

Menurut Dienes peserta didik seusia anak SD akan memahami Matematika jika disajikan dalam bentuk konkret. Maka dari itu, peneliti melakukan pembelajaran dengan pendekatan PMRI. Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) ini bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan matematika, salah satu upaya untuk mengubah pendidikan Matematika di Indonesia. PMRI merupakan hasil adaptasi dari pendekatan yang dikembangkan di Belanda yang disebut *Realistic Mathematics Education* (RME).

Dalam PMRI terdapat kata “*real*” di dalam kata “*realistic*” berarti bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PMRI digunakan konteks yang nyata dalam pikiran peserta didik atau bermakna bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan bagaimana pembelajaran matematika dengan pendekatan PMRI membuat peserta didik dengan matematika. PMRI mengubah persepsi peserta didik terhadap matematika, yang awalnya merupakan sesuatu “abstrak” menjadi sebagai sesuatu yang “*real*” bagi peserta didik. Sehingga pembelajaran dengan pendekatan PMRI diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik Indonesia baik di tingkat nasional maupun internasional.

Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) merupakan salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru matematika dalam mengembangkan kemampuan berpikir, bernalar, komunikasi, dan pemecahan masalah baik dalam pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari (Apriani, 2012: 23). Dengan pendekatan PMRI memberikan peluang bagi peserta didik agar aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan matematika.

Selain menggunakan pendekatan PMRI, peneliti menggunakan *design research* (Sembiring, 2010: 15). *Design research* merupakan penelitian pengembangan/*Development Research* (Akker, *et al.*, 2006: 4). Di samping itu, Barab & Squire (dalam Akker, *et al.*, 2006: 5) mendefinisikan *design research* sebagai suatu pendekatan yang bertujuan untuk membuat suatu teori baru, alat, praktik yang berguna dan secara potensial berdampak pada kegiatan belajar dan mengajar dalam latar yang natural. *Design research* dikembangkan sebagai suatu penelitian formatif yang menguji dan memperhalus desain pembelajaran

(*educational design*) berdasarkan teori yang didapat dari penelitian sebelumnya (Collins, *et al.*, 2004: 18).

Berpijak dari hal di atas, agar peserta didik dapat memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, peneliti menggunakan pendekatan PMRI melalui pendesainan papan permainan tentara melalui media kartu soal dan *flash card* dengan menggunakan konsep permainan papan tentara dalam pembelajaran matematika di kelas II SD menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Media papan permainan tentara merupakan media permainan yang serupa dengan permainan ular tangga, merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk melatih soal penjumlahan dan pengurangan melalui media kartu soal dan *flash card*.

Ada beberapa penelitian tentang pembelajaran matematika yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan diantaranya: Diah, dkk (2013: 39 – 44) melakukan penelitian deskriptif penggunaan ular tangga untuk meningkatkan prestasi hitung peserta didik kelas II pernah dilakukan oleh Diah namun penelitian ini merupakan studi deskriptif untuk mengukur ketepatan dan kecepatan berhitung peserta didik kelas II SD. Tanzimah (2012) melakukan penelitian dengan konteks permainan “Kakisambe” dalam pembelajaran bilangan bulat di SD kelas IV dengan hasil permainan sebagai *starting point* yang menopang pemikiran peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Yuni Setiowati (2013) melakukan penelitian aktivitas dan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan metode *Buzz Group* disertai permainan Monopoli pada peserta didik SD kelas IV Jember dengan hasil aktivitas meningkat.

Peneliti tertarik melakukan penelitian yang menggunakan konsep ular tangga dan dimodifikasi menggunakan konsep papan permainan tentara. Konsep papan permainan tentara mempunyai perbedaan dengan permainan ular tangga yaitu dalam penggunaan pion berupa tentara dan konsep yang digunakan bukan dalam bentuk ular dan tangga melainkan menggunakan pergerakan tentara seperti, tentara maju berperang, tentara mundur karena kalah, tentara terjatuh ke ranjau, penggunaan tali bagi pion tentara untuk naik, tentara masuk ke sarang musuh, dan lainnya.