

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar.

Undang-undang sistem pendidikan nasional (2003:20) menyebutkan bahwa visi pendidikan nasional, adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Dengan visi tersebut, maka salah satu misi pendidikan nasional adalah meningkatkan kesiapan masukan dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Karena itu, perlu adanya peningkatan mutu pendidikan matematika. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah hasil belajar matematika siswa di sekolah.

Mata pelajaran Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan bilangan-bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Matematika di sekolah dasar mengutamakan agar siswa mengenal, memahami, serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktek dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai banyak istilah mengenai pecahan. Misalnya, jika ada seorang ibu yang menggoreng telur dadar kemudian dibagikan kepada empat orang anaknya dengan pembagian yang sama, maka untuk setiap anak akan mendapatkan seperempat bagian telur dadar tersebut. Pada soal cerita di atas dapat dituliskan menjadi kalimat matematika sebagai berikut, 1 :

4 atau dapat dituliskan $\frac{1}{4}$. Dalam bahasa matematika bilangan $\frac{1}{4}$ termasuk sebagai pecahan.

Pecahan adalah suatu bilangan cacah yang digunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan, kini diperkenalkan lagi hal baru yaitu bilangan yang digunakan untuk menyatakan bagian-bagian benda, jika benda itu dibagi-bagi menjadi beberapa bagian yang sama (Sugiarto, 2006: 36). Berdasarkan definisi pecahan di atas, dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang berhubungan dengan pembagian tidak akan terlepas dengan suatu bilangan pecah atau juga sering kita sebut dengan nilai pecahan. Melihat pentingnya pemahaman tentang pecahan, pembelajaran dengan pokok bahasan pecahan tersebut sudah dijumpai mulai dari pendidikan di Sekolah Dasar. Banyak metode dan cara yang

digunakan untuk mengajarkannya, di antaranya adalah dengan menggunakan media peraga yang berupa media visual atau alat peraga.

Melalui penggunaan media tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Piaget perkembangan mental anak Sekolah Dasar (SD) berada pada tingkat operasi konkret. Pada tahap ini pekerjaan-pekerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret (Anonim, 1997: 21). Sedangkan menurut Bruner, anak usia SD, untuk mendapatkan daya tangkap dan daya serapnya yang meliputi ingatan, pemahaman dan penerapan masih memerlukan mata dan tangan. Mata berfungsi untuk mengamati, sedangkan tangan berfungsi untuk meraba. Dengan demikian dalam pendidikan matematika dituntut adanya benda konkret yang merupakan ide-ide matematika dan juga benda konkret yang dapat digunakan untuk penerapan matematika.

Pada beberapa waktu yang lalu media pembelajaran masih jarang digunakan, karena materi yang diberikan pada siswa hanya mengacu pada rumus yang sudah ada. Kreativitas dan pemahaman siswa menjadi terhambat karenanya. Namun sesuai dengan Kurikulum 2004, dimana kreativitas dan logika siswa sangat dituntut untuk menjadi lebih baik. Dengan demikian peneliti sebagai seorang guru juga merasa tertantang untuk meningkatkan sarana pembelajaran yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Dalam pengembangan kemampuan pelajaran matematika dalam materi penjumlahan dan pengurangan dapat dilakukan sambil bermain dengan berbagai media yang bersifat edukatif sehingga dapat mendorong, menantang, merangsang dan menarik minat siswa untuk

melakukan kegiatan belajar mengajar secara optimal. Dengan kegiatan yang optimal maka tujuan pendidikan yang diharapkan akan tercapai.

Namun sayang dalam pelaksanaannya, hasil belajar siswa tidak tumbuh secara signifikan, matematika menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati, dianggap rumit dan sulit, seperti yang dihadapi oleh siswa kelas IV SD Negeri Wanaherang 2 Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor. Hal ini terungkap dari observasi mengenai ketepatan penggunaan pendekatan dan metode yang dilakukan oleh guru, umumnya mereka menggunakan pendekatan cara pengajaran yang berpusat pada guru, guru masih menyampaikan materi pelajaran matematika dengan cara tradisional yaitu guru menjelaskan di depan kelas dan siswa mendengarkan.

Dalam hal ini masalah yang sering ditemui guru dilapangan adalah kurangnya hasil belajar siswa terutama tentang operasi hitung campuran di kelas IV Sekolah Dasar, beberapa faktor penyebab hasil belajar matematika siswa pada materi operasi hitung campuran di kelas IV Sekolah dasar menjadi kurang antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya minat dan kualitas belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga rendah pula daya pemahamannya terhadap konsep-konsep dan penguasaan materi pelajaran matematika, akibatnya menganggap matematika sulit.
2. Kurangnya variasi dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru selalu monoton dalam mengajar.

3. Guru masih sering menjadi sentral utama dalam proses pembelajaran dan mendominasi aktivitas mengajar, siswa kurang atau tidak aktif.
4. Rendahnya kemampuan komunikasi matematika siswa yang dapat menghambat pemahaman dan penguasaan penyampaian konsep dan materi pembelajaran matematika.
5. Kurangnya daya kreatif guru untuk membuat dan menggunakan sarana, media, atau alat peraga dalam kegiatan pembelajaran .

Dalam hal ini masalah yang sering ditemui guru di lapangan adalah kurangnya hasil belajar siswa terutama tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas IV Sekolah Dasar, cara mengajar guru yang kurang menyenangkan dan cara penyampaian materi yang kurang kreatif sehingga siswa menjadi jenuh.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dalam mengembangkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan pecahan perlu memperhatikan tahap perkembangan siswa. Selain itu, penggunaan alat permainan edukatif / alat peraga juga penting diperhatikan. Untuk mengetahui apakah penggunaan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas empat sekolah dasar, maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian. Oleh karena itu penulis mencoba mengangkat tema **"PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BLOK PECAHAN"**

(Penelitian tindakan kelas pada kelas IV semester I di SDN Wanaherang 2 Kecamatan Gunungputri)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah di ungkapkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah tentang bagaimana penggunaan alat bantu media blok pecahan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas IV Sekolah Dasar.

Masalah pada penelitian ini di jelaskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan alat peraga blok pecahan pada pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas IV SDN Wanaherang 2
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media blok pecahan
3. Bagaimana hasil belajar siswa tentang penjumlahan dan pengurangan melalui penggunaan alat peraga blok pecahan ?

C. Tujuan Penelitian

Dari setiap kegiatan tentu memiliki tujuan, begitu pula dengan penelitian ini secara umum yang menjadi tujuan penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar terutama di SD Negeri Wanaherang 2 dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dilakukan pembelajaran menggunakan bantuan alat peraga yaitu blok pecahan. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat peraga blok pecahan dalam proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan media blok pecahan
3. Mengetahui hasil belajar siswa pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan alat peraga blok pecahan

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bermanfaat untuk siswa, guru dan sekolah dalam memberikan solusi untuk meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran matematika.

a. Manfaat Untuk Siswa

- Dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan pecahan
- Dapat meningkatkan pola pikir matematika siswa kelas IV sesuai dengan kemampuan masing-masing
- Memberikan suasana baru dalam belajar matematika.

b. Manfaat Untuk Guru

- Sebagai masukan khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya kepada guru lain, mengenai alternatif model pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Sebagai upaya peningkatan prestasi belajar matematika siswa dan memberi gambaran kepada guru manfaat penelitian ini dalam

upaya mengatasi masalah yang di hadapi pada pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Manfaat Untuk Sekolah

- Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penentu kebijakan, khususnya dalam peningkatan kualitas pendidikan.
- Dapat digunakan sebagai inpentarisasi bacaan di sekolah.

