

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Ketika diminta pendapat Larasati, Rosita, dan Rifa (2016) yang merupakan siswa kelas IV SDN Masigit tentang mata pelajaran matematika, maka mereka serempak menjawabnya dengan berbagai keluhan. Faturohman (2016) siswa SMPN 6 Kota Serang juga menambahkan dengan pernyataan bahwa matematika itu sulit. Mereka menganggap matematika sebagai momok yang menakutkan. Berbeda dengan Raisa (2016) siswa SDN Masigit yang mengaku menyukai pelajaran matematika, namun ia kadangkala juga menjumpai kejenuhan. Sehubungan dengan itu, tentulah seharusnya pendidik meluruskan *mindset* mereka, jika mereka men-*setting* otak dengan sugesti seperti itu, maka kesempatan untuk mencoba menaklukkan matematika itu terbilang susah karena kesempatan yang ada sudah lenyap sebelum sempat dicoba. Sangat disayangkan sekali jika hal ini terjadi pada generasi penerus selanjutnya. Dalam matematika, hal pertama yang akan ditemui ialah penjumlahan dan pengurangan karena matematika itu identik dengan hitungan. Jika dikaitkan dalam kehidupan, operasi hitung tersebut tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Inilah yang membuat matematika berfungsi sebagai hal utama yang harus dipelajari demi kelancaran kehidupan nantinya. Berarti harus membuat kesan yang menyenangkan ketika pertama kali matematika itu dikenalkan pada anak.

Berkaitan dengan pembelajaran berhitung cenderung diajarkan secara kuno dan monoton. Hal tersebut membuat siswa bosan dan kurang bergairah dalam belajar, sehingga sulit baginya untuk menangkap dan memahami yang disampaikan oleh guru. Agustina dan Heribertus (2008) mengemukakan alasan penyebab matematika sebagai pelajaran yang tidak disukai, yakni banyak pendidik mengajarkan matematika dengan cara yang keras, fokus pada angka dan simbol-simbol yang membosankan, pengalaman pahit anak ketika ia tidak bisa mengerjakan soal matematika, dan hal negatif dari lingkungan sekitar yang dapat membuat mental anak *down*. Selain itu, banyak pendidik

yang mengajar dengan cara konvensional yang hanya menyentuh sisi logis matematis otak kiri, sehingga mengabaikan otak kanan (Agustina dan Heribertus, 2008).

Mulyasa (2011), mengemukakan bahwa salah satu peran guru yang tak kalah pentingnya dalam pembelajaran yaitu guru sebagai inovator yakni guru menerjemahkan pengalaman yang telah lalu ke dalam kehidupan yang bermakna bagi peserta didik. Tidak hanya buku-buku yang dipakai sebagai alat utama pendidikan, melainkan semua rekaman tentang pengalaman manusia. Sobel, Max, *et al.* (2002), mengemukakan bahwa guru harus mempunyai seni dalam mengajar, harus mengetahui bagaimana mengajar agar mendapat perhatian dari siswa, diantaranya yaitu memulai pelajaran dengan cara yang menarik karena lima menit pertama sering berarti sebagai sukses atau gagalnya suatu pembelajaran.

Dalam menyampaikan materi pelajaran, dibutuhkan bahan pembelajaran. Menurut Yaumi (2013) bahan ajar atau bahan pembelajaran tersebut terdiri atas peralatan, materi, dan perangkat yang dikaji melalui kajian sumber belajar, serta mencakup alat bantu *visual* (teks, diagram, gambar, foto, dan media lain) di dalamnya. Ketersediaan bahan ajar menjadi faktor penting dalam pencapaian indikator pembelajaran, sebab itu perlunya pengembangan bahan pembelajaran, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penyusunan bahan pembelajaran harus berpedoman pada kurikulum dan disesuaikan tingkat perkembangan kognitif anak.

Bermain merupakan suatu faktor penting yang tidak bisa dipisahkan dari dunia anak. Permainan adalah sebuah cara yang cocok diberikan untuk anak sekolah dasar, yang dapat memberikan dorongan dan nilai-nilai positif pada anak. Badru (Rolina, 2012) mengemukakan fungsi permainan yaitu dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, dan memberikan kesempatan anak bersosialisasi dengan teman sebaya. Selain itu, permainan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangannya karena dengan permainan, anak akan lebih bersemangat sehingga kesulitan dalam belajar berkurang.

Permainan pada hakikatnya relatif mudah dan murah. Permainan mudah diterapkan pada anak, dan mudah untuk didapatkan. Oleh sebab itu, memilih permainan sebagai strategi dalam proses belajar-mengajar merupakan sesuatu hal yang tepat. Walaupun demikian, seorang guru harus selektif dalam memilih permainan. Permainan yang dipilih haruslah mengandung unsur edukatif sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pembelajaran.

Permainan uno merupakan sebuah permainan kartu yang tidak asing di lingkungan sekitar. Hidayati & Hakim (2014) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut ditinjau dari validasi butir soal sebesar 81% dan respon siswa terhadap permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi positif 84%. Permainan kartu uno yang digunakan oleh Hidayati dan Hakim (2014) merupakan salah satu permainan edukatif yang mendapat respon positif dari siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada permainan kartu uno dan mengembangkannya menjadi bahan pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan, dengan mengajukan judul “Modifikasi Permainan Uno sebagai Alternatif Bahan Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Rumusan masalah utama dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana hasil modifikasi permainan uno yang dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan”. Fokus masalah penelitian yang dirumuskan terbagi atas empat.

1. Bagaimana sistem permainan uno?
2. Aspek-aspek permainan uno apa saja yang dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan?
3. Bagaimanakah proses modifikasi permainan uno sebagai alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan?

4. Bagaimana langkah-langkah pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan permainan uno?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah “Diketuainya hasil modifikasi permainan uno yang dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan”. Tujuan khusus penelitian terbagi atas empat.

1. Diperolehnya sistem permainan uno.
2. Diketuainya aspek-aspek permainan uno yang dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.
3. Diketuainya proses modifikasi permainan uno sebagai alternatif bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.
4. Diperolehnya langkah-langkah pembelajaran penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan permainan uno.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam bidang ilmu peneliti.

2. Bagi Pembaca

a. Guru Kelas

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam menyusun bahan pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, bagi kelas 1 khususnya.

b. Peneliti lain

Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi.

3. Lembaga Penyusun Kurikulum

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi penyusunan kurikulum selanjutnya.

E. Definisi Istilah

1. Istilah *modifikasi* dalam penelitian ini adalah cara mengubah permainan uno sehingga menjadi bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.
2. Istilah *permainan uno* dalam penelitian ini adalah permainan rakyat yang menggunakan kartu dengan beragam warna sehingga dijadikan alternatif bahan pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk membantu terselenggaranya proses belajar mengajar.
3. Istilah *bahan pembelajaran* dalam penelitian adalah gubahan permainan uno berdasarkan hasil analisis sehingga menjadi bahan pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I SD.