

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran Matematika

Menurut Corey (dalam Syaiful 2010: 16) juga menjelaskan bahwa “konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan seseorang dalam berbagai kondisi dan situasi. Sedangkan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh seorang pelajar dari mulai jenjang SD sampai ke perguruan tinggi. Menurut Sujono (dalam Suhermi dan sehatta 2006: 4) mengemukakan bahwa:

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis, matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasikan secara tepat berbagai ide dan kesimpulan, matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang. Suhermi dan Sehatta (2006: 18) mengatakan bahwa:

Hakikat pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika. Pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah.

Maka pembelajaran matematika adalah suatu proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah agar terlaksananya kegiatan belajar matematika di sekolah.

2.2 Perangkat Pembelajaran

Menurut Kunandar (2014: 3) “perangkat pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar”. Perangkat pembelajaran akan baik, jika perangkat pembelajaran telah dipersiapkan dengan baik.

Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 bahwa “penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan scenario pembelajaran”.

Jadi, Perangkat Pembelajaran matematika dapat mengandung pengertian sebagai suatu perangkat yang digunakan untuk membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Aktivitas Siswa (LAS).

2.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 dalam Kunandar (2014: 5) RPP adalah “rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih”. Wina (2009: 173) mengatakan bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran”. RPP dikembangkan berdasarkan silabus.

Permendikbud No. 103 Tahun 2014 menyatakan bahwa:

RPP merupakan rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dan mengacu pada silabus, buku teks pelajaran, dan buku panduan guru. RPP mencakup: (1) identitas sekolah/madrasah, mata pelajaran, dan kelas/semester; (2) alokasi waktu; (3) KI, KD, indikator pencapaian kompetensi; (4) materi pembelajaran; (5) kegiatan pembelajaran; (6) penilaian; dan (7) media/alat, bahan, dan sumber belajar.

Sa'dun (2013: 142) mengatakan bahwa:

Komponen RPP meliputi:

- 1) Identitas mata pelajaran (di dalamnya mencakup satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran atau tema, dan jumlah pertemuan)
- 2) Standar kompetensi
- 3) Kompetensi dasar
- 4) Tujuan pembelajaran yang mengandung unsur ABCD-*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*
- 5) Materi ajar atau substansi materi
- 6) Alokasi waktu
- 7) Metode pembelajaran
- 8) Kegiatan pembelajaran; berisi pengalaman belajar terbagi dari kegiatan awal, kegiatan inti di dalamnya terdapat aktivitas eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dan kegiatan akhir.
- 9) Indikator pencapaian kompetensi, penilaian hasil belajar dan
- 10) Sumber belajar

Menurut Trianto (2012: 109):

Adapun langkah-langkah atau cara pengembangan RPP adalah:

- a) Mengisi kolom identitas
- b) Menentukan alokasi waktu pertemuan
- c) Menentukan SK/KD serta indikator
- d) Merumuskan tujuan sesuai SK/KD dan indikator
- e) Mengidentifikasi materi standar
- f) Menentukan pendekatan, model dan metode pembelajaran
- g) Menentukan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir
- h) Menentukan sumber belajar
- i) Menyusun kriteria penilaian

Menurut Permendiknas Nomor 41 tahun 2007:

Adapun prinsip-prinsip penyusunan RPP adalah:

- 1) Memerhatikan perbedaan individu peserta didik.
RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

- 2) Mendorong partisipasi aktif peserta didik.
Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.
- 3) Mengembangkan budaya membaca dan menulis.
Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 4) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut
RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan pengayaan, dan remedi.
- 5) Keterkaitan dan keterpaduan.
RPP disusun dengan memperlihatkan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, pencapaian kompetensi, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 6) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.
RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2.2.2 Lembar Aktivitas Siswa

Pada kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Lembar Aktivitas siswa (LAS) ini disebut dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). Namun LKS dan LAS pada kenyataannya mempunyai makna yang sama.

Menurut Majid (2013: 176) menyatakan bahwa “LAS adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembaran ini berisikan petunjuk, tuntunan pernyataan dan pengertian agar siswa dapat memperluas dan memperdalam pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. Maka dapat dikatakan bahwa LAS merupakan salah satu sumber belajar yang berbentuk lembaran yang berisi materi secara ringkas. Peran LAS sangat besar dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dan dapat mengembangkan keterampilan proses, meningkatkan aktivitas siswa dan dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Lembar aktivitas siswa adalah bentuk buku latihan atau pekerjaan rumah yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pelajaran (Kokom, 2013:

117). Sedangkan menurut Prastowo (Dalam Yuli, 2017: 34) mengatakan bahwa LAS adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas, yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa lembar aktivitas siswa adalah bahan ajar yang berupa lembaran-lembaran yang berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Armis (2016: 131):

Tujuan penggunaan LAS

1. Memberi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik.
2. Mengecek tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disajikan
3. Mengembangkan dan menerapkan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara lisan.

