

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini semakin pesat. Hal ini menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, dengan demikian perkembangan yang ada dapat dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin dan di kembangkan lebih baik lagi. Pendidikan merupakan masalah yang menarik untuk dibahas, karena melalui usaha pendidikan diharapkan tujuan pendidikan akan dapat tercapai salah satu tujuan nasional yang ingin dicapai dalam pembangunan sebagaimana tercantum dalam pembukaan undang-undang dasar alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan peningkatan dan penyempurnaan sistem penyelenggaraan pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan kualitas hasil pendidikan.

Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara sedangkan pada pasal 1 ayat (2) pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia

tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Di dalam pembangunan ilmu pengetahuan dan teknologi harus ditunjang oleh kemampuan pemanfaatan, pengembangan dan penguasaan teknologi. Salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan dasar adalah dengan meningkatkan kemampuannya dalam bidang matematika, karena matematika merupakan dasar ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika bukanlah salah satu bidang studi yang sulit untuk dipelajari asalkan strategi penyampainnya tepat dengan kemampuan yang mempelajarinya. Dalam belajar matematika diperlukan alat bantu atau media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan siswa belajar matematika. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai dengan penggunaan angka dan bilangan, misalnya menghitung uang. Segala hal yang melibatkan angka dan bilangan pasti akan melibatkan proses berhitung, melalui dari proses berhitung yang paling sederhana hingga yang paling rumit. Ilmu matematika, fisika, kimia, biologi, ekonomi dan ilmu-ilmu lainnya pasti akan melibatkan angka dan bilangan yang tentunya pasti akan melibatkan proses berhitung. Penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian menjadi dasar dari ilmu hitung atau aritmatika. Berhitung adalah salah satu cabang matematika, ilmu hitung adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara berbagai proyek, kejadian, dan waktu (Munawir, Yusuf dkk, 2003: 127).

Untuk mempelajari matematika diperlukan suatu kecerdasan dan keuletan yang matang, karena mata pelajaran ini dianggap sebagian besar siswa sebagai mata pelajaran yang paling sulit. Hal ini disebabkan siswa banyak yang sudah menganggap bahwa matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa malas untuk mempelajarinya. Bisa juga disebabkan oleh cara penyampaian guru terhadap materi yang diajarkan kurang menarik, sehingga siswa malas untuk mengikutinya, oleh karena itu, prestasi matematika siswa selalu berada dibawah mata pelajaran lainnya. Akan tetapi, perbaikan terhadap nilai matematika siswa terus dilakukan, baik dari segi materi maupun segi metode pengajarannya, serta media yang digunakan dalam menyampaikan materi matematika. Akhmad Sudrajad dalam ([http://www.google.co.id/gwt/n?eosr=on&q=Hakikat + Belajar + Matematika](http://www.google.co.id/gwt/n?eosr=on&q=Hakikat+Belajar+Matematika)), yang diakses tanggal 6 Maret 2011 bahwa pada hakikatnya matematika merupakan ilmu edukatif yang mana tidak menerima generalisasi yang berdasarkan pada observasi, eksperimen, mencoba-coba sebagaimana ilmu pengetahuan lainnya, melainkan kebenaran generalisasi matematika harus dapat dibuktikan secara edukatif.

Tingkat Kemampuan otak tiap orang berbeda-beda dalam berhitung, ada yang cepat bisa berhitung ada pula yang lambat dalam berhitung, apabila kita belajar berhitung maka jangan berharap otak kita akan memiliki kemampuan berhitung yang baik, dan apabila kita belajar sistem berhitung yang cepat dan tepat maka otak kita akan memiliki kemampuan berhitung yang cepat dan tepat. Penyebab anak kesulitan berhitung juga di sebabkan oleh faktor endogen (Faktor yang datang dari dalam diri anak itu sendiri), yang terdiri dari faktor biologis dan

psikologis, dan juga disebabkan oleh faktor eksogen (Faktor yang datang dari luar maupun dalam diri anak itu sendiri) yang terdiri dari faktor lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Banyak siswa yang kurang dalam kemampuan berhitung dan guru dijadikan tumpuan permasalahan. Guru dianggap tidak mampu mengajar atau menyalahkan kurikulum sekolah yang diajarkan kepada siswa, tetapi seharusnya salahkan diri mereka sendiri. Siswa memerlukan ilmu, maka kewajiban siswa harus belajar untuk mendapatkan ilmu tersebut. Tugas bapak atau ibu guru hanya membimbing agar siswa lebih terarah dalam mempelajari suatu ilmu.

