

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di sekolah dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk membentuk karakter anak sekolah dasar. Menurut Piaget (dalam Sutirna, 2013, hlm. 29) ciri-ciri anak sekolah dasar pada usia 7-11 tahun memasuki tahap kegiatan konkrit, pada tahap ini proses berpikir anak adalah berpikir konkrit tetapi memiliki kemampuan berpikir abstrak, kemampuan memahami suatu konsep jika anak mengalaminya atau melihat secara abstrak, anak akan dapat memahami suatu konsep jika ia mengalami atau melihatnya secara realistis. Pada usia sekolah dasar, anak lebih suka bermain dari pada belajar, salah satu cara yang dapat diterapkan untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa tingkat rendah adalah dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang mengandung unsur bermain agar anak sama-sama belajar dan bermain. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak lepas dari komponen pembelajaran yang saling bergantung, yaitu siswa, guru, materi, media dan metode pembelajaran (Abdullah, 2017, hlm. 35). Dalam proses belajar mengajar, siswa memperoleh beberapa pengetahuan dan nilai-nilai keteladanan yang membentuk sikap dan keterampilan yang berguna bagi mereka dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan.

Melalui bermain, perkembangan kognitif anak akan terstimulasi dengan baik. Salah satu perkembangan kognitif anak di sekolah adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk melakukan suatu tindakan melalui latihan yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan (Riana, 2014, hlm. 2). Kemampuan berhitung merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya menjelaskan pada anak tentang berhitung, misalnya untuk membeli makanan, baju, mainan, dan lain-lain. Di sekolah dasar, masih banyak guru yang lebih mengajarkan hafalan daripada mengajarkan pemahaman tentang konsep matematika dasar, yang prioritas utamanya adalah semua materi dalam program diberikan

dengan benar. Tentunya hal ini akan membuat anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang diajarkan.

Belajar tidak cukup hanya dengan metode ceramah, tetapi harus disertai dengan metode yang menarik dan mendukung agar proses pembelajaran berjalan lancar dan mencapai hasil belajar yang diinginkan (Rahaju & Hartono, 2017, hlm. 130). Kegiatan permainan yang bisa mendukung kemampuan berhitung adalah permainan yang dapat melibatkan proses pemecahan masalah, seperti permainan yang ada kegiatan jual beli. Permainan jual beli salah satunya adalah monopoli. Monopoli adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak adalah monopoli.

Monopoli adalah permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan monopoli adalah untuk mendominasi semua ubin di papan dengan membeli, menyewakan, dan memperdagangkan aset dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Bancin, 2020). Dengan bermain monopoli anak akan senang belajar matematika, khususnya konsep bilangan (Riana, 2014, hlm. 3) . Anak tidak menyadari jika sedang melakukan permainan belajar. Selain itu, kegiatan permainan monopoli dilakukan di sekolah dasar dalam bentuk yang disederhanakan, menggunakan kupon untuk jual beli. Ada juga pertanyaan sederhana yang disertakan di setiap kartu pintar.

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Memang belajar matematika seringkali melibatkan pemberian sejumlah konsep, rumus, dan prosedur yang perlu dihafal. Selain itu, pembelajaran dilakukan dengan pola yang monoton. Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan konsep atau prosedur kemudian memecahkan masalah yang terdapat dalam buku pegangan siswa atau buku kerja siswa. Pada umumnya, siswa memecahkan masalah secara individu atau dengan teman sekelas. Selain itu, beberapa siswa menuliskan hasilnya di papan tulis, sementara yang lain menggabungkan pekerjaannya (Rahaju & Hartono, 2017, hlm. 130).

Berdasarkan landasan empiris, tingkat kemampuan siswa kelas I SD yang ada di SDN Pengampon III dalam berhitung masih rendah, apalagi saat menerapkannya pada soal cerita. Hal tersebut dikarenakan siswa kesulitan untuk memahami maksud dari soal, apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada soal, dan bagaimana cara untuk menyelesaikan soal tersebut. Pada saat pembelajaran guru lebih menekankan hafalan dibandingkan menekankan siswa untuk memahami dasar konsep matematika. Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan menengah, menjelaskan kompetensi matematika yang harus dimiliki siswa “Menunjukkan sikap positif bermatematika: logis, kritis, cermat dan teliti, jujur, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah, sebagai wujud implementasi kebiasaan dalam inkuiri dan eksplorasi matematika”. Oleh karena itu pembelajaran dilakukan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, salah satunya dengan bermain. Permainan monopoli digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, dengan adanya permainan ini siswa dapat aktif pada saat proses pembelajaran. Keaktifan pada saat proses pembelajaran dapat distimulasi melalui bermain.

Permainan monopoli menjadi alternatif yang dipilih untuk dilakukan pada saat pembelajaran untuk dapat menyelesaikan masalah atau soal-soal yang disediakan. Papan monopoli berisi petak-petak tentang provinsi yang ada di Indonesia disertai ciri khas dari provinsi tersebut. Kelengkapan yang dimodifikasi untuk keperluan pembelajaran adalah mengganti kartu dana umum dan kesempatan menjadi kartu pertanyaan yang dimana terdapat beberapa soal terkait berhitung di kelas I SD.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini diberi judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas I”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka secara umum rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan modifikasi permainan monopoli terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait konsep berhitung siswa SD kelas I?”. Secara khusus, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 antara siswa SD kelas I sebelum mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 siswa SD kelas I antara yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli dan siswa yang memperoleh pembelajaran *problem based learning*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait konsep berhitung siswa menggunakan modifikasi permainan monopoli. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 antara siswa SD kelas I sebelum mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan modifikasi permainan monopoli.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10 siswa SD kelas I antara yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan monopoli dan siswa yang memperoleh pembelajaran *problem based learning*.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1 sampai 10.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pihak-pihak tertentu diantaranya:

1. Bagi guru, dengan melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi dalam penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
2. Bagi siswa, dengan melalui penelitian ini dapat memperoleh pengalaman menggunakan modifikasi permainan monopoli dalam menambah ilmu pengetahuan siswa.
3. Bagi peneliti, dengan melalui penelitian ini dapat menambah wawasan dan mengetahui pengaruh modifikasi permainan monopoli pada peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita terkait konsep berhitung siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan penjelasan dari setiap bagian skripsi yang terdiri dari 5 bab. Struktur organisasi pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Terkait Konsep Berhitung Siswa SD Kelas 1”. Pada Bab I adalah pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian, dan manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan serta penjelasan struktur organisasi skripsi.

Bab II adalah kajian pustaka yang menjelaskan tentang kemampuan menyelesaikan soal cerita, permainan monopoli, metode permainan dalam pembelajaran, modifikasi permainan monopoli, teori yang mendukung pembelajaran menggunakan modifikasi permainan monopoli, penelitian yang relevan, hipotesis penelitian, dan kerangka berpikir. Kerangka berpikir berisi tentang fokus penelitian yang diteliti, dikaitkan dengan teori dan berbagai faktor yang diidentifikasi sehingga memunculkan ide berupa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Bab III adalah metode penelitian yang menjelaskan tentang desain penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Desain penelitian menggunakan *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Populasi dan sampel penelitian berisi tentang subjek dari penelitian. Prosedur penelitian berisi langkah-langkah penelitian. Instrumen penelitian berisi tentang alat penelitian yang akan digunakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari tes dan kuesioner.

Bab IV adalah temuan dan pembahasan yang menjelaskan tentang temuan penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian yang dilaksanakan.

Bab V adalah simpulan, implikasi, dan saran yang menjelaskan kesimpulan, implikasi, dan saran penelitian yang sudah dilaksanakan.