

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah perihal yang amat mendasarkan yang wajib dipunyai tiap manusia untuk membangunkannya SDM yang berkualitas. Pendidikan ialah perihal yang diwajibkan didapat tiap manusia guna bisa mempunyai kualitas kehidupan yang lebih baik. Sesuai UU No. 4 Tahun 2022 mengenai Standar Nasional Pendidikan, Standar kompetensi lulusan di Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan menengah dipusatkan kepada persiapannya murid jadi anggotanya masyarakat yang beriman serta bertakwakan pada Tuhan Yang Maha Esa beserta berakhlak mulia, penanamannya karakter yang selaras bersama nilainya Pancasila, serta pengetahuannya guna menaikkan kompetensinya murid supaya bisa mandiri serta mengikuti pendidikan lebih lanjutnya.

Pendidikan disekolah baik itu di jenjang SD, SMP, maupun SMA/SMK ada aktivitas pembelajaran yang ialah langkahnya awal dalam memperluaskan sertna menaikkan potensinya yang terdapat di siswa hingga bisa menggapai kesuksesan sebuah Pendidikan. Belajar ialah sebuah aktivitas guna mendapat aktivitas guna mendapat ilmunya. Belajar ialah sebuah perihal yang dilaksanakan untuk menguasai sebuah perihal itu. Berdasar Slameto (2015), “Belajar yakni sebuah prosesnya upaya yang dilaksanakan individu guna mendapat sebuah perubahannya perilaku yang baru dengan keseluruhannya, selaku capaian pengalaman sendiri dipenginteraksian bersama lingkungan”. Bruner (Slameto, 2015) menjabarkan prosesnya pembelajaran

hendak berlangsung secara baik serta kreatif bila guru memberi peluang pada murid guna menjumpai sebuah konsep, teori, peraturan, ataupun pemahamannya lewat contohnya yang merekannya temui dihidup kesehariannya.

Dalam proses belajar di kelas, siswa juga akan dilatih untuk mengembangkan karakter yang dimilikinya yang dijiwai sila Pancasila misalnya beriman serta bertakwa, tertib, patuh peraturan, bertanggungjawabkan, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, cerdas, kritis, kreatif, inovatif, perasaan mau tahu, bersahabat, gigih, ceria, saling menghargai, gotong royong, kebersamaan, hormat, toleran, peduli, serta bekerja keras. Melalui pendidikan di sekolah diharapkan siswa dapat mengembangkan karakter yang berlandaskan falsafah Pancasila. (Buku Induk Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025, 2010).

Pengembangan karakter siswa di Indonesia telah mengalami transformasi dari waktu ke waktu. UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 Mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjabarkan fungsi pendidikan nasional adalah memperluas daya serta menciptakan watak. Selain itu, pengembangan karakter dalam pendidikan juga didukung dengan dokumen negara lainnya seperti Peraturan Presiden RI No. 87 Tahun 2017 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 20 Tahun 2018 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal.

Keseriusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam pengembangan karakter siswa di Indonesia diwujudkan dengan mengoperasionalkan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila meliputi enamnya karakter utama yang hendak diperluaskan kepada murid di Indonesia. 6 karakter utama itu mencakup: (1) beriman, bertakwaan pada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, (2) gotong royong, (3) kreativitas, (4) nalar kritis, (5) kebinekaan global, serta (6) kemandirian.

Pengembangan karakternya murid tidak terlepas dari kontribusi sekolah. Siswa menghabiskan sebagian besar waktu yang dimilikinya di sekolah. Kontribusi sekolah guna memperluaskan karakter murid dilaksanakan bersama beragam cara, satu diantara prosesnya belajar yang dilaksanakan dikelas. Pengembangan karakter siswa dapat dilakukan pada berbagai mata pelajaran sehingga tidak terpaku pada mata pelajaran tertentu.

Matematika ialah satu diantaranya mata pelajaran yang wajib di pelajari murid baik di jenjang SD, SMP, maupun SMA/SMK. Matematika memiliki peran yang cukup strategis diperkembangannya IPTEK. Tetapi bukanlah dikarenakan perihal tersebut matematika butuh didalami. Pembelajarannya matematika tak cuma dimaksud guna mencerdaskan murid, namun pula guna membentuk murid yang memiliki nalar serta kepribadian yang berkarakterkan baik.

Lewat pembelajarannya matematika murid diharap bisa berpikiran dengan logis, rasional, kritis, cermat, efisien, efektif, jujur, serta memiliki integritas yang tinggi. Murid tak cuma disiapkan guna memiliki kecakapan yang

berhubungan bersama olah pikir serta daya penalaran, tetapi disiapkan supaya memiliki kepribadian, integritas, serta karakternya yang baik.

