

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, pembelajaran matematika sangat penting. Matematika merupakan ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan jumlah yang banyak.¹ Meliputi: 1) matematika sebagai bahasa, 2) matematika sebagai ilmu deduktif, 3) matematika sebagai seni yang indah, 4) matematika sebagai ratunya ilmu. Matematika juga digunakan manusia untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti: 1) memecahkan persoalan dunia nyata, 2) menghitung luas daerah, 3) menghitung laju kecepatan kendaraan, 4) menggunakan perhitungan matematika dalam kegiatan pertanian, perikanan, perdagangan, dan perindustrian, 5) menghitung jarak tempuh, 6) membentuk pola pikir menjadi matematis, kritis, sistematis, dan logis.² Matematika dalam dunia pendidikan Indonesia masih tergolong rendah karena menjadi momok yang menakutkan bagi siswa di mana siswa beranggapan bahwa matematika terlalu rumit untuk dimengerti dan siswa tidak sepenuhnya bisa memahami pembelajaran dalam matematika serta kurang efektifnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

¹ Dwi Wahyudiati, “*Dasar-Dasar Pendidikan MIPA*”, (Lombok: Pustaka Lombok, 2020), hal. 18

² Saronom Silaban, “*Dasar-Dasar Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*”, (Medan: Harapan Cerdas Publisher, 2017), hal. 14

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Kebanyakan dari siswa diarahkan pada kemampuan menggunakan rumus, menghafal rumus, mengerjakan soal, jarang sekali siswa diarahkan untuk menganalisis dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari, di mana salah satu tujuan matematika yaitu untuk membantu pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain siswa, guru juga harus ikut andil untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran matematika, ada beberapa hal yang paling mendasar untuk mendukung proses pembelajaran matematika, seperti model pembelajaran matematika dan media pembelajaran. Model pembelajaran merupakan prosedur yang berisi strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dan disusun secara sistematis.³ Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Ngalim Purwanto dalam Andi Setiawan, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, antara lain: (1) faktor dalam diri *organisme* sendiri yang mencakup kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, (2) faktor yang ada di luar *organisme* atau faktor sosial yang mencakup keluarga, guru, cara mengajar, media,

³ Gunarto, “*Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*”, (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), hal. 15

lingkungan, kesempatan, dan motivasi sosial.⁴ Standar utama dalam pelajaran matematika menurut *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM), yaitu: (1) kemampuan pemecahan masalah (2) kemampuan komunikasi (3) kemampuan koneksi, (4) kemampuan penalaran (5) kemampuan representasi.⁵ Kelima standar tersebut mempunyai peranan penting dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajarannya matematika yang maksimal. Dengan model pembelajaran yang sesuai akan memudahkan siswa belajar dan mencapai tujuan pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang didorong untuk membangun kemampuan berpikir sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar. Hal ini disebabkan pembelajaran yang cenderung monoton dan terkesan membosankan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang tidak efektif akan menghambat perkembangan belajar siswa, maka guru yang mengajar menggunakan model pembelajaran yang tidak efektif dan tidak inovatif akan membuang waktu dan tenaga karena siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat didemonstrasikan dalam pembelajaran adalah pembelajaran *Think Talk Write*. Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) menekankan aktivitas guru dan siswa melalui beberapa tahapan, yaitu *Think* (berpikir), *Talk*

⁴ M. Andi Setiawan, "*Belajar dan Pembelajaran*", (Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hal. 10

⁵ Mohammad Archi Maulyda, "*Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*", (Malang: CV IRDH), hal.14

(berbicara), dan *Write* (menulis).⁶ Menurut Huda dalam Annisa, Pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* pertama kali dikembangkan pada tahun 1996 oleh **DeAnn Huinker dan Charles Laughlin** berdasarkan pemahaman bahwa belajar merupakan sebuah perilaku sosial. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan menulis dengan cara mempengaruhi dan memanipulasi gagasan sebelum dituangkan ke dalam tulisan serta membantu siswa mengembangkan ide melalui diskusi.⁷ Penggunaan pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* dalam pembelajaran akan menunjang munculnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, karena pembelajaran ini melatih siswa untuk bekerja sama atas dasar menghargai. Guru dalam pembelajaran ini hanya berperan sebagai evaluator, fasilitator, dan mediator. Dan siswa akan diajak untuk berpikir dan mencari jawaban sendiri atas permasalahan yang diberikan oleh guru maupun siswa melalui diskusi kelas maupun diskusi kelompok berdasarkan pengalaman mereka yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Dengan adanya model pembelajaran yang sesuai dan tepat diharapkan matematika tidak menjadi momok yang menakutkan bagi siswa dan siswa merasa tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Selain pembelajaran *Think Talk Write (TTW)*, terdapat hal penting dalam mendukung proses belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika, yaitu media pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika,

⁶ Mushyanur, "*Pemodelan Dalam Pembelajaran*", (Bandung: FORSILADI), hal. 155

⁷Miftahul Huda, "*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*", (Yogyakarta: Pustakpelajar, 2017), hal. 218

guru jarang sekali atau hampir tidak menggunakan media, di mana pelajaran matematika merupakan pelajaran yang jarang disukai oleh siswa. Sehingga jika guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran matematika, siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena media berfungsi sebagai alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Di mana hal itu menjadikan sebagian siswa tidak suka dengan pelajaran matematika dan menjadikan matematika sebagai momok yang menakutkan yang harus dihindari. Sebagian besar guru matematika mengajar hanya dengan menyampaikan materi kepada siswa sehingga mengakibatkan siswa akan cepat mengantuk dan tidak memahami apa yang disampaikan guru. Dalam hal ini, peran guru sangat diperlukan untuk mengarahkan kemampuan siswa tidak hanya dengan kegiatan menggunakan rumus, menghafal rumus, mengerjakan soal. Akan tetapi, guru juga harus menggunakan media yang tepat untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran matematika

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu permainan ular tangga. Ular Tangga merupakan permainan anak tradisional Indonesia yang pertama kali dikenalkan di India oleh **Dnyaneshwar** dengan nama *Gyan Chaupar* pada abad ke-13 M. permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih menggunakan papan yang terdiri dari beberapa kotak kecil, tangga, dan ular. Permainan ular tangga dapat menjadi media dalam

pembelajaran matematika yang menyenangkan karena siswa akan aktif dalam pembelajaran.

Dalam proses pengamatan pembelajaran *Think Talk Write* dan media pembelajaran, peneliti melakukan pencarian peneliti-peneliti terdahulu yang memiliki konsep yang sama dengan apa yang diteliti oleh peneliti, yaitu mengenai pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan permainan ular tangga dan hasil belajar. Kemudian peneliti juga mewawancarai guru yang mengajar mata pelajaran matematika MTsN 9 Kediri guna mengetahui strategi guru dalam proses pembelajaran dan bagaimana pemahaman siswa dengan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Di mana kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan, guru biasanya juga mengaitkan materi dengan permasalahan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Akan tetapi, metode ceramah dan penugasan oleh guru mengakibatkan siswa kurang paham mengenai konsep atau isi dari materi yang diajarkan atau dipelajari siswa. Setelah melakukan kegiatan wawancara dengan guru matematika di MTsN 9 Kediri, peneliti menyimpulkan bahwa siswa MTsN 9 Kediri sebagian besar memiliki masalah terhadap model dan media pembelajaran, khususnya di mata pelajaran Matematika, sebagian besar siswa memiliki nilai matematika di bawah KKM, di mana KKM matematika di MTsN 9 Kediri yaitu 75. Peneliti juga memberikan tes kepada sampel untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa MTsN 9 Kediri dengan menggunakan model

pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* berbantuan permainan ular tangga. Peneliti juga akan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran *Think Talk Write* pada sampel kelas VII MTsN 9 Kediri. Dalam pembelajaran matematika, siswa memerlukan lingkungan yang mendukung untuk mendukung proses belajar siswa yang maksimal agar siswa benar-benar paham mengenai masalah yang dihadapi.

Dalam proses pembelajaran matematika, kebanyakan guru masih menggunakan metode konvensional di mana guru hanya menerangkan materi, menjelaskan rumus, dan menyelesaikan soal tanpa memberi pemahaman mengenai konsep dari materi, rumus, dan penjelasan dari penyelesaian soal yang dijelaskan. Kebanyakan siswa masih belum menguasai pemahaman konsep matematika, siswa kurang dalam menguasai konsep materi matematika. Menurut Wardani dalam Nirmalasari, pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan agar siswa mampu: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah secara luwes, akurat, dan efisien, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media

lain untuk menjelaskan masalah, (5) memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika.⁸

Dalam proses pembelajaran matematika, pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan permainan ular tangga sangat penting dalam menunjang hasil belajar belajar matematika siswa. Dengan pembelajaran *Think Talk Write*, siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berpikir dan mencari jawaban dengan diskusi. Begitu juga dengan permainan ular tangga juga akan mendukung agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran matematika pada materi yang sedang dipeajari.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru pada waktu pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Siti Aisyah Dongoran (2019) menunjukkan bahwa 81,5% media permainan ular tangga melalui model *Edutainment* mempengaruhi hasil belajar siswa.⁹ Kemudian pembelajaran *Think Talk Write* juga akan mendukung proses belajar dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Baso Baharuddin (2019) bahwa penerapan pembelajaran *Think Talk Write* berpengaruh sebanyak 90% terhadap hasil belajar matematika siswa.¹⁰

⁸ Nirmalasari Yulianty, “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik”, Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, Vol. 04, No. 01 (2019), hal 2

⁹ Siti Aisyah Dongoran, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/202”, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), hal 77

¹⁰ Baso Baharuddin, “Pengaruh Penerapan Model Think Talk Write Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Raudlatul Muhajirin Tangkit Baru”, (Skripsi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2019), hal. 59

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil belajar Belajar Siswa Kelas VII MTsN 9 Kediri”**.

