

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 ketuntasan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUSPN No. 20 tahun 2003). Berdasarkan kutipan di atas pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar individu itu berada. Pendidikan tidak hanya menyangkut pendidikan itu saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa (Sagala 2010:3).

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pendidikan adalah usaha manusia (pendidik) untuk dengan penuh tanggung jawab membimbing anak-anak didik menjadi kedewasaan. Dengan demikian sudah jelas bahwa peran guru sangatlah penting didalam proses pendidikan, karena guru berperan sebagai pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar didalam melakukan bimbingan. Dunia pendidikan di Indonesia sesungguhnya sudah mengalami perkembangan yang sangat

pesat. Pembelajaran di kelas sudah mengalami banyak kemajuan dengan ditemukannya berbagai metode dan model pembelajaran yang inovatif. Namun masih banyak guru yang belum menerapkannya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Masih banyak proses penyampaian materi pelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswanya menjadi pasif dan kurang berkembang. Dalam jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas mata pelajaran matematika selalu diperhatikan perkembangannya. Setiap Ujian Akhir Sekolah, mata pelajaran matematika selalu menjadi materi wajib yang harus dikuasai siswa. Kebanyakan siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sulit untuk dikuasai dan membosankan.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan pelajaran yang sulit bagi siswa. Bagi mereka pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan membosankan. Oleh karena itu motivasi belajar siswa menjadi menurun begitu pula hasil belajar siswa. Dalam hal ini kemampuan siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu, kurangnya peranan guru sebagai fasilitator juga berpengaruh dalam mengembangkan potensi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 1 Dagan tersebut dapat diperoleh data bahwa secara umum dalam proses belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa malas mengerjakan tugas, karena merasa

kesulitan dalam mengerjakannya. Siswa kurang usaha dalam menjawab soal dan menyerah ketika mendapat soal yang sulit. Kurangnya usaha siswa karena kurang adanya sikap kerja keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Nilai ulangan menjadi rendah, sehingga hasil belajar siswa menuru dan belum mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas menunjukkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa, dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap konsep pembelajaran yang diberikan dari guru. Metode dan model yang digunakan kurang menanamkan konsep pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa kurang memenuhi batas ketuntasan. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Matematika di SD Negeri 1 Dagan adalah 65. Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari ulangan tengah semester, diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang nilai belajarnya di bawah KKM.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS)

Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Dagan sebagai berikut:

Nilai	Presentase	Kriteria
> 65	48,48%	Tuntas
< 65	51,52%	Tidak tuntas

Sumber: SD Negeri 1 Dagan

Berdasarkan tabel rekapitulasi nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) dan hasil wawancara di kelas V SD Negeri 1 Dagan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar matematika dan sikap kerja keras siswa masih kurang, sehingga proses pembelajaran tidak dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam pembelajaran siswa kurang memperhatikan, sehingga siswa kurang menguasai materi pembelajaran. Model dan permainan yang diterapkan kurang memotivasi siswa. Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar matematika materi pecahan dengan menggunakan alat peraga. Oleh karena itu, pola pembelajaran matematika harus ada perubahan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa dalam belajar. Alternatif pemecahan masalah yang akan ditempuh diorientasikan pada penerapan dan penanaman konsep melalui permainan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memilih permainan *ala bingo*.

Permainan *ala Bingo* merupakan suatu permainan yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Permainan ini menuntut keaktifan siswa dalam mengingat kembali istilah-istilah yang telah dipelajari siswa selama menempuh mata pelajaran. Permainan *ala Bingo* dapat diaplikasikan kedalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik merupakan indikasi dominasi aktifitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Penerapan permainan *ala bingo* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap kerja keras siswa. Peneliti menggunakan permainan *ala*

bingo dengan tujuan untuk dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar, melatih siswa agar mau berusaha dalam mengerjakan tugas yang sulit. Siswa dapat menunjukkan kesungguhan dalam melakukan tugas yang diterima walaupun menghadapi kesulitan. Berusaha mencari pemecahan terhadap permasalahan. Menyelesaikan tugas dalam batas waktu yang ditargetkan dan menggunakan segala kemampuan atau daya untuk mencapai sasaran.