Tetapi, dinyatanya matematika masih sering diasumsikan selaku mata pelajaran yang sukar dimengerti, sehingga siswa akan mudah merasa bosan dalam belajar matematika. Satu diantara cara yang bisa digunakan guru supaya teori ataupun konsep matematika dapat lebih dipahami oleh siswa ialah bersama mempergunakan metode mengajar atau media belajar yang bisa menaikkan semangat murid pada pembelajar. Media belajar yang dapat dipergunakan contohnya ialah media permainan matematika. Bersama mempergunakan media permainan matematika murid menjadi merasa lebih dilibatkan di proses pembelajarannya di kelas.

Sudono menjabarkan pembelajaran sambil bermain memberi peluang pada siswa guna memanipulasikan, mempraktekkan, serta mendapat beragam konsepnya dan definisi yang tidak terhitungkan (Harsono & Prihatnani, 2018). Sedangkan berdasar Mulyani, permainan hendak menolong anak guna melatih daya pemecahan permasalahan yang mempergunakan logika (Rosyid, 2017). Hal ini telah dibuktikan oleh Salsabila dan Setyaningrum (2019) yang dalam penelitiannya mengatakan bahwa lewat *Game STATIC* minat pembelajaran murid meningkat. *Game STATIC* merupakan *game* edukasi yang dioperasi lewat *smartphone* atau laptop, materi yang ditampilkan ialah materi statistika kelas VIII SMP. Di *Game STATIC* murid diberi misi guna menjawab permasalahan yang diberi ditiap levelnya. Penelitian yang dilakukan oleh Fairosa dkk (2018) juga mengatakan media permainan matematika berbasis kartu domino amat baik dipergunakan memperluaskan pemahamannya murid

dipembelajaran, murid tak cuma monoton saat mengikuti pembelajaran namun juga bisa belajar sambil main.

Menurut Fitri dan Suci (2020), kegunaan esensial permainan ialah hal tersebut berkorelasi langsung bersama daya penuntasan permasalahan, memberi orang keahlian khusus guna menuntaskan beragam permasalahan yang mereka temukan dihidup sehari-harinya. Bermain dapat bermanfaat dalam mencerdaskan otak siswa. Perkembangan kognitif murid tak mampu melepaskan darinya proses main. Rasanya kesenangan saat bermain bisa menolong perkembangannya intelektual ataupun kecerdasan berfikiran yang kelak hendak meningkatkan cara berfikir mereka. Bermain juga dapat bermanfaat dalam melatih empati. Empati merupakan rasa yang turut merasa apa yang dirasa individu lainnya. Bersama memiliki sifatnya empati seseorang hendak pandai memposisikan diri dikondisinya individu lainnya, sehingga hendak timbul sifatnya tenggang rasa.

Berdasar capaian pengobservasian serta wawancara yang peneliti laksanakan bersamaan murid serta guru matapelajaran di SMP Negeri 3 Kediri, berdasar wawancara yang dilaksanakan peneliti bersamaan guru matapelajaran matematika, semenjak diberlakukannya PJJ ataupun pembelajaran di jaringan (daring), semangat murid saat mengikuti aktivitas pembelajaran utamanya di matapelajaran matematika mulai menurun. Menurut pemaparan guru matapelajaran matematika, berlimpah murid yang mengeluhkan tidak dapat mengartikan konsep dan teori dari materi dengan baik sehingga siswa menjadi tidak bersemangat dalam mempelajari matematika di rumah. Hal tersebut juga berdampak ketika siswa sudah mulai kembali belajar di sekolah. Murid cuma

mengandalkan penjelasan dari guru ketika pembelajaran didalam kelas, kurangnya keikutsertaan murid diproses pembelajaran, serta kurangnya keaktifan murid saat mengerjakan soal-soal yang diberi guru.

Berdasar capaian wawancara yang peneliti laksanakan bersama beberapa murid, mereka berpendapat matematika ialah mata pelajaran yang sukar dimengerti. Ketika ditanya apakah mereka belajar sebelumnya di rumah, sebagian siswa menjawab bahwa mereka tidak belajar sebelumnya karena tidak dapat memahami materi matematika tersebut. Ketika diberikan soal latihan mereka sudah menyerah dan beranggapan bahwa mereka tidak bisa menyelesaikan atau mengerjakan soal tersebut, sehingga mereka hanya akan menunggu guru untuk memberikan jawaban dari soal tersebut. Hal ini membuktikan bahwa karakter pantang menyerah, berani mengambil resiko, cerdas, kritis, kreatif, inovatif, dan rasa ingin tahu perlu ditingkatkan lagi.

