

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini pengetahuan dasar matematika dan keterampilan menggunakannya merupakan kebutuhan penting setiap orang. Orang yang tidak tahu dan tidak dapat melakukan proses dasar matematika akan banyak tergantung pada bantuan orang lain. Orang dari tingkat pendidikan tertinggi sampai dengan orang kebanyakan, setiap hari pasti menggunakan salah satu bentuk pengetahuan matematika. Membilang, menambah, mengurangi, mengalikan, membagi, menimbang, mengukur, menjual, membeli semuanya itu adalah proses matematika sederhana yang menunjukkan dengan jelas besarnya nilai praktis matematika dalam kehidupan sehari-hari. Orang menciptakan aritmetika untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan: berapa banyak, berapa panjang, berapa besar. Untuk menyelesaikan masalah-masalah pengukuran dan bentuk, maka diciptakan geometri. Untuk mengukur tinggi bidang dan gunung orang menciptakan trigonometri.

Setiap siswa memiliki karakteristik yang beragam. Salah satu siswa dapat menempuh kegiatan belajarnya secara lancar dan berhasil tanpa berbagai kesulitan dalam memecahkan masalah, sedangkan tidak sedikit pula siswa yang justru dalam belajarnya mengalami kesulitan. Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar, dan dapat bersifat psikologis, sosiologis maupun fisiologis

sehingga pada akhirnya dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapai berada dibawah semestinya.

Kegiatan belajar mengajar tidak hanya menyampaikan informasi dan menerima informasi, tetapi mengolah informasi sebagai masukan pada usaha peningkatan kemampuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang makin pesat pada waktu mendatang, tidak mungkin semua informasi dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah untuk disampaikan kepada peserta didik. Dalam hal ini yang dibutuhkan ialah peningkatan kemampuan peserta didik untuk memproses informasi yang ditemukannya.

Perubahan cara dan sistem dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat berpengaruh terhadap sikap dan kebiasaan belajar siswa. Sikap positif terhadap matematika membuat siswa mengerti terhadap matematika, sehingga siswa tertarik serta mendorong siswa untuk mempelajarinya.

Tujuan pembelajaran adalah mampu menciptakan suatu sistem lingkungan yang dapat mendukung setiap proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, banyak hal dalam sistem lingkungan yang harus dipersiapkan oleh seorang guru, misalnya membuat tujuan instruksional sesuai kurikulum yang diterapkan, materi yang diajarkan, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana pembelajaran.

Sejalan dengan fungsi matematika sekolah, maka tujuan umum diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah:

1. mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien;
2. mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

Keterampilan memecahkan masalah siswa secara umum dapat dikembangkan dengan mencari permainan sederhana yang khusus. Kebanyakan siswa telah terbiasa dan senang ikut berpartisipasi dalam berbagai macam permainan. Mereka telah melakukan banyak permainan sejak kecil. Mereka juga tahu bahwa ada aturan-aturan yang harus dipatuhi.

Dalam pembelajaran dengan simulasi siswa akan belajar dengan menggunakan keadaan yang hanya pura-pura saja. Pembelajaran dengan simulasi ini sama halnya dengan belajar sambil bermain. Simulasi ini digunakan untuk memberikan kemungkinan kepada siswa agar dapat menguasai keterampilan melalui latihan dalam situasi tiruan. Proses permainan monopoli ini dipilih dalam pembelajaran matematika karena proses pembelajaran ini dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami sendiri. Selain itu, dengan permainan dapat mengeliminasi rasa takut dan kejenuhan siswa, siswa akan merasa senang, termotivasi, tidak bosan dan tertarik terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Pembelajaran Dengan Simulasi Permainan Monopoli Pada Pokok Bahasan Segiempat Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Masaran Tahun Pelajaran 2010/ 2011”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterampilan memecahkan masalah siswa secara umum dapat dikembangkan dengan mencari permainan sederhana yang khusus.
2. Pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa.
3. Banyak guru yan kurang memperhatikan pentingnya pemilihan metode menajar yang tepat.
4. Kurangnya perhatian guru menyesuaikan masa perkembangan anak dengan metode mengajar pada dasarnya anak suka bermain dan untuk menaktivitaskannya maka metode yang dapat diunakan adalah permainan matematika.

C. Pembatasan Masalah

Bertolak dari latar belakang diatas, supaya permasalahan yang dikaji dapat terarah dan untuk menghindari penyimpangan dari masalah yang diteliti, maka perlu pembatasan masalah. Masalah disini dititikberatkan pada

pemberian simulasi permainan monopoli sehingga siswa mampu memecahkan masalah matematika pada pokok bahasan segi empat.

D. Perumusan Masalah

Berdasar uraian latar belakang masalah diatas penulis dapat merumuskan permasalahan yaitu : untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan simulasi permainan monopoli pada pokok bahasan segi empat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan supaya suatu kegiatan mempunyai arah tertentu dengan apa yang diharapkan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika melalui simulasi permainan monopoli terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada pokok bahasan segiempat.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoritis.

1. Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat meningkatkan terjalinnya kerjasama dalam lingkungan sekolah.

- b. Memperluas wawasan bagi guru tentang strategi pembelajaran matematika yang memudahkan guru dalam mendiagnosa kesulitan belajar siswa dan sebagai umpan balik dari guru, sehingga pembelajaran matematika lebih aktif dan menyenangkan.
- c. Membuat perasaan senang yang dialami siswa melalui permainan monopoli dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, yaitu berani menyampaikan pendapat dan mampu berpikir memecahkan masalah yang diberikan.

2. Manfaat Teoretis

Selain manfaat praktis yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami skripsi ini, maka skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian Awal Skripsi ini meliputi: halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran.

2. Bagian Inti Skripsi

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

BAB II: LANDASAN TEORI

Meliputi: kajian pustaka, kajian teori, kerangka berpikir, dan hipotesis

BAB III: METODE PENELITIAN

Meliputi: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi, sampel, dan sampling, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji prasyarat analisis, teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Meliputi: deskripsi data, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BAB V: KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Meliputi: kesimpulan penelitian, implikasi hasil penelitian, dan saran

3. Bagian Akhir Skripsi