

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran Matematika

Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 42) Pasal 1 butir 20 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ada terkandung lima komponen pembelajaran yaitu: interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Interaksi mengandung arti hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik yang paling utama. Interaksi antara peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan sekitar dapat pula terjadi dalam upaya meningkatkan pengalaman belajar. Menurut Kunandar (2014: 293) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 58) “Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi, ilmu deduktif tentang keluasan atau pengukuran dan letak, tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya, ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis, tentang struktur logika mengenai bentuk yang terorganisasi atas susunan besaran dan konsep-konsep mulia dari unsur yang tidak didefenisikan ke unsur yang didefenisikan, keaksioma atau postulat akhirnya kedalil atau teorema, dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah usaha sadar guru untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik serta membantu peserta didik dalam belajar matematika agar tercipta komunikasi matematika yang baik sehingga matematika itu lebih mudah dipelajari dan lebih menarik. Selama proses pembelajaran matematika berlangsung guru dituntut untuk dapat mengaktifkan peserta didiknya.

2.2 Perangkat Pembelajaran Matematika

Perencanaan merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan setiap orang jika ingin melakukan sesuatu. Pada dasarnya keberhasilan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang ditentukan seberapa besar kualitas perencanaan yang dibuatnya. Begitupun dengan seorang guru, guru yang baik harus menyusun perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas. Agar guru mempunyai persiapan yang baik dan pembelajaran pun berjalan dengan lancar, oleh sebab itu, guru perlu merencanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya dalam rangka mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan benar dan tepat.

Menurut Rusdi (dalam Cahyani, 2014: 18) perangkat pembelajaran adalah sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Jadi, perangkat pembelajaran adalah sejumlah media yang digunakan guru dan siswa untuk melakukan proses pembelajaran di kelas, dan perangkat pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan siswa menciptakan pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan yang diinginkan.

2.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. Menurut Trianto (2014: 108) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus.

Kunandar (2014: 263) “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan perorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup satu

kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah suatu rencana yang menggambarkan langkah-langkah atau prosedur pembelajaran dan dirancang oleh guru, untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 89-90) secara umum ciri-ciri Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh guru yang akan menjadi pengalaman belajar bagi siswa.
- 2) Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
- 3) Langkah-langkah pembelajaran disusun serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh guru lain (misalnya, ketiga guru mata pelajaran tidak hadir), mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Menurut Trianto (2014: 109) adapun langkah-langkah atau cara pengembangan RPP pembelajaran terpadu adalah sebagai berikut:

- 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.

2.2.2 Lembar Aktivitas Siswa (LAS)

Lembar aktivitas siswa merupakan istilah baru yang digunakan dalam kurikulum 2013 yang sebelumnya disebut Lembar Aktivitas Siswa (LAS). Trianto (2014: 111) mendefinisikan bahwa, “Lembar Aktivitas Siswa (LAS) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan

pemecahan masalah. Menurut Majid (2011: 176) bahwa, “Lembar aktivitas siswa (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya”.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa LAS adalah bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran berupa soal-soal latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Menurut Armis (2016: 131) tujuan Penggunaan LAS dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 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 Daryanto dan Dwicahyono (2014: 176) struktur LAS secara umum adalah sebagai berikut:

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

2.3 Pendekatan Matematika Realistik

Menurut Shoimin (2014: 147) *Realistic Mathematics Education* (RME) telah lama dikembangkan di Belanda. RME mengacu pada pendapat Freudenthal yang mengatakan bahwa matematika harus dikaitkan dengan realitas dan matematika merupakan aktivitas manusia. Ini berarti harus dekat dengan anak dan relevan dengan situasi sehari-hari. Matematika sebagai aktivitas manusia maksudnya manusia harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika.

Menurut Zainurie (dalam Soviawati, 2011: 81) *Matematika realistik* adalah sekolah yang dilaksanakan dengan menepatkan realitas dan pengalaman peserta didik sebagai titik awal pembelajaran. Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematik atau pengetahuan matematika formal. Pembelajaran matematika realistik dikelas berorientasi pada karakteristik-karakteristik *Realistic Mathematics Education* (RME), sehingga peserta didik mempunyai kesempatan untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika formal. Selanjutnya, peserta didik diberi kesempatan mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari atau masalah dalam bidang lain. Menurut Arsaythamby (2014: 309) “RME bertujuan untuk membuat belajar matematika lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik dengan menggunakan permasalahan yang kontekstual melalui pengetahuan dan pengalaman peserta didik”.