Menurut Suyitno (dalam Armis, 2016: 131):

Manfaat penggunaan LAS dalam proses pembelajaran adalah:

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
3. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
4. Sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
5. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar
6. Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis

Sedangkan menurut Prastowo (dalam Yuli, 2017: 36):

Fungsi pemberian LAS adalah:

1. Sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan
2. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
3. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa.

Menurut Dwicahyono dan Daryanto (2014: 176):

Struktur LAS secara umum adalah:

- 1) Judul, mata pelajaran, semester, tempat
- 2) Petunjuk belajar
- 3) Kompetensi yang akan dicapai
- 4) Indikator
- 5) Informasi pendukung
- 6) Tugas-tugas dan langkah kerja
- 7) Penilaian

Menurut Dwicahyono dan Daryanto (2014: 174) menyatakan bahwa:

Analisis kebutuhan lembar aktivitas siswa adalah:

- 1) Analisis SK/KI-KD-Indikator
- 2) Analisis Sumber Belajar
- 3) Pemilihan dan Penentuan Lembar Aktivitas Siswa

2.3 Pendekatan Matematika Realistik (PMR)

Ariyadi (2012: 20) mengatakan bahwa:

Pendidikan matematika realistik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika di Belanda. Penggunaan kata realistik sebenarnya berasal dari bahasa Belanda “*zich realiseren*” yang berarti untuk dibayangkan atau “*to imagine*”. Menurut Van den Heuvel Panhuizen (dalam Ariyadi, 2012: 20) penggunaan kata *realistic* tersebut tidak sekedar menunjukkan adanya suatu koneksi dengan dunia nyata (*Real Word*) tetapi lebih mengacu pada fokus Pendidikan Matematika Realistik dalam menempatkan penekanan penggunaan suatu situasi yang bisa di bayangkan oleh siswa.

Dalam PMR, ditunjukkan di sini bahwa “realita” dari RME bukan hanya karena hubungannya dengan konteks dunia nyata, namun ini terkait dengan penekanan bahwa RME menempatkan pada penawaran situasi yang ada. Suatu terjemahan dari Belanda ‘to imagine’ adalah ‘zich realiseren’ jadi inilah penekanannya untuk membuat sesuatu yang nyata dalam pikiran yang ada pada RME menurut Van Den Heuvel (dalam David 2011: 48). Menurut Blum dan Nish (dalam Gadis, 2012: 3) mengatakan bahwa “dunia nyata adalah segala sesuatu yang berada di luar matematika, seperti kehidupan sehari-hari, lingkungan sekitar, bahkan mata pelajaran lain pun dapat dianggap sebagai dunia nyata. Dunia nyata digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Namun, kebanyakan peserta didik kesulitan dalam mengaplikasikan matematika dalam kehidupan nyata. Selain itu dikarenakan pembelajaran dilakukan kurang bermakna. Di kelas guru tidak mengaitkan

pembelajaran matematika dengan kehidupan nyata dan peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali ide-ide matematika. Mengaitkan matematika dalam kehidupan nyata dalam kelas sangat penting agar pembelajaran jadi bermakna. De Lange (dalam Gadis, 2012: 3) mengatakan bahwa “proses pengembangan ide dan konsep matematika yang dimulai dari dunia nyata disebut matematika konseptual”.

Pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistik adalah pemanfaatan realita dan di lingkungan sehingga mencapai tujuan pendidikan matematika secara lebih baik dari masa lalu. Realita yang dimaksud adalah hal-hal yang nyata yang dapat diamati peserta didik lewat membayangkan, sedangkan yang dimaksud dengan lingkungan adalah lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat yang dapat dipahami peserta didik.

