

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan pribadi yang unik yang sedang menjalani proses perkembangan dan pertumbuhan. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia awal kelahiran sampai 8 tahun.¹ Anak usia dini merupakan pembelajar aktif, sehingga melalui kegiatan bermain anak belajar tentang hal-hal baru. Anak usia dini membutuhkan stimulus yang tepat dalam belajar, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya dengan optimal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara². Anak dapat mempelajari banyak hal dari proses pendidikan formal, informal, ataupun nonformal. Pendidikan di Indonesia secara formal terjadi di sekolah. Sekolah merupakan salah satu

¹Naeyc, *NAEYC Standards for Early Childhood Professional Preparation Programs*, 2009, h.4
www.naeyc.org, diakses pada tanggal 28 Oktober 2013

²Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.65, *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2013, h.1

tempat anak mengembangkan potensinya dan belajar dari setiap kegiatan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu dilakukan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Anak akan merasa canggung saat anak pertama kali masuk ke sekolah, karena sekolah merupakan hal baru bagi anak. Anak akan bertemu dengan berbagai macam teman, dan guru yang mengajar. Oleh karena itu, melalui kegiatan yang menarik dalam setiap mata pelajaran, akan mempermudah anak dalam belajar. Anak juga akan merasa senang dan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Selain itu, melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosi, psikomotor dan bahasa, salah satunya dengan bermain. Melalui bermain, perkembangan kognitif anak akan terstimulasi dengan baik.

Salah satu perkembangan kognitif anak di sekolah adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung terkait erat dengan matematika. Kemampuan berhitung adalah daya untuk melakukan suatu tindakan melalui latihan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Penjumlahan dan pengurangan sangat penting dipelajari sebagai dasar untuk memahami konsep matematika selanjutnya seperti perkalian. Kemampuan berhitung juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak perlu dijelaskan pentingnya kemampuan berhitung, misalnya untuk membeli makanan, pakaian, mainan, dan sebagainya.

Kenyataannya, di Sekolah Dasar masih banyak guru yang lebih menekankan pembelajaran melalui hapalan dibandingkan menekankan agar anak memahami secara sungguh-sungguh berbagai dasar konsep matematika, yang diutamakan guru adalah seluruh materi yang terdapat dalam kurikulum sudah diberikan tepat sesuai dengan rencana.³ Hal tersebut tentu saja akan membuat anak jenuh dan kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan. Anak juga akan cepat lupa tentang materi yang telah disampaikan karena anak tidak memahaminya dan prestasi belajarnya akan menurun.

Berdasarkan observasi awal di SDN Palmerah 03 Pagi, penulis melihat bahwa banyak anak yang kemampuan berhitungnya rendah. Rata-rata siswa yang tidak percaya diri dalam mengerjakan, sehingga masih banyak yang mencontek dan minta bantuan orang tua (lampiran 4, catatan lapangan wawancara dan lampiran 5, catatan lapangan observasi). Selain itu, berdasarkan hasil tes pra intervensi hasilnya tidak memuaskan. Rata-rata kelas 55,625 dengan persentase ketuntasan 43,75%. Tes yang diberikan berupa penjumlahan dan pengurang, yang sebelumnya telah dipelajari.

Pembelajaran yang dilakukan di SDN Palmerah 03 Pagi juga lebih cenderung berpusat kepada guru, tidak ada diskusi atau tanya jawab dengan siswa, selain itu tidak ada kegiatan bermain sama sekali dalam belajar.

³ Sri Widayati, *Meningkatkan Kemampuan Bilangan dan Operasinya Di Kelas III SD Melalui Kegiatan Bermain dengan Aturan*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 7 Nomor 1: PPS UNJ, 2013), h. 48

Berdasarkan hasil wawancara guru (lampiran 3, verbatim wawancara penelitian) orang tua yang seharusnya menunggu di luar ruangan juga sering masuk ke kelas saat melihat anaknya mengalami kesulitan. Saat anak mengalami kesulitan, orang tua ikut campur dengan memberitahu jawaban bukan dengan memberikan motivasi kepada anak untuk mengerjakan sendiri. Guru di kelas juga sulit mengkondisikan hal ini karena sebagian besar orang tua melakukan hal tersebut. Jika anak tidak dibantu orang tua, anak terlihat kesulitan dalam menjawab soal, dan akhirnya menangis .

