

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar mempunyai posisi yang sangat penting, sebab dapat memberi bekal kemampuan bernalar. Pada pendidikan dasar, matematika tergolong mata pelajaran yang dirasakan sulit bagi siswa, karena ditinjau dari segi objeknya, matematika bukanlah objek konkret, tetapi merupakan objek abstrak.

Dengan memperhatikan objek matematika di atas tidak mustahil jika siswa dalam mempelajari matematika mengalami kesulitan, terlebih dengan sistem pembelajaran konvensional yang statis dan rutin yang sering digunakan oleh guru-guru, seperti tugas mengerjakan latihan soal dengan contoh-contoh yang ada dalam buku pegangan siswa. Dengan pola seperti ini jelas akan membawa siswa pada kebosanan dan berdampak pada kesulitan siswa pada pelajaran matematika.

Selain itu juga masih ada guru yang melaksanakan pembelajaran secara tidak utuh sehingga terkesan terkotak-kotak antara materi pelajaran yang satu dengan yang lainnya, yang menyebabkan kurang mengembangkan siswa untuk berfikir menyeluruh dan membuat kesulitan bagi siswa dalam mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata sehari-hari yang mengakibatkan siswa tidak mengerti manfaat dari materi yang dipelajarinya dalam kehidupan nyata. Begitu juga dengan rencana pengembangan pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan rencana pengembangan pembelajaran yang terpisah-pisah tiap mata

pelajaran. Dengan proses pembelajaran dan rencana pengembangan pembelajaran yang terpecah-pecah terjadi penyampaian konsep yang berulang-ulang dan terpecah sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan yang dimiliki guru dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Guru menjadi pusat informasi dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang menjadi penerima informasi. John Dewey (dalam Suderajat, 2005) mengemukakan bahwa “materi pengetahuan merupakan muatan mati”.

Kecakapan mengkomunikasikan dalam kehidupan yang sesungguhnya harus dimiliki siswa sebagai prasyarat agar siswa dapat menguasai konsep-konsep matematika. Selain dari faktor siswa dapat juga dari faktor guru yang kurang tepat dalam memilih metode pembelajaran bahkan bisa saja karena guru kurang menguasai metode pembelajaran dan dalam proses pembelajarannya kurang melibatkan siswa.

Namun masih banyak kendala yang dihadapi dalam upaya merealisasikan tujuan pembelajaran di atas, khususnya di SDN Sukalaksana 2. Salah satu yang menjadi kendala adalah cara pembelajaran matematika masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran masih berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa, sehingga tidak menarik minat siswa untuk belajar yang akhirnya menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa sehingga banyak siswa yang nilainya kurang dari nilai KKM 65. Selain pembelajaran yang masih sering disampaikan secara konvensional, masih banyak juga guru matematika yang menyusun

program pembelajaran tidak berorientasi pada kenyataan dan masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupannya. Sejumlah besar materi pelajaran matematika belum begitu baik tertanam dalam pemahaman siswa. Banyak siswa tidak dapat merasakan hubungan emosional dengan materi pelajaran sehingga siswa tidak dapat merasakan bahwa materi pelajaran matematika yang dipelajari penting bagi kehidupannya.

Dengan pembelajaran alat peraga koin bermuatan diharapkan siswa dapat memahami konsep matematika yang disajikan, serta mengembangkan gagasan atau ide mengenai permasalahan matematika melalui latihan mencari pemecahan masalah dengan menggunakan kebebasan berpikir, serta memberi kesempatan siswa untuk melakukan segala sesuatu secara bebas sesuai dengan kehendak mereka. Beranjak dari permasalahan di atas Peneliti membidik salah satu materi dalam pelajaran matematika yang sulit dipahami siswa yaitu dalam memahami konsep bilangan bulat, pada kesempatan ini peneliti mencobakan koin bermuatan dalam memudahkan pemahaman konsep bilangan bulat yang dituangkan ke dalam PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan mengangkat judul: “Penggunaan Alat Peraga Koin Bermuatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mengenai Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat.

## **B. Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah maka permasalahan tersebut dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan koin bermuatan selama pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN Sukalaksana 2?
2. Bagaimana proses pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan koin bermuatan selama pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN Sukalaksana 2?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan alat peraga koin bermuatan di kelas IV SDN Sukalaksana 2?

## **C. Hipotesis Tindakan**

Penggunaan alat peraga koin bermuatan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan koin bermuatan di kelas IV SDN Sukalaksana 2.

2. Mendeskripsikan proses pembelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan koin bermuatan di kelas IV SDN Sukalaksana 2.
3. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV SDN Sukalaksana 2.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menguji kemampuan intelektual dan membiasakan teknik belajar siswa secara mandiri ataupun kelompok. Serta memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif.

2. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan. Sehingga memantapkan keprofesionalan guru di Sekolah Dasar yang dapat dijadikan bahan atau alat untuk perubahan metoda pengajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa dan dapat dipertanggung jawabkan untuk selanjutnya

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru-guru Sekolah Dasar dalam mengelola perencanaan dan aktivitas siswa selama pembelajaran

#### 4. Bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman baru mengenai pengkajian berbagai masalah yang dihadapi siswa dalam rangka pencapaian keberhasilan belajarnya melalui penelitian secara langsung.

#### F. Penjelas Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka beberapa istilah terlebih dahulu perlu didefinisikan secara operasional, yaitu sebagai berikut:

1. Alat peraga adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pengajaran/alat peraga adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut menurut Briggs (dalam Niamw's Blog, 2010)
2. Koin bermuatan adalah alat peraga koin yang memiliki 2 sisi yang berbeda warna, warna merah untuk mempresentasikan bilangan bulat negatif, sedangkan koin yang berwarna biru mempresentasikan bilangan bulat positif (Sufyani, 2009 : 35)
3. Pemahaman konsep menurut Rosser (dalam Somantri, 2010) adalah suatu konsep abstraksi yang mewakili suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut yang sama. Jadi pemahaman konsep dapat diartikan tingkat kemampuan untuk menangkap

dan menguasai lebih dalam lagi sejumlah fakta yang mempunyai keterkaitan dengan makna tertentu.

4. Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat merupakan suatu strategi pembelajaran untuk membantu dalam memahami konsep pembelajaran. Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat merupakan operasi hitung yang menggunakan tanda tambah (+) dan kurang (-) pada bilangan bulat, Darhim (dalam Tjeptjep, 2010 : 7).
5. Bilangan Bulat adalah gabungan himpunan bilangan cacah dan himpunan semua bilangan bulat negatif Karim dkk, (1987 : 83)