Dalam usaha meningkatkan kemampuan berhitung siswa maka peneliti melakukan berbagai strategi belajar misalnya menggunakan media. Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah cara, yaitu sebagai alat bantu, efektifitas penggunaan media itu sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru menggunakannya. Sedangkan media belajar yang dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Media pembelajaran menurut Hujair A.H.Sanaky (2009:21) media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan untuk menampilkan atau menyampaikan pelajaran yang dalam pengertian lebih luas disebut media pembelajaran. Secara umum ada tiga jenis media yang perlu diketahui yaitu: 1) Media Audio (Media yang mengandalkan suara saja). 2) Media Visual (Media yang hanya mengandalkan indra penglihatan saja). 3) Media Audio Visual (Media yang mempunyai unsur suara dan mengandalkan indra penglihatan).

Beberapa permasalahan yang di temukan dari uraian diatas yaitu:

1. Tingkat kemampuan siswa dalam berhitung yang masih rendah.

2. Kurang tersedianya media pembelajaran matematika yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang menyenangkan siswa.
3. Kurangnya kreatifitas guru dalam penyampaian pembelajaran matematika.
4. Perhatian siswa kurang terfokus dengan mata pelajaran matematika, karena anak pada usia ini siswa masih ingin bermain dengan teman sebangkunya.

Siti Khomsatun dalam (<http://citineu.blogspot.com/2010/03/kesulitan-siswa-sd-dalam-menylesaikan.html>), yang diakses tanggal 30 Oktober 2010 bahwa kesulitan siswa SD dalam mengerjakan soal-soal matematika disebabkan oleh masalah karakteristik matematika, masalah siswa, ataupun masalah guru.

1. Karakteristik matematika yaitu obyeknya abstrak, konsep dan prinsipnya berjenjang dan berprosedur pengerjaannya banyak memanipulasi bentuk-bentuk, siswa memerlukan waktu peragaan dalam menangkap konsep yang abstrak itu. Siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep berikutnya, jika konsep yang sebelumnya tidak terbentuk dengan benar.
2. Masalah siswa, bahwa setiap siswa mempunyai kecepatan belajar yang berbeda-beda. Mereka mempunyai kecenderungan untuk membentuk konsep sendiri yang akhirnya membentuk miskonsepsi, selain itu mereka juga kurang dalam latihan mengerjakan soal-soal matematika.
3. Masalah Guru, bahwa setiap guru mempunyai persepsi sendiri tentang matematika, hakekat belajar dan mengajar. Mereka mempunyai gaya mengajar atau metode mengajar sendiri. Selain itu, mereka juga mempunyai keterbatasan pengetahuan dan keterampilan.

Untuk mengatasi masalah diatas maka peneliti akan menggunakan media BINGO sebagai media belajar. Media BINGO menurut Mel Silberman (2007:255) adalah media permainan yang berbentuk persegi empat yang terdiri dari dua puluh lima persegi kecil dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak atau diagonal kemenangan dalam permainan diperoleh dari terbentuknya garis mendatar, tegak maupun diagonal. Media permainan BINGO ini dapat digunakan siswa sekolah dasar untuk mempermudah matematika. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih bersifat anak-anak. Dan dalam penelitian mengambil sampel siswa kelas V, dikarenakan kelas V ini merupakan usia yang efektif untuk diteliti. Media permainan BINGO yang akan digunakan terlihat seperti permainan matematika. Dengan bermain siswa lebih mudah dalam belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V.

