

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif yang mewarnai interaksi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang dianggap paling sulit oleh peserta didik, akibatnya nilai yang didapat sangat rendah, padahal pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik dari SD hingga SMA. Alokasi waktu mata pelajaran matematika pun cukup banyak di banding dengan mata pelajaran lainnya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang melatih anak untuk berpikir rasional, logis, cermat, jujur, dan sistematis. Pola pikir yang demikian sebagai sesuatu yang perlu dimiliki peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Penerapannya pun akan m

embantu manusia dalam memecahkan masalah kehidupan dalam berbagai kebutuhan. Menurut Erman Suherman. *at. al* (2003, hlm.126) mengemukakan bahwa “ Kegiatan matematika adalah kegiatan yang didalamnya terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam dunia matematika atau dari dunia matematika ke dalam kehidupan sehari-hari”. Pada dasarnya kegiatan matematika akan mengundang proses manipulasi dan

manifestasi dalam dunia matematika. Kegiatan matematik juga di pandang sebagai operasi konkrit benda yang dapat ditemukan melalui sifat-sifat *inheren*.

Kemampuan pemecahan masalah matematis ini selain dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik itu sendiri juga dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga ditemukan di SD Negeri Sindang Sari. Padahal dalam matematika harus menggunakan media pembelajaran yang konkrit, sebab anak sulit memahami proses pembelajaran matematika dengan metode ceramah saja. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep matematika yang abstrak. Hasil observasi juga menunjukkan guru kurang menggunakan media pembelajaran atau bahkan tidak sama sekali menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik sulit memahami dan menganggap matematika sebagai beban yang sangat menakutkan serta menyulitkan bagi siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa ada kesulitan yang cukup berarti bagi peserta didik kelas IV dalam memecahkan dan menyelesaikan soal tentang bilangan pengurangan bulat, maka oleh karena itu guru perlu mengusahakan berbagai upaya untuk meningkatkannya. Salah satu upaya yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan, membantu, dan memperjelas konsep-konsep abstrak agar menjadi konkrit. Operasi pengurangan bilangan bulat yang untuk menjelaskannya kepada peserta didik diperlukan media pembelajaran. Peaget (Wasty Soemanto, 1998 : 132-133) mengemukakan bahwa :

Anak usia SD merupakan tahap perkembangan pengetahuan (*cognitive-Defelopment*) tingkat operasi konkret yaitu umur 7 sampai 11 tahun, anak telah dapat mengetahui symbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak.

Berdasarkan pengertian tersebut, siswa SD sudah dapat mengetahui simbol-simbol matematika tetapi harus menggunakan media pembelajaran untuk dapat memahami simbol-simbol abstrak tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan untuk menerangkan pengurangan bilangan bulat adalah media pembelajaran mobil-mobilan *kardus*. Media pembelajaran mobil- mobilan *kardus* adalah media pembelajaran yang berbentuk mobil-mobilan yang terbuat dari kardus yang dijalankan diatas lintasan garis bilangan. Media pembelajaran tersebut menjadikan anak agar mampu memecahkan masalah melalui pengamatan, pengalisan, dan pembuktian secara terpadu.

Bertitik tolak pada latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang dirumuskan dalam judul “*Pengaruh Permainan Mobil – Mobilan Kardus Berbasis Etnomatematika Terhadap Pemahaman Konsep Pengurangan Bilangan Bulat Siswa Di Kelas IV SD*”

B. RUMUSAN MASALAH

Agar penelitian agar terlaksana secara efektif dan sistematis, maka haruslah permasalahan diidentifikasi terlebih dahulu. Memperhatikan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbandingan rata-rata *pretets* dan *posttets* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai pemahaman konsep pengurangan bilangan bulat di kelas IV SD Negeri Sindang Sari dengan menggunakan media pembelajaran mobil-mobilan *kardus*?
2. Apakah dengan media pembelajaran mobil-moilan *kardus* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Sindang Sari?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dalam suatu penelitian tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Tujuan penelitian terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum menggambarkan secara singkat apa yang ingin dicapai melalui penelitian dalam satu kalimat. Sedangkan tujuan khusus merupakan rincian tujuan umum yang lebih spesifik dan mengacu kepada pertanyaan-pertanyaan penelitian.

Adapun tujuan umum penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman konsep pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan media pembelajaran mobil-mobilan *kardus*. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Diperolehnya perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas control dan kelas eksperimen mengenai pemahaman konsep pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Sindang Sari dengan menggunakan media pembelajaran mobil-mobilan *kardus*
2. Diketuinya media pembelajaran mobil-mobilan *kardus* dapat meningkatkan pemahaman konsep pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Sindang Sari

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Pasca penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik secara teoritik maupun praktik. manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut ini :

1. Kegunaan Teoritis

Peneliti berharap dari penelitian ini bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi seluruh kalangan masyarakat serta dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan pembelajaran matematika khususnya pada materi pengurangan bilangan bulat menggunakan alat peraga mobil-mobilan *kardus*.

2. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian kali ini berupa alat peraga yang dapat guru dan siswa gunakan ketika kegiatan pembelajaran, adapun kegunaannya sebagai berikut :

1) Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru dalam hal pembelajaran matematika
- b. Menjadin guru professional yang dapat menyapaikan materi kepada siswa dengan cara menyenangkan dan di mengerti oleh siswa
- c. Memeperbaiki dan meningkatkan kreativitas dan keterampilan yang dimiliki oleh peneliti dalam pembelajaran matematika di SD

2) Bagi Siswa

- a. Lebih bisa memahami dan mengerti matematika sebagai sesuatu yang abstrak
- b. Adanya peningkatan hasil dan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran
- c. Pembelajaran matematika yang tidak monoton

3) Bagi Guru

- a. Memberikna masukan kepada guru dalam pembelajaran matemtika menggunakan media pembelajaran
- b. Memperbaiki dan mengembangkan rancangan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai harapan siswa