Menurut Wijaya (2012: 21) merumuskan lima karakteristik pendidikan matematika realistik, yaitu:

- 1) Penggunaan konteks
Konteks atau permasalahan realistik digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematik. Konteks tidak harus berupa masalah dunia nyata. Namun bisa dalam bentuk permainan, penggunaan alat peraga, atau situasi lain selama hal tersebut bermakna dan bisa dibayangkan dalam pikiran siswa.
- 2) Penggunaan model untuk matematisasi progresif
Dalam pendidikan matematika realistik, model digunakan dalam melakukan matematisasi secara progresif.
- 3) Pemanfaatan hasil konstruksi siswa
Siswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah sehingga diharapkan akan diperoleh strategi bervariasi. Hasil kerja dan konstruksi siswa selanjutnya digunakan untuk landasan pengembangan konsep matematika.
- 4) Interaktivitas
Proses belajar seorang bukan hanya satu proses individu, melainkan juga secara bersamaan merupakan suatu proses sosial. Proses belajar siswa akan menjadi lebih singkat dan bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.
- 5) Keterkaitan
Pendidikan matematika realistik menepatkan keterkaitan (*intertwinement*) antar konsep matematika sebagai hal yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Grvemeijer (dalam Wahyudi, 2016: 371) ciri-ciri RME sebagai berikut:

- 1) Menggunakan konteks dunia nyata.
- 2) Menggunakan model-model.
- 3) Menggunakan produksi dan kontruksi (siswa berkontribusi)
- 4) Kegiatan yang interaktif.
- 5) Keterkaitan topik.

Menurut 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 LKS 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, defenisi, teorema, prinsip atau prosedur matematika yang terkait dengan masalah kontekstual yang baru diselesaikan.

Adapun pendapat lain dari Krisdaning (2013: 29) langkah-langkah dalam proses Pendekatan Matematika Realistik adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami masalah kontekstual, yaitu guru memberikan masalah (soal) kontekstual dan siswa diminta untuk memahami masalah tersebut.
- 2) Menjelaska masalah kontekstual, yaitu guru menjelaskan situasi dan kondisi dari soal dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk atau berupa saran seperlunya, terbatas pada bagian-bagian tertentu dari permasalahan yang belum dipahami oleh siswa.
- 3) Menyelesaikan masalah kontekstual, yaitu siswa secara individual menyelesaikan masalah kontekstual pada buku siswa atau LKS dengan caranya sendiri. Cara pemecahan dan jawaban masalah yang berbeda lebih diutamakan.
- 4) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban, Siswa diminta untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban mereka dalam kelompok

kecil. Setelah itu hasil dari diskusi itu dibandingkan pada diskusi kelas yang dipimpin oleh guru.

- 5) Menyimpulkan, Berdasarkan hasil 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 Shoimin (2014: 151-152) kelebihan *Pembelajaran Matematika Realistik* (PMR):

- 1) Pembelajaran matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang kehidupan sehari-hari dan kegunaan pada umumnya bagi manusia.
- 2) Pembelajaran matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa matematika adalah suatu bidang kajian yang di konstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa, tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang tersebut.
- 3) Pembelajaran matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada siswa cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama antara yang satu dengan orang yang lain. Setiap orang bisa menemukan atau menggunakan cara sendiri, asalkan orang itu sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal atau masalah tersebut. Selanjutnya, dengan membandingkan cara penyelesaian yang satu dengan cara penyelesaian yang tepat, sesuai dengan tujuan dari proses penyelesaian masalah tersebut.
- 4) Pembelajaran matematika realistik memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa dalam mempelajari matematika, proses pembelajaran merupakan sesuatu yang utama dan orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain yang lebih mengetahui (misalnya guru). Tanpa kemauan untuk menjalani sendiri proses tersebut, pembelajaran yang bermakna tidak akan tercapai.

Menurut Shoimin (2014: 152-153) kekurangan *Pembelajaran Matematika Realistik* (PMR):

1. Tidak mudah untuk mengubah pandangan yang mendasar tentang berbagai hal, misalnya mengenai siswa, guru, dan peranan sosial atau masalah kontekstual, sedangkan perubahan ini merupakan syarat untuk dapat diterapkan RME.
2. Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut dalam pembelajaran matematika realistik tidak selalu mudah untuk setiap pokok bahasan matematika yang dipelajari siswa, terlebih-lebih karena soal-soal tersebut harus bisa diselesaikan dengan bermacam-macam cara.

3. Tidak mudah bagi guru untuk mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal atau memecahkan masalah.
4. Tidak mudah bagi guru untuk memberi bantuan kepada siswa agar dapat melakukan penemuan kembali konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika yang dipelajari.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan pendidikan matematika realistik adalah suatu pendekatan yang mengkaitakan kehal-hal yang nyata atau kongret dan dalam kehidupan sehari-hari yang dipahami peserta didik untuk mempelancar proses pembelajaran matematika. Lalu siswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah.

2.4 Budaya Melayu Riau

Menurut Hanifah (2012: 8) menyatakan bahwa “Budaya merupakan pandangan hidup yang diakui bersama oleh suatu kelompok masyarakat yang mencakup cara berfikir, perilaku, sikap, nilai yang tercermin baik dalam wujud fisik maupun abstrak. Budaya dapat dilihat sebagai suatu perilaku, nilai-nilai, sikap hidup, dan cara hidup untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan dan sekaligus cara untuk memandang persoalan dan memecahkannya.

Menurut Setiadi (2009: 27) berikut pengertian budaya atau kebudayaan dari beberapa ahli:

1. **E. B Tylor**, budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.
2. **R. Linton**, kebudayaan dapat dipandang sebagai konfigurasi tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku yang dipelajari, dimana unsur pembentuknya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat lainnya.
3. **Koentjaraningrat**, mengartikan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, milik diri manusia dengan belajar.
4. **Selo Soemardjan** dan **Soelaeman Soemardi**, mengatakan bahwa kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.
5. **Herkovits**, kebudayaan adalah bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia yang meliputi perilaku, sikap atau moral dan seni yang diperoleh dari satu angkatan keangkatan selanjutnya secara turun temurun dan terwujud dalam bentuk fisik maupun abstrak.

Menurut Hamidy (2012: 3) Ada pendapat yang mengatakan kata melayu berasal dari kata *mala* (yang berarti mula) dan *yu* (yang berarti negeri) seperti dinisbahkan kepada kata *ganggayu* yang berarti negeri Gangga. Kemudian kata *melayu* atau *melayur* dalam bahasa Tamil berarti tanah tinggi atau bukit, disamping kata *malay* yang berarti hujan. Ini bersesuaian dengan negeri-negeri orang Melayu pada awalnya terletak pada perbukitan, seperti tersebut dalam *Sejarah Melayu*, Bukit Siguntang Mahameru. Selanjutnya dalam bahasa Jawa, kata melayu berarti lari atau berjalan cepat. 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 dengan kata *Mo-lo-yeu*. Dalam tulisan itu disebutkan bahwa *Mo-lo-yeu* mengirimkan utusan kecina, membawa barang hasil bumi untuk dipersembahkan kepada kaisar Cina. Jadi, kata *melayu* menjadi nama sebuah kerajaan dewasa itu.

Kemudian, Riau adalah salah satu Provinsi di Indonesia yang identik dengan adat dan budaya melayunya. Hamidy (2012: 1-2) mengatakan bahwa “Nama Riau berasal dari penuturan rakyat Riau sendiri, diangkat dari kata rih dan riu yang berarti hiruk pikuk, ramai orang bekerja. Nama Riau yang berpangkal dari ucapan rakyat setempat, konon berasal dari suatu peristiwa ketika didirikannya negeri baru disungai carang untuk dijadikan pusat kerajaan. Hulu sungai itulah yang kemudian bernama Ulu Riau. Daerah Riau terbentang mulai dari daratan pulau Sumatera bagian tengah sebelah timur, terus keselat Malaka, berakhir dengan Kepulauan Natuna dan Anambas dilaut Cina Selatan. Dalam Tahun 2000 daerah Riau telah dimekarkan dari 6 daerah kabupaten menjadi 15 yaitu, Kampar, Rokan Hulu, Rokan Hilir, Bengkalis, Siak, Pelalawan, Indragiri Hilir, Indragiri Hulu, Kuantan Singingi, Kepulauan Riau, Karimun, Natuna, Pekanbaru, Batam dan Dumai.

