

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pendidikan Karakter**

###### **a. Pengertian Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter, menurut Ratna Megawangi (Kesuma dkk, 2012:5) yaitu sebuah usaha mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikanya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Definisi lain dikemukakan oleh Fakry Gaffar (Kesuma dkk, 2010:1) yaitu sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Dalam definisi tersebut, ada tiga ide pikiran penting, yaitu: 1) proses transformasi nilai-nilai, 2) ditumbuhkembangkan dalam kepribadian, dan 3) menjadi satu dalam perilaku.

Berdasarkan uraian tersebut pengertian pendidikan karakter dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang berintegasi dengan pembelajaran yang terjadi pada semua mata pelajaran yang diarahkan pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh. Asumsinya anak merupakan organisme yang

memiliki potensi untuk dikuatkan dan dikembangkan berdasarkan nilai yang ditunjuk oleh sekolah (lembaga).

b. Fungsi Pendidikan Karakter

- 1) Mengembangkan potensi dasar peserta didik agar ia tumbuh menjadi sosok yang berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik
- 2) Memperkuat dan membangun perilaku masyarakat yang multikultur
- 3) Meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia

c. Komponen Pendukung Pendidikan Karakter

- 1) Partisipasi masyarakat
- 2) Kebijakan pendidikan
- 3) Kesepakatan
- 4) Kurikulum terpadu
- 5) Pengalaman pembelajaran
- 6) Evaluasi
- 7) Bantuan orang tua
- 8) Pengembangan staf
- 9) Program

(Aunilah, 2011:105-112)

d. Tujuan Pendidikan Karakter

- 1) Memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu, sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulus dari sekolah).
- 2) Mengkoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai- nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
- 3) Membangun koreksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam menanamkan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

(Kesuma, dkk 2012:9)

e. Pengertian Kerja Keras

Menurut Kemendiknas 2010 (dalam Wibowo, 2012:43), kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Menurut Kesuna, dkk 2011:17, kerja keras adalah suatu istilah yang melingkupi suatu upaya yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan / yang menjadi fungsinya sampai tuntas.

Berdasarkan pengertian kerja keras menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa kerja keras merupakan segala sesuatu yang dilakukan dengan usaha yang sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan berbagai kegiatan untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan dan dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

f. Indikator Kerja Keras

Indikator kerja keras siswa dapat tercermin dalam perilaku pada proses pembelajaran. Fitri (2012:42), menyatakan bahwa indikator kerja keras adalah:

- 1) Pengelolaan pembelajaran yang menantang
- 2) Mendorong warga sekolah untuk berprestasi
- 3) Berkompetisi secara *fair*
- 4) Memberikan penghargaan kepada siswa berprestasi

Selain Indikator siswa ada juga indikator sekolah dan indikator kelas. Indikator sekolah dan kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan karakter.

a. Indikator Sekolah meliputi:

- Menciptakan suasana kompetisi yang sehat
- Menciptakan suasana sekolah yang menantang dan memacu untuk bekerja keras
- Memiliki pajangan tentang slogan atau motto tentang kerja

b. Indikator Kelas meliputi:

- Menciptakan suasana kompetisi yang sehat
- Menciptakan kondisi etos kerja, pantang menyerah, dan daya tahan belajar
- Menciptakan suasana belajar yang memacu daya tahan kerja

- Memiliki ajangan tentang slogan atau motto tentang giat bekerja dan belajar

(Wibowo, 2012:101)

Indikator pencapaian yang diharapkan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Dagan yaitu:

- 1) Siswa aktif dalam pembelajaran melalui penerapan permainan *ala bingo*
- 2) Siswa berusaha dengan sungguh–sungguh dalam menyelesaikan tugas yang disampaikan guru
- 3) Siswa tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas
- 4) Siswa tidak mudah mengeluh saat menerima tugas
- 5) Siswa memiliki keyakinan yang tinggi untuk menyelesaikan tugas

## 2. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Ahmadi, 1991:130, prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai factor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Menurut Arifin, 2011:12, kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*.

Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perental dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Menurut Hamdani, 2011:137, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas tentang pengertian prestasi belajar dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan atau hasil yang telah diperoleh dari proses pembelajaran dengan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang ditunjukkan dengan nilai dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam nilai setelah mengalami proses belajar mengajar. Oleh karena itu, prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar adalah:

1) Faktor Internal

a) Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk dalam faktor ini

misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.

b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:

2) Faktor intelektual yang meliputi:

a) Faktor potensi yaitu kecerdasan dan bakat.

b) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

c) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

d) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

3) Yang tergolong dalam faktor eksternal, ialah:

a) Faktor sosial yang terdiri atas:

- Lingkungan keluarga;
- Lingkungan sekolah;
- Lingkungan masyarakat;
- Lingkungan kelompok.

b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.

c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.

d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

(Ahmadi, 1991:130)

c. Fungsi prestasi belajar yaitu:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (couriosity) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (feedback) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ektern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ektern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.



5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi focus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

(Arifin, 2011:12)

### 3. Hakekat Matematika

#### a. Pengertian Matematika

Matematika menurut Hariwijaya, 2009:30, matematika berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan, atau belajar, juga *mathenatikos* yang diartikan sebagai suka belajar. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mendasari ilmu pengetahuan lain yang berkaitan dengan studi tentang struktur, ruang, dan perubahan. Sedangkan Matematika menurut Ruseffendi (Heruman, 2010:1), adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soedjadi (Heruman, 2010:1), yaitu memiliki subjek tujuan abstrak bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.

Berdasarkan pendapat di atas tentang pengertian matematika dapat disimpulkan bahwa pengertian matematika adalah

bidang ilmu yang mempelajari bagaimana cara berpikir tentang perhitungan, pengkajian dan menggunakan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran yang jernih yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam suatu proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dalam memahami arti dari struktur–struktur, hubungan–hubungan, simbol–simbol yang ada dalam materi pelajaran matematika, sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku pada diri siswa.

b. Teori Belajar Matematika

Teori belajar matematika menurut J.S Bruner (Simanjuntak dkk, 1993:70) yaitu langkah yang paling baik belajar matematika adalah dengan melakukan penyusunan presentasinya, karena langkah permulaan belajar konsep, pengertian akan lebih melekat apabila kegiatan–kegiatan yang menunjukkan representasi (model) konsep dilakukan oleh siswa sendiri antara pelajaran yang lalu dengan yang dipelajarinya harus ada kaitannya. Siswa belajar secara bertahap dan telah memiliki pengetahuan yang lalu yang dapat menunjang kegiatan belajar selanjutnya. Siswa yang telah memahami materi yang telah ia dapat sebelumnya sementara materi yang disajikan memiliki hubungan dengan pengetahuannya sebelumnya maka akan lebih mudah baginya untuk memahami materi yang baru tersebut.

Menurut Robert M. Gagne (Simanjuntak dkk, 1993:74-75) supaya belajar matematika dapat berjalan dengan baik maka peserta didik diharapkan pada dua objek yaitu:

- 1) Obyek tidak langsung kemampuan meyelidiki dan memecahkan masalah.
- 2) Obyek langsung seperti fakta misalnya obyek/lambang bilangan, sudut, ruas garis, symbol, notasi dan lain-lain.

Disamping kedua obyek ini seorang pendidik (guru) harus mempunyai:

- 1) kemampuan memberikan jawaban yang benar dan tepat (keterampilan).
- 2) kemampuan untuk memungkinkan pengelompokkan benda-benda (obyek) kedalam contoh dan yang bukan contoh.

Guru disaat sebagai pemberi materi kepada siswa hendaknya selain memberikan secara abstrak pembelajaran matematika namun juga harus menampilkan contoh nyata dari bahan atau materi yang disampaikan. Siswa akan lebih memahami materi yang dihubungkan atau dicontohkan melalui benda-benda nyata di sekitarnya. Siswa SD yang masih pada tahap perkembangan berfikir konkret dalam proses pembelajaran perludisajikan contoh yang ada di sekitarnya.

