

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya, karena manusia mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu peranan penting yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Proses pendidikan, khususnya di Indonesia selalu mengalami penyempurnaan yang diharapkan pada jangka panjangnya akan menghasilkan suatu hasil pendidikan yang berkualitas. Para pengelola pendidikan telah melakukan berbagai hal untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik dalam rangka meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Suryadi (2014: 54) menyatakan bahwa:

Sejak awal tahun 1970-an, sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan terus menerus, sejalan dengan program pembangunan dibidang pendidikan yang mulai dilaksanakan secara terprogram sejak 40 tahun yang lalu. Sejak saat itu pemerintah mulai merintis program perluasan kesempatan belajar bagi semua warga negara, pada semua jenis jenjang pendidikan, khususnya kesempatan memperoleh pendidikan dasar.

Hernawan, dkk (2008: 8.7) mengemukakan bahwa:

Pendidikan dasar yang dilakukan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar “Baca-Tulis-Hitung”. Sementara itu Pusat Kurikulum mengemukakan bahwa tujuan

penyelenggaraan Sekolah Dasar adalah untuk menghasilkan lulusan yang mempunyai dasar-dasar karakter, kecakapan, keterampilan dan pengetahuan yang memadai untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga memiliki ketahanan dan keberhasilan dalam pendidikan lanjutan atau dalam kehidupan yang selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dan mewujudkan tujuan tersebut. Salah satunya faktor guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam pembelajaran ada proses belajar antara guru dan siswa, hubungan interaksi antara guru dan siswa terlihat jelas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Navis (2013: 5) mengemukakan bahwa:

Salah satu kunci sukses pendidikan terletak di tangan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar dikelas. Guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator dalam mendidik dan membina peserta didik untuk memenuhi ketuntasan dalam mengajar baik berkaitan dengan tujuan kognitif maupun karakter dan keterampilan. Peran ini bukan tugas yang mudah, melainkan membutuhkan tidak hanya kompetensi, tetapi juga semangat dan keikhlasan.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup (Afandi, dkk, 2013: 15).

Sedangkan Helmiati (2012: 5) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (*make student learn*). Tujuannya ialah membantu siswa belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merencanakan kegiatan serta menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk melalui, mengalami atau melakukannya. Dari proses melalui, mengalami dan melakukan itulah pada akhirnya siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, pembentukan sikap dan keterampilan. Dalam konteks ini, siswa yang aktif melakukan aktivitas belajar.

Namun dalam proses pembelajaran tersebut masih terdapat berbagai macam persoalan, salah satunya yaitu keaktifan siswa dalam belajar lemah, sehingga berakibat terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, setiap guru senantiasa mengharapkan agar siswanya dapat mencapai hasil belajar yang baik. Tetapi pada kenyataannya guru sering kali menghadapi siswa yang tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih dibandingkan dengan mata pelajaran lain, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika relatif rendah.

Jika diamati faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar matematika masih rendah salah satunya adalah guru tidak menerapkan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar, sehingga saat guru mengajar menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu menguasai materi, guru juga harus pintar dalam memilih metode pembelajaran.

Menurut Sudjana (dalam Aqib, dkk, 2016: 10):

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran. Dengan kata lain, metode ini digunakan dalam konteks pendekatan secara personal antara pendidik dan peserta didik supaya peserta didik tertarik dan menyukai dengan materi yang diajarkan. Suatu pelajaran tidak akan pernah berhasil jika tingkat antusias peserta didik berkurang.

Selain metode pembelajaran faktor lainnya yang menyebabkan hasil belajar matematika masih rendah adalah media pembelajaran. Dalam menerapkan metode pembelajaran juga diperlukan adanya dukungan sarana dan prasarana, yaitu media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa lebih mudah mencerna serta memahami materi yang disampaikan.

Media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika (Muhsetyo, dkk, 2009: 2.3).

Media pembelajaran merupakan hal kecil yang kegunaannya sering diabaikan oleh guru. Guru yang mengajar tanpa menggunakan media cenderung membuat siswa merasa bosan. Ketika siswa mulai merasa bosan kemungkinan besar materi yang guru sampaikan sulit untuk dimengerti siswa. Terutama untuk siswa sekolah dasar yang sering merasa kesulitan memahami materi jika hanya disampaikan secara verbal tanpa menghadirkan contoh konkret dari materi tersebut.

Perkembangan kognitif seseorang menurut Piaget (dalam Sunarto, dkk, 2013: 24) mengemukakan bahwa Umur 7 sampai 11 tahun merupakan masa konkreto prerasional, pada tahap ini anak sudah dapat melakukan berbagai macam tugas yang konkret.

Namun dalam menerapkan metode dan media pembelajaran, guru seharusnya mengetahui terlebih dahulu karakteristik anak usia sekolah dasar supaya metode atau media pembelajaran tersebut sesuai dengan karakter siswa. Jika diamati, anak pada usia sekolah dasar yaitu senang bermain dan melakukan sesuatu. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Sumantri, dkk (2008: 6.3) tentang karakteristik pada anak usia SD adalah sebagai berikut:

Karakteristik yang menonjol pada anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Pandian V kelas IV yaitu khususnya dalam mata pelajaran matematika pada materi menentukan taksiran hasil pengoperasian dua bilangan pecahan, pembelajaran hanya terpusat pada guru semata. Guru tidak memperhatikan penguasaan materi yang didapatkan oleh siswanya. Pada saat proses belajar mengajar

terlihat siswa kelas IV kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan penerapan metode yang monoton serta tidak ada media pembelajaran, apalagi sikap siswa kelas IV cenderung memiliki sikap yang kurang baik yaitu (Pujiwarni, W/G/20-03-2018):

Siswa memiliki kecenderungan tidak memperhatikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung, lebih sibuk bermain sendiri dan bergurau/berbicara dengan teman sebangkunya, mudah menyerah bila diberikan tugas oleh guru, bahkan sering izin dan pura-pura mau ke kamar kecil untuk tidak mengikuti pembelajaran. Disisi lain keberanian dan inisiatif siswa untuk bertanya pun masih sangat rendah, sehingga aktivitas siswa belum nampak pada saat pembelajaran.

Dampaknya nilai beberapa siswa belum mampu mencapai KKM yaitu nilai 70 untuk ketuntasan mata pelajaran matematika pada materi menentukan taksiran hasil pengoperasian dua bilangan pecahan yang telah ditetapkan sehingga tujuan pembelajaran pun tidak tercapai. Dari hasil proses pembelajaran yang didapatkan kenyataannya banyak siswa yang menunjukkan hasil belajar yang kurang baik. Dari 18 siswa yaitu 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, yang nilainya rendah sebanyak 12 siswa yaitu nilainya 70 ke bawah dengan persentase 66,76% dan yang nilainya 70 ke atas terdapat 6 siswa dengan persentase 33,33% yang sudah diusahakan sebaik-baiknya oleh guru.

Menyikapi hal demikian, seorang guru seharusnya dapat melakukan tindakan alternatif yang berguna untuk membangkitkan semangat siswa dalam menerima pembelajaran. Sebaiknya guru berupaya menciptakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang terpusat pada siswa. Dengan kata lain, guru dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif

dan memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Suyatno (2009: 7) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran inovatif ditandai dengan prinsip-prinsip berikut: (1) pembelajaran bukan pengajaran, (2) guru sebagai fasilitator bukan intruktur, (3) siswa sebagai subjek bukan objek, (4) multimedia bukan monomedia, (5) sentuhan manusiawi bukan hewani, (6) pembelajaran induktif bukan deduktif, (7) materi bermakna bagi siswa bukan sekedar dihafal, (8) keterlibatan siswa partisipatif bukan pasif.

Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Suyatno (2009: 17) mengemukakan bahwa setiap ada acara pemilihan guru favorit di sekolah atau di koran-koran pastilah yang terfavorit adalah guru yang menyenangkan, menantang pikiran, gembira, sabar, baik hati, dan tidak membuat mengantuk siswa saat belajar.

Jadi, disini diharapkan guru selain dapat menguasai materi juga mampu menggunakan metode dan media dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap tepat untuk memecahkan masalah yang ada di SDN Pandian V khususnya kelas IV yang kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran adalah dengan penerapan pembelajaran aktif yaitu melalui metode permainan. Salah satu metode permainan adalah metode permainan bingo. Dengan menerapkan metode permainan bingo diharapkan siswa menjadi aktif dan tidak akan

merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

Menurut Aqib, dkk (2016: 248) menyatakan bahwa:

Metode permainan bingo merupakan jenis pembelajaran dengan permainan yang diterapkan pada saat peserta merasa bosan dan peserta didik akan lebih waspada atau memerhatikan jika kita dapat membuatnya ke dalam permainan ini. Permainan bingo hendaknya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pertiwi (2015: 3) mengemukakan bahwa:

Permainan bingo berupa tabel bernomer, dimana apabila siswa dapat menyelesaikan soal dengan benar dalam deretan secara horizontal, vertikal, maupun diagonal, maka akan mendapatkan poin yang akan berpengaruh terhadap nilai kelompoknya. Dengan metode permainan ini, diharapkan proses pembelajaran dapat mawadahi siswa untuk bekerja sama, toleransi, saling menghargai, mampu mengendalikan emosi, berkomunikasi serta bersifat kreatif dalam pembelajaran, sehingga lebih mudah menguasai materi pelajaran matematika.

Adapun media yang digunakan adalah media kantong bilangan. Menurut

Yuniarto (dalam Ratnasari, 2016: 3) mengemukakan bahwa:

Media kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini berbentuk segi empat dengan empat kotak yang menempel dan berfungsi sebagai penentu nilai suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan.

Jadi, yang dimaksud dengan media kantong bilangan merupakan salah satu media pembelajaran bahan manipulatif yang terbuat dari kertas karton yang berisi kantong-kantong atau kotak-kotak yang bisa dipergunakan untuk mengetahui nilai tempat suatu bilangan dan mempermudah siswa untuk melakukan pengoperasian pada bilangan.

Melalui media ini, akan tercipta pemahaman yang mendalam bagi siswa tentang materi yang dipelajarinya yaitu menentukan taksiran hasil pengoperasian pada bilangan pecahan. Suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar dengan dibantu media yang bisa membantu mereka menunjukkan nilai tempat suatu bilangan, sehingga meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan metode permainan bingo dianggap mampu menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa bosan karena dalam pelaksanaannya siswa belajar sambil bermain. Sedangkan media kantong bilangan dianggap dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka diajukan penelitian dengan judul **”Penerapan Metode Permainan Bingo dan Media Kantong Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika SDN Pandian V Tahun Pelajaran 2018/2019”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika SDN Pandian V tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan pada mata pelajaran matematika SDN Pandian V tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika SDN Pandian V tahun pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan pada mata pelajaran matematika SDN Pandian V tahun pelajaran 2018/2019.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis pada penelitian ini adalah penerapan metode permainan bingo dan media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika SDN Pandian V tahun pelajaran 2018/2019.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap akan berguna dan hasilnya akan dapat memberikan manfaat.

1. Manfaat Teoritis

Ditinjau dari manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran serta sebagai sumber pengetahuan baru bahwa dalam pembelajaran matematika dibutuhkan metode dan media pembelajaran. Pada materi taksiran hasil pengoperasian dua bilangan pecahan dapat menggunakan metode permainan bingo dan media kantong bilangan agar materi tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan serta siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

- a. Dengan metode permainan bingo siswa tidak merasa jenuh atau bosan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran.
- b. Dengan media kantong bilangan proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari dan menambah pemahaman konsep pelajaran matematika sehingga pembelajaran lebih bermakna.

3. Bagi guru

- a. Mendorong para guru agar dapat mengadakan modifikasi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan serta

memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bingo dan media kantong pintar.

- b. Meningkatkan unjuk kerja guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode permainan bingo dan media kantong bilangan.

4. Bagi sekolah

- a. Pemberian pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif untuk meningkatkan profesionalisme guru dan kontribusi pengembangan satuan pendidikan khususnya di lingkungan SDN Pandian V.
- b. Dapat memberikan masukan kepada SDN Pandian V dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sebagai upaya mencegah dan menanggulangi masalah lemahnya aktivitas belajar siswa.

F. Definisi Operasional

1. Metode Permainan Bingo

Metode permainan bingo adalah tindakan kelas oleh pendidik yang merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang timbul di kelas baik peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, maupun rendah dapat meningkatkan hasil belajarnya (Aqib, dkk, 2016: 249).

2. Media Kantong Bilangan

Media kantong bilangan adalah suatu alat peraga atau media yang terdiri dari kantong-kantong bilangan terbuat dari kertas karton, kantong

kain, atau kantong plastik yang berisi kertas berwarna atau pipet warna-warni atau lidi yang diberi warna (Haryani, 2012: 4).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik (Afandi, dkk, 2013: 6).

4. Matematika

Matematika adalah mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Hermawan, dkk, 2008: 8.27)