Selama pembelajaran jarak jauh dilaksanakan, mayoritas kegiatan yang dilaksanakan siswa selalu berkenaan dengan *smartphone*, sehingga menyebabkan berkurangnya interaksi siswa dengan orang-orang di sekelilingnya. Meskipun mereka sudah berkumpul dengan teman sekolahnya, tetap saja mereka akan fokus pada *smartphonenya* masing-masing. Hal ini juga berlanjut ketika siswa sudah mulai kembali belajar di sekolah. Interaksi antar siswa juga kurang terjalin meskipun mereka sudah berkumpul dalam satu kelas. Hal tersebut membuktikan bahwa rasa bersahabat, kebersamaan, toleran dan peduli siswa dengan lingkungan atau orang-orang disekitarnya perlu ditingkatkan lagi.

Selaras bersama gambaran permasalahan yang sudah dijabarkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang baru yakni melalui proyek permainan matematika berorientasi karakter guna menaikkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Proyek permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni permainan yang inovatif yang terinspirasi dari permainan kartu remi dan kartu domino, dan permainan *puzzle*, dimana ketika memainkan permainan kartu-kartu tersebut siswa akan mulai bekerjasama dengan rekan sekelompoknya guna dapat menyelesaikan setiap soal yang telah diberikan. Permainan tersebut akan dilaksanakan secara berkelompok, dimana ketika permainan tersebut berlangsung siswa akan dituntut untuk mulai bisa bekerjasama dengan rekan sekelompoknya guna dapat menyelesaikan permainan dengan tepat dan cepat. Selain itu siswa juga dituntut untuk bisa mentaati setiap aturan permainan, memahami dan menyelesaikan setiap persoalan yang diberikan serta menemukan jawaban yang tepat. Pemakaian media permainan dipembelajarannya mempunyai sejumlah keunggulan, yakni adalah gampang dimainkan, cocok dipergunakan kelompok besar serta kecil, mengaitkan seluruh murid pada penggunaannya, dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan, serta dapat menaikkan motivasi murid dalam belajar. Oleh sebab itu, lewat permainan ini diharap bisa menaikkan semangatnya murid saat pembelajaran khususnya pada saat mata pembelajaran matematika, dapat meningkatkan rasa kebersamaan diri siswa, semangat bergotong royong, saling menghargai, menghormati, toleransi, peduli dengan rekan-rekan sekelompoknya dan rekan-rekan sekelasnya, dapat meningkatkan semangat pantang menyerahnya, kegigihan, serta kerja keras

dalam menanggapi setiap tantangan yang mereka temukan. Berdasarkan hal tersebut sehingga peneliti tertarik guna melaksanakan studi yang judulnya “Pengembangan Proyek Permainan Matematika Berorientasi Karakter untuk Siswa Kelas VIII SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latarbelakang, maka rumusan masalah yang hendak diajukan di studi ini ialah:

- (1) Bagaimanakah proyek permainan matematika dapat mengembangkan karakter siswa kelas VIII?
- (2) Bagaimana karakteristik proyek permainan matematika guna menaikkan motivasi belajar siswa kelas VIII?
- (3) Bagaimana motivasi belajar siswa dapat membantu mengembangkan karakter siswa kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar latarbelakang serta perumusan permasalahan, adapun tujuannya dari studi ini ialah:

- (1) Guna tahu proyek permainan matematika dalam mengembangkan karakter murid kelas VIII.
- (2) Guna tahu karakteristik proyek permainan matematika guna menaikkan motivasi pembelajaran murid kelas VIII.
- (3) Guna tahu motivasi belajar murid dalam membantu mengembangkan karakter siswa kelas VIII.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Capaian studi diharap bisa memberi manfaat berupa refrensi studi pada pendidikan matematika, utamanya dalam memotivasi pendidik guna memperluaskan perangkatnya belajar matematika yang inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktisnya, hasil studi ini diharapkan dapat memberi kegunaan untuk pelaku Pendidikan seperti murid, guru, sekolah, peneliti, dan praktis bidang lainnya.

a. Bagi Siswa

Melalui pengembangan proyek permainan matematika berorientasi karakter ini, diharap bisa membantu murid menaikkan motivasi pembelajarannya.

b. Bagi Guru

Melalui pengembangan proyek permainan matematika berorientasi karakter ini, diharap bisa bermanfaat guna guru saat melakukan pembelajaran dan memberikan wawasan kepada guru mengenai proyek permainan matematika berorientasi karakter sehingga guru dapat menggunakan dan mengembangkan perangkat pembelajaran ini menjadi lebih inovatif dan kreatif.

c. Bagi Sekolah

Melalui pengembangan proyek permainan matematika berorientasi karakter ini, diharap bisa memberi inovasi pada pengembangan perangkat belajar lainnya yang lebih inovatif.

d. Bagi Praktis Bidang Lain

Hasil studi ini diharapkan bisa memberi penyumbangan pemikiran serta pengalaman guna memperluaskan perangkat belajar matematika yang lebih inovatif.