Menurut Hobri (Dalam Seri, 2014: 81) :

Langkah-langkah PMR adalah

1. Memahami masalah kontekstual
Guru memberikan masalah kontekstual dan siswa memahami permasalahan tersebut.
2. Menjelaskan masalah kontekstual
Guru menjelaskan situasi dan kondisi soal dengan memberikan petunjuk/saran seperlunya (terbatas) terhadap bagian-bagian tertentu yang belum dipahami siswa. Penjelasan ini hanya sampai siswa mengerti maksud soal.
3. Menyelesaikan masalah kontekstual
Siswa secara individu menyelesaikan masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri. Guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka dengan memberikan pertanyaan/petunjuk/saran
4. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban
Guru menyediakan waktu dan kesempatan pada siswa untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban dari soal secara berkelompok. Untuk selanjutnya dibandingkan dan didiskusikan pada diskusi kelas.
5. Menyimpulkan
Dari diskusi, guru mengarahkan siswa menarik kesimpulan suatu prosedur atau konsep, dengan guru bertindak sebagai pembimbing.

Menurut Aris Shoimin (2014: 150-151):

Langkah-langkah PMR adalah:

1. Memahami masalah kontekstual
Guru memberikan (soal) kontekstual dan siswa diminta untuk memahami masalah tersebut.
2. Menyelesaikan masalah kontekstual
Siswa secara individu disuruh menyelesaikan masalah kontekstual pada buku siswa atau LAS dengan caranya sendiri. Guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan penuntun untuk mengarahkan siswa memperoleh penyelesaian soal
3. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban
Siswa diminta untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban mereka pada kelompok kecil. Lalu hasil dari diskusi itu dibandingkan pada diskusi kelas yang dipimpin oleh guru.
4. Menarik kesimpulan
Berdasarkan diskusi kelompok dan diskusi kelas yang dilakukan, guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan tentang konsep, definisi, teorema, prinsip atau prosedur matematika yang terkait dengan masalah kontekstual yang baru diselesaikan.

Pendekatan PMR ini juga mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Menurut Suwarsono (dalam Yulia, 2016: 22):

Terdapat kelebihan PMR yaitu:

1. PMR memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa tentang keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari (kehidupan dunia nyata) dan kegunaan matematika pada umumnya bagi manusia.
2. PMR memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak selalu tunggal, dan tidak selalu tunggal, dan tidak harus sama antara orang yang satu dengan orang yang lain. Setiap orang bisa menemukan atau menggunakan cara sendiri, asalkan orang itu bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal atau masalah tersebut.
3. PMR memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa bahwa matematika adalah bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut.
4. PMR memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa dalam mempelajari matematika, proses pembelajaran merupakan sesuatu yang utama, dan untuk mempelajari matematika orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika, dengan bantuan pihak lain yang sudah lebih tahu (misalnya guru). Tanpa kemauan untuk menjalani sendiri proses tersebut pembelajaran yang bermakna akan terjadi.

Menurut Suwarsono (dalam Yulia, 2016: 22):

Terdapat kelemahan PMR, yaitu sebagai berikut:

1. Upaya mengimplementasikan PMR membutuhkan perubahan yang sangat mendasar mengenai beberapa hal lain tidak mudah untuk dipraktekkan, misalnya mengenai siswa, guru, dan peranan kontekstual.
2. Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut PMR tidak selalu mudah untuk setiap topik matematika yang perlu dipelajari siswa, terlebih-lebih karena soal tersebut harus biasa diselesaikan dengan bermacam cara
3. Upaya mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan soal juga merupakan hal yang tidak mudah dilakukan oleh guru.
4. Proses pengembangan kemampuan berfikir siswa, melalui soal-soal kontekstual, proses matematisasi horizontal, dan proses matematisasi vertikal juga bukan merupakan suatu yang sederhana, karena proses dan berfikir siswa harus diikuti dengan cermat, agar guru bisa membantu siswa dalam melakukan penemuan kembali terhadap konsep-konsep matematika tertentu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan pendidikan matematika realistik adalah suatu pendekatan yang dikembangkan khusus untuk matematika, dimana proses pembelajaran yang meminta siswa untuk memikirkan/membayangkan materi yang dipelajari dengan mengaitkan dan melibatkan lingkungan sekitar siswa, pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menemukan pemahaman serta ide baru untuk menyelesaikan sendiri masalah serta jawabanya. Lalu siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah.

2.4 Budaya Melayu Riau

Menurut Andreas (dalam Herimanto, 2013: 24) “budaya atau kebudayaan merupakan keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan, serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religious, dan nilai-nilai, ditambah lagi dengan segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Menurut Eko, dkk (2011: 91) juga menyatakan bahwa “ kebudayaan merupakan simbol yang berarti hasil olahan

pikir yang memungkinkan untuk mengodekan atau membukakan kode dari sesuatu yang hadir di hadapan kita.

