

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hak bagi setiap warga yang mana sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat 1 “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Menurut (Cindarbumi, F., Dkk., 2021) dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Keberhasilan suatu proses pengajaran matematika di samping tergantung pada kemampuan pengajar dalam mengajar juga tergantung pada siswa (Sari, A., C., 2018).

Kurikulum adalah suatu sistem yang terpusat yang memiliki komponen mengenai mata pelajaran dengan berbagai prosedur kerja yang telah ditata untuk mencapai tujuan nasional maupun tujuan instansi, kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan didasarkan pada kebutuhan yang sering berubah – ubah dan mengikuti kemajuan teknologi, sudah sebelas kali kurikulum di Indonesia mengalami perubahan, perubahan yang terjadi pun mengikuti pergantian Menteri Pendidikan yang menjabat, bukan suatu keharusan untuk mengganti penerapan kurikulum yang berlangsung namun fenomena yang terjadi menegaskan bahwa kurikulum berganti setelah penetapan menteri pendidikan dilakukan (Panginan & Susanti, 2022). Tahun 2022 kurikulum yang dijadikan sebagai acuan yaitu kurikulum merdeka, berawal dari pandemi covid 19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh pemerintah membentuk suatu modul pembelajaran di satuan pendidikan SD sampai SMA/SMK yang merupakan penyederhanaan dari kurikulum 2013. Kurikulum merdeka belajar merupakan kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, bapak

Nadiem Marakim selaku pemangku kebijakan dalam dunia pendidikan. Merdeka belajar yang dicetuskan bapak menteri pendidikan ini merupakan sebuah terobosan baru sebagai keterbukaan proses pembelajaran dari rumah yang nantinya dapat memberikan pengalaman belajar tanpa harus dituntut oleh standar ketuntasan dan standar kelulusan (Tiwikrama & Afad, 2021). Dalam pengimplementasian merdeka belajar diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran, terutama pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menjadi sumber belajar bagi pelajaran yang lain, jika siswa mudah memahami pelajaran matematika maka siswa juga akan mudah memahami pelajaran yang lain khususnya di pelajaran ilmu pengetahuan alam (Kurniawati, N., 2018). Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (BSNP, 2006 : 139). Pendidikan matematika merupakan induknya atau ratu dari sumber ilmu yang lain. Dengan kata lain, banyak ilmu yang penemuan dan perkembangannya bergantung pada matematika (Aisyah, Yuliani, & Rohaeti, 2018). Menurut Abdurahman, dkk (2019 : 48) Matematika merupakan salah satu dari bentuk pembelajaran yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari – hari. Karena matematika adalah alat yang digunakan untuk melatih siswa berpikir kritis, kreatif dan logis sehingga dapat memecahkan masalah apapun dan dengan percaya diri mengungkapkan pendapatnya (Suripah dan Retnawati, 2019 : 227). Pembelajaran matematika dipelajari dari jenjang sekolah dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi untuk merealisasikan tujuan pendidikan matematika.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran yaitu keterampilan seorang guru dan penyampaian pembelajaran atau materi (Mahesti, G., & Koeswanti, H., D.,2021). Penyampaian materi yang baik dan tidak membosankan yang diberikan guru akan meningkatkan hal positif bagi siswa. Media pembelajaran dalam hal ini sangat dibutuhkan, agar dapat menarik minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang

dilakukan. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas informasi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan murid sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran menggunakan media diharapkan menjadi sebuah pembelajaran yang bermakna karena dengan alat bantu tersebut siswa lebih memahami materi atau pembelajaran yang diberikan dengan suasana yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu media permainan ular tangga, media permainan ular tangga merupakan media yang berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan sebagai media pembelajaran informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Kemungkinan media ini sesuai dengan karakteristik siswa yaitu bisa dimainkan dengan berkelompok jadi tidak hanya dilihat dan di dengar saja. Penggunaan media ular tangga ini siswa dapat belajar sambil bermain, jadi ada kesan tersendiri yang menjadikan siswa tidak bosan dan jenuh dalam pembelajaran matematika. Siswa akan lebih aktif dalam berpartisipasi langsung dalam pembelajaran dan memahami materi dari soal – soal yang disuguhkan pada permainan ular tangga tersebut.

Hal ini dibutuhkan penekanan agar tidak terjadi sesuatu yang berakibat negatif, perangsangan tersebut akan mengembangkan kemampuan dalam berhitung, memahami konsep dan pengetahuan secara ilmiah. Dalam pembuatan media ini akan dibuat dengan berbasis etnomatematika, etnomatematika adalah pembelajaran matematika yang terdapat pada kultur budaya. Sekarang ini bidang etnomatematika adalah matematika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan sesuai dengan kebudayaan setempat, dapat digunakan sebagai pusat proses pembelajaran dan metode pengajaran. Dalam pendidikan etnomatematika akan memberi pengetahuan baru dan melestarikan budaya daerah bagi siswa, baik pengetahuan pelajaran maupun budaya.

Kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu tujuan matematika yang harus dicapai oleh siswa karena dalam kehidupan sehari – hari kita dihadapkan dengan permasalahan yang menuntut kita dalam kemampuan pemecahan masalah. Menurut Dahar (Rojabiyah & Setiawan, 2019), pemecahan masalah bukan sebagai suatu keterampilan generik, melainkan merupakan suatu kegiatan manusia yang menggabungkan antara konsep dan aturan yang sebelumnya telah diperoleh. Menurut Zuyyina et.al. (2018) kemampuan awal peserta didik adalah salah satu yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah bukan hanya tujuan di tingkat SMP saja akan tetapi menjadi jantungnya matematika karena memiliki peranan penting dan mendasar dalam belajar matematika. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VIII SMP Unggulan Al – Falah Pacul Bojonegoro pada tanggal 25 Februari 2023 mengatakan bahwa siswa cenderung dalam kesulitan menyelesaikan pemecahan masalah. Kesulitan tersebut didasari dengan rasa malas membaca dan bosan akan pembelajaran yang monoton serta kurangnya pemahaman terhadap konsep/soal yang diberikan. Beberapa kesulitan lagi yang dialami yaitu jika dihadapkan pada soal cerita, siswa langsung menyerah tanpa ada semangat mengerjakan dikarenakan panjangnya soal yang diberikan. Dalam masalah ini salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya dengan alat peraga sehingga harapannya kemampuan pemecahan masalah siswa dapat meningkat.

Permainan ular tangga membutuhkan minimal 2 orang dalam menjalankannya pada materi SPLDV. SPLDV sendiri adalah sebuah sistem atau kesatuan dari beberapa persamaan dua variabel yang sejenis, yang dapat digunakan seperti dalam hal jual beli dimana minimal dapat dilakukan oleh 2 orang. Kita dapat mengetahui harga barang yang akan di beli dan mengetahui keuntungan penjualan. Materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) merupakan materi yang wajib dikuasai oleh siswa kelas VIII karena merupakan materi yang hubungan sangat erat dengan kehidupan sehari – hari. Metode untuk menyelesaikan sistem persamaan linier dua

variabel adalah dengan cara substitusi, eliminasi, gabungan dan grafik. Dari soal – soal SPLDV kebanyakan berupa soal cerita yang memberikan permasalahan kehidupan sehari – hari yang harus dipecahkan oleh siswa. Soal harus dipecahkan dan dikerjakan sampai akhir agar tidak terjadi kesalahan dan kekeliruan. Rahayuningsih & Qohar, (2014) mengatakan bahwa kekeliruan yang dilakukan oleh peserta didik saat mengerjakan soal SPLDV, salah satunya tidak menjawab secara lengkap pada jawaban akhir dan tidak menuliskan keterangan yang diinginkan merupakan kekeliruan yang paling besar dilakukan oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, yang mana media ular tangga berbasis etnomatematika dapat menarik minat dan semangat dalam pembelajaran matematika yang ada pada diri mereka. Kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki dapat terasah dengan perlahan dan pasti melalui alat bantu tersebut dan juga keterampilan yang dimiliki guru. Berdasarkan uraian latar belakang, penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran matematika yang berbasis etnomatematika dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar yang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) kelas VIII. Adanya latar belakang dan situasi tersebut, peneliti akan melakukan penelitian jenis kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Bojonegoro Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswi Kelas VIII Materi SPLDV”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian ini, peneliti melakukan identifikasi masalah agar penelitian yang dilakukan dapat terarah. Adapun identifikasi berdasarkan latar belakang yaitu :

1. Setiap peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah yang berbeda – beda.
2. Penggunaan alat peraga dengan unsur permainan tradisional.
3. Perlunya melestarikan budaya khususnya untuk mendukung visi dan misi Bojonegoro.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian harus berpusat pada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah. Maka rumusan masalah yang akan di teliti adalah, bagaimana pengaruh dalam penggunaan media permainan ular tangga berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) kelas VIII ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media permainan ular tangga Bojonegoro terhadap kemampuan pemecahan masalah materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) kelas VIII.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti  
Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung bagi peneliti tentang kemampuan pemecahan masalah yang berbasis etnomatematika dengan menggunakan media permainan ular tangga.
2. Bagi Peserta Didik  
Memberikan pengetahuan terhadap peserta didik tentang pembelajaran matematika menggunakan media permainan ular tangga yang berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV).
3. Bagi Guru
  - a. Dapat memberikan informasi dan pengetahuan terhadap guru untuk melakukan pembelajaran yang bervariasi.
  - b. Meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar.
4. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada sekolah untuk melestarikan budaya daerah.

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pembaca tentang media permainan ular tangga berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