Pentingnya penerapan media permainan BINGO untuk meningkatkan kemampuan siswa usia SD dalam mengerjakan soal-soal. Media permainan BINGO adalah media belajar yang menarik bagi siswa untuk belajar matematika, serta dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga peneliti menganggap bahwa penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan. Atas dasar itu semua maka masalah utama yang ingin diteliti disini adalah penerapan media BINGO untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V. Karena media BINGO adalah permainan yang dapat menarik simpati siswa untuk belajar matematika dan dapat membuat perasaan senang pada diri siswa, sehingga dengan begitu diharapkan ada peningkatan kemampuan berhitung melalui media permainan BINGO terhadap mata pelajaran matematika pada siswa kelas V.

B. Rumusan Masalah

Penulis menemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini akan menerapkan media permainan BINGO terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas V pada mata pelajaran matematika Sekolah Dasar.

Sehingga rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan BINGO di kelas V SD N Gumpang 01 Kartasura?
2. Apakah penerapan media permainan BINGO dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika di kelas V SD N Gumpang 01 Kartasura?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan BINGO di kelas V SD N Gumpang 01 Kartasura.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika di kelas V SD N Gumpang 01 Kartasura.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dibidang matematika, terutama bagi para pendidik

agar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi peneliti

Dapat bermanfaat bagi munculnya penelitian sejenis, sehingga bisa menjadi khasanah terhadap penelitian tentang pengembangan media pembelajaran matematika. Serta penulis berharap dengan adanya penelitian ini, teori tentang media pembelajaran akan semakin teguh dan semakin teruji kemampuannya dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dalam matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan kepercayaan pada diri siswa.
- 3) Meningkatkan kerjasama dalam kelompok belajar.
- 4) Meningkatkan semangat dalam komunikasi ilmiah yang terarah.
- 5) Meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru :

- 1) Meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali media pembelajaran yang efektif.
- 2) Meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.

4) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran matematika dalam kompetensi mengajar.

c. Bagi sekolah :

1) Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

2) Meningkatkan kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru.

3) Mewujudkan pembelajaran efektif disekolah.

4) Sebagai kontribusi adanya inovasi pembelajaran disekolah.

d. Bagi peneliti lain

Dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya sehingga berguna bagi pemecahan masalah serta pengembangan pembelajaran matematika.

E. Definisi Operasional Istilah

1. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa dapat menggunakan metode tes. Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu. Metode tes juga digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika.

2. Media BINGO

Menurut Mel Silberman (2007: 225) media BINGO adalah media permainan yang berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak atau diagonal kemenangan dalam permainan diperoleh dari terbentuknya garis mendatar, tegak maupun diagonal. Menurut A. Husna M (2009:126) dalam permainan BINGO pemain yang pertama kali berhasil mengumpulkan huruf-huruf “BINGO” adalah pemenangnya. Pemain akhir yang mengumpulkan huruf-huruf “BINGO” harus mendapatkan hukuman, misalnya menyanyi atau membaca puisi.

3. Pembelajaran Matematika Dengan Media Permainan Bingo

Beberapa bahan yang dibutuhkan dalam penggunaan media permainan BINGO adalah: kertas karton berwarna putih yang berisi jawaban. Masing-masing kartu BINGO terdiri dari 25 sel dalam matrik 5 kali 5 (sel tengah bebas). Setelah mendapatkan penjelasan tata cara menggunakan media permainan BINGO, siswa mempraktekan sendiri media permainan BINGO tersebut dengan cara menjawab pertanyaan yang ada, dan jawabannya dicocokkan dengan papan media permainan BINGO yang sudah terisi.

Langkah-langkah pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan BINGO adalah sebagai berikut: siswa dibagi menjadi 11 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa, Masing-masing kelompok diberi kartu BINGO dan kartu soal. Siswa diminta untuk mengerjakan soal dan memilih jawaban pada kartu BINGO dengan cara menyilang salah satu sel yang berisi jawaban. Apabila siswa mencapai 4 jawaban yang benar dengan melewati sel tengah dalam satu baris (horizontal,

vertikal, atau diagonal) peserta dapat meneriakkan "BINGO". Permainan bisa berlanjut sampai semua sel pada kartu BINGO terisi. Permainan BINGO ini sebagai latihan soal secara berkelompok. Langkah terakhir yang dilakukan yaitu memberi ulangan kepada siswa secara mandiri.