

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia telah memasuki era digital. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat pada era setelah Abad 21 ini. Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. *Smartphone* boleh dianggap sebagai kebutuhan pokok (Noviana, 2015). Penggunaannya hampir mencakup seluruh lapisan masyarakat di segala usia. Anak-anak usia 5 hingga 12 tahun adalah konsumen terbanyak yang memanfaatkan kemajuan media informasi dan teknologi saat ini (Ameliola & Nugraha, 2013).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut tidak serta merta tanpa dampak negatif. Kemajuan teknologi berdampak pada kemudahan akses terhadap setiap piranti elektronik seperti ponsel, tablet, atau laptop. Penggunaannya menjadi kecanduan disebabkan oleh aspek kepraktisan, privasi, dan keluasan aksesnya yang sangat tinggi (Nur Hasanah, 2015). Permasalahannya, kecanduan internet dapat memberikan pengaruh pada perkembangan mental dan psikologis seorang anak (Ameliola & Nugraha, 2013). Menjamurnya *gadget* di segala kalangan juga menyebabkan berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini karena dengan satu gadget yang canggih saja bisa mendengarkan musik, bermain games, browsing internet, sosial media, menonton video, dan lain-lain walaupun

berada dalam satu ruangan sendirian tanpa ada siapapun (Harfiyanto dkk, 2015). Hal ini tentu kurang baik sebab hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi bertatap muka untuk mengasah empatinyaterutama bagi anak-anak yang masih berkembang psikologisnya(Ameliola & Nugraha, 2013).

Interaksi sosial penting dalam kehidupan sehari-hari. Jika tanpa kecerdasan berinteraksi, maka akan sangat sulit untuk hidup bermasyarakat. Begitu pula pada anak-anak. Seorang anak harus mempunyai kemampuan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Kemampuan untuk dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sebaya disebut dengan kecerdasan interpersonal (Soefandi, 2014).

Kemampuan seseorang menjalin interaksi sosial erat kaitannya dengan kemampuan seseorang menjalin silaturahmi yang amat dianjurkan dalam ajaran Islam. Silaturahmi erat kaitannya dengan kemampuan seseorang menjalin hubungan baik (kasih sayang) terhadap tetangga, kerabat, saudara, dan orang-orang sekitar. Sebab, Islam bukanlah agama yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan saja, namun juga mengatur hubungan antar sesama manusia. Sebagaimana Hadits Rasulullah SAW dari Sahabat Abu Ayyub Al-Anshary r.a. berikut:

إِنَّ رَجُلًا قَالَ : يَا رَسُولَ اللَّهِ أَخْبِرْنِي بِمَا يُدْخِلُنِي الْجَنَّةَ وَيُبَاعِدُنِي مِنَ النَّارِ فَقَالَ النَّبِيُّ : لَقَدْ وَفَّقَ أَوْ قَالَ لَقَدْ هَدَيْتِ كَيْفَ قُلْتِ ؟ فَأَعَادَ الرَّجُلُ فَقَالَ النَّبِيُّ : تَعْبُدُ اللَّهَ لَا تُشْرِكُ بِهِ شَيْئًا وَتُقِيمُ الصَّلَاةَ وَتُؤْتِي الزَّكَاةَ وَتَصِلُ دَا رَحِمَكَ فَلَمَّا أَدْبَرَ قَالَ النَّبِيُّ : إِنْ تَمَسَّكَ بِمَا أَمَرْتُ بِهِ دَخَلَ الْجَنَّةَ

Bahwasanya ada seseorang berkata kepada Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam: *“Wahai Rasulullah, beritahukan kepadaku tentang sesuatu yang bisa memasukkan aku ke dalam surga dan menjauhkanku dari neraka,”* maka Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: *“Sungguh dia telah diberi taufik,”* atau *“Sungguh telah diberi hidayah, apa tadi yang engkau katakan?”* Lalu orang itu pun mengulangi perkataannya. Setelah itu Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: *“Engkau beribadah kepada Allah dan tidak menyekutukannya dengan sesuatu pun, menegakkan shalat, membayar zakat, dan engkau menyambung silaturahmi”*. Setelah orang itu pergi, Nabi Shallallahu ‘alaihi wa Sallam bersabda: *“Jika dia melaksanakan apa yang aku perintahkan tadi, pastilah dia masuk surga”* (HR. Bukhari Muslim).

