

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai fondasi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia memiliki peran sentral dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), fase inilah yang menjadi pijakan awal bagi siswa dalam memahami dunia sekitarnya. Oleh karena itu, peran pembelajaran di tingkat ini menjadi sangat vital, khususnya dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan membimbing siswa ke tingkat pendidikan selanjutnya (Aviari et al.,2024). Salah satu aspek fundamental yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah pemahaman tentang nilai mata uang. Materi ini tidak hanya penting dalam konteks akademis, tetapi juga sangat relevan dalam kehidupan sehari-hari, mengingat mata uang adalah alat utama dalam transaksi ekonomi dan perdagangan (Hariani, 2019).

Pada pendidikan dasar di tingkat sekolah dasar materi kesetaraan mata uang itu ada pada pembelajaran matematika yang berfungsi untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Kemampuan penggunaan nilai uang pada peserta didik sangat penting diberikan karena uang merupakan sebuah barang atau benda yang setiap hari dibawa dan digunakan semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Apabila peserta didik

dengan tidak mampu menggunakan nilai mata uang, maka mereka tidak dapat hidup secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Kampus Mengajar di SDN 13 Tungkal Ilir hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi kesetaraan mata uang masih belum optimal. Mengajar di sekolah tersebut banyak siswa yang tidak bisa membedakan mana angka ribuan, ratusan bahkan puluhan, dan Ketika ditanya banyak siswa yang kesulitan membaca nominal uang yang diberikan. Dari analisis hasil observasi tersebut maka perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah ada.

Permainan dengan metode *role playing* atau bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata (Ali, 2022). Dalam konteks pembelajaran nilai mata uang, metode ini memungkinkan siswa untuk bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Dengan demikian, mereka dapat memahami konsep nilai mata uang secara langsung dan praktis. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep, serta memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi.

Menurut (Khasanah et al., 2019) adalah salah satu cara dalam menguasai bahan pelajaran melalui perkembangan penghayatan siswa melalui imajinasi siswa. Dilihat dari pengertian di atas, penghayatan siswa melalui imajinasi dapat diwujudkan melalui metode *Role Playing*. *Role playing* dapat diartikan pada bermain peran atau pura-pura, banyak yang sudah ditulis dalam beberapa

tahun terakhir tentang bermain peran. Metode *role playing* bermain peran merupakan suatu cara atau jalan agar dapat memerankan suatu tingkah laku pada seseorang pada posisi yang berbeda antara peran per-individu, *role playing* sebagai metode pembelajaran yang mengarah untuk kreasi peristiwa sejarah, kreasi peristiwa nyata, serta kejadian yang bermunculan pada masa depan (Baihaqi, 2019).

Penelitian menggunakan *role play* juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rolis Alfati, Eka Melani Yosafa, Ulhaq Zuhdi & Rian (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penerapan metode *role playing* juga mampu meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II UPT SD Negeri Ngampelrejo pada materi nilai mata uang.

Selain penelitian tersebut, terdapat pula penelitian lain yang mendukung kajian mengenai *role play* yakni penelitian yang dilakukan oleh (Saidah, 2023) yang mendeskripsikan dan menganalisis Penerapan *Role playing* pada nilai mata uang untuk meningkatkan hasil belajar matematika Siswa Kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan permainan *role play* pada materi nilai mata uang dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas IV SDN Songgokerto 01 Batu.

Melihat pentingnya pengenalan mata uang terhadap hasil belajar matematika, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika mata uang siswa kelas II SDN 13 Tungkal Ilir”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada metode permainan *role play* belanja untuk mengatasi siswa dalam mengenal kesetaraan mata uang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II Sd Negeri 13 Tungkal Ilir.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang siswa kelas II Sd negeri 13 Tungkal Ilir?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *role play* belanja terhadap hasil belajar matematika materi pengenalan kesetaraan mata uang siswa kelas II Sd negeri 13 Tungkal Ilir.

1.4 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan sebagai bahan referensi untuk kajian peneliti yang akan datang terkhusus mengenai permainan *role play* belanja berkaitan dengan materi kesetaraan mata uang.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran mengenai mata uang yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Sebagai penerapan metode pembelajaran yang baru dikelas dan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran Pendidikan matematika.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mencapai hasil belajar khususnya pada Pelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah yang sama.