Budaya dapat dipandang sebagai suatu perilaku, nilai-nilai, sikap hidup, dan cara hidup untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan, dan sekaligus cara untuk memandang persoalan dan memecahkannya. Koentjaraningrat (dalam Eko, dkk, 2011: 90) kebudayaan didefinisikan sebagai seluruh sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh yang berkembang secara turun menurun dari generasi ke generasi berikutnya yang bersifat kompleks, abstrak, dan luas.

Menurut UU (2012: 3) istilah Melayu berasal dari kata mala (yang berarti mula) dan yu (yang berarti negeri) seperti dinisbahkan kepada kata Ganggayu yang berarti negara Gangga. Kemudian dalam bahasa tamil melayu atau melayur berarti tanah tinggi atau bukit, disamping kata malay yang berarti hujan. Semua istilah melayu dapat diartikan sebagai suatu negeri yang mana mula-mula didiami, dan dilalui oleh sungai, yang diberi pula nama sungai melayu. Istilah melayu itu baru dikenal sekitar tahun 644 Masehi, melalui tulisan Cina yang menyebutkan kata *Mo-lo-yeu*.

Kemudian, Riau adalah salah satu provinsi di Indonesia yang identik dengan adat dan budaya melayunya, UU (2014: 1) mengatakan bahwa:

Nama Riau berasal dari penuturan rakyat Riau sendiri, diangkat dari kata *rioh* dan *riuh* yang berarti hiruk pikuk, ramai orang bekerja. Nama Riau yang berpangkal dari ucapan rakyat setempat, konon berasal dari suatu peristiwa ketika didirikannya negeri baru di sungai Carang untuk dijadikan pusat kerajaan. Hulu sungai itulah yang kemudian bernama Ulu Riau.

Hamidy (2014: 2) mengatakan bahwa:

Daerah Riau terbentang mulai dari daratan pulau Sumatra bagian tengah sebelah timur, terus ke selat Malaka, berakhir dengan kepulauan Natuna dan Anabas di laut Cina Selatan. Dalam tahun 2000 daerah Riau telah dimekarkan dari 6 daerah kabupaten menjadi 15, yaitu Kampar, Rokan Hulu, Rokan Hilir, Bengkalis, Indragiri Hilir, Inderagiri Hulu, Kuantan Singing, Kepulauan Riau, Karimun, Natuna, Pekanbaru, Batam dan Dumai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa budaya melayu Riau adalah kebiasaan rakyat melayu Riau yang dilakukannya sehari-hari dari zaman dulu hingga sekarang yang turun menurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya, dalam

budaya melayu Riau terdapat bermacam ragam adat, tradisi, tarian, makanan khas, rumah tradisional, musik tradisional, permainan tradisional, dan cerita rakyat melayu disetiap daerahnya. Salah satu contohnya ialah lambang sosial budayanya seperti sirih, pinang, kapur, tembakau, gambir, disamping sebagai makanan, juga menjadi lambang kehidupan dan kegiatan sosial. Begitu juga dengan tradisinya, Riau terkenal dengan bermacam ragam tradisi, seperti tradisi kehidupan, tradisi kelahiran, tradisi nikah-kawin dan tradisi kematian. Selain dari tradisi, rakyat Riau juga mempunyai sistem nilai seperti nilai etos kerja.

Selain itu banyak ragam budaya dan peninggalan sejarah budaya melayu Riau yang tidak kita ketahui. Nilai-nilai budaya melayu yang ada hingga hari ini merupakan pewarisan nilai-nilai lama yang masih tersisa dari pola hidup masyarakat pengguna budaya Melayu yang semakin tergerus oleh peradaban baru. Kehidupan yang multikultural membuat keberadaan budaya Melayu semakin terjepit oleh nilai-nilai budaya lain yang terus berebutan masuk ke ranah budaya Melayu yang ada di bumi Riau ini. Ragam budaya dan peninggalan sejarah Riau tersebut dapat berupa tarian, drama, nyanyian, musik tradisional, seni kerajinan tradisional, upacara tradisional, cerita rakyat, permainan tradisional, peninggalan sejarah dan organisasi kesenian. Seperti Permainan Tradisional Melayu yang banyak tidak diketahui oleh peserta didik. Permainan berkembang dan hidup dikalangan masyarakat. Permainan merupakan sesuatu yang telah dilakukan untuk sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, biasanya dari suatu negara, kebudayaan, waktu, atau agama yang sama.

