Jumlah total			46

Sumber: Dokumen SDN 2 Kuala Pembuang T.A 2019/2020

4. Sarana dan Prasarana

Kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal jika tidak didukung oleh sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan

belajar mengajar, fasilitas yang lengkap dan lingkungan kondusif dapat terciptanya kenyamanan bagi peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Sarana dan prasarana yang ada di SDN 2 Kuala Pembuang sebagai berikut :

Tabel 4. 2

Sarana dan Prasarana SDN 2 Kuala pembuang

No.	Nama/Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	12 Ruang	Baik
2.	Ruang Kepala sekolah dan guru	1 Ruang	Baik
3.	Kamar mandi/WC	4 Ruang	Baik
4.	Papan tulis	12 Buah	Baik
5.	Lemari Kecil	12 Buah	Rusak Ringan
6.	Lemari besar	5 Buah	Baik
7.	Peta	12 Buah	Baik
8.	Globe	3 Buah	Baik

Sumber: Dokumen SDN 2Kuala Pembuang T.A 2019/2020

B. Penyajian Data

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di SDN 2Kuala Pembuang. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi ke sekolah guna meminta izin kepada sekolah yang dituju serta melakukan wawancara kepada guru wali kelas II guna mendapatkan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang.

Penelitian di SDN 2 Kuala Pembuang di laksanakan mulai pada tanggal 28 Agustus sampai 15 Oktober 2020. Kegiatan yang pertama dilakukan yaitu mengantar surat izin penelitian kepada Kepala SDN 2 Kuala Pembuang. Kegiatan Kedua pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang. Kegiatan ketiga yaitu melakukan observasi serta wawancara kepada wali kelas II terkait pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional. Kegiatan terakhir yang peneliti lakukan yaitu pengumpulan data yang diperoleh pada saat pelaksanaan permainan tradisional.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, adapun alat pengumpul data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Data didapat dari kepala sekolah guru kelas yang berperan dalam melakukan kegiatan permainan tradisional. Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai berikut :

Dari hasil wawancara dengan Kepala sekolah Ibu JM mengatakan bahwa: “permainan intingan ini sudah dilakukan sekitar 5 tahun yang lalu dan mulai di terapkan kembali 1 tahun belakangan ini, saya sebagai kepala sekolah mengarahkan kepada guru ikut serta dalam mengajarkan melalui permainan tradisional intingan ini”.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan bahwa guru melaksanakan pembelajaran dengan menciptakan hubungan yang baik serta melakukan pendekatan dalam mengajak anak untuk bermain. Permainan tradisional intingan dilakukan pada saat pembelajaran terutama pada materi bangun datar supaya anak lebih mengenal bangun datar secara.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara kepada ibu KS mengatakan:

" sebagai seorang guru saya mengajarkan permainan ini kepada siswa. Karena permainan ini jarang sekali di terapkan di sekolah mana pun, dan permainan ini sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka apalagi mereka pada saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sehingga sangat cocok untuk mengajarkan permainan intingan kepada mereka juga sebagai warisan budaya, anak kelas II masih dalam masa bermain, anak kelas II lebih senang bermain dari pada pembelajaran dalam kelas dan harus memberikan pembelajaran matematika yang menarik salah satunya melalui permainan intingan agar anak menjadi tertarik dan bersemangat".(Wawancara, 7 September 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu KS ketika ditanya pendapat beliau mengenai permainan intingan selaku guru kelas beliau mengatakan :

"Permainan intingan itu permainan yang loncat-loncatan mengandalkan otot-otot misal berdiri, menjaga keseimbangan dan melempar dengan tepat serta melalui pola intingan dan membantu kami dalam pembelajaran terutama matematika sehingga siswa dapat mengetahui bentuk bangun datar". (Wawancara, 7 September 2020)

Melalui wawancara dapat disimpulkan bahwa Permainan intingan adalah permainan yang dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang juga mampu mengembangkan banyak aspek baik dari segi pengetahuan, fisik dan sosial emosional anak. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara Ibu NH beliau mengatakan:

