

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak sehingga membuat siswa memerlukan alat bantu berupa media ataupun alat peraga agar dapat memahami pembelajaran. Penggunaan alat peraga bermanfaat untuk membantu memperjelas pembelajaran yang diberikan oleh guru supaya siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti pembelajaran tersebut (Heruman, 2013). Hal ini mendorong para tenaga pendidik dapat memanfaatkan jenis media pembelajaran, salah satunya yakni pembelajaran yang berbasis budaya dengan memperkenalkan permainan tradisional khas sunda kepada siswa dengan melakukan pengintegrasian ke pembelajaran. Pembelajaran yang kurang diminati oleh para siswa adalah matematika. Diharapkan dengan pengintegrasian permainan tradisional engklek ke pembelajaran matematika terkhusus materi penjumlahan bilangan bulat dapat membuat siswa lebih memahami dan menyukai pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran matematika tidak akan dirasa sulit oleh siswa. Selain itu juga, dengan bentuk pengintegrasian ini dapat melestarikan permainan tradisional sampai generasi berikutnya.

Manfaat dari pengintegrasian permainan tradisional sebagai media pembelajaran yaitu banyak siswa yang merasa senang jika pembelajaran menerapkan dengan bermain sehingga hal ini termasuk menjadi dampak positif. Permainan engklek ini jika diterapkan pada pembelajaran penjumlahan bilangan bulat karena dalam permainan ini terdapat nilai dari suatu bilangan bulat pada kotak-kotak engklek.

Pada observasi yang telah dilakukan peneliti dengan dipandu bersama Ibu Devi Malau, S. Pd selaku guru kelas IV di SDN Cempaka Putih Timur 01 bersama siswa mengenai bagaimana proses dari pembelajaran operasi hitung terutama untuk penjumlahan bilangan bulat. Peneliti

menemukan adanya permasalahan di kelas IV mengenai pembelajaran penjumlahan bilangan bulat yaitu tidak adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat kegiatan belajar penjumlahan bilangan bulat. Dengan demikian, guru hanya memberikan materi yang sudah ada pada buku tanpa memberikan penjelasan lainnya. Sehingga membuat peserta didik kurang memahami materi penjumlahan bilangan bulat.

Saat ini dunia sedang dihadapkan dengan perubahan zaman yang semakin modern dan kemajuan teknologi canggih. Perkembangan tersebut tentu membawa pengaruh positif dan negatif. Pengaruh negatif yang dapat dirasakan yaitu dunia seakan tidak memiliki batasan ruang dan waktu untuk bisa mengaksesnya. Dengan kenyataan ini, maka tidak menutup kemungkinan bahwa budaya luar dapat dengan mudahnya memasuki kehidupan masyarakat Indonesia.

Melihat kondisi saat ini, dapat terlihat melalui intensitas permainan tradisional yang mulai jarang dilakukan oleh generasi milenial. Tetapi masih dapat ditemui di daerah-daerah terpencil dan masih terlihat juga anak-anak yang memainkannya. Namun secara keseluruhannya anak-anak yang tidak lagi memainkan jenis permainan tradisional. Pada zaman ini anak-anak tidak mengetahui permainan tradisional dan bagaimana cara memainkannya karena mereka lebih menyukai permainan modern seperti *game online* yang dimainkan melalui *smartphone*. Menurut Fajrin (dalam Irianto, 2019) *Game online* dapat mengganti keberadaan permainan-permainan tradisional. Namun hal tersebut dapat menjadi penghubung antara permainan tradisional dengan *game online* saat ini. Dengan adanya hal tersebut, tentu anak-anak akan semakin banyak menghabiskan waktu karena daya tarik yang ditawarkan oleh *game online* tersebut.

Menurut Pendiri Komunitas Hong dan Yayasan Pusat Kajian Mainan Rakyat, (Zaini Alif, Bukan Sekedar Berita, 2019) menyebutkan sekitar 40% dari 2.500 permainan rakyat tradisional Indonesia atau folklore

terancam punah, bahkan ada yang sudah punah. Punahnya permainan tradisional tersebut karena ketiadaan media dan sumber referensi.

Banyak manfaat di dapatkan oleh anak-anak ketika melakukan permainan tradisional. Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan pada laman *Traditional Games Return* tahun 2016, permainan tradisional engklek bisa mengembangkan motorik anak, bisa juga untuk memberikan kesehatan tubuh karena cara bermainnya menggunakan seluruh anggota tubuh, dan melatih fisik serta psikologis anak. Permainan tradisional dapat melatih anak untuk kreatif, memiliki jiwa kepemimpinan, kemampuan sosial dengan para pemainnya, dan keluasan mengenai wawasannya melalui permainan tradisional.

Menurut penelitian Seattle Children's Research Institute (2011), yang dilansir pada *Journal of Pediatrics* menjelaskan bahwa banyak anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan *games* yang ternyata memiliki pengaruh negatif, contohnya tidak adanya interaksi dengan teman yang dilakukan secara langsung, waktunya dihabiskan dengan mengurung diri di kamar dan menyebabkan gangguan yang signifikan dari kegiatan sehari-hari. Bagi anak yang sudah ketagihan bermain *game online*, mengakibatkan adanya pembatasan aktivitas karna anak tersebut hanya fokus dengan *game online* (Novri Asri, 2021).