Sebagai salah satu contoh mengaitkan budaya melayu Riau dalam pembelajaran adalah dengan permainan rakyat. Misalnya permainan tradisional di Riau, di dalam pembelajaran matematika memasukan permainan tradisional ini dalam sebuah cerita dimana terdapat unsur matematika didalamnya. Permainan yang diambil yaitu permainan Tinjak bambu dan permainan catur porang yang terdapat pada kelas III dan Kelas IV SD pada materi sudut kelas III dan materi segi banyak kelas IV. Dengan begitu peserta didik dapat mencari

masalah matematika yang ada didalam cerita tersebut dan dapat menjawab pertanyaan yang ada di buku ataupun dari guru. Selain peserta didik dapat menjawab pertanyaan atau dapat mencari solusi dari masalah matematika tersebut, peserta didik dapat mengetahui permainan yang sebelumnya mereka tahu, yang sudah di laksanakan di lingkungan masyarakat sekitar.

2.5 Permainan Tradisional Melayu Riau

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2001: 110) mengatakan bahwa “Permainan tradisional merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan kebudayaan suku bangsa, karena dimiliki dan dikembangkan oleh masing-masing penduduknya”. Di berbagai etnis jenis-jenis permainan tradisional adakalanya mempunyai kesamaan baik peralatan maupun usia, akan tetapi ada yang mempunyai kekhasan tersendiri. Menurut Sujarno (dalam Maryanti, 2014: 15) “permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga dan sebagai sarana untuk berlatih hidup sopan dan terampil dalam bermasyarakat.

Menurut Misbach dalam Syarifatul (2016: 31) :

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu:

1. Permainan yang bersifat rekreatif
Permainan ini pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang.
2. Permainan yang bersifat kompetitif
Permainan ini memiliki ciri-ciri terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.
3. Permainan yang bersifat edukatif
Permainan jenis ini adalah permainan yang terdapat unsur-unsur pendidikan didalamnya.

Menurut Sukirman (dalam Maryanti, 2014: 17-18):

Permainan tradisional ditampilkan dalam bentuk sesuai dengan kategori menurut pola permainan yaitu:

1. Bermain, bernyanyi, dan dialog.
Merupakan permainan yang dilakukan dengan diselingi nyanyian, dialog, atau keduanya. Sifat dari permainan rakyat pada umumnya rekreatif, interatif, yang mengekspresikan pengenalan tentang

lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya. Permainan dengan bernyanyi dan dialog melatih anak dalam bersosialisasi, responsive, berkomunikasi.

2. Bermain dan olah pikir

Merupakan jenis permainan yang lebih banyak membutuhkan konsentrasi berfikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi.

3. Bermain dan adu ketangkasan

Merupakan jenis permainan yang mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (dalam Maryanti, 2014: 19) mengatakan bahwa “manfaat permainan tradisional bagi perkembangan aspek sosial yaitu sebagai media bag anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin”.

2.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Seorang guru harus mengetahui karakteristik siswa dalam pembelajaran agar dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswa. Siswa SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan sangat drastis baik mental maupun fisik. Salah satunya ialah perkembangan kognitif anak. Menurut Sugiyanto (2011: 3) “pada umur 7-12 tahun penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit”. Selain itu dalam pembelajaran siswa mempunyai beberapa kebutuhan.

Menurut Prastowo (dalam Andi, 2014: 6) mengatakan bahwa “tahap perkembangan tingkah laku belajar anak Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek dari dalam diri dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam interaksi diri siswa dengan lingkungannya”

Salah satu yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Trianto, 2014: 70)

kematangan biopsikologis seseorang memiliki tingkatan-tingkatan, maka kematangan biopsikologis peserta didik di SD/MI juga bertingkat-tingkat. Tingkatan perkembangan intelektual peserta didik SD/MI merujuk pada pendapat Piaget memiliki ciri-ciri yaitu: tahap *Sensorimotor* (lahir sampai 2 tahun), tahap *Praoperasional* (2-7 tahun), tahap berpikir *Operasi Konkrit*

(7-11 tahun) yang ditandai dengan mulainya kemampuan untuk berpikir logis dan adaptasi terhadap simbol, mulai dan tingkah laku berbahasa, aktivitas imitasi dan permainan. Kemudian pada tahap berpikir *Operasi Formal* (11 tahun sampai dewasa) ditandai oleh pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan, masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimental sistematis. Pada tahap ini perkembangan ingatan peserta didik sudah mulai mantap, tetapi kemampuan berpikir deduktif dan induktif masih lemah/belum mantap. Perkembangan intelektual siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasi dan mengontrol persepsinya.

Oleh Karena itu, peneliti tertarik mengambil penelitian di Sekolah Dasar dan pada kelas II SD. Karena mereka sudah bisa menggunakan logika dalam pembelajaran. Kemudian mereka masih gemar membaca cerita.

2.7 Validitas dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Langkah untuk menentukan kualitas hasil pengembangan perangkat pembelajaran umumnya diperlukan tiga kriteria, validitas, kepraktisan, dan keefektifan menurut Rochmad dalam Agriat (2015: 60). Karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap kepraktisan.

2.7.1 Validasi Perangkat Pembelajaran

Kegiatan validasi dilakukan untuk mengisi lembar validasi. Lembar validasi perangkat pembelajaran digunakan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid. Menurut Yuniarti (2014: 915) mengatakan bahwa “Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika perangkat yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan pendapat konsistensi internal”. Kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian yang akan diberikan disebut dengan validitas isi. Jika perangkat pembelajaran yang disusun memenuhi validitas konstruk dan validitas isi maka perangkat pembelajaran itu dikatakan valid”. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi. Aspek-aspek yang divalidasi yaitu komponen-

komponen RPP dan LAS. Lembar validasi ini digunakan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dikatakan valid apabila ada keterkaitannya yang konsisten dari setiap komponen perangkat pembelajaran yang berisikan validitas isi dan konstruk.

2.7.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Menurut Dyah (2015: 469) mengatakan bahwa “Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika guru dan siswa mempertimbangkan perangkat pembelajaran mudah digunakan dan sesuai dengan rencana peneliti. Apabila terdapat kekonsistenan antara kurikulum dengan proses pembelajaran, maka perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis. Menurut Purwanto (2012: 142) Suatu tes dikatakan mempunyai kepraktisan yang baik jika kemungkinan untuk menggunakan tes itu besar. Kriteria untuk mengukur praktis tidaknya suatu tes dapat dilihat dari:

- a) Biaya yang diperlukan untuk menyelenggarakan tes itu
- b) Waktu yang digunakan untuk menyusun tes itu,
- c) Sukar mudahnya untuk menyusun tes itu,
- d) Sukar mudahnya menilai (scoring) hasil tes itu,
- e) Sulit tidaknya menginterpretasikan (mengolah) hasil tes itu,
- f) Lama waktu yang diperlukan untuk melaksanakan tes itu,

Tahap uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui pendapat guru dan peserta didik mengenai kemudahan penggunaan bahan ajar. Kepraktisan perangkat dapat dilihat berdasarkan hasil angket kepraktisan perangkat yang diisi oleh guru dan peserta didik, selain itu dilihat juga berdasarkan keterlaksanaan perangkat dalam pembelajaran.

Pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek-aspek menurut (Sukardi, 2011: 52):

- 1) Kemudahan penggunaan, meliputi mudah diatur disimpan dan digunakan sewaktu-waktu

- 2) Waktu yang diperlukan untuk pelaksanaansebaiknya singkat, cepat, dan tepat.
- 3) Daya tarik terhadap minat siswa
- 4) Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain
- 5) Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan untuk pengganti atau variasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila perangkat tersebut mudah diterapkan dan dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran

2.8 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian Gadis Arniyati (2012) dengan judul Pengembangan Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Budaya Cerita Rakyat Melayu Riau yang valid dan praktis. Pada validitas RPP mempunyai skor minimal $RPP > 157$ dan LKS mempunyai skor minimal $LKS > 124$. Dapat dilihat dari hasil validasi dari validator bahwa RPP mempunyai rata-rata $173,63 > 157$ dinyatakan valid. LKS dengan rata-rata $130 > 124$ dinyatakan valid. Kemudian hasil kepraktisan perangkat pembelajaran yang diperoleh dari analisis respon guru, respon siswa dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan. Dan penelitian Yulia Sa'ada (2016) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Riau di Sekolah Dasar. Pada validitas RPP mempunyai skor minimal $RPP > 112$ dan LKS mempunyai skor minimal $LKS > 239$. Dapat dilihat dari hasil validasi dari validator bahwa RPP mempunyai rata-rata $116,6 > 112$ dinyatakan valid. LKS dengan rata-rata $240 > 239$ dinyatakan valid. Kemudian hasil kepraktisan perangkat pembelajaran yang diperoleh dari analisis respon guru, respon siswa dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau