

## PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Himmatul Ulya

FKIP Universitas Muria Kudus, Kudus Jawa Tengah

Gondangmanis, PO. BOX 53 Bae Kudus 59352, (0291) 438229  
E-mail: himmatul.ulya@umk.ac.id

### Abstrak

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan masih monoton dan kurang bermakna, sehingga peserta didik hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, tidak sedikit peserta didik yang lebih suka bermain daripada mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan fakta tersebut, guru dapat menyisipkan permainan tradisional sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran mampu membuat peserta didik belajar menemukan pengetahuan dengan pengalamannya sendiri. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membuat peserta didik mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki karena sebagian besar peserta didik sudah tidak mengenal permainan tradisional. Media permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dapat memberikan manfaat, antara lain untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke dalam situasi nyata, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep matematika, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, pembelajaran matematika, permainan tradisional.*

### Abstract

*Mathematical learning is still monotonous and less meaningful, so learners only memorize the concept without understanding how to apply the concept to the problems of everyday life. In the learning process, many learners prefer playing to participating in mathematics class. Based on these facts, teachers can insert traditional games as an alternative in the learning process so that it can make learners learn to find knowledge with their own experience. In addition, traditional games can also make learners recognize and learn the richness of our culture that is owned because most learners are not familiar with the traditional games. Traditional game media in learning mathematics can provide benefits, such as, to provide variations of learning so it is not monotonous and boring, to visualize abstract mathematical objects to be concrete objects, to provide a learning experience by entering into real situations, and to make learning process more effective and efficient. In addition as media for learning a mathematical concept, traditional games are also useful for improving math skills and optimizing learners' learning outcomes.*

**Keywords:** *learning media, mathematics learning, traditional games.*

## 1. PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini menjadikan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal ini menyebabkan modernisasi di segala bidang kehidupan. Jika tidak diimbangi dengan sikap nasionalisme yang tinggi, maka bangsa Indonesia khususnya pemuda akan semakin melupakan budaya yang dimiliki. Apabila bangsa Indonesia mengikuti budaya barat tanpa disaring sesuai dengan budaya Indonesia, maka akan terjadi fenomena seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, malas belajar, dan sebagainya. Fenomena tersebut disebabkan oleh minimnya pemahaman tentang pentingnya dan bernilainya budaya dalam kehidupan masyarakat [1].

Pentingnya bangsa Indonesia memahami nilai budaya daerah dapat dimasukkan melalui bidang pendidikan, yaitu melalui proses pembelajaran. Matematika yang merupakan salah satu mata pelajaran penting yang masuk dalam kurikulum sekolah dasar sampai sekolah menengah dapat dijadikan sebagai media untuk melestarikan budaya dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia. Siswono menyatakan bahwa untuk mengembangkan karakter peserta didik dapat dilakukan dengan menanamkan kebiasaan dan perbuatan yang berkarakter di dalam pembelajaran matematika secara konsisten [2]. Hal ini diharapkan peserta didik memiliki karakter yang mencerminkan sebagai bangsa Indonesia.

Kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran matematika yang terjadi saat ini belum mampu membuat peserta didik mengembangkan karakter dan melestarikan budaya Indonesia. Pembelajaran matematika yang dilaksanakan masih monoton dan kurang bermakna, sehingga peserta didik hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Fakta tersebut senada dengan NCTM yang menjelaskan bahwa kekurangan dalam pembelajaran matematika yaitu peserta didik tidak dibimbing untuk mengaitkan konsep matematika dengan pengalamannya sendiri [3]. Pembelajaran yang seperti itu membuat peserta didik merasa bosan ketika belajar matematika. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka matematika akan selalu menjadi momok bagi peserta didik.

Ulya dan Rahayu menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang tidak bervariasi menjadikan peserta didik bosan sehingga untuk menghilangkan kebosannya, peserta didik lebih suka bermain dengan temannya [4]. Hambatan dalam pembelajaran matematika tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran. Oleh karena peserta didik menyukai bermain, maka guru dapat menyisipkan permainan dalam proses pembelajaran. Namun, permainan tersebut hendaknya mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri.

Selain permainan yang digunakan dalam pembelajaran mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri, permainan juga dapat membuat peserta didik mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki. Permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif solusi tersebut, sehingga selain peserta didik dapat mengenal dan melestarikan budaya, diharapkan hasil belajar peserta didik juga optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian Damayanti dan Putranti yang menyatakan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik terhadap matematika secara signifikan [5].

