

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No.2 tahun 2003 Bab I pasal 1, 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 negara. Pendidikan diperlukan agar tujuan pendidikan bisa tercapai seperti yang tertulis dalam UU Sistem Pendidikan Nasional. Hasil pembelajaran yang baik adalah adanya interaksi antara peserta didik sebagai penerima pembelajaran dan guru sebagai pemberi pembelajaran. Untuk itu peserta didik diharapkan mampu untuk menguasai ilmu pengetahuan yang telah ditetapkan oleh pemerintah salah satunya adalah matematika.

Matematika memiliki peran yang cukup besar dalam tercapainya tujuan pendidikan tersebut, karena matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu pengetahuan yang lain selalu berkaitan dengan matematika. Dengan menguasai ilmu matematika membantu untuk membentuk pola pikir yang lebih kritis, tersusun, dinamis, dan pemahaman yang baik dalam menyelesaikan sebuah masalah. Untuk membantu siswa memahami materi matematika dibutuhkan peran seorang guru sebagai pengajar dan pembimbing untuk siswa. Menurut teori yang dikemukakan oleh (Natalia, 2018) berpikir pseudo paling banyak hanya menggunakan level dasar dari proses berpikir yaitu memori atau menghafal. Dengan menghafal siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan tetapi bukan karena melalui proses berpikir yang seharusnya tetapi hanya karena peserta siswa mampu mengingat atau menghafal prosedur yang disediakan.

Mengajar matematika tidak hanya menuangkan materi ke dalam pikiran siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa itu sendiri, dalam hal inilah keaktifan siswa sangat diperlukan. Salah satu hal yang ingin dicapai dari pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah oleh siswa. Kemampuan untuk memecahkan masalah merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini selaras dengan teori belajar yang dikemukakan Gagne (Nasution, 2015) mengatakan bahwa keterampilan intelektual tinggi dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah. Gagne mengatakan bahwa belajar meliputi tiga unsur yaitu siswa yang belajar, situasi stimulus, dan respons sebagai akibat dari stimulus yang diberikan. Menurutnya, belajar bukan merupakan proses tunggal tetapi proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku.

Tetapi pada kenyataannya saat ini banyak siswa yang cenderung pasif saat pembelajaran dan aktif saat bermain serta minat belajar siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat dari respon siswa yang hanya diam saat guru mengajar di dalam kelas, sehingga siswa menganggap matematika adalah musuh mereka dan tidak mampu menyelesaikan soal dengan tingkatan dari yang paling ringan hingga yang paling rumit. Sehingga guru seharusnya mampu untuk mengajak siswa untuk tetap aktif saat proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Termasuk saat siswa menyelesaikan sebuah soal yang membutuhkan pemahaman dan penalaran seperti pada materi aritmatika sosial. Tetapi kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam materi aritmatika sosial menjadikan pembelajaran menjadi membosankan dan tidak membangun kreatifitas siswa.

Dengan kenyataan yang diperoleh dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan PKM (Praktik Kegiatan Mengajar) di SMP 117 Jakarta menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang sulit memahami bahasa yang dituangkan di dalam soal cerita dan kecenderungan siswa yang lebih aktif saat bermain daripada saat belajar. Maka peneliti hendak mengembangkan sebuah media

pembelajaran yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam membangun kreatifitasnya terkhusus pada materi aritmatika sosial. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah permainan monopoli. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan permainan monopoli dengan materi aritmatika sosial untuk kelas VII SMP agar menghasilkan produk yang bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kreatifitas siswa
2. Siswa aktif saat bermain dan pasif saat belajar
3. Siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah.
4. Tidak adanya media yang bisa membantu siswa dalam memahami materi aritmatika sosial.

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan tenaga, dana, dan waktu penelitian, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran aritmatika sosial SMP kelas VII yang layak dan efektif dengan pengujian hanya sampai uji coba lapangan utama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada materi aritmatika sosial di SMP kelas VII?
2. Apakah dengan permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli yang layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi aritmatika sosial di SMP kelas VII.
2. Untuk meningkatkan keaktifan siswa saat proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan berupa permainan monopoli matematika yang diharapkan bermanfaat untuk:

1. Membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran matematika.
2. Membuat pembelajaran lebih kreatif dan menyenangkan dengan konsep bermain sambil belajar.