

**PENERAPAN MEDIA BINGO UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS V PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA DI SD NEGERI JIMBUNG 4
KALIKOTES KLATEN**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1**



Diajukan Oleh:

HAYU MUIZ MAHARDIKA

A 410 040 208

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

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 begitu perkembangan yang ada dapat dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin dan dikembangkan 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.

Didalam 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 dari ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Matematika bukanlah suatu bidang studi yang sulit dipelajari asalkan strategi penyampaianya tepat dengan kemampuan yang mempelajarinya. Pendekatan psikolog sebagai strategi proses belajar mengajar dapat

mengarahkan peserta didik untuk memahami dan menguasai Matematika (Herman Hudoyo, 1988: 95). Dan dalam praktiknya belajar matematika diperlukan alat bantu atau media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan siswa untuk belajar.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering berjumpa dengan penggunaan angka dan bilangan, misalnya menghitung uang. Segala hal yang melibatkan angka dan bilangan pasti akan melibatkan proses berhitung, mulai 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.

Menurut Yudha (2008), Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling tidak disukai oleh para pelajar. Padahal, Matematika merupakan dasar untuk ilmu pengetahuan dan teknologi. Ketidakmampuan dan ketidaksukaan terhadap matematika, tentunya akan menghambat dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemampuan otak tiap orang berbeda-beda dalam berhitung. Teorinya sederhana, apabila kita tidak 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. Banyak siswa yang kurang dalam kemampuan berhitung dan guru dijadikan sebagai tumpuan permasalahan.

Guru dianggap tidak mampu mengajar atau menyalahkan kurikulum sekolah yang diajarkan kepada siswa, tetapi seharusnya salahkan diri mereka sendiri. Peserta didik memerlukan ilmu, maka kewajiban peserta didik harus belajar untuk mendapatkan ilmu tersebut. Tugas bapak/ibu guru hanya membimbing agar peserta didik 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 mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang dijadikan 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.

Beberapa permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi pendahuluan yaitu 1) Tingkat kemampuan siswa kelas 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 tidak terfokus dengan mata pelajaran Matematika, karena siswa pada usia ini siswa masih ingin bermain dengan teman sebangkunya.

Permasalahan yang muncul pada uraian diatas maka peneliti akan menggunakan media BINGO sebagai media belajar. Media bingo ini dapat digunakan siswa sekolah dasar untuk mempermudah belajar Matematika. Hal

ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih bersifat anak-anak. Dan dalam penelitian peneliti mengambil sampel siswa kelas V. Dikarenakan kelas lima ini merupakan usia yang efektif untuk diteliti. Media BINGO yang akan digunakan terlihat seperti permainan Matematika. Dengan bermain siswa lebih mudah dalam belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

Mengingat pentingnya penerapan media BINGO untuk meningkatkan kemampuan siswa usia SD dalam mengerjakan soal-soal. Karena media BINGO adalah media belajar yang menarik bagi siswa serta cocok 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 dapat belajar Matematika dan dapat membuat perasaan senang pada diri siswa. Sehingga dengan begitu diharapkan ada peningkatan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V.

B. Rumusan Masalah

Penulis menemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini akan difokuskan pada penerapan media bingo terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas V pada mata

pelajaran matematika Sekolah Dasar. Sehingga fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media bingo?
2. Adakah peningkatan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika setelah diterapkan media bingo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media bingo
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media bingo

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya dibidang Matematika, terutama bagi para pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Diharapkan pula 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

Bagi siswa meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika, siswa akan lebih senang dengan pelajaran matematika. Membantu guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran matematika dan meningkatkan kompetensi mengajar. Memberikan wawasan dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya sehingga berguna bagi pemecahan masalah serta pengembangan pembelajaran matematika khususnya pendidikan matematika. Serta menambah referensi dalam bidang teknologi pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

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 digunakan metode tes. Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika.

2. Media bingo

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.

3. Pembelajaran matematika dengan media bingo

Beberapa bahan yang dibutuhkan dalam penggunaan media bingo adalah: kertas karton yang berwarna merah dan hijau yang berisi jawaban. Masing-masing kartu bingo terdiri dari 24 sel dalam matrik 5 kali 5 (sel tengah bebas). Sebanyak Dua buah Kartu yang berisi soal atau pertanyaan yang warnanya disesuaikan dengan kartu bingo.

Setelah mendapatkan penjelasan tata cara menggunakan media bingo, siswa mempraktekkan sendiri media bingo tersebut dengan cara menjawab pertanyaan yang ada, dan jawabannya dicocokkan dengan papan media bingo yang sudah terisi.

Langkah-langkah pembelajaran matematika dengan menggunakan media bingo adalah sebagai berikut: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari antara 2 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 5 jawaban yang benar dalam satu baris (horisontal, 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.