E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar dan Belajar

Perubahan yang terjadi sebagai hasil dari proses pembelajaran dapat dilihat melalui beberapa bentuk seperti : perubahan tingkat penguasaan pengetahuan, pemahaman konsep, ketrampilan dan kecakapan sikap serta aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Hasil belajar yang diharapkan yaitu siswa memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kecakapan berfikir yang baik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana,1989:22). Menurut Winkel (1983:14), hasil belajar adalah berupa penyempurnaan terhadap hasil yang diperoleh sebelumnya. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu peningkatan keampuan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang dicapai oleh seseorang dengan kemampuan yang maksimal.

Darmansyah (2006:13) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang di tentukan dalam bentuk angka. Dari

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang di maksud hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Cece Rahmat (dalam Zainal Abidin,2004:1) mengatakan bahwa hasil belajar adalah "penggunaan angka pada hasil tes prosedur penilaian sesuai dengan peraturan tertentu atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan".

Selanjutnya hasil belajar menurut Nasrun Harahap (dalam Zainal Abidin,2004:2) yaitu :

- a. Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa setelah proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.
- b. Untuk mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan
- c. Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah siswa di brian program perbaikan, pengayaan atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya
- d. Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam suatu program
- e. Untuk keperluan supervisi bagi kepala sekolah dan penilik agar guru lebih berkompeten
- f. Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua siswa dan bahan dalam mengambil sebagian keputusan dalam pengajaran.

2. Belajar

Belajar merupakan kebutuhan bagi semua orang, sebab melalui belajar seseorang dapat memahami kecakapan, keterampilan dan pengetahuan serta konsep diri yang dapat terbentuk karena belajar. Wingkel mengatakan bahwa : Belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap dimana perubahan ini bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Dari definisi diatas yang dimaksudkan bahwa hasil dari suatu belajar adalah suatu proses belajar merupakan adanya perubahan pada diri individu yang belajar dimana perubahan yang merupakan hal yang baru dan secara kualitatif lebih tinggi dibandingkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya.

Menurut pandangan psikologi Gestalt : Belajar adalah usaha yang bersifat totalitas dari individu, oleh karena itu totalitas lebih bermakna dibandingkan dengan sebagian-sebagian. Belajar menurut Gagne : Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku manusia atau kemampuan yang dapat dipelihara yang bukan berasal dari proses pertumbuhan.

Belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Gagne dalam Herisyanti, 2007 : 8) memberikan pengertian belajar sebagai suatu proses berubahnya perilaku suatu organisme, sebagai akibat dari pengalaman

belajar yang ditunjukkan oleh suatu perubahan tingkah laku perbuatan sebagai hasil pengalaman.

Dari beberapa definisi tersebut bisa kita simpulkan bahwa belajar dapat juga dipandang sebagai suatu perubahan watak yang biasa disebut sikap, minat, atau nilai. Watak yang dipergunakan disini artinya kecenderungan seseorang terhadap tingkah laku dalam cara tertentu dan dalam situasi tertentu. Dengan kata lain bahwa inti dari belajar adalah perkembangan kemampuan untuk perubahan sikap. Sehingga manusia tersebut bisa menjadi lebih baik dibandingkan keadaan sebelumnya.

3. Alat Peraga

Menurut Piaget pada taraf konkret operasional (7 – 11 tahun), siswa mempunyai ciri khas yaitu segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana yang mereka alami. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat pada proses mengalami sendiri, artinya siswa mudah memahami konsep jika pengertian konsep itu dapat diamati atau siswa melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut. Selain itu, data penelitian menunjukkan bahwa belajar melalui mendengar dan berbuat dapat mencapai hasil hingga 90%.

Peran media dalam pembelajaran adalah sebagai alat penyalur pesan dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Media dapat berupa foto, film, gambar, bagan, alat peraga, dan sebagainya. Menggunakan benda nyata, dalam hal ini alat peraga, untuk menanamkan ide abstrak, akan lebih mudah dipahami. Sebab bagi siswa, setiap ide baru harus

masuk akal, artinya ide tersebut harus sesuai dengan jalan pikiran mereka yang bersifat konkret operasional.