#### c. Pembelajaran Matematika di SD

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (Heruman, 2010:1) mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Usia perkembangan kognitif siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih mudah untuk memahami terutama pada tahap penanaman konsep materi. Proses pembelajaran pada fase konkret itu sendiri melalui tiga tahap yaitu : tahap konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak.

Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa harus diberi penguatan, agar bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan tindakannya. Maka dari itu pembelajaran matematika bukan sekedar hafalan saja melainkan melalui pemahaman dan mengerjakan atau melalui proses yang runtut. Proses pemahaman ini harus benar-benar tercapai agar siswa mampu untuk mengerjakan berbagai latihan soal-soal. Seorang guru dan calon guru hendaknya memahami betul karakteristik mata pelajaran

matematika SD yang diajarkan kepada siswanya agar tidak terjadi kesalahan dalam pemberian materinya. Guru dalam penyampaian tentang mata pelajaran matematika SD tidak boleh melupakan bahwa perkembangan dan pemahaman siswa di tingkat SD masih dalam tingkat operasional konkret, yang membutuhkan hal-hal yang nyata untuk penyampaian padahal matematika sendiri adalah ilmu yang abstrak.

Konsep-konsep yang ada pada kurikulum matematika SD, dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Berikut ini adalah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika diantaranya yaitu :

- 1) Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan kata "mengenal". Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan

kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

- 2) **Pemahaman Konsep**, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.
- 3) **Pembinaan Keterampilan**, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang

berbeda, tapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

#### 4. Materi Pecahan

Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi pecahan pada kelas V semester 2. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dijadikan bahan penelitian seperti dalam tabel berikut:

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V sebagai berikut:**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	5.1 Mengubah pecahan ke bentuk persen dan decimal serta sebaliknya

Sumber : Panduan KTSP

Materi Pecahan:

- a. Mengubah pecahan biasa ke bentuk persen dan sebaliknya

Langkah-langkah mengubah pecahan ke bentuk persen

- 1) Ubahlah pecahan ke bentuk pecahan berpenyebut 100

- 2) Pecahan tersebut diubah ke bentuk persen

$$\text{Contoh: } \frac{8}{25} = \frac{8 \times 4}{25 \times 4} = \frac{32}{100} = 32 \%$$

$$\frac{7}{20} = \frac{7 \times 5}{20 \times 5} = \frac{35}{100} = 35 \%$$

$$\text{Cara lain: } \frac{8}{25} \times 100 \% = 32 \%$$

$$\frac{7}{20} \times 100 \% = 35 \%$$

Langkah-langkah mengubah bentuk persen ke pecahan caranya sebagai berikut

- 1) Ubahlah bentuk persen ke pecahan berpenyebut 100
- 2) Sederhanakan pecahan tersebut

$$\text{Contoh: } 15 \% = \frac{15}{100} = \frac{15 : 5}{100 : 5} = \frac{3}{20}$$

$$148 \% = \frac{148}{100} = \frac{148 : 4}{100 : 4} = 1\frac{12}{25}$$

- b. Menentukan persentase dari banyak benda tertentu

Misal dari 50 buah mangga terdapat 4 buah diantaranya busuk. Dari keterangan di atas persentase buah mangga yang busuk sebagai berikut

$$\frac{4}{50} = \frac{4 \times 2}{50 \times 2} = \frac{8}{100} = 8 \%$$

Jadi, dapat dikatakan bahwa 8% dari buah mangga itu sudah busuk

- 1) Harga sepatu yang tertera pada label Rp50.000,00. Apabila besar diskon 20%, kita dapat menentukan nilai diskon (potongan harga) dalam rupiah

$$\text{Diskon} = 20\% \times 50.000 = \frac{20}{100} \times 50.000 = \frac{1.000.000}{100} = 10.000$$

Jadi, diskon 20% itu senilai dengan Rp10.000,00.