Selain itu banyak ragam budaya dan peninggalan sejarah budaya melayu Riau yang tidak kita ketahui. Ragam Budaya dan peninggalan sejarah di Riau tersebut dapat berupa tarian, drama, nyanyian, musik, tradisional, seni kerajinan tradisional, upacara tradisional, cerita rakyat, permainan rakyat, peninggalan sejarah dan organisasi kesenian. Seperti permainan rakyat melayu Riau yang tidak diketahui oleh peserta didik. Permainan rakyat dibedakan atas permainan kanak-kanak dan orang dewasa. Adapun berbagai permainan rakyat tersebut antara lain layang-layang, permainan gasing, pacu sampan, galah panjang, sepak raga, main congkak, main guli, trop keling, bang senebu, enjit-enjit semut, tuk lele, lulu cina buta, engrang, ligu, statak, meja pari, tarik tambang, petak umpet, benteng, galah panjang, dan gatrik.

Semua keanekaragaman budaya tersebut banyak yang tidak diketahui oleh peserta didik. Didalam pembelajaran matematika salah satunya, tidak ada unsur-unsur budaya melayu didalamnya. Ini salah satu penyebab peserta didik tidak antusias dengan budayanya. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab untuk memvariasikan atau memadukan dan mengkaitkan budaya melayu Riau didaerahnya dengan permainan rakyat. Karena pada dasarnya peserta didik di Sekolah Dasar sangat menyukai hal yang menyenangkan seperti halnya permainan yang membuat peserta didik semangat bahkan saat mendengarkannya saja mereka sudah semangat apalagi seandainya kalau dikaitkan dalam pembelajaran matematika.

Sebagai salah satu contoh mengkaitkan budaya melayu Riau dalam pembelajaran matematika adalah dengan permainan rakyat. Misalnya permainan tradisional melayu Riau, didalam pembelajaran dikaitkan permainan tersebut kedalam matematika dalam segi bentuknya bisa dilihat atau ditentukan masuk kemana permainan tersebut ke dalam matematika. Jadi peserta didik dapat melihat masalah apa yang terlihat pada gambar tersebut dan mereka dapat menjawab pertanyaan dibuku dan dapat mengingat permainan apa yang terkait didalam matematika. Dan peserta didik dapat mengetahui permainan rakyat yang sebelumnya mereka tidak tahu.

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 tingkat ke tingkat selanjutnya. Dalam budaya melayu Riau terdapat bermacam ragam adat, tradisi, permainan, dan cerita rakyat melayu di setiap daerahnya.

2.5 Permainan Tradisional Melayu

Permainan tradisional adalah salah satu wujud atau bentuk kebudayaan. Menurut Zaini (dalam Paradisa, 2017: 3) permainan tradisional adalah suatu jenis permainan pada satu daerah tertentu berdasarkan pada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional merupakan bentuk *folklore* lisan karena diperoleh melalui tradisi lisan, sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama.

Selanjutnya Zaini (dalam Roza, dkk 2013: 9) mengungkapkan bahwa seluruh permainan dan tradisi rakyat di Indonesia memiliki kesamaan antara lain pengenalan diri, alam, dan Tuhan. Hal ini menandakan bahwa rakyat Indonesia merupakan satu keturunan dan juga punya hak yang sama. Permainan tradisi rayat sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak.

Adapun pengaruh dan manfaat permainan dan tradisi terhadap perkembangan jiwa anak (siswa sekolah dasar), antara lain:

- 1) Anak menjadi lebih aktif.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Rogers dan Sawyer's (dalam Nur, 2013: 90) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Adapun nilai-nilai penting dalam bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak.
2. Menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal.
3. Mengembangkan keterampilan sosial.
4. Merupakan wadah pengekspresian emosi.

Misbach (dalam Nur, 2013: 92) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, dan motorik halus.
2. Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa dan masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*transcendental*).
7. Aspek ekologis dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan rakyat melayu adalah suatu hal yang dilakukan masyarakat dalam rangka bermain di suatu daerah tertentu. Permainan rakyat memiliki klasifikasi berdasarkan tempat dan waktu bermain. Serta jenis alat yang digunakan. Permainan rakyat sering dilakukan masyarakat sebagai sarana dalam membangun komunikasi untuk menjaga kerukunan masyarakat.

2.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Ada beberapa karakteristik anak diusia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didiknya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Anak SD merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan sangat drastis baik mental maupun fisik. Salah satunya ialah perkembangan kognitif anak. Menurut Sugiyanto (dalam Sa'ada, 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.