Pembelajaran yang dilakukan tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah, tetapi harus disertai dengan metode yang memungkinkan peserta didik memperlihatkan kemampuannya.⁴ Metode pembelajaran adalah cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan.⁵ Salah satu metode yang memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada kelas awal adalah bermain. Kegiatan bermain yang dapat menunjang kemampuan berhitung adalah kegiatan bermain yang melibatkan proses yang kaya akan pemecahan masalah seperti jual beli. Salah satu kegiatan bermain yang bisa dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah

⁴ Robinson Situmorang, *GBPP: Tektik Pengembangan dan Pemanfaatannya untuk Mencapai Kompetensi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PUSTEKKOM, 2007), h. 70

⁵ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, dan Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), h. 13

bermain monopoli. Bermain monopoli merupakan permainan klasik mengenai membeli, menyewa dan menjual properti⁶. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila bidaknya mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain monopoli adalah cara penyajian bahan pelajaran melalui permainan dan dilakukan secara bersama-sama (lebih dari dua orang), yang memiliki aturan dalam permainannya, dengan tujuan menguasai petak di atas papan melalui kegiatan ekonomi yang disederhanakan.

Melalui metode bermain monopoli tersebut, anak akan merasa senang dalam belajar matematika, khususnya dalam konsep berhitung. Tanpa anak sadari, dia sedang melakukan kegiatan belajar melalui bermain. Selain itu, kegiatan bermain monopoli yang diterapkan di SD bentuknya disederhanakan, dengan menggunakan kupon untuk jual beli. Terdapat pula pertanyaan sederhana yang ada di masing-masing *kartu pintar*. Anak yang pintar juga bisa menjadi tutor sebaya saat yang lain menemukan kesulitan. Tentu saja selain kemampuan kognitif yang dikembangkan, kemampuan lainpun juga dapat berkembang.

⁶ Hasbro Games, *Monopoli*, Canada: 2007, h.1

Akan tetapi, kenyataan di SDN Palmerah 03 Pagi metode bermain monopoli merupakan hal baru dan belum pernah diterapkan. Padahal, metode bermain monopoli bisa dirancang secara sederhana oleh guru dan tidak memerlukan banyak biaya untuk pengadaannya.

Menyadari keadaan di lapangan tersebut, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya mengenai penjumlahan dan pengurangan. Hal ini tentu akan berdampak pada mata pelajaran matematika, yaitu meningkatnya hasil belajar anak berdasarkan kemampuan berhitungnya. Oleh karena itu diperlukan cara supaya anak mau ikut aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan dalam proses pembelajaran bisa distimulasi melalui bermain, sehingga guru akan lebih maksimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan pengkajian mengenai “Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Monopoli Di Kelas 1 SDN Palmerah 03 Pagi Jakarta Barat.”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung melalui metode bermain monopoli pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 pagi. Kemampuan berhitung tersebut apabila dijabarkan menjadi sub fokus maka akan didapat dua hal. Adapun sub fokus pada masalahnya yaitu penjumlahan dan pengurangan, sedangkan pada *action* adalah proses

bermain. Proses bermain dapat dirinci lagi menjadi beberapa karakteristik dalam mengobservasinya. Karakteristik yang pertama berada pada monopoli sebagai bagian dari bermain sosial dan karakteristik kedua adalah monopoli sebagai bagian dari bermain dengan aturan.

Bermain monopoli sebagai bagian dari bermain sosial karena kegiatannya dilakukan secara bersama-sama dan juga teman yang lain bisa saling membantu (dalam hal ini jika teman mendapat soal yang sulit), teman yang lain bisa menjadi tutor sebaya. Bermain sebagai bagian dari bermain dengan aturan karena dalam proses bermainnya memiliki aturan yang harus ditaati satu sama lain. Aturan yang harus ditaati meliputi pemindahan bidak dari satu petak ke petak yang lain, kupon yang akan diterima jika menjawab kartu yang berisi soal dengan benar, dan proses jual dan beli yang bisa dilakukan menggunakan kupon yang telah dimiliki.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penggunaan metode bermain monopoli dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 SDN Palmerah 03 pagi, Jakarta Barat?
2. Apakah kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain monopoli?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis penelitian ini berguna untuk memperkaya kajian teori mengenai kemampuan berhitung dan metode bermain monopoli. Selain itu, secara umum melalui metode bermain juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti bahasa, sosial, emosional, fisik motorik, dan khususnya perkembangan kognitif.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi lingkup pendidikan yaitu:

1. Bagi sekolah, memberikan masukan pada pihak sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kemampuan anak. Khususnya dalam menunjang kemampuan berhitung.
2. Bagi orang tua diharapkan dengan adanya penelitian ini orang tua bisa memahami bahwa pengetahuan didapat melalui proses, sama seperti halnya saat belajar berhitung anak harus tahu terlebih dahulu penjumlahan dan pengurangan, baru bisa meningkat ke tahap selanjutnya.