

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau penyampai pesan. Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar. Menurut Santoso S. Hamijaya, Media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Fadilah et al., 2023).

Media memiliki peran penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Keberadaannya menjadi bagian penting yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Apabila media yang digunakan kurang tepat, hal ini dapat menyebabkan peserta didik mengalami hambatan dalam memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran mengajar adalah implementasi kurikulum oleh lembaga pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan. Transformasi intelektual, moral, dan sosial pada siswa menjadi kebutuhan esensial dalam proses pembelajaran, agar mereka mampu menjalani kehidupan secara mandiri dan

berinteraksi secara efektif dengan lingkungan belajar yang dipandu oleh guru (Rahayu et al., 2023) .

Pembelajaran membutuhkan interaksi antara guru dan siswa, di mana guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Namun, seringkali muncul hambatan dalam pemahaman siswa terhadap apa yang mereka lihat, dengar, baca, atau amati, sehingga pembelajaran tidak selalu berlangsung secara efektif. Belajar adalah aktivitas mental yang melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan, yang mendorong perkembangan pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara berkelanjutan dan bermakna (Djamaluddin, 2019).

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB XI Pasal 40 Ayat 2 disebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: (a) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; (b) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan (c) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya. Sebagaimana yang telah disebutkan maka Seorang pendidik harus mampu membuat pembelajaran bermakna, aktif, sesuai dengan lingkungan, dan interaktif (UUD RI NO. 20 Tahun 2003, n.d.).

Di SMP, pelajaran matematika membantu siswa mempelajari dasar-dasar yang penting untuk pelajaran yang lebih sulit nanti. Namun, banyak siswa merasa kesulitan, terutama saat belajar operasi aljabar yang melibatkan angka dan huruf. Materi ini sering dianggap sulit karena tidak hanya perlu menghitung, tetapi juga memahami aturan-aturan tertentu. Hal ini membuat beberapa siswa merasa bingung dan kurang tertarik. Kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak ini dapat menyebabkan rendahnya pencapaian akademis siswa dan menurunnya motivasi mereka untuk mempelajari matematika.

Pada mata pelajaran matematika memerlukan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Interaksi dalam pembelajaran matematika dapat dibangun melalui media yang mengintegrasikan pengetahuan abstrak ke dalam bentuk konkret kehidupan sehari-hari (Nurfadhillah et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto bahwa Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan penalaran siswa. Matematika sebagai alat untuk mengembangkan metode berpikir dan penalaran memberikan kontribusi terhadap pemecahan masalah sehari-hari dan menjadikan matematika sebagai ilmu universal (Nolly et al., 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif, seperti permainan ular tangga, telah diakui sebagai alat yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Dengan menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, siswa dapat lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan ditempuh oleh bidak. Menurut Randi Catono, ular tangga merupakan permainan tradisional yang melibatkan penggunaan dadu sebagai bagian dari permainan. Definisi ini sejalan dengan pendapat Rahman, yang menyatakan bahwa ular tangga adalah salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia, selain permainan papan lainnya seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. (Wati, 2021)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Ravia Zulfa Ananda tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran

Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Ananda, 2022). Dalam penelitiannya, Ananda menggabungkan unsur permainan tradisional, yaitu papan permainan yang terdiri dari petak-petak bernomor dari 1 sampai 100, disertai gambar ular dan tangga. dengan muatan materi matematika, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan konsep bangun ruang, seperti kubus, balok, prisma, dan limas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini layak dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah mereka dalam mengenali dan membedakan berbagai bentuk bangun ruang sisi datar.

Selain itu, penelitian oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Yanti et al., 2021), dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwan" menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan literatur

yang ada, media seperti ular tangga memiliki potensi untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam materi yang dianggap sulit oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aljabar penyebabnya adalah kesulitan bagi guru dalam membuat atau mengembangkan suatu permainan pada topik matematika khususnya pada materi aljabar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah menggunakan materi operasi aljabar kurang baik. Aljabar adalah cabang dari matematika yang mencakup persamaan linear, fungsi, dan grafik. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh matematikawan bernama Al-Khawarizmi. Aljabar menggunakan teknik yang melibatkan simbol atau huruf, yang dikenal sebagai peubah atau variabel, untuk merepresentasikan masalah matematika. Memahami konsep-konsep aljabar dengan baik dapat mempermudah pemahaman terhadap konsep matematika lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran operasi aljabar menggunakan permainan ular tangga. Tujuannya agar pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, mudah dipahami, dan bisa membuat siswa lebih tertarik belajar. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis**

Permainan Ular Tangga Pada Materi Operasi Aljabar Siswa Kelas VII Di MTs Pancasila Kota Bengkulu”

B. Identifikasi Masalah

- a. Media pembelajaran yang tersedia di MTs Pancasila Kota Bengkulu cenderung konvensional dan kurang interaktif
- b. Rendahnya minat belajar siswa terhadap materi operasi aljabar karena dianggap sulit
- c. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengoperasikan bentuk-bentuk aljabar
- d. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan soal yang monoton

C. Batasan Masalah

- a. Pengembangan media pembelajaran difokuskan pada materi operasi aljabar
- b. Media yang dikembangkan adalah permainan ular tangga
- c. Penelitian ini dilakukan di MTs Pancasila Kota Bengkulu
- d. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di MTs Pancasila Kota Bengkulu tahun ajaran 2024/2025
- e. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi Operasi Aljabar di MTs Pancasila Kota Bengkulu,?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi Operasi Aljabar di MTs Pancasila Kota Bengkulu?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi Operasi Aljabar di MTs Pancasila Kota Bengkulu?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Media pembelajaran ini berupa permainan Ular Tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal aljabar di setiap kotak. Dirancang dengan Canva menggunakan warna dan ilustrasi menarik, permainan ini dilengkapi kartu soal berdasarkan taksonomi bloom tingkat dari C1 sampai C5. Pion dan dadu standar digunakan untuk menentukan langkah, dan panduan tersedia untuk guru dan siswa. Permainan ini ditujukan untuk siswa kelas VII MTs Pancasila, bertujuan memperkuat pemahaman aljabar dan melibatkan siswa secara aktif

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi Operasi Aljabar di MTS Pancasila Kota Bengkulu.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi Operasi Aljabar di MTs Pancasila Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga pada materi Operasi Aljabar di MTs Pancasila Kota Bengkulu.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan pendidikan, khususnya pelajaran matematika tentang operasi aljabar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam proses belajar mengajar.

2. Secara praktis

- a. Bagi Guru

Guna mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran ular tangga bisa digunakan oleh guru matematika MTs Pancasila Kota Bengkulu pada kegiatan belajar mengajarnya khususnya pada materi operasi aljabar.

- b. Bagi Sekolah

Untuk siswa kelas VII di MTs Pancasila Kota Bengkulu, media pembelajaran ular tangga dapat dijadikan pilihan untuk pelajaran matematika, khususnya materi operasi aljabar.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperluas pengetahuan dan wawasan melalui penggunaan media pembelajaran ular tangga, serta dapat menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama perkuliahan.