Sebagian kebutuhan seperti yang dikemukakan oleh Sugiyanto (2011: 5) bahwa:

- 1) Anak SD senang bermain, karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD seharusnya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya.
- 2) Anak usia SD senang bekerja dalam kelompok. Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi.

Pengembangan Kognitif siswa SD hal yang mencakup perubahan-perubahan dalam perkembangan polapikir. Tahap perkembangan kognitif individu menurut Piaget melalui empat stadium:

- a. Sensorimotorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya.
- b. Praoperasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional dan lebih bersifat egosentris dan intuitif ketimbang logis.

- c. Operational Konkrit (7-11), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
- d. Operasional Formal (12-15 tahun), kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia

Oleh karena itu, peneliti tertarik mengambil penelitian di Sekolah Dasar Karena Menurut Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada rentangan usia dimana mereka masih berpikir konkrit. yaitu dengan penggunaan logika yang memadai dengan bantuan benda konkrit. contohnya penggunaan beragam dalam permainan di awal pembelajaran matematika akan membuat siswa senang untuk belajar matematika. Selain itu, dalam kegiatan bermain, akan terjadi interaksi sosial antara siswa. Dari interaksi ini diharapkan dapat ditemukannya suatu konsep matematika. Pendidikan Matematika Realistik sangat menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran (Wijaya, 2012: 72). Proses interaksi ini diharapkan terjadi sejak awal pengembangan konsep matematika. Jika dalam belajar terjadi proses komunikasi berbagai gagasan antar siswa, maka belajar akan menjadi lebih efektif dan efisien. Sementara sifat matematika yang dipelajari sangat abstrak. Kesenjangan inilah yang membuat sebagian besar siswa sangat sulit untuk mempelajari matematika.

2.7 Validasi dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran.

2.7.1 Validasi Perangkat Pembelajaran

Kegiatan validasi dilakukan untuk mengisi lembar validasi. Lembar validasi perangkat pembelajaran digunakan untuk mendapatkan perangkat yang valid. Menurut Nieveen (dalam Rochmad 2012:69), suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila berdasarkan pada teori yang memadai dan semua komponen model pembelajaran yang digunakan berhubungan secara konsisten. Sedangkan menurut Gay dan Johnson (dalam Sukardi 2011: 31) menyatakan bahwa “Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”. Adapun instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran matematika berupa RPP dan LAS.

Menurut Akbar (2013: 144) RPP bernilai tinggi (validitasnya tinggi) adalah RPP yang komponen-komponennya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, lengkap, disusun secara logis, mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi.
2. Deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan perkembangan keilmuan.
3. Pengorganisasian materi pembelajaran jelas cakupan materinya, kedalam dan keluasannya, sistematis, runtut, dan sesuai dengan alokasi waktu.
4. Sumber belajar sesuai perkembangan siswa, materi ajar, lingkungan kontekstual dengan siswa, dan bervariasi.
5. Ada skenario pembelajaran (awal, inti, akhir), secara rinci, lengkap, dan langkah pembelajaran mencerminkan metode/model pembelajaran yang digunakan.
6. Langkah pembelajaran sesuai tujuan, mengembangkan metode dan media yang digunakan, kemungkinan terbentuknya dampak pengiring, memungkinkan terjadinya proses inkuiri bagi siswa, dan alokasi waktu setiap langkah.
7. Teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memotivasi dan berfikir aktif.
8. Tercantum kelengkapan RPP berupa prosedur dan jenis penilaian sesuai dengan pembelajaran, ada instrumen penilaian yang bervariasi (tes dan non tes) dan rubrik penilaian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria RPP di atas dapat dibagi kedalam beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, kegiatan pembelajaran, serta instrumen penilaian.

