

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu eksperimen yang tidak akan pernah selesai sampai kapanpun, sepanjang kehidupan manusia di dunia ini. Hal tersebut karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kehidupannya termasuk juga dalam hal belajar mengajar.

Saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk lebih maju dan berkualitas dalam menghasilkan siswa berkarakter yang dapat bersaing di zaman modern, sehingga setelah lulus nanti diharapkan memiliki kualitas yang baik dari segi ilmu pengetahuan maupun segi keterampilan. Kedua aspek tersebut haruslah dimiliki oleh setiap siswa yang berkarakter agar ia dapat bertahan dalam persaingan. Namun terdapat suatu kendala pemahaman pada mata pelajaran tertentu salah satunya pelajaran matematika.

Kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran matematika yang terjadi saat ini belum mampu membuat peserta didik mengembangkan karakter dan melestarikan budaya Indonesia. Pembelajaran matematika yang dilaksanakan masih monoton dan kurang bermakna, sehingga peserta didik hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Fakta tersebut senada dengan NCTM (2014) yang menjelaskan bahwa kekurangan dalam pembelajaran matematika

yaitu peserta didik tidak dibimbing untuk mengaitkan konsep matematika dengan pengalamannya sendiri. Pembelajaran yang seperti itu membuat peserta didik merasa bosan ketika belajar matematika. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka matematika akan selalu menjadi momok bagi peserta didik.

Matematika menjadi pelajaran yang tidak menyenangkan, bahkan dibenci. Padahal matematika merupakan pelajaran yang dapat membekali siswa menjadi karakter yang dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerjasama yang baik. Dampak yang muncul karena ketidaksukaan siswa pada matematika, tentunya akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Ketidaksukaan siswa pada matematika dapat disebabkan banyak hal, seperti cara guru mengajar yang kurang tepat, media pembelajaran yang kurang menarik, bahkan dapat juga disebabkan berbagai pandangan negatif akan kesulitan matematika yang sering siswa dengar dari orang lain.

Keterampilan dalam penguasaan pelajaran yang tinggi terhadap matematika oleh siswa tentunya tidak terlepas dari keberhasilan seorang guru dan siswa sebagai pelaku dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru yang mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa pada proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak lagi hanya memberikan sejumlah informasi dalam pemikiran siswa,

tetapi juga harus dapat mengusahakan bagaimana agar konsep yang penting pada pelajaran matematika dapat tertanam kuat dalam pemikiran siswa.

Hal ini diharapkan dengan adanya peran aktif siswa pada proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai dengan cara meningkatkan kualitas guru, perbaikan kurikulum, pemilihan pendekatan model pembelajaran yang tepat, dan menyediakan sarana atau prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat memudahkan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa atau sesama siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sedang mereka pelajari, dalam hal ini matematika.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan guru adalah permainan. Permainan (*games*) adalah konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar. Permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Anak dapat belajar dalam berbagai kesempatan dan kegiatan, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Permainan dapat

membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai. Namun permainan ini masih tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.

Penggunaan media permainan sebagai pembelajaran matematika dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut yaitu berupa pengalaman yang dialami secara nyata, pelajaran yang diterima secara menyenangkan, dan dapat membangkitkan minat bagi peserta didik. Sehingga jika permainan tersebut dirancang dengan baik akan mengembangkan keterampilan peserta didik. Menurut Rahayu (2016) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa permainan edukasi berbasis keunggulan lokal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika dengan mengaitkan proses pembelajaran dengan budaya lokal peserta didik. Jadi dengan permainan tradisional, peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar matematikanya sekaligus mempelajari budaya khususnya yang berada di daerahnya. Dengan mengenal budaya yang ada di daerahnya, peserta didik dapat ikut menjaga dan melestarikan budaya tersebut.

Ulya (207) juga menyampaikan bahwa guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. Media permainan tersebut dapat bermanfaat untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke situasi nyata, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep

matematika, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka akan dilakukan penelitian tentang penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan karakter siswa di SMP Negeri 24 Surakarta. Penerapan pembelajaran *games* pada pelajaran matematika diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menjadikan pelajaran matematika menjadi hal yang menarik untuk dipelajari, sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat.

## **B. Rumusan Masalah**

Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan karakter siswa di SMP Negeri 24 Surakarta. Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka penelitian ini memiliki empat rumusan masalah:

1. Bagaimanakah setting ruang siswa di SMP Negeri 24 Surakarta selama pembelajaran matematika menggunakan media permainan?
2. Bagaimanakah proses penggunaan media permainan dalam pengelolaan pembelajaran matematika di SMP Negeri 24 Surakarta?
3. Bagaimanakah interaksi guru-siswa, siswa-siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media permainan di SMP Negeri 24 Surakarta?
4. Bagaimana pengembangan karakter siswa setelah pembelajaran matematika yang diukur berdasarkan perilaku siswa di SMP Negeri 24 Surakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Setting ruang siswa di SMP Negeri 24 Surakarta selama pembelajaran matematika menggunakan media permainan.
2. Proses penggunaan media permainan dalam pengelolaan pembelajaran matematika.
3. Interaksi guru-siswa, siswa-siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media permainan di SMP Negeri 24 Surakarta.
4. Pengembangan karakter siswa setelah pembelajaran matematika yang diukur berdasarkan perilaku siswa di SMP Negeri 24 Surakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- a. Menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang berminat meneliti permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.
- b. Memberikan informasi dalam mengembangkan teori yang berkaitan dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran untuk pengembangan karakter siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi:

a. Guru

Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai tambahan pengetahuan terhadap penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika untuk pengembangan karakter siswa.

b. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dalam sekolah yang dipimpinnya.

c. Siswa

Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan oleh siswa untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran