

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembang dan majunya zaman dapat dilihat dengan banyak munculnya teknologi aplikasi-aplikasi komputer. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk menguasai teknologi informasi dan pengetahuan dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika supaya semakin efektif dan efisien (Nugroho et al, 2017: 41). Problematika pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia saat ini sangat luas dan abstrak diantaranya rendahnya mutu pendidikan (Muttagin, 2010; Sarniah, Anwar, dan Putra, 2019: 89). Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan cara mengkuaitaskan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran (Karyanti dan Komarudin, 2017; Samawati, 2018), diantaranya Pembelajaran matematika yang dalam aktivitas guru memberikan pembelajaran terhadap siswa untuk membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi (Persada, 2016: 83-87). Peserta didik tidak memahami konsep sebagian besar yang penting dalam matematika (Soinbala dan Mulyatna, 2019: 75-80). Bahkan beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar matematika, terutama yang berkaitan dengan konsep, definisi, teorema, pembuktian sehingga secara umum peserta didik mengalami kebosanan dalam belajar matematika (Putra dan Anggraini, 2016: 3). Pemahaman konsep diperlukan bagi peserta didik yang telah mengalami proses belajar untuk memfasilitasi penurunan formula yang dipelajari (Arifiyanti,

Djudin, dan Haratua, 2013). Peserta didik lebih mudah mengingat sebuah materi yang diajarkan guru tanpa harus menghafal rumus ketika pemahaman konsep dengan baik (Shefityawan, Prihandono, dan Lesmono 2018: 116-120). Penelitian sebelumnya yang membahas tentang pemahaman konsep menyimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan menerapkan Pendidikan Matematika Realistik lebih baik daripada kemampuan pemahaman konsep matematis. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan supaya pembelajaran secara tepat guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan (Itqan 2018; Rodiawati dan Komarudin, 2018).

Sebuah game bisa dikatakan media hiburan. Game juga bisa menjadi lebih baik apabila digunakan pemainnya untuk belajar (Wulandari, Susilo, dan Kuswandi, 2017). Sebab, saat ini banyak game edukasi yang dikembangkan untuk anak-anak (Jumroh dan Safitri, 2014; Karyanti dan Komarudin, 2017). Matematika juga dianggap pelajaran yang sulit oleh siswa dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Arindiono dan Ramadhani, 2013; Siregar, 2017). Adapun juga Game digunakan untuk meningkatkan visualitas pendukung pendidikan matematika realistic dengan memanfaatkan teknologi informasi (Yulaini, 2017: 304). Game Interaktif merupakan kegiatan atau permainan kreatif yang berkaitan dengan penciptaan, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video yang merupakan hiburan, ketangkasan dan pendidikan interaktif (Purnomo, 2016: 177). Kahoot ialah game interaktif dengan pendidikan dimana ada icon untuk dikembangkan (Ramadhona, 2016:

103), dimana pengguna membuat kuis. Matematika yang terpenting bagi siswa ialah pemahaman konsep. Karena itu, apabila seseorang memiliki perasaan bahagia tentang sesuatu maka akan memiliki minat untuk mendapatkan dengan usahanya sehingga kemauannya dapat dicapai (Mubarok, 2018: 340). Penulis mengambil judul Pembelajaran Dengan Pendekatan *Matematik Jungle game* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi Baris Aritmatika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya:

1. Belum pernah menggunakan *mathematics jungle game*
2. Metode belajar masih konvensional
3. Hasil belajar siswa masih rendah
4. Sarana belajar masih terbatas, hasil belajar siswa belum mencapai nilai KPM siswa yang telah di tetapkan. Pembelajaran masih diarahkan pada peningkatan hasil belajar matematika.
5. Belum belajar di luar kelas

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi Barisan Aritmatika setelah peningkatan dengan pendekatan *mathematicss jungle game*?

2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman mathematic siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate?
3. Apakah dengan menggunakan pendekatan *mathematic jungle game* terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah un untuk mengetahui sebagai berikut:

1. peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate
2. Kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA Al-Irsyad Kota Ternate pada materi Barisan Aritmatika setelah peningkatan dengan pendekatan *mathematicss jungle game*.
3. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa setelah menggunakan pendekatan *mathematicss jungle game*

E. Manfaat penelitian

1. Kepada siswa, dapat memberikan motivasi dalam belajar dan dapat mengembangkan nilai dan sikap positif, sifat yang ilmiah sebagai hasil belajar sebagai hasil belajar yang lebih maksimal.
2. Kepada guru, dapat dijadikan sebagai salah satu cara mengajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif sehingga siswa berminat untuk belajar dan hasil belajar yang memuaskan.
3. Kepada Peneliti, dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru SMA yang mampu berinovasi dengan menyediakan media pembelajaran bagi para siswa.

F. Defenisi Operasional

Pembelajaran matematika yang dalam aktivitas guru memberikan pembelajaran terhadap siswa untuk membangun konsep-konsep matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi (Persada, 2016: 86-87).

1. Kemampuan pemahaman matematis (KPM) adalah kemampuan untuk mengekspresikan ide dan pemahaman secara tertulis, dengan indikator: (1) Kemampuan menyatakan suatu situasi nyata kedalam ide matematika; (2) Kemampuan memahami ide matematis secara tertulis; (3) dan Kemampuan mengungkapkan kembali suatu uraian matematika kedalam bahasa sendiri.
2. *Mathematic jungle game* (MJG) adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu soal (kaso) yang dilakukan diluar ruangan, dengan langkah – langkah: (a). Guru mengarahkan ke tempat pelaksanaan game upayakan memilih tempat yang rindang dan banyak pohon agar jumlah kartu soal yang dibuat dapat semua ditempelkan atau digantungkan dibatang pohon tempat bermain; (b). Arahkan siswa untuk menyediakan alat tulis dan buku/kertas tempat mencakar serta papan pengalas ujian agar mempermudah siswa melakukan proses permainan; (c). Guru menjelaskan aturan permainan *mathematic jungle game* (MJG); (d). Setelah permainan dinyatakan selesai, guru akan mengumpulkan semua lembar kartu jawaban yang telah berisi nama-nama siswa. Kemudian, menghitung jumlah soal yang dapat diselesaikan oleh setiap individu siswa sesuai jumlah nama yang tertera pada kartu jawaban. Hasil perhitungan tersebut dapat digunakan sebagai catatan hasil evaluasi pembelajaran.