Pemilihan penerapan permainan *ala bingo* untuk meningkatkan sikap kerja keras dan prestasi belajar siswa, karena permainan *ala bingo* dapat diaplikasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar terhadap keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik merupakan indikasi dominasi aktifitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Kondisi belajar aktif berarti melibatkan aktivitas otak dalam menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan masalah atau mengaplikasikannya ke dalam kehidupan nyata. Belajar secara aktif dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara mental dan fisik. Peserta didik dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar dapat maksimal. Berdasarkan permasalahan di atas dan perkembangan model-model pembelajaran dalam dunia pendidikan memungkinkan untuk mencoba mengatasi permasalahan dengan objek penelitian yaitu kelas V SD N I Dagan, dengan penerapan permainan *ala bingo* untuk meningkatkan keaktifan terhadap sikap kerja keras dan prestasi belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan melalui permainan *ala bingo* pada materi pecahan dapat meningkatkan sikap kerja keras siswa?
2. Apakah dengan melalui permainan *ala bingo* pada materi pecahan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua tujuan yang ingin dicapai, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum merupakan tujuan bagi kalangan Sekolah Dasar dan yang sederajat, sedangkan tujuan khusus merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh subyek penelitian, yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Dagan Unit Pendidikan Kecamatan Bobotsari pada Semester 2 Tahun Pelajaran 2013/ 2014.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa kelas V SD Negeri IDagan Unit Pendidikan Kecamatan Bobotsari pada mata pelajaran Matematika.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan sikap kerja keras siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Dagan melalui permainan *ala bingo*.

- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Dagan melalui permainan *ala bingo*.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis adalah manfaat yang diambil untuk pemahaman teori tentang peningkatan prestasi belajar matematika dan sikap kerja keras siswa pada materi pecahan melalui penerapan permainan *ala bingo* menggunakan alat peraga yang diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengembangan baru tentang permainan *ala bingo* mengenai penguasaan konsep matematika materi pecahan bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dan dijadikan dasar tindakan bagi pendidikan, pendidik dan peserta didik dalam penyelenggaraan pembelajaran yang lebih maju. Dapat menanamkan sikap kerja keras siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Selain itu, juga dapat sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya baik digunakan untuk Penelitian Tindakan Kelas ini maupun penelitian-penelitian lainnya.
2. Manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah manfaat yang secara langsung dapat diambil oleh pihak-pihak yang terkait langsung dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu siswa, guru, peneliti dan sekolah. Adapun manfaat praktis bagi siswa, guru, peneliti dan sekolah, sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Mempermudah siswa dalam menguasai materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran serta sebagai bahan acuan bagi siswa untuk memanfaatkan permainan *ala bingo* menggunakan alat peraga untuk mempermudah proses belajar dalam rangka meningkatkan prestasi belajar matematika dan sikap kerja keras siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam kegiatan belajarnya. Motivasi pemanfaatan permainan *ala bingo* tersebut diharapkan dapat menanamkan sikap kerja keras siswa dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam mengembangkan konsep pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya, sehingga guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal terhadap penggunaan permainan *ala bingo*.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas khususnya dan pendidikan pada umumnya di sekolah dasar yang peneliti teliti.

d. Bagi SD Negeri 1 Dagan

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri 1 Dagan Unit Pendidikan Kecamatan Bobotsari dapat lebih meningkatkan proses pembelajaran melalui penerapan permainan *ala bingo* menggunakan alat peraga agar prestasi belajar matematika dan sikap kerja keras siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran lain, dalam hal ini para guru juga berperan penting dalam proses belajar mengajar sehingga akan terdorong untuk senantiasa menggunakan metode atau model bervariasi dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai agen pembelajaran.