1.5 Keterbatasan Masalah

Dengan terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga, hingga butuh terdapatnya pembatasan di studi. Cakupan studi yaitu hanya terbatas kepada pengembangan proyek permainan matematika berorientasi karakter guna meningkatkan karakter siswa-siswa yang dapat bekerjasama atau gotong royong dalam kelompok, kemandirian siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan media permainan matematika interaktif.

1.6 Penjelasan Istilah

Supaya tak terjadi miskonsepsi ada istilahnya yang terdapat ditulisanannya, hingga hendak dijabarkan sejumlah istilahnya yakni:

1) Proyek Permainan Matematika

Proyek permainan matematika merupakan kegiatan pembelajaran matematika yang dilaksanakan dengan berorientasi pada kegiatan bermain. Menurut Ruseffendi (dalam Marhamah, 2018), permainan matematika ialah suatu aktivitas yang menggembirakan yang bisa

mendukung tergapainya tujuannya instruksional pada pembelajarannya matematika, baik itu di aspeknya kognitif, afektif, ataupun psikomotorik.

2) Berorientasi Karakter

Karakter ialah nilainya yang khas baik (mengetahui nilai kebaikan, berkenan bertindak baik, nyata berkehidupannya baik, serta berefek baik pada lingkungannya) yang terpadu di dirinya seseorang. Pembangunan karakter bangsa ialah usaha kolektif-sistematik sebuah negara kebangsaan guna merealisasikan hidup berbangsa serta bernegara yang selaras bersama dasarnya serta ideologi, konstitusi, Haluan negara, beserta potensi kolektifnya dikonteks kehidupan nasional, regional, serta global berkeadaban guna menciptakan bangsa yang Tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotongroyong, patriotik, dinamis, berbudaya, serta berorientasikan ipteks berdasar Pancasila serta dijiwai olehnya iman serta takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pembangunan karakter bangsa dilaksanakan dengan koheren lewat prosesnya sosialisasi, pendidikan serta pembelajarannya.

Secara psikologisnya karakter orang diartikan selaku capaian keterpaduannya 4 komponen yaitu olah hati, pemikiran, raga, beserta rasa dan karsa. Olah hati berkenaan bersama rasa perilaku serta keyakinan atau keimanan yang membentuk manusia yang religious, jujur, tanggungjawab, peduli sosial serta peduli lingkungan. Olah pikir berhubungan bersama prosesnya nalar untuk mencari serta

mempergunakan ilmu dengan kritis, kreatif, serta inovatif. Perihal itu hendak membuat manusia cerdas, kreatif, gemar membaca, serta perasaan mau tahu yang tinggi. Olah raga berhubungan bersama prosesnya pandangan, kesiapan, peniruan, manipulasi, serta pembuatan kegiatan baru diiringi sportivitas beserta menciptakan manusia yang sehat serta bersih. Olah rasa serta karsa berhubungan bersama keinginan serta kreativitas yang tercerminkan dikepedulian, pencitraan, serta penciptaan kebaruan yang lalu menciptakan manusia yang peduli serta bisa kerja bersama. (Buku Induk Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025, 2010).

Menurut UU No. 20 Tahun 2018 Pasal 2 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal, PPK dilaksanakan bersama menerapkan nilainya Pancasila di pendidikan karakter utamanya mencakup nilainya religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, perasaan mau tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membacakan, peduli lingkungan, peduli sosial, serta bertanggung jawab. Nilai itu ialah perwujudannya dari 5 nilainya utama yang saling berhubungan yakni religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong serta integritas yang terintegrasikan di kurikulum.

3) Motivasi Belajar

Motivasi berpangkalan dari kata “motif” yang bisa dimaknai sebagai kemampuan penggerak yang terdapat didalamnya diri individu

guna melaksanakan kegiatan tertentu demi tergapainya sebuah tujuan. Pada aktivitas pembelajaran, motivasi bisa dianggap selaku keseluruhannya kemampuan penggerak didalamnya diri murid yang memberikan pengarah belajar, hingga diharap tujuan yang dikehendai bisa tergapai.

Beberapa ciri motivasi antara lain, tekun menggarap tugas, ulet menuntaskan kesukaran, memperlihatkan keterkaitan pada berbagai ragam permasalahan, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan dengan tugasnya yang rutin (berulang-ulang), bisa menjaga argumennya, tak gampang melepas perihal yang diyakininya, serta gemar mencari serta menuntaskan permasalahan soal. Adapun fungsi dari motivasi adalah untuk mendorong manusia guna bertindak, menetapkan arahan tindakan, untuk mencapai tujuannya serta menyeleksi tindakan atau kegiatan mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu.