"ada banyak aspek perkembangan yang dikembangkan dalam permainan ini misal sosial emosional anak karna anak akan bersifat antri untuk melakukan permainan, kognitif anak bisa mengenal macam-macam bangun datar dari pola bidang intingan dan berfikir bagaimana cara supaya menjaga keseimbangan tubuh anak, anak mampu mengkoordinasikan tangan dan mata saat melempar undas". (Wawancara, 7 September 2020)

Permainan intingan memiliki bermacam-macam pola, namun di SDN 2 Kuala Pembuang pola yang diterapkan hanya satu yaitu gunung. Hal ini disampaikan oleh Ibu KS:

“sebenarnya banyak pola permainan intingan ini tetapi yang di terapkan di sekolah saat ini hanya satu pola karna anak-anak lebih memahami jenis engklek ini dan juga mudah dimainkan hanya satu pola diterapkan karena permainan ini kami lakukan hanya pada saat mengenalkan materi bangun datar saja tetapi anak-anak sering memainkan permainan ini walaupun tidak sedang mempelajari materi bangun datar”.
(Wawancara, 7 September 2020)

Permainan intingan juga memerlukan media yaitu kapur tulis untuk membuat pola intingan dan memerlukan undas (batu kecil atau potongan keramik). Hal ini disampaikan oleh Ibu NH mengatakan :

”Ya pasti dalam melakukan suatu permainan harus ada media , di sini kami guru menyiapkan media yaitu kapur tulis untuk membuat garis di halaman dan undas sebagai alat untuk bermain”.

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional guru juga menyiapkan RPPH (Rencana Proses Pembelajaran Harian) terlebih dahulu. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Ibu KS :

“Untuk menggunakan suatu metode dalam pembelajaran tentunya kami disini membutuhkan persiapan baik dari kami sendiri sebagai guru kemudian persiapan peralatan yang digunakan misalnya RPPH (Rencana Proses Pembelajaran Harian). Semua guru harus bisa dan memiliki RPPH sebelum melakukan proses pembelajaran RPPH ditanda tangani langsung oleh guru dan kepala sekolah”. (Wawancara, 7 September 2020)

Guru menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional sama seperti kegiatan pembelajaran pada umumnya, namun kegiatan pembelajaran ini lebih menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa tidak bosan dan siswa merasa senang setelah mengikuti pembelajaran. Hal ini disampaikan Ibu KS beliau mengatakan:

“kami menerapkan pembelajaran dengan permainan intingan yang pertama kami menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan hompimpa supaya dapat mengetahui urutan siapa yang bermain, membuat pola permainan di

halaman dan menyiapkan alat untuk bermain, lalu menyampaikan aturan permainan, mencontohkan, membimbing siswa selama bermain, memberikan semangat kepada siswa, melakukan evaluasi dan menyimpulkan pembelajaran seperti kegiatan pembelajaran pada umumnya. Setelah bermain kami menanyakan perasaan anak adapun perasaan anak saat dan setelah melakukan permainan ada anak tidak sabar ingin melakukan permainan dan setelah melakukan permainan anak merasakan senang”. (Wawancara, 7 September 2020)

Berdasarkan jawaban wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional guru juga menyiapkan RPPH yang sudah disetujui oleh kepala sekolah. Guru menerapkan pembelajaran harus menarik supaya anak merasa senang mengikuti pembelajaran melalui permainan tradisional.

a. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional

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. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Berdasarkan observasi peneliti Guru membuka pelajaran dengan memberikan arahan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dalam pertemuan tersebut. Dengan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan singkat dalam arahan yang diberikan, guru menciptakan interaksi aktif dengan siswa, guru melakukan apersepsi, untuk

membuat sebuah batu loncatan sebelum siswa memulai pelajaran baru. Apersepsi dilakukan dengan menghubungkan terlebih dahulu pelajaran baru tersebut dengan pelajaran yang sudah dikenal siswa maupun dengan pengalaman-pengalaman siswa. Siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat dari cara siswa menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru apersepsi. (Observasi, 10 September 2020)

Guru juga tidak lupa menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan melalui permainan tradisional. Guru juga memancing pengalaman keseharian siswa yang sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, siswa mampu mengungkapkan secara lisan bahwa aktivitas yang pernah mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari ada kaitannya dengan pelajaran matematika.

2. Melakukan Hompimpa

Hasil observasi yang peneliti lakukan sebelum memulai pembelajaran melalui permainan intingan. Guru meminta siswa melakukan hompimpa agar dapat mengetahui urutan siswa yang bermain, lalu anak berbaris sesuai urutan bermain. Anak membawa undas yang akan dilemparkan di kotak secara bergantian pada saat mereka bermain.

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

3. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan tradisional

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan Sebelum memulai kegiatan permainan guru telah menyiapkan alat maupun pola intingan. Alat yang diperlukan dalam menunjang permainan ini yaitu kapur untuk membuat pola intingan, undas itu sendiri alat yang dapat menunjang permainan.

Hal senada berdasarkan wawancara peneliti dengan ibu KS beliau mengatakan:

"untuk memulai permainan guru selalu menyiapkan alat dan bahan sebelum memulai permainan. Alat dan bahan yang disiapkan oleh guru yaitu kapur untuk membuat pola intingan, undas (potongan genting atau batu kecil). Dalam permainan tradisional intingan tidak membutuhkan tempat yang luas untuk membuat pola intingan". (Wawancara, 7 September 2020)

4. Guru menjelaskan aturan permainan

Berdasarkan observasi sebelum memulai permainan tradisional intingan guru memberitahu siswa agar menyimak yang disampaikan guru terkait aturan permainan. Permainan tradisional intingan dilakukan dengan cara anak berdiri menggunakan satu kaki dan melempar undas di kotak 1 atau 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)

5. 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”.

Ibu KS juga menambahkan:

“Tanpa dicontohkan sebenarnya anak juga sudah tahu karena permainan ini sudah sering mereka mainkan baik di sekolah maupun dalam kehidupan mereka sehari-hari biasanya di rumah, hanya saja kami memberikan contoh takut ada sebagian anak yang tidak mengetahui permainan ini dan anak juga biasanya hanya memainkan tanpa tahu kaitannya dengan pembelajaran terutama matematika mengenal bangun datar”. (Wawancara, 7 September 2020)

Berdasarkan jawaban wawancara di atas sebelum memulai pembelajaran matematika melalui permainan intingan guru terlebih dahulu memberikan contoh bagaimana cara bermain, karena guru takut ada siswa yang masih belum mengetahui permainan tradisional ini. Meskipun sebenarnya tanpa guru mencontohkan siswa sudah mengerti cara permainan intingan.

6. Memulai Permainan

Berdasarkan observasi di lapangan siswa yang mendapat giliran pertama melempar undas yang telah disiapkan ke kotak pertama. Siswa harus melempar undas di kotak tersebut jika gagal maka terus mencoba sampai gacuknya masuk di kotak.

Guru memberitahukan jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak selanjutnya. Dalam bermain jika melempar undasnya di kotak

pertama maka siswa harus melompat ke kotak dua dan tidak boleh melompat di kotak pertama karena ada undasnya. Ini merupakan aturan dalam permainan tradisional intingan. Siswa melompat dengan satu kaki dan boleh mendarat dengan dua kaki di kotak tertentu. Guru meminta siswa ketika sudah dekat dengan kotak pertama yang ada undasnya, siswa akan mengambil undas tersebut dan melompat ke luar.

Dari hasil pengamatan di lapangan bahwa saat siswa sudah berbalik dan mendekati kotak pertama siswa akan mengambil undasnya kemudian melompat keluar area permainan dan digantikan oleh siswa selanjutnya. Guru memberitahu jika sudah selesai, siswa akan melemparkan undasnya sambil membelakangi area permainan dan melempar undasnya. Siswa hanya mendapatkan satu kali kesempatan bermain dan setelah selesai digantikan anak yang lain sesuai urutannya. (Observasi, 10 September 2020)

7. Guru memberi semangat anak

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat siswa bermain guru dan temannya memberikan semangat ketika ada yang sedang bermain intingan. Hal ini dilakukan agar anak mau bermain bersama, kedekatan guru dan siswa diperlukan agar mereka senang dan gembira dalam melakukan kegiatan permainan tradisional. Sambil memberikan semangat guru juga mengingatkan siswa agar sambil mengenal macam-macam bangun datar dari pola lapangan intingan. (Observasi, 10 September 2020)