Artikel kajian teoretis ini akan membahas media permainan tradisional yang dijadikan sebagai media pembelajaran matematika. Melalui media permainan tradisional diharapkan dapat menjadi alternatif agar pembelajaran matematika menjadi bervariasi dan menyenangkan serta hasil belajar peserta didik meningkat.

## 2. PEMBAHASAN

## 2.1 Media Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media berarti alat atau sarana, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang untuk belajar. Menurut Miarso yang dikutip oleh Mahnun menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menumbuhkan minat, pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar [6]. Jadi, media pembelajaran matematika yaitu alat atau sarana yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Alat tersebut digunakan untuk sarana komunikasi dalam menyampaikan konsep atau pelajaran dari guru ke peserta didik, dan sebaliknya serta untuk merangsang terjadinya proses belajar.

Manfaat media pembelajaran yaitu: (1) menjadikan pembelajaran bervariasi; (2) menumbuhkan minat dan motivasi belajar; (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (4) mempengaruhi daya abstraksi; (5) mengenalkan, memperbaiki, dan meningkatkan pemahaman konsep dan prinsip; dan lain-lain. Secara umum, Falahudin menjelaskan manfaat media pembelajaran yaitu untuk melancarkan proses pembelajaran yang meliputi interaksi antara peserta didik dan guru sehingga akan menjadi efektif dan efisien [7]. Jadi, dalam pembelajaran matematika media pembelajaran dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika agar menjadi konkret, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya: (1) media hendaknya dapat memberikan efek positif bagi peserta didik, artinya melalui media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat, motivasi, pengalaman, maupun prestasi belajar peserta didik; (2) media hendaknya dapat digunakan untuk membimbing peserta didik dalam menghubungkan konsep atau pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari; (3) media dapat mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan dan umpan balik dalam pembelajaran. Jadi, media pembelajaran matematika yang dipilih selain dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, yang terpenting yaitu membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna. Hal ini berarti media pembelajaran matematika harus dapat digunakan peserta didik untuk menemukan konsep atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajarnya.

Untuk memenuhi persyaratan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika, guru dapat menjadikan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran. Melalui permainan tradisional, peserta didik bisa belajar berdasarkan pengalamannya sendiri. Pengalaman tersebut dapat dimanfaatkan untuk menemukan pengetahuan baru sehingga diharapkan pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal ini senada dengan hasil penelitian Kurniawati, yaitu permainan tradisional yang dimodifikasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika [8].

## 2.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional berasal dari kata permainan dan tradisional. Permainan berarti sesuatu atau barang yang dipakai untuk bermain, sedangkan tradisional yaitu perilaku, cara berpikir, dan berbuat sesuatu yang selalu berpedoman pada norma dan adat istiadat yang ada secara turun-temurun. Permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat [9].

Permainan tradisional sudah ada sejak dahulu pada kelompok masyarakat yang diturunkan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Permainan tradisional

menggunakan alat yang murah, mudah diperoleh, sederhana, dan tidak menggunakan peralatan berbasis teknologi. Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain *gadget* atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Menurut Nur, fakta yang terjadi sekarang ini yaitu kegiatan bermain anak dewasa ini beralih pada permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti *video games* dan *games online* [10]. Hal ini seharusnya menjadi pekerjaan rumah bersama agar permainan tradisional tidak semakin hilang dan terlupakan oleh bangsa Indonesia khususnya anak-anak.

Guru yang memiliki peran penting dalam pembelajaran dapat menyisipkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran matematika. Sebagai contoh permainan engklek, congklak/dakon, pasaran, dan lain-lain. Permainan tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengkonstruksi pengetahuan peserta didik mengenai konsep atau rumus dalam matematika. Hal ini selaras dengan pendapat Ulya dan Afit, yaitu permainan tradisional pasaran dapat mengajak peserta didik ke dalam keadaan yang sebenarnya untuk mempelajari aritmetika sosial [11]. Dengan memperoleh pengalaman langsung melalui permainan tradisional seperti itu, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep yang sedang dipelajari dan budaya peninggalan nenek moyang secara turun-temurun tetap dapat dilestarikan.

### 2.3 Permainan Tradisional sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika

Bermain merupakan kegiatan yang sangat diminati anak-anak. Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang seperti itu, guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Guru dapat memanfaatkan permainan agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Dengan memasukkan permainan dalam proses pembelajaran diharapkan agar peserta didik lebih termotivasi dan berminat dalam belajar. Namun, permainan tersebut juga harus dapat membuat peserta didik menemukan pengalamannya sendiri. Guru harus tetap mendampingi selama pembelajaran agar dalam menggunakan permainan peserta didik tidak hanya bermain dan bercanda dengan temannya tanpa tujuan.

Dalam pembelajaran matematika, guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran. Media permainan tersebut hendaknya dapat bermanfaat untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton sehingga membuat peserta didik bosan dalam belajar matematika. Selain itu, media permainan tradisional dapat membantu peserta didik memvisualisasikan benda-benda matematika yang abstrak menjadi konkret. Melalui permainan tradisional, peserta didik diharapkan dapat menemukan sendiri konsep atau pengetahuan dengan mengalami situasi yang nyata kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Rahayu berpendapat bahwa permainan edukasi berbasis keunggulan lokal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika dengan mengaitkan proses pembelajaran dengan budaya lokal peserta didik [12]. Jadi dengan permainan tradisional, peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar matematikanya sekaligus mempelajari budaya khususnya yang berada di daerahnya. Dengan mengenal budaya yang ada di daerahnya, peserta didik dapat ikut menjaga dan melestarikan budaya tersebut.

Permainan tradisional dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika. Peserta didik tidak hanya menghafal konsep tetapi mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan konsep tersebut ke dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh yaitu permainan pasaran untuk mempelajari konsep aritmetika sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Ulya dan Afit, yaitu melalui

permainan pasaran, peserta didik akan masuk dalam dunia nyata untuk mempelajari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian [11]. Dalam permainan pasaran, peserta didik memperagakan proses jual beli seperti pada kondisi pasar yang sebenarnya. Dengan pengalaman langsung seperti itu, peserta didik akan lebih memahami konsep aritmetika sosial. Araujo, *et.al.*, menyatakan bahwa permainan tradisional seperti pathilan, dakon, nekeran, kubuk manuk, pasaran, bundaran, dan sebagainya dapat digunakan untuk mempelajari konsep berhitung pada anak [13]. Selain itu, permainan tradisional engklek dapat dimanfaatkan untuk mempelajari konsep luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan trapesium [5]. Masih banyak lagi permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk mempelajari konsep matematika. Melalui permainan tradisional tersebut, peserta didik mendapat pengalaman langsung dalam situasi nyata untuk mempelajari suatu konsep matematika.

Permainan tradisional dakon yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik [14]. Minat belajar dapat meningkat karena peserta didik merasa senang dengan permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian Nataliya menyimpulkan bahwa permainan congklak efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik sekolah dasar [15]. Selain itu, Wardono dan Febrian dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah menerima pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) konservasi budaya [16]. Jadi, selain sebagai media untuk mempelajari konsep matematika, permainan juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian

### 3. SIMPULAN DAN SARAN

Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. Media permainan tersebut dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke situasi nyata, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep matematika, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Guru hendaknya dapat menggunakan media permainan tradisional sebagai alternatif pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Namun, pemilihan jenis permainan tradisional harus diperhatikan dan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wahyuni, A., Tias, A.A.W., dan Sani, B. 2013. Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta*: 113-114.
- [2] Siswono, T.Y.E. 2012. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*: 1-12.
- [3] National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). 2014. Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All. [Online]. From: [www.nctm.org](http://www.nctm.org). [Accessed on 27 Juli 2017].
- [4] Ulya, H. dan Rahayu, R. 2017. Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Aksioma*, 6(1): 48-55.

- [5] Damayanti, A.D.M. dan Putranti, R.D. 2016. Pembelajaran Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V, *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jenderal Soedirman*: 253-260.
- [6] Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1): 27-35.
- [7] Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4): 104-117.
- [8] Kurniawati, A. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Anak Autis Kelas 2 di SLB Autis Mutiara Hati Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(2): 104-117.
- [9] Andriani, T. 2012. Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1): 121-136.
- [10] Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1): 87-94.
- [11] Ulya, H. dan Istiandaru, A. 2016. Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial Untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan*: 88-93.
- [12] Rahayu, R. 2016. Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal dalam Pembelajaran Matematika, *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Universitas Muria Kudus*: 1-11.
- [13] Araujo, et.al. 2013. Peningkatan Kemampuan Belajar Hitung Pada Anak Melalui Ragam Permainan Kreatif, *Prosiding Elektronik PIMNAS*: 1-9.
- [14] Tarmizi, Nasrun, M., dan Utami, S. 2014. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon Pada Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(6): 1-11.
- [15] Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2): 343-358.
- [16] Wardono dan Febrian, D.W. 2014. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran TGT PMRI Konservasi Budaya Permainan Tradisional Daerah, *Prosiding Seminar Nasional Konservasi dan Kualitas Pendidikan Universitas Negeri Semarang* : 39-46.