

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan pelajaran yang salah satu karakteristiknya adalah objek kajiannya bersifat abstrak. Sifat abstrak matematika tersebut juga terdapat pada matematika sekolah, dan sifat inilah yang merupakan salah satu penyebab guru sulit mengajarkan. Kesulitan yang dialami siswa bukan karena siswa belum mampu tetapi dimungkinkan karena siswa sulit memahami konsep abstrak pada matematika. Salah satu cara yang dapat ditempuh yakni penggunaan media operasi hitung dalam rangka memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan.

Menurut Rohani dalam Nurjannah (2013:4) “Peran media pembelajaran adalah membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik”. Menurut pendapat Rowntree dan Mc. Known dalam Nurjannah, (2013:4) “Fungsi media pembelajaran adalah membangkitkan motivasi belajar siswa”. Tentu dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, kita perlu menambahkan media yang dapat membantu usaha guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Terutama dalam mata pelajaran matematika yang terkesan penuh dengan hal-hal yang bagi siswa sekolah dasar.

Dalam matematika terdapat materi yang memerlukan media pembelajaran yang mampu menggambarkan proses operasi hitung baik penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Dengan menggunakan media pembelajaran lebih mudah bagi pendidik menggambarkan konsep konkrit pada peserta didik. Tujuan mata pelajaran Matematika di sekolah dasar bahwa siswa belajar tidak hanya dibidang kognitif saja, tetapi meluas pada bidang psikomotor danafektif. Pembelajaran Matematika diarahkan untuk pembentukan kepribadian dan pembentukan arah berpikir yang bersandar pada hakikat Matematika, ini berarti hakekat Matematika merupakan unsur utama dalam

pembelajaran Matematika. Oleh karena itu hasil-hasil pembelajaran Matematika perlu menapak kemampuan berpikir yang matematis dalam diri siswa.

Manurut Winarni (2012) seorang guru Matematika, sesuai dengan perkembangan siswanya, harus mengusahakan agar fakta, konsep, operasi ataupun prinsip dalam matematika itu terlihat konkret. Melalui proses abstraksi dan asimilasi, objek matematika dalam pikiran yang bersifat abstrak tersebut dapat dibantu pemahamannya dengan benda-benda nyata yang sifatnya konkrit. Pembelajaran matematika pada jenjang SD seharusnya menjadi fondasi yang kuat bagi siswa, terutama penanaman konsep-konsep dasar matematika berdasarkan karakteristik matematika itu sendiri, arena penguasaan konsep dasar matematika yang kuat sangat diperlukan oleh siswa. Apabila konsep dasar yang diberikan kurang tepat dan diterima oleh siswa