8. Evaluasi kegiatan

Diakhir kegiatan guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Pada saat anak bermain engklek, guru mengamati dan mengevaluasi kegiatan yang dilakukan, memberikan pujian sebagai bentuk motivasi bagi anak yang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi yang peneliti lakukan permainan tradisional intingan yang dilakukan, guru tidak menentukan siapa pemenang 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 siswa harus serius mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional guru hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain satu kali putaran. (Observasi, 10 September 2020)

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas ibu KS bahwa:

“anak hanya diberikan satu kali kesempatan bermain dalam satu putaran. Kami tidak menentukan anak yang memiliki sawah paling banyak sebagai pemenang dalam permainan ini. Kami hanya memberikan penilaian siapa yang paling mengetahui macam-macam bangun datar maka mendapat nilai lebih”. (Wawancara, 7 September 2020)

b. Faktor pendukung dan penghambat 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 siswa sangat bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan tradisional ini. Siswa terlihat menyimak aturan permainan yang disampaikan guru dengan seksama dan memainkan permainan dengan benar. (Observasi, 14 September 2020)

1. Sarana dan prasarana yang menunjang

Setiap kegiatan belajar mengajar sudah pasti harus ada sarana dan prasarana karena pembelajaran tidak akan terlaksana apabila sarana dan prasarana tidak menunjang. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan efektif. Berdasarkan hasil observasi peneliti Kondisi halaman sekolah, tata ruang kelas, alat-alat belajar mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar, dengan begitu sekolah berperan penting untuk menyediakan sarana prasarana yang memadai dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di sekolah. Adanya antusias dan kebersamaan antara

sesama guru akan membantu siswa untuk mencapai pembelajaran matematika melalui permainan tradisional. Memainkan permainan tradisional dirumah agar anak tidak bermain gadget untuk belajar sendiri di rumah dengan bantuan orang tua. Dengan pemberian tugas, anak menjadi memiliki usaha untuk mengerjakan dan akan senang jika mendapatkan nilai yang bagus. Pemberian tugas ini bermaksud untuk mengetahui seberapa penguasaan materi yang telah di dapat anak dari pembelajaran yang telah di ajarkan guru.

2. 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 penghargaan kepada siswa bahwa setiap yang dilakukan siswa 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.

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang dihadapkan pada beberapa faktor penghambat. Berikut

faktor yang menghambat pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang. Berdasarkan dengan hasil wawancara bersama ibu NH beliau mengatakan:

“Kalo 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 adalah keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang harus sesuai, kegiatan yang banyak dan jumlah anak yang bermain besar.

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

1. 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 siswa yang besar tidak mungkin selesai dalam satu kali pertemuan

2. Anak yang hiperaktif selalu menggoda temannya.

Berdasarkan observasi peneliti, Anak-anak sulit untuk berkonsentrasi dan tidak mampu fokus pada satu hal tertentu. Oleh karenanya, guru perlu memerhatikan tingkah laku si anak dan mampu menguasai keadaan agar perhatian dan pengasuhan yang dilakukan tepat dan membahagiakan anak untuk kemudian 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.

- c. **Pengetahuan Siswa Tentang Macam-Macam Bangun Datar di SDN 2 Kuala Pembuang Setelah Penerapan Permainan Tradisional Intingan**

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

Pengetahuan siswa tentang macam-macam bangun datar sebelum melalui permainan hanya beberapa siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami penjelasan guru itu juga hanya siswa 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)

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



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah bagaimana cara guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional. Penelitian di sini menggunakan analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dari data yang didapatkan baik melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan. Selanjutnya dari hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada diantaranya sebagai berikut :

Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang isinya harus memuat materi yang akan dikembangkan. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, RPP berfungsi untuk mendorong setiap guru agar siap dalam melakukan kegiatan pembelajaran, membentuk kompetensi peserta didik.