- 2) Di dalam keranjang ada 80 mangga. Sebanyak 25% di antaranya sudah matang. Ada berapa buah mangga yang sudah matang? Kita dapat menghitungnya seperti ini:

$$\text{Mangga yang matang} = 25\% \times 80 = \frac{25}{100} \times 80 = \frac{2.000}{100} = 20$$

Jadi, mangga yang sudah matang ada 20 buah.

- c. Mengubah pecahan biasa ke bentuk pecahan desimal dan sebaliknya

Langkah-langkah mengubah pecahan ke decimal

- 1) Ubahlah pecahan biasa ke bentuk pecahan berpenyebut 10, 100, 1.000, dan seterusnya.
- 2) Pecahan yang diperoleh diubah ke bentuk desimal.

$$\text{Contoh: } \frac{13}{25} = \frac{13 \times 4}{25 \times 4} = \frac{52}{100} = 0,52$$

$$\frac{63}{125} = \frac{63 \times 8}{125 \times 8} = \frac{504}{1000} = 0,504$$

Langkah-langkah mengubah desimal ke pecahan caranya sebagai berikut

- 1) Ubahlah bentuk desimal ke bentuk pecahan berpenyebut 10, 100, 1.000, dan seterusnya.
- 2) Sederhanakan bentuk pecahan yang diperoleh tersebut.

$$\text{Contoh: } 0,8 = \frac{8}{10} = \frac{8 : 2}{10 : 2} = \frac{4}{5}$$

$$0,24 = \frac{24}{100} = \frac{24 : 4}{100 : 4} = \frac{6}{25}$$

- d. Mengubah pecahan biasa ke bentuk persen dan decimal serta sebaliknya

Langkah-langkah mengubah pecahan desimal ke bentuk persen

- 1) Ubahlah desimal ke bentuk pecahan berpenyebut 100
- 2) Dari bentuk pecahan diubah ke bentuk persen.

$$\text{Contoh: } 0,72 = \frac{72}{100} = 72 \%$$

$$0,135 = \frac{135}{1000} = \frac{13,5}{100} = 13,5 \%$$

Langkah-langkah mengubah bentuk persen ke bentuk desimal sebagai berikut

- 1) Ubahlah persen ke bentuk pecahan berpenyebut 100
- 2) Pecahan ini diubah ke bentuk decimal

$$\text{Contoh: } 24 \% = \frac{24}{100} = 0,24$$

$$65\% = \frac{65}{100} = 0,65$$

(sumber: BSE)

## 5. Media Pembelajaran

Arsyad (2007:3), kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila dipahami secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

#### 6. Permainan ala Bingo

Menurut Silberman (2012:265), Permainan *ala bingo* adalah suatu permainan yang membantu peserta didik mengingatkan kembali akan istilah-istilah atau materi pelajaran yang telah dipelajari oleh peserta didik selama menempuh mata pelajaran. Permainan ini mendorong peserta didik agar belajar secara aktif dalam menguasai dan memahami materi pembelajaran. Permainan *ala bingo* digunakan untuk memberi motivasi peserta didik agar bekerja keras dalam menyelesaikan permasalahan. Permainan ini bersifat kelompok sehingga semua peserta didik bersaing dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan tentang materi pembelajaran.

Permainan *ala bingo* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat melatih mental dan fisik peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang diberikan. Permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah dalam menguasai pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik dituntut untuk

berusaha dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, agar mendapatkan penghargaan yang berupa reward maupun hadiah yang telah disediakan oleh guru.