B. Identifikasi Dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran di kelas yang digunakan guru masih konvensional sehingga membuat siswa tidak tertarik dengan pembelajaran matematika.
2. Masih rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Agar penelitian lebih terarah, maka ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan penelitian pada materi himpunan mengenai penerapan pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.
2. Peneliti akan meneliti ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar pengaruh pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan permainan ular tangga pada materi himpunan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka akan diteliti lebih lanjut mengenai:

1. Adakah pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Kediri?
2. Seberapa besar pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 9 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka adapun tujuan dai penelitian tersebut yaitu:

1. Mengetahui adakah pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Kediri.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 9 Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan keilmuan khususnya berkaitan dengan pembelajaran *Think Talk Write*

berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 9 Kediri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam proses pembelajaran matematika dengan menciptakan pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga yang dapat diterapkan kepada siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber atau dasar penelitian bagi peneliti lain dan apabila hendak melakukan penelitian yang sejenis, sebaiknya penelitian tidak encari hasil

belajar saja. Namun dapat mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini.

e. Bagi Civitas Akademik Kampus

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai sumber atau dasar penelitian selanjutnya, khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

F. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Pembelajaran *Think Talk Write*

Pembelajaran *Think Talk Write* memiliki tiga unsur penting, yaitu *think* (berpikir) *talk* (berbicara), dan *write* (menulis).¹¹ Belajar merupakan perilaku kognitif yang memerlukan suatu tindakan yang akan menghasilkan perubahan perilaku.¹² Sehingga, dapat dikatakan *pembelajaran Think Talk Write* merupakan segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan individu yang di dalamnya terdapat kegiatan yang menghasilkan perubahan perilaku positif.

b. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional anak Indonesia, di mana terdiri dari sebuah papan yang berisikan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang

¹¹ Muhsyanur, "*Pemodelan Dalam Pembelajaran*", (Bandung: FORSILADI), hal. 155

¹² Akhiruddin et al., "*Belajar dan Pembelajaran*", (Kab. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), hal 9

menghubungkan kotak satu dengan kotak yang lain. Menurut Agus N. Cahyo, permainan ular tangga merupakan permainan yang terdiri dari beberapa kotak kecil dan dimainkan oleh dua orang atau lebih.¹³ Dalam permainan ini tidak ada standar ukuran papan dan jumlah kotaknya, setiap orang dapat menciptakan papan permainan ular tangga mereka sendiri.

c. Hasil belajar Belajar

Suryabrata dalam Sri Anjariah berpendapat, hasil belajar belajar merupakan hasil yang dicapai siswa melalui penguasaan materi atau keterampilan yang dikembangkan melalui pembelajaran, di mana hasil akhirnya berupa penilaian guru.¹⁴

2. Definisi Operasional

Penelitian ini meneliti adanya pengaruh pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Kediri. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan tes berupa soal untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi himpunan pada siswa kelas VII MTsN 9 Kediri. Kemudian peneliti juga akan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga pada kelas VII MTsN 9 Kediri.

¹³ Agus N. cahyo, “*Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*”, (Yogyakarta: Flashbooks, 2011, hal.106

¹⁴ Sri Anjariah et. al., “*Hasil belajar Belajar Siswa Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua*”, (Jurnal Psikologi, Vol. 2, 2006)

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

Bagian Awal, terdiri dari: halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman keaslian, motto, halaman pesembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian Utama (Inti), terdiri dari 6 bab, di mana antarbab berhubungan satu dengan lainnya.

BAB I (Pendahuluan), terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penelitian.

BAB II (Landasan Teori), terdiri dari: deskripsi teori pembelajaran *Think Talk Write*, deskripsi teori media permainan ular tangga, deskripsi teori hasil belajar, materi himpunan, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.

BAB III (Metode Penelitian), terdiri dari: rancangan penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian), terdiri dari: deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V (Pembahasan), terdiri dari: pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

BAB VI (Penutup), terdiri dari: kesimpulan dan saran.

Bagian Akhir, terdiri dari: daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.