Kartu bilangan pecah adalah alat peraga dibuat untuk membantu menanamkan konsep pecahan pada siswa kelas IV semester I. Prinsip kerja dari alat ini adalah dengan menempelkan bagian-bagian yang dapat dipisah dan dipasang kembali sehingga dapat menunjukkan bahwa pecahan merupakan bagian dari keseluruhan, pada papan panel. Alat ini dirancang agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama dan penyebut yang tidak sama. Jadi usaha awal menjelaskan pengertian pecahan yang bersifat abstrak, digunakan benda nyata/alat peraga kartu bilangan pecah yang memuat bagian yang dapat dipisah dan dapat disatukan kembali. Setelah siswa memahami (mampu berabstraksi), selanjutnya digunakan simbol-simbol saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diprediksikan bahwa hasil dari proses pembelajaran yang menggunakan alat peraga kartu bilangan pecah lebih baik dibanding hasil dari proses pembelajaran yang tidak menggunakan alat peraga kartu bilangan pecah yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai dari dua kelompok siswa tersebut. Hal ini disebabkan oleh penggunaan alat peraga kartu bilangan pecah yang dapat membimbing abstraksi siswa untuk memperoleh fakta yang benar dan dengan pengalaman langsung, konsep yang ditanamkan lebih mudah dipahami, diserap, dan dikuasai.

a. Tujuan Penggunaan Alat Peraga

- 1) Memberikan kemampuan berpikir matematika secara kreatif. Bagi sebagian anak, matematika tampak seperti suatu sistem yang kaku, yang hanya berisi simbol-simbol dan sekumpulan dalil-dalil untuk dipecahkan. Padahal sesungguhnya matematika memiliki banyak hubungan untuk mengembangkan kreatifitas.
- 2) Mengembangkan sikap yang menguntungkan ke arah berpikir matematika. Suasana pembelajaran di kelas haruslah sedemikian rupa, sehingga para peserta didik dapat menyukai pelajaran tersebut. Suasana semacam ini merupakan salah satu hal yang dapat membuat para peserta didik memperoleh kepercayaan diri akan kemampuannya dalam belajar matematika melalui pengalaman – pengalaman yang akrab dengan kehidupannya.
- 3) Menunjang matematika diluar kelas, yang menunjukkan penerapan matematika dalam keadaan sebenarnya. Peserta didik dapat menghubungkan pengalaman belajarnya dengan pengalaman – pengalaman dalam kehidupan sehari – hari. Dengan menggunakan keterampilan masing – masing mereka dapat menyelidiki atau mengamati benda – benda di sekitarnya, kemudian mengorganisirnya untuk memecahkan suatu masalah.
- 4) Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi. Dengan alat peraga diharapkan peserta didik lebih memperoleh pengalaman – pengalaman yang baru dan menyenangkan, sehingga mereka dapat menghubungkan dengan matematika yang bersifat abstrak.

b. Prinsip – Prinsip Umum Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran

Selain mempersiapkan langkah – langkah penggunaan alat peraga, seperti persiapan guru, lingkungan, persiapan peserta didik, maka perlu pula mengetahui prinsip – prinsip umum dalam penggunaan alat peraga, di antaranya sebagai berikut :

- 1) Penggunaan alat peraga hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Alat peraga yang digunakan hendaknya sesuai dengan metode/ strategi pembelajaran,
- 3) Tidak satu alat peragapun yang dapat atau sesuai untuk segala macam kegiatan belajar,
- 4) Guru harus trampil mengguankan alat peraga dalam pembelajaran,
- 5) Peraga yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan siswa dan gaya belajarnya,
- 6) Pemilihan alat peraga harus obyektif, tidak didasarkan kepada kesenangan pribadi,
- 7) Keberhasilan penggunaan alat peraga juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan .

c. Persyaratan Alat Peraga

Menurut E.T. Ruseffendi (dalam Pujiati, 2009a) ada beberapa persyaratan yang harus dimiliki alat peraga agar fungsi atau manfaat dari alat peraga tersebut sesuai dengan yang diharapkan dalam pembelajaran.

