

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Oleh karena itu bermacam-macam usaha dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dalam proses perubahan, pendidikan memegang peranan penting sebagai wahana untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunianya dimasa depan. Selain itu, seorang pendidik harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan peserta didik yang lain. Dan juga, pendidik harus bertanggung jawab atas segala sikap dan tingkah laku dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak peserta didik. Serta, seorang pendidik itu harus mampu memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam proses belajar. Dengan demikian, tanggung jawab pendidik adalah untuk membentuk peserta didik agar menjadi orang yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa dimasa yang akan datang.

Pemahaman konsep merupakan bagian yang paling penting dalam pembelajaran matematika. karena dengan penguasaan konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari matematika. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah.

Pemahaman siswa terhadap konsep matematika merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika yang harus dicapai. Dalam mempelajari matematika peserta didik harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut di dunia nyata. Konsep-konsep dalam matematika terorganisasikan secara sistematis, logis, dan hirarkis dari yang paling sederhana ke yang paling kompleks. Pemahaman terhadap konsep-konsep matematika merupakan dasar untuk belajar matematika secara bermakna.

Mata pelajaran matematika mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagaimana yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luas, akurat, efisien dan tepat dalam penyelesaian masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model matematika dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dikemukakan diatas, bahwa matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam memahami konsep matematika. Berkaitan dengan pentingnya pemahaman konsep ini maka peneliti mewawancarai salah seorang guru matematika. Berdasarkan hasil wawancara dalam proses belajar mengajar, guru metode pembelajaran yang dilakukan guru antar lain : metode pembelajaran konvensional, tanya jawab dan latihan. Penggunaan metode tersebut, belum dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala permasalahan sebagai berikut:

1. Jika guru menanyakan kembali mengenai pembelajaran matematika sebelumnya siswa tidak dapat menjawabnya
2. Jika guru memberi soal yang sedikit berbeda dari contoh soal yang dijelaskan, banyak siswa yang tidak bisa menyelesaikannya.
3. Jika diberikan tugas-tugas, siswa membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakannya.

Berdasarkan kondisi di atas strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah media permainan, salah satu media permainan yang cocok dalam permasalahan ini adalah permainan ular tangga. Media pembelajaran ular tangga merupakan media pendekatan pembelajaran yang dapat membantu menyesuaikan pembelajaran dengan banyak latihan soal, dalam rangka mengoptimalkan pemahaman belajar.

Dipilihnya media pelajaran dengan permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika disebabkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan memiliki kekuatan yang positif yang mampu mengubah sikap dan perilaku peserta didik ke arah perubahan yang kreatif, mendorong minat dan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, sehingga materi pembelajaran dapat diberikan secara efektif dan dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajarnya.

Pemahaman tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga di atas, mendorong penulis untuk menerapkan media pembelajaran permainan ular tangga dalam proses pembelajaran matematika agar kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan, mengingat selama ini pembelajaran di sekolah menengah pertama, kurang begitu memperhatikan keragaman penyampaian peserta didik.

Atas dasar uraian diatas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap pemahaman matematika siswa madrasah tsanawiyah.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diutarakan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika yaitu :

- 1.2.1 Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran matematika karena pembelajaran matematika dianggap sulit untuk dipahami.
- 1.2.2 Sulitnya siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, dalam skripsi ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

- 1.3.1 Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu.
- 1.3.2 Permainan ular tangga yang dimaksud adalah sebuah alat yang digunakan sebagai media pembelajaran siswa.
- 1.3.3 Pemahaman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang telah diterimanya.
- 1.3.4 Matematika adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan pada suatu bilangan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Apakah pemahaman konsep belajar matematika siswa yang diajar dengan strategi permainan ular tangga lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs).

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka manfaat penelitian ini adalah :

- 1.6.1 Untuk mengetahui apakah tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika dapat meningkat dengan strategi pembelajaran permainan ular tangga.

- 1.6.2 Untuk mengetahui apakah siswa mudah mengingat materi yang telah disampaikan dengan media pembelajaran permainan ular tangga.