Mulyasa (2011: 83) menyatakan RPP berfungsi untuk mengefektifkan proses sesuai dengan apa yang direncanakan. Perencanaan pembelajaran di SDN 2 Kuala Pembuang juga menyiapkan/mengembangkan bahan ajar. Menyiapkan bahan ajar juga dilakukan dalam pembelajaran matematika melalui permainan tradisional

juga merupakan salah satu bagian yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Berikut hasil

Oemar Hamalik (2002: 139) menyatakan bahan pengajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran, serta menentukan kegiatan-kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu bahan pengajaran perlu mendapat pertimbangan yang cermat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran mempersiapkan RPP dan bahan ajar. Dalam membuat RPP harus sesuai kondisi dan keadaan peserta didik agar mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan. Sedangkan bahan pengajaran perlu mendapat pertimbangan yang cermat karena bagian penting dalam proses belajar mengajar berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang.

Dari hasil penelitian pada tahap pelaksanaan, langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika melalui permainan tradisional ada 8 tahapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2018: 153) pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada 8 tahap kegiatan, yaitu:

- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Menurut Dewi (2018: 153) bahwa sebelum melakukan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu sehingga siswa mengetahui tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru memancing pengalaman keseharian siswa yang sesuai dengan materi pembelajaran. Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

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

Guru meminta siswa melakukan hompimpa agar dapat mengetahui urutan siswa yang bermain, lalu anak berbaris sesuai urutan bermain. Anak membawa undas yang akan dilemparkan di kotak secara bergantian pada saat mereka bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Mini (2018:15) untuk mengetahui urutan siapa yang bermain terlebih dahulu, maka harus dilakukan hompimpa.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan permainan siswa terlebih dahulu melakukan hompimpa, agar dapat mengetahui urutan permainan.

c. Guru menyiapkan alat dan bahan permainan tradisional

Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) guru sebagai fasilitator adalah “menyediakan situasi dan kondisi yang dibutuhkan individu yang belajar”. Oleh karena itu guru harus mampu menyediakan fasilitas sumber belajar guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian “sebelum memulai kegiatan permainan guru telah menyiapkan alat maupun pola intingan. Alat yang diperlukan dalam menunjang permainan ini yaitu kapur untuk membuat pola intingan, undas itu sendiri alat yang dapat menunjang permainan”.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum kegiatan berlangsung guru harus menyiapkan alat, bahan serta fasilitas yang akan digunakan.

d. Guru menjelaskan aturan permainan

Berdasarkan penelitian sebelum memulai permainan tradisional intingan guru memberitahu siswa agar menyimak yang disampaikan guru terkait aturan permainan. Guru menjelaskan aturan permainan agar siswa dapat memahami bagaimana cara bermain agar sesuai. Hal ini sejalan dengan pendapat Mini (2018:15) dalam setiap permainan pasti ada aturan bermain yang menjadi panduan atau pedoman dalam permainan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan

tradisional ada aturan bermain yang harus dipatuhi oleh setiap orang yang mengikuti kegiatan.

e. Memberikan contoh

Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) guru berperan sebagai demonstrator guru harus mempertunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami apa yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian di lapangan sebelum memulai permainan intingan guru terlebih dahulu memberikan contoh dengan mencoba bermain agar siswa tidak bingung. sebelum memulai pembelajaran matematika melalui permainan intingan guru terlebih dahulu memberikan contoh bagaimana cara bermain, karena guru takut ada siswa yang masih belum mengetahui permainan tradisional ini.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional guru terlebih dahulu memberikan contoh bermain agar siswa mengetahui dan memahami cara bermain.

f. Memulai Permainan

Berdasarkan penelitian siswa yang mendapat giliran pertama melempar undas yang telah disiapkan ke kotak pertama. Siswa harus melempar undas di kotak tersebut jika gagal maka terus mencoba sampai undasnya masuk di kotak. Guru memberitahukan jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak selanjutnya.

Dalam bermain jika melempar undasnya di kotak pertama maka siswa harus melompat ke kotak dua dan tidak boleh melompat di kotak pertama karena ada undasnya. Siswa melompat dengan satu kaki dan boleh mendarat dengan dua kaki di kotak tertentu. Guru meminta siswa ketika sudah dekat dengan kotak pertama yang ada undasnya, siswa akan mengambil undas tersebut dan melompat ke luar. Hal ini sejalan dengan pendapat Usman (2017: 11) bahwa guru sebagai pembimbing adalah “Memberikan bimbingan terhadap siswa dalam interaksi belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pembelajaran guru harus membimbing siswa karena siswa perlu bimbingan begitupun dalam kegiatan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional siswa juga dibimbing.