- 1) Sesuai dengan konsep matematika.

- 2) Dapat memperjelas konsep matematika, baik dalam bentuk real, gambar atau diagram dan bukan sebaliknya (mempersulit pemahaman konsep matematika),
- 3) Tahan lama (dibuat dari bahan – bahan yang cukup kuat),
- 4) Bentuk dan warnanya menarik,
- 5) Dari bahan yang aman bagi kesehatan peserta didik,
- 6) Sederhana dan mudah dikelola,
- 7) Ukuran sesuai atau seimbang dengan ukuran fisik dari peserta didik,
- 8) Peraga diharapkan menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi peserta didik, karena alat peraga tersebut dapat dimanipulasi (dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dipasangkan, dan sebagainya) agar peserta didik dapat belajar secara aktif baik secara individual maupun kelompok,
- 9) Bila mungkin alat peraga tersebut dapat berfaedah banyak.

d. Pemilihan Alat Peraga

Menurut Pujiati (2009a) pemilihan alat peraga yang tepat dan digunakan secara benar diharapkan dapat :

- 1) Mempermudah abstraksi,
- 2) Memudahkan, memperbaiki, atau meningkatkan penguasaan konsep atau fakta,
- 3) Memberikan motivasi,
- 4) Memberikan variasi pembelajaran,
- 5) Meningkatkan efisiensi waktu,

- 6) Menunjang kegiatan matematika di luar kelas yang menunjukkan penerapan matematika pada peristiwa nyata, dan Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran .

4. Hakekat Penjumlahan

Hakikat penjumlahan yang pertama ditanamkan pada siswa / peserta didik adalah " bertambah " dan ini merupakan bahasa sehari – hari yang sering didengar oleh siswa (peserta didik) pada jenjang pendidikan dasar. Contohnya dalam penjumlahan misalnya : Di dalam kantong tersedia 5 permen siswa disuruh menambahkan permen baru kedalam kantong sebanyak 4 permen, dengan alat peraga yaitu permen .

√ Jumlah permen dalam kantong 5 ditambah 4 permen baru, maka $5 + 4 = 9$

√ Di awal junior school anak akan mengenal aspek " tambah " dari operasi penjumlahan . Ini terjadi ketika ingin menambahkan sebagian benda baru kedalam suatu kesimpulan . Misalnya : saya memiliki 3 buah kelereng , saya tambahkan 2 kelereng lagi . Berapa jumlah kelereng semuanya ?

Jadi apabila menjumlahkan sebuah bilangan dengan bilangan lain , artinya kita menambah bilangan ditambah sebanyak bilangan yang ditambahkan .

5. Pengertian Matematika

Pengertian matematika menurut Jhonson dan Rising menjelaskan : Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cepat, jelas dan akurat representasinya dengan symbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori dibuat secara

deduktif berdasarkan kepada unsure yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Matematika sekolah dasar adalah matematika yang diajarkan dan dikembangkan di sekolah dasar, matematika yang diajarkan di sekolah dasar terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa berkembang secara optimal.

Dalam GBPP tujuan pengajaran khusus matematika di sekolah dasar adalah :

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika
- c. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di Sekolah Menengah Pertama (SMP)
- d. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan matematika adalah agar siswa dapat menumbuhkan dan mengembangkan matematika serta menggunakan pikirannya dalam setiap memecahkan masalah, dapat mengkomunikasikannya dengan menggunakan berbagai media, sehingga siswa memiliki sikap menghargai dan dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru di lapangan. Bentuk penelitian tersebut diharapkan dapat memperbaiki proses belajar yang lebih baik lagi dalam pembelajaran matematika.

G. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Wanaherang 2 Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor pada semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011.