Interaksi sosial adalah perkara penting dalam ajaran Islam sehingga kemampuan interaksi sosial perlu diajarkan sejak dini sebagai upaya kelak agar sanggup menjalin silaturahmi dan memperbanyak teman.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Bermain dengan teman sebaya akan membuat anak merasa senang. Anak-anak akan cenderung bermain dan mencari permainan di manapun dan kapan pun. Kegiatan bermain ini dapat memungkinkan anak-anak untuk bertemu teman sebaya sehingga bermain dianggap sebagai media yang penting untuk interaksi sosial. Mungkin kegiatan bermain tampaknya kurang bermanfaat, akan tetapi melalui bermain anak dapat memahami lingkungan sekitarnya (Nurhabibah & Ahmad, 2016). Alangkah lebih baik bila permainan yang diberikan hendaknya mampu mengasah keterampilan sang anak dalam menghadapi kehidupan. Sebab, masa

kanak-kanak adalah periode perkembangan yang berlangsung cepat dan merupakan periode terjadinya perubahan dalam banyak aspek seperti psikologis, akademis, maupun sosial. Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Sehubungan dengan itu, bila sang anak hanya bermain dengan *gadget* maka dikemudian hari anak menjadi kurang terampil dalam kehidupan sosial disebabkan kurangnya interaksi dengan teman sebayanya (Ameliola & Nugraha, 2013).

Permainan yang baik bagi anak adalah permainan yang banyak melibatkan interaksi sosial. Salah satu permainan yang banyak melibatkan interaksi antar pemainnya adalah permainan Monopoli. Permainan Monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bisa dimainkan oleh beberapa orang. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif disukai anak dan mudah dalam memainkannya. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi berupa menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan pada permainan monopoli (Vikagustanti dkk, 2014). Permainan monopoli dapat diperkenalkan kepada anak-anak saat masih di Sekolah Dasar, bisa dari usia 8 tahun (Nureka, 2010).

Permainan monopoli menggunakan dadu, kartu kesempatan, rumah-rumahan, dan uang-uangan. Tujuan akhir dari permainan monopoli adalah untuk menguasai aset yang ada dalam papan monopoli tersebut dan membuat lawannya bangkrut. Aturan dalam permainan monopoli relatif banyak namun bila kita melakukannya dengan benar permainan monopoli dapat melatih kemampuan berstrategi, mengambil keputusan, mengatasi masalah, berhemat,

dan mengelola keuangan. Dalam permainan ini kita diharuskan untuk bersikap lebih cerdas, berfikir tajam (Susilo 2015).

Penelitian ini berupaya untuk mencari efektifitas permainan monopoli terhadap interaksi sosial pada anak. Sebagaimana yang telah diketahui, monopoli adalah salah satu jenis permainan papan yang banyak melibatkan interaksi sosial pada anak. Penelitian ini perlu dilakukan agar dapat mengetahui seberapa efektifkah permainan monopoli dalam upaya meningkatkan interaksi sosial anak yang mulai terenggut oleh *gadget*.

B. Rumusan Masalah

Apakah intervensi “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)” efektif terhadap peningkatan skor interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui efektifitas “Mono-Aksi (Monopoli Interaksi)” terhadap peningkatan skor interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Tamantirto Kasihan Bantul.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini akan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan anak.

2. Manfaat praktis

Mengajak anak-anak Sekolah Dasar untuk lebih bersosialisasi dengan siapapun dan tidak terlalu bergantung dengan *gadget* sehingga terbentuk keterampilan sosial yang baik dan akan berguna bagi masa depan.

E. Keaslian Penelitian

Berikut ini adalah penelitian-penelitian yang pernah dilakukan terkait monopoli baik tingkat nasional maupun internasional dalam kurun 5 tahun terakhir:

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian dan Penulis	Variabel	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Soegeng, Dewi (2013) meneliti tentang “Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal”.	Variabel Independen: Permainan Monopoli Variabel Dependen: Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal	Kuantitatif Eksperimen <i>pretest-posttest control group design</i>	Hasil analisis data penelitian ditunjukkan dengan diperolehnya t hitung $>$ t tabel atau $3,44 >$ $2,13$ menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli telah mampu mencapai ketuntasan belajar, metode permainan berbantuan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri Kedungsuren Kabupaten Kendal.	1) Variabel Dependen 2) Tempat dan waktu penelitian 3) Metode penelitian eksperimen murni
2.	Suciati, Septiana, & Untari (2015) meneliti tentang “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis	Variabel Independen: Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian. Variabel Dependen: Pembelajaran Di Sekolah	Kualitatif <i>Research and Development</i>	Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran Monosa layak digunakan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan uji ahli, media Monosa diujicobakan pada kelas kecil. Didapatkan hasil bahwa media	4) Jenis Penelitian 5) Tempat dan waktu penelitian 6) Variabel

	Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”.	Dasar.		Monosa memiliki keefektifan, keefisienan, dan memiliki daya tarik kepada pengguna. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, media ini mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan nilai karakter kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu siswa, kemandirian siswa, berpikir kritis, dan peduli.	Dependen
3.	Susilo (2015) meneliti tentang “Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Akuntansi pada Siswa SMA”.	Variabel Independen: <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Permainan Monopoli Variabel Dependen: Keaktifan Dalam Pembelajaran Akuntansi pada siswa SMA	Kualitatif	Hasil penelitian ini yaitu penerapan strategi pembelajaran <i>teams games tournament (TGT)</i> dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran akuntansi pada siswa kelas XII SMA Negeri I Boyolali tahun ajaran 2014/2015. Hal tersebut didukung oleh fakta-fakta sebagai berikut: (1) Keaktifan siswa selama siklus I sebesar 65,99% dan meningkat menjadi 85,03% pada siklus II; (2) Hasil angket respon siswa mengenai strategi dan media yang digunakan pada siklus I dari 42 siswa yang menyatakan sangat setuju 36% dan menyatakan setuju 52%, dan pada	7) Jenis Penelitian 8) Variabel Dependen 9) Tempat dan waktu penelitian

					siklus II meningkat menjadi 55% siswa menyatakan sangat setuju dan 40,70% menyatakan setuju.	
4.	Bergner, Brooks (2017) meneliti tentang “ <i>The Efficacy of Using Monopoly to Improve Undergraduate Students Understanding of the Accounting Cycle</i> ” (Efektifitas Penggunaan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Siklus Akuntansi pada Mahasiswa).	Variabel Independen: Permainan Monopoli Variabel Dependen: Pemahaman tentang siklus akuntansi pada mahasiswa	Kuantitatif Eksperimen <i>Randomized posttest only control group design</i>	Hasil kami menunjukkan, sesuai harapan, hasil nilai ujian pada mahasiswa yang dilakukan perlakuan meningkat signifikan dibandingkan pada yang tidak dilakukan perlakuan (kelompok kontrol). Walau begitu, hasil ini dipengaruhi oleh mahasiswa yang diberi perlakuan dengan Permainan Monopoly. Mahasiswa yang belajar dengan cara tradisional tidak mendapatkan skor yang lebih tinggi secara signifikan dibanding kelompok kontrol. Selain itu juga, kami tidak menemukan bahwa Mahasiswa yang diberi perlakuan bermain Monopoli mempunyai skor yang lebih tinggi secara signifikan dengan mahasiswa yang belajar dengan cara tradisional.	10) Metode Penelitian 11) Desain Penelitian 12) Variabel Dependent 13) Tempat dan waktu penelitian	
