

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang rumit yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar adalah suatu proses kemajuan, khususnya perubahan perilaku karena berhubungan dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2020, p. 2). Oleh sebab itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Proses pembelajaran yang berhasil adalah proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dan semua komponen kelas dalam suatu interaksi yang padu dan harmonis. Agar siswa dapat berinteraksi di dalam kelas, guru bertanggung jawab untuk bertindak sebagai fasilitator. Selain itu, tanggung jawab siswa adalah untuk menyelesaikan tugas dan aktivitas pembelajaran. Sementara itu, lingkungan belajar harus direncanakan sedemikian rupa oleh guru sehingga berubah menjadi lingkungan yang menguntungkan dalam pembelajaran..

Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran terkadang siswa mengalami perasaan yang negatif seperti jenuh, letih, bosan dan merasa takut mempelajari pelajaran-pelajaran yang bersangkutan, sehingga sistem akal siswa tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan. Akhirnya kemajuan belajar yang diinginkan seakan-akan “jalan di tempat”. Hal ini dikarenakan siswa masih menganggap bahwa belajar itu sulit.

Salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh siswa yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa dari sekolah dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah (SMA / SMK). Hal ini dikarenakan matematika dianggap sangat penting dan memiliki manfaat dan peran yang besar dalam kehidupan sehari – hari.

Dilihat dari pernyataan tersebut maka tidak heran muncul beberapa persepsi siswa terhadap pelajaran matematika. Persepsi siswa terhadap pelajaran matematika tentu akan beragam karena persepsi berkaitan erat dengan diri masing – masing siswa. Dalam kamus besar bahasa Indonesia persepsi merupakan tanggapan langsung terhadap proses seseorang mengetahui hal melalui panca indera. Persepsi juga dapat diartikan sebagai proses masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus–menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan tersebut terjadi melalui indera yaitu indera penglihatan, pendengaran, peraba, pengecap, dan penciuman (Slameto, 2020, p. 102).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama guru kelas IIIA yang diperoleh peneliti di SD Negeri 93 Palembang, bahwa masing – masing siswa memiliki persepsi yang beragam terhadap pembelajaran matematika. Ada yang menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang cukup menyenangkan. Namun banyak pula yang menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan. Ada

beberapa faktor yang mempengaruhi faktor persepsi siswa salah satunya yaitu minat siswa yang kurang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dimana guru menggunakan metode yang kurang tepat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan minat siswa perlu model pembelajaran yang dapat menarik siswa.

Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar (Amaliyah, Fatimah, & Abustang, 2019, p. 3). Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *game based learning*. Model *game based learning* adalah suatu inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain.

Beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan (2020) dengan judul “Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa dengan menggunakan model *game based learning* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini yaitu pada model *game based learning* yang digunakan. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menerapkan model *game based learning* untuk melihat pengaruhnya dalam motivasi dan prestasi belajar siswa dan peneliti menerapkan model *game*

based learning untuk melihat persepsi siswa dan pada tingkat satuan pendidikannya (Winatha & Setiawan, 2020, hal. 204).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Setyo Edy Pranoto (2020) dengan judul “Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo”. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa penerapan model *game based learning* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutuarjo dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini yaitu pada model *game based learning* yang digunakan. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini dilakukan untuk melihat keaktifan siswa dan peneliti untuk melihat persepsi siswa dan pada tingkat satuan pendidikannya (Pranoto, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model *Game Based Learning* pada Pembelajaran Matematika”.

1.2 Fokus dan Sub fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada, fokus pembahasan dalam penelitian ini yaitu persepsi siswa pada pembelajaran matematika. Sedangkan yang menjadi subfokus dalam penelitian ini yaituperepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* dalam pembelajaran matematika.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* pada pembelajaran matematika?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* pada pembelajaran matematika.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan untuk mampu meningkatkan ilmu pengetahuan secara umum, khususnya ilmu kependidikan terhadap persepsi siswa dalam pembelajaran matematika.

Sedangkan secara praktis, manfaat yang dapat diperoleh yaitu :

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data masukan bagi pelaksanaan pendidikan matematika di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi guru untuk membuat inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi siswa.