Langkah–langkah Permainan *Bingo* :

- a. Menyampaikan materi yang diajarkan
- b. Menyusun 25 poin pertanyaan yang berkaitan tentang materi pelajaran
- c. Setiap pertanyaan ditulis dalam sebuah kartu seukuran kartu nama
- d. Memilah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam lima tumpukan
- e. Labeli tiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O, tiap kartu berlabel satu huruf
- f. Siswa diminta untuk membuat kotak seperti papan catur dengan ukuran 5x5 pada sehelai kertas
- g. Guru mulai membacakan pertanyaan secara acak, siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat memiliki kartu tersebut untuk disusun ke dalam kotak yang dibuatnya
- h. Bila seorang peserta didik dapat menjawab hingga lima pertanyaan secara benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, diagonal maupun horisontal), siswa tersebut dapat meneriakan “BINGO”
- i. Permainan ini dapat diteruskan hingga ke 25 kotak terisi

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelaksanaan pembelajaran Matematika siswa kelas V menggunakan permainan ala Bingo dapat digambarkan sebagai berikut :

- a) Guru menyampaikan materi yang akan diberikan dengan menggunakan media belajar matematika.
- b) Guru memberikan penjelasan mengenai permainan ala Bingo
- c) Siswa diminta untuk menggambar kotak-kotak kecil seperti papan catur dengan ukuran 5x5 pada sehelai kertas.
- d) Guru mulai membacakan pertanyaan secara acak.
- e) Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dapat memiliki kartu bingo untuk disusun ke dalam kotak yang dibuatnya.
- f) Bila seorang peserta didik dapat menjawab hingga lima pertanyaan secara benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, diagonal maupun horisontal), siswa tersebut dapat meneriakkan “BINGO”.
- g) Permainan diteruskan hingga seluruh pertanyaan terjawab.
- h) Guru dan siswa secara bersama-sama membuat kesimpulan.
- i) Guru mengevaluasi hasil belajar dengan lembar evaluasi.
- j) Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama

Untuk lebih jelas perhatikan gambar 2.1 dan 2.2 di bawah ini tentang alat peraga permainan *ala bingo*:



**Gambar 2.1 Alat Peraga Permainan Bingo**

## **B. Penelitian yang Relevan**

Peneliti tidak menemukan penelitian yang sama persis dengan permasalahan yang peneliti teliti, tapi ada yang dilakukan oleh:

1. Nurman Mirmanto mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi yang berjudul Efektifitas Permainan Belajar Bingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kenokorejo 03. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan Belajar Bingo dapat meningkatkan penguasaan kosakata, keaktifan dan kreativitas belajar siswa sd Negeri Kenokorejo 03.

## **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan Kajian Pustaka dan Hasil Penelitian yang relevan dapat diuraikan kerangka berpikir sebagai berikut:

Dari temuan di lapangan, berdasarkan observasi tempat dan wawancara dengan guru kelas V SD N 1 Dagan mengenai kelemahan atau permasalahan pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan adalah siswa yang kurang berperan aktif dalam pembelajaran, model atau metode yang digunakan masih monoton atau kurang inovatif, siswa tidak terbiasa belajar dalam kelompok. Oleh karena itu, diterapkan sebuah solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan melalui penerapan permainan *ala bingo* dan alat peraga yang tepat.

Dalam proses permainan, peran siswa tidak hanya sekedar memperhatikan, tetapi siswa ikut menunjukkan kemampuannya untuk berusaha mengerjakan tugas secara langsung. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sikap kerja keras pada siswa, sikap kerja keras siswa tumbuh karena siswa telah melakukan tugas dengan sungguh-sungguh. Sikap kerja keras akan muncul pada siswa sehingga anak akan merasa bahwa dirinya mampu untuk memecahkan masalah yang berupa soal-soal.

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. Dengan melihat kelebihan yang dimiliki metode *discovery* dan alat peraga pembelajaran diharapkan prestasi belajar (aspek kognitif dan aspek afektif) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika dan sikap kerja keras siswa khususnya pada materi pecahan.

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan “Melalui penerapan permainan *ala bingoprestasi* belajar matematika dan sikap kerja keras siswa yang mencakup aspek kognitif dan afektif pada materi pecahan siswa kelas V SD Negeri 1 Dagan Kecamatan Bobotsari tahun ajaran 2013/2014 dapat meningkat”.

