**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan individu dalam mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan yang sedang dan yang akan terjadi. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-cita (Trisnawati & Wutsqa, 2015). Pendidikan adalah hal yang penting dalam membangun sebuah Negara. Tanpa pendidikan, suatu Negara atau bangsa tidak akan maju, dan manusia akan sulit berkembang bahkan menjadi terbelakang. Pendidikan diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan manusia lainnya. Artinya manusia mempunyai pola pikir yang maju karena dengan pendidikan, akan membuat diri manusia tersebut mempunyai sumber daya yang lebih dari diri mereka sendiri (Hasyim & Sudjono, 2015).

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi. Secara tidak langsung kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi juga menuntut matematika untuk ikut berkembang, seperti diketahui bahwa ilmu ini telah diperkenalkan kepada siswa pendidikan usia dini sehingga penerapannya dalam kehidupan siswa di masa yang akan datang (Berutu, 2013).

Dari hasil observasi awal di Sekolah MTs AN-NUR Kembang Jeruk BanyuatesSampang menunjukkan bahwa pada umumnya guru menggunakan metode konvensional yaitu guru menjelaskan materi setelah itu memberikan tugas dan dikerjakan oleh siswa sehingga proses pembelajaran membosankan dan siswa menjadi pasif. Guru juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga persepsi siswa pelajaran matematika identik dengan rumus-rumus dan hitungan.Oleh karena itu, guru dituntut harus kreatif menggunakan media yang menarik dan inovatif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang kreatif. Salah satu model pembelajaran yang kreatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check.* Menurut Utomo & Rahman (2016) model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* merupakan model pembelajaran dimana siswa saling berpasangan dan menyelesaikan persoalan yang diberikan. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check,* guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Peran guru sebagai motivator dilakukan dengan upaya dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pertanyaan, memberikan tugas kepada siswa, sedangkan peran guru sebagai fasilitator dilakukan dengan cara memberikan pemahaman kepada siswa jika ada ketidak samaan pendapat pada setiap pasangan. Penelitian yang dilakukan oleh Ma'arif (2016) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* pada mata pelajaran konstruksi bangunan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TGB 1 SMKN 1 Madiun. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (2016) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA terpadu siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tabulahan Kab. Masama.

Menggunakan model pembelajaran yang kreatif saja tidak cukup. Banyak hal yang bisa diupayakan oleh guru guna menjadikan siswa senang dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat diupayakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif solusi dari permasalahan di atas yaitu media *Snake Ladder.* Media *Snake Ladder* adalah media bermain ular tangga yang merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih sering dimainkan. Media ular tangga dapat dimodifikasi sedemikian hingga sampai dapat dibawa ke lingkungan pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Baiquni, 2016). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulasiwi, Susilaningsih, & Sumaryati (2013) yang menyatakan bahwa Strategi *Peer Lesson* dengan media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* bisa dikombinasikan dengan media *Snake Ladder* karena karakteristik dari *Pair Check* itu sendiri adalah siswa saling berpasangan dan menyelesaikan persoalan yang diberikan. Untuk menyelesaikan persoalan tersebut siswa menggunakan media ular tangga, dengan cara berikan setiap pasangan kertas ular tangga secara bergantian untuk dikerjakan, kertas ular tangga terdiri dari beberapa soal atau permasalahan yang ada di LKS. Setelah itu siswa melemparkan dadu untuk mengetahui berapa angka yang akan muncul, setiap pemain mulai dengan bidaknya dikotak pertama setelah dadu itu muncul semisal angka 5 maka siswa menjalankan bidak sesuai dengan jumlah dadu yang muncul.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs AN-NUR Kelas VII Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check* Dengan Media *Snake Ladder*"

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa MTs AN-NUR kelas VII menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dengan media *Snake Ladder?*"

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTs AN-NUR kelas VII menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dengan media *Snake Ladder.*

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti :

1. Bagi Siswa
2. Mejadikan siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran .
4. Bagi Guru
5. Menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check*.
6. Membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
7. Bagi Sekolah
8. Dapat menjadi referensi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
9. Bagi Peneliti
10. Dapat menambah wawasan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Piar Check* dengan media *Snake Ladder.*
11. **Batasan Masalah**

Penelitian ini dilakukan di MTs AN-NUR kelas VII B tahun ajaran 2017/2018 semester genap pada materi luas dan keliling segitiga, persegi, dan jajar genjang.

1. **Definisi Operasional**
2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Check*

Pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* adalah pembelajaran dimana siswa dibentuk dalam sebuah kelompok yang anggotanya terdiri dari dua pasangan yakni partner A dan partner B. Partner A bertugas untuk mengerjakan soal sedangkan partner B bertugas untuk mengamati partner A supaya tidak terjadi kecurangan. Berlaku sebaliknya yaitu bertukar peran antara partner A dan partner B.

1. *Snake Ladder*

*Snake Ladder* (ular tangga) merupakan jenis permainan papan yang dibuat menggunakan bahan kertas dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” dimana dalan kotak-kotak ular tangga tersebut berisikan soal mengenai materi mencari luas dan keliling segitiga, persegi dan jajar genjang.

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dengan media *Snake Ladder*

Pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* adalah pembelajaran dimana siswa dibentuk dalam kelompok yang anggotanya tediri dari dua pasangan, yaitu partner A dan partner B. Partner A bertugas untuk mengerjakan soal dengan menggunakan media *Snake Ladder* yang berisi soal tentang materi mencari luas dan keliling segitiga, persegi dan jajar genjang sedangkan partner B bertugas untuk mengamati partner A supaya tidak terjadi kecurangan. Berlaku sebaliknya bertukar peran antara partner A dengan partner B.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang didapatkan oleh siswa setelah diberikannya model pembelajaran *Pair Check* dengan media *Snake Ladder*.

1. Peningkatan Hasil Belajar

Perbandingan nilaisiklus I dan siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Check* dengan media *Snake Ladder.*