Indonesia merupakan negara yang memiliki keragaman suku dan kebudayaan, serta termasuk permainan tradisional yang terdapat di berbagai daerah. Setiap daerah di Indonesia rata-rata hampir memiliki berbagai macam permainan tradisional. Menurut Subagiyo (dalam Varina Handayani, 2021) permainan tradisional merupakan suatu permainan yang merupakan tradisi masyarakat suatu daerah yang mempunyai nilai-nilai luhur. Oleh karena itu perlu dilestarikan budaya nasional. Namun pada zaman sekarang, permainan tradisional sudah tergantikan oleh teknologi, seperti permainan tradisional engklek yang populer pada masyarakat Sunda sudah mulai dilupakan oleh anak-anak.

Permainan engklek merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang diturunkan dari zaman dahulu hingga masa sekarang, sehingga permainan ini terkenal pada kalangan anak Indonesia. Engklek merupakan permainan tradisional dengan cara melompat-lompat pada suatu bidang-bidang datar yang telah digambar di atas tanah, setelah digambar bentuk kotak-kotak selanjutnya pemain melompati kotak satu ke kotak berikutnya dengan satu kaki (Saebani, 2022). Tanpa disadari permainan engklek memiliki hubungan erat dengan matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Integrasi Budaya Sunda Permainan Tradisional Engklek Melalui Model ADDIE Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan di Kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01 (Studi Kualitatif di kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01)” menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan informasi dan menggunakan model berbasis permainan tradisional engklek dalam memahami konsep operasi hitung bilangan melalui model ADDIE.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana mengintegrasikan budaya Sunda permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01?
2. Bagaimana cara mendesain permainan tradisional engklek budaya Sunda yang dimodifikasi melalui model ADDIE sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk integrasi budaya Sunda permainan Tradisional engklek sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01.
2. Mengetahui cara mendesain permainan tradisional Engklek menggunakan model ADDIE sebagai media pembelajaran penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN Cempaka Putih Timur 01.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti setelah melaksanakan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan umum dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan permainan engklek sebagai media pembelajaran materi operasi hitung bilangan khususnya penjumlahan bilangan bulat serta menjadi bahan tinjauan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk Peneliti

Dapat mengembangkan pembelajaran inovatif yang memperlihatkan adanya hal baru dan kreatif, sebagai modal tenaga pendidik di masa yang akan datang dan memberikan pengalaman yang baru.

- b. Manfaat untuk Guru

Hasil penelitian ini adalah dapat guru terapkan untuk pembelajaran yang kreatif dan inovatif, memperkaya dimensi pembahasan penjumlahan bilangan bulat dalam bentuk pengintegrasian budaya Sunda permainan tradisional engklek melalui model ADDIE.

- c. Manfaat untuk Siswa

Hasil penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika pada pembelajaran

Penjumlahan bilangan bulat melalui permainan tradisional engklek, memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam memaknai istilah, maka penulis memaparkan istilah yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Integrasi Budaya

Integrasi budaya merupakan bentuk keserasian kehidupan yang terdapat dalam masyarakat dengan menyesuaikan nilai-nilai budaya dari masyarakat itu sendiri. Integrasi kebudayaan ini dapat terjadi, jika suatu wilayah atau negara memiliki keragaman budaya didalamnya.

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional dikenal dengan sebutan permainan rakyat. Permainan tradisional merupakan permainan yang lahir dan berkembang pada masalalu, khususnya berkembang dimasyarakat pedesaan. Hadir dan berkembangnya permainan tradisional ini berdasarkan adanya kebutuhan pada masyarakat setempat. Pada umumnya permainan tradisional tergantung dengan alam di lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur dengan menyesuaikan kondisi pada saat itu.

3. Permainan Tradisional Engklek

Menurut (Chatarina Febriyanti, 2018) engklek merupakan permainan tradisional Indonesia yang sangat populer, terutama bagi masyarakat yang berada di daerah pedesaan. Menurut (Aini Fitriyah, 2018) secara umum permainan engklek merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara melompat kotak satu ke kotak lainnya dan hanya memakai satu kaki.

4. Operasi Hitung Bilangan

Operasi hitung bilangan terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian, dalam perhitungan susunan angka atau bilangan. Operasi hitung bilangan merupakan pematerian awal yang diberikan kepada anak SD, dimana operasi hitung bilangan ini merupakan pemahaman awal dari pembelajaran matematika yang membantu anak untuk dapat memecahkan suatu masalah.

5. Bilangan Bulat

Bilangan bulat merupakan suatu bilangan yang mempunyai bilangan bulat positif (+), bilang nol (0) dan bilangan negatif (-).

6. Model ADDIE

ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang menampilkan sistem pembelajaran dengan tahapan-tahapan awal yang sederhana dan dapat dengan mudah dipelajari dengan lima tahapan tersebut.