Menurut Armis (2016: 132) cara membuat LAS yang baik yaitu:

- 1) Syarat-syarat didaktik
Didaktik artinya dalam penulisan LAS harus mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif. Asas-asas yang efektif yaitu:
 - a) Memperhatikan adanya perbedaan individual;
 - b) Penekanan pada proses untuk menemukan konsep, bukan untuk menyampaikan konsep atau memberikan materi;
 - c) Memiliki variasi melalui berbagai kegiatan dan media seperti menulis, menggambar, berdiskusi dengan teman dan sebagainya;

- d) Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika pada diri anak, tidak hanya untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis;
 - e) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa baik intelektual, emosional dan sebagainya dan bukan ditentukan oleh materi pelajaran.
- 2) Syarat-syarat konstruksi
- a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak;
 - b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas, hindari kalimat kompleks dan kata-kata yang tidak jelas;
 - c) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kematangan anak;
 - d) Apabila konsep yang hendak dituju merupakan sesuatu yang kompleks, maka dapat dibagi menjadi bagian yang sederhana;
 - e) Hindari pertanyaan yang terlalu terbuka;
 - f) Tidak mengacu pada sumber yang diluar jangkauan siswa;
 - g) Menyediakan ruang yang cukup agar siswa dapat menulis ataupun menggambar pada kolom jawaban sesuai perintah;
 - h) Menggunakan kalimat yang sederhana, pendek dan jelas;
 - i) Gunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata;
 - j) Gunakan gambar, karena lebih dekat pada sifat “konkret” dibandingkan kata-kata;
 - k) Dapat digunakan untuk anak-anak yang cepat maupun yang lambat;
 - l) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat dari pelajaran itu sebagai sumber motivasi;
 - m) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya. Misalnya kelas, mata pelajaran, topik, nama tanggal dan sebagainya.
- 3) Syarat-syarat teknis
- a) Tulisan menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi;
 - b) Tulisan menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang digaris di bawah;
 - c) Tulisan yang digunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris;
 - d) Gunakan suatu tanda, misalnya titik-titik atau bingkai untuk membedakan kalimat perintah dan jawaban siswa.
 - e) Penyajian gambaryang baik untuk LAS adalah yang dapat menyampaikan pesan / isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LAS.
 - f) Tampilan.LAS yang baik adalah LAS yang memiliki kombinasi antaragambar dan tulisan.

Beberapa syarat lain yang dapat menjadikan LAS sebagai bahan ajar yang baik dijelaskan oleh Revita (2017: 24) sebagai berikut:

- a. Aspek Isi

- LAS berisi komponen antara lain: judul, indikator, kegiatan pembelajaran.
 - LAS berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
 - Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa.
 - Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa.
 - Gambar yang disajikan membantu pemahaman siswa.
- b. Aspek bahasa, penyajian dan waktu.
- Bahasa
Kalimat yang digunakan jelas sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar, sederhana dan mudah dipahami, serta pertanyaan-pertanyaan dalam LAS disusun dengan kalimat yang jelas.
 - Penyajian
LAS menggunakan jenis huruf yang sesuai dan pada bagian judul perlu mendapat penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda. LAS didesain menggunakan warna yang cerah.
 - Waktu
Waktu yang digunakan untuk mengerjakan LAS cukup.

Berdasarkan pendapat mengenai kriteria LAS di atas, peneliti merangkum kriteria LAS yang baik menjadi beberapa aspek yaitu berupa aspek isi dan waktu, syarat didaktif, konstruk serta syarat teknik.

2.7.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Menurut Rajabi, dkk (dalam Aminah 2015: 27) Kepraktisan perangkat pembelajaran adalah bahwa perangkat pembelajaran yang disusun mempertimbangkan kemudahan, kemudahan dalam arti bahwa perangkat pembelajaran yang disusun mudah untuk dipahami dan juga mudah untuk dilaksanakan atau digunakan baik guru maupun siswa”. Sedangkan Menurut Yuniarti dkk., (2014: 915) “Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi aspek kepraktisannya yaitu bahwa perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan”. Pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek-aspek berikut (Sukardi 2011: 52):

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

- 2) Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya 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 sebagai pengganti atau variasi.

2.8 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian Sa'ada (2016) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Riau di Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Pada validitas RPP memiliki rata-rata validitas 87,37% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi LKS memiliki rata-rata total kevalidan sebesar 86,96% yang berarti LKS tersebut telah valid dengan kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa perbaikan, dan hasil kepraktisan perangkat pembelajaran yang diperoleh dari analisis respon guru, respon siswa dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan.

Penelitian lain yang mendukung untuk penelitian ini adalah Athar (2012) dengan judul Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Budaya Cerita Rakyat Melayu Riau yang valid dan Praktis. Dapat dilihat hasil validasi dari validator bahwa RPP mempunyai rata-rata 173,63 yang dinyatakan valid. Sedangkan hasil validasi LKS memiliki rata-rata 130 yang 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.