g. Guru memberi semangat anak

Guru harus memberikan dorongan dan semangat agar siswa mau dan giat belajar. Guru harus mampu menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak mau melakukan apa yang dapat dilakukannya. Guru harus paham dan mengerti kondisi siswa untuk dapat mengantarkan peserta didik pada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar (Djamarah 2010: 47)

Berdasarkan penelitian pada saat siswa bermain guru memberikan semangat. Hal ini dilakukan agar anak mau bermain bersama, kedekatan guru dan siswa diperlukan agar mereka senang dan gembira dalam melakukan kegiatan permainan tradisional.

Sambil memberikan semangat guru juga mengingatkan siswa agar sambil mengenal macam-macam bangun datar dari pola lapangan intingan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan terutama pada saat pembelajaran melalui permainan tradisional guru juga harus memberikan semangat kepada siswa agar mereka gembira, senang dan lebih bersemangat.

h. Evaluasi kegiatan

Menurut Wina Sanjaya (2011: 31) guru harus melaksanakan evaluasi kegiatan pembelajaran agar guru mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran telah tercapai atau belum, dan apakah materi yang sudah diajarkan sudah cukup tepat. Dengan melakukan penilaian guru akan dapat mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan, penguasaan siswa terhadap pelajaran serta keefektifan metode.

Berdasarkan penelitian diakhir kegiatan guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Pada saat anak bermain engklek, guru mengamati dan mengevaluasi kegiatan yang dilakukan. Guru tidak menentukan siapa pemenang permainan karena dalam permainan intingan pada umumnya yang paling banyak memilih rumah atau sawah itulah pemenangnya. Namun dalam pembelajaran ini yang paling penting adalah siswa dapat mengenal bangun datar, oleh karena itu siswa harus serius mengikuti kegiatan

pembelajaran melalui permainan tradisional guru hanya memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain satu kali putaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam setiap kegiatan pembelajaran guru harus melakukan evaluasi agar mengetahui apakah tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan tercapai atau tidak.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang

Setiap 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. Menurut Soeparna dalam (Ardiyani, 2010: 26) sarana dan prasarana adalah segala sesuatu yang diperlukan dan digunakan sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian halaman sekolah yang luas menjadi salah satu faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang dihadapkan pada beberapa faktor penghambat. Penghambat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu keadaan yang dapat menyebabkan suatu pelaksanaan menjadi

terganggu. Berdasarkan penelitian bahwa penghambat pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional adalah keterbatasan waktu, indikator pembelajaran yang harus sesuai, kegiatan yang banyak dan jumlah anak yang bermain besar.

3. Pengetahuan Siswa Tentang Macam-Macam Bangun Datar Di SDN 2 Kuala Pempuang Setelah Penerapan Permainan Tradisional Intingan

Selama pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional pada materi bangun datar siswa menjadi lebih mengenal macam-macam bangun datar. Sebagaimana Rachmawati (2012: 13) menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami mata pelajaran matematika jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari apalagi jika dengan permainan tradisional, yaitu permainan intingan.

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara umum mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan dalam permainan tradisional ini mengajak anak untuk lebih berperan aktif. Anak menemukan sendiri konsep tentang materi yang dipelajari dengan kegiatan eksplorasi.

Kegiatan yang dilakukan juga dikaitkan dengan keadaan lingkungan sekitar anak sehingga akan lebih mudah memahaminya. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan juga akan membantu anak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga tingkat pencapaian yang di inginkan akan maksimal. Sebagaimana Hasan (2009: 54)

menyatakan intingan merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan anak.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti peningkatan kemampuan siswa terkait pengenalan bangun datar dipengaruhi oleh kesenangan anak bermain dengan permainan tradisional intingan. Rieber, Smith, dan Noah (Offenholley, 2012: 79) menjelaskan bahwa bermain 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, dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, dan tentu masih banyak manfaat yang lain di dapat anak.

Permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan anak, dan disesuaikan dengan indikator yang terdapat kemudian dilaksanakan. Berdasarkan hasil tersebut terlihat jelas bahwa penerapan pembelajaran melalui permainan tradisional mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Sebagaimana Nasrullah dan Zulkardi (2011: 41) menyatakan bahwa aspek permainan tradisional yang mengesankan dapat dikembangkan untuk mendukung pemikiran anak saat mereka belajar. Matematika merupakan salah satu yang mendasari perkembangan kemajuan sains dan teknologi, sehingga matematika dipandang sebagai ilmu yang

terstruktur dan terpadu, ilmu tentang pola dan hubungan, dan ilmu tentang cara berfikir untuk memenuhi dunia sekitar (Surya 2017: 46).



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. 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.
2. Faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional di SDN 2 Kuala Pembuang adalah sarana dan prasarana yang menunjang, kepala sekolah sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional. Faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran matematika melalui permainan tradisional adalah keterbatasan waktu, kegiatan yang banyak dan jumlah anak yang bermain besar, anak yang hiperaktif selalu menggoda temannya.
3. 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 mengetahui dan mengenal bangun datar segitiga, belah ketupat, trapesium dan lingkaran.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian dan penganalisisan data yang didapat di lapangan, sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut terkait pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional penulis menyarankan, sebagai berikut:

1. Kepala sekolah diharapkan mensosialisasikan kepada guru lain untuk mencoba permainan tradisional sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kepala Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung terutama untuk pola lapangan intingan bisa dibuat lebih baik lagi.
3. Tambahkan beberapa pola intingan untuk menunjang pembelajaran matematika melalui permainan tradisional.
4. Guru lebih kreatif lagi dalam memberikan pembelajarannya di kelas
5. Memberikan kegiatan yang lebih variatif dan inovatif
6. Lebih sering melakukan kegiatan yang dapat membuat peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran.
7. Permainan tradisional sebaiknya digunakan lebih lanjut dalam pembelajaran matematika pada materi lain, tingkatan satuan pendidikan lain, maupun bidang keilmuan lain yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- AP, R. M. (2018). *Pengembangan Kecerdasan majemuk Permainan Rakyat*. Jakarta: Indocamp.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aviadita, Retasya. 2016. "Pembuatan Game Brain Puzzle Melalui Permainan Engklek Dengan Puzzle Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika Pada Anak". *Skripsi*. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM.
- Damayanti, A. D. (2016). Pembelajaran Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jenderal Soedirman: 253-260. *prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jenderal Soedirman*, (hal. 253-260).
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. tentang sistem pendidikan Nasional.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta:Rineka Cipta
- Hartoyo, A dan Rachmawati. (2012). Eksplorasi Etnomatematik Pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1).
- Hasan, I. (2009). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heriawan, A, dkk. 2012. *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*. Serang Banten : LP3G.
- Acrhoni, K. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera. 2012.
- Kementrian Agama RI. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. jakarta: Sonergi Pustaka Indonesia
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta :

Diva Press

- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Mulyasa, E. (2014). *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, M. T. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nasrullah dan Zulkardi (2011). Building counting by traditional game: A Mathematics Program for Young Children. *IndoMS: Journal of Mathematics Education*, 2 (1) : 41-54.
- Offenholley (2012). Gaming Your Mathematics Course: The Theory and Practice of Games for Learning. *Journal of Humanistic Mathematics*, 2 (2) : 79-92.
- Oktaviyanthi, R. S. (2017). Pemberdayaan keterampilan guru matematika dalam menyusun bahan ajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 19-24.
- Rahayu, D. (2018). Penerapan Permainan Berbasis Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 43.
- Runtukahu, J. T. (2016). *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rosida, M (2009). *Penunjang Belajar Matematika*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana
- Siregar, N. Dan Surya, E. (2017). Penggunaan Mathmagic Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*. Kreano 8 (1) 46-52.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarno. (2013). *Permainan Tradisional Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Sururiyah. (2019). *Ayo, Lestarikan Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: PT. Mediantara Semesta.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Startegi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

- Suwangsih, E. d. (2010). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Syah, M. (2010). *psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun (2017). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palangka Raya: FTIK IAIN Palangka Raya
- Umar, H. (2011). *Metode Penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis*. jakarta: PT raja Grafindo.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk calon guru MI/SD*. Medan: CV widya puspita.
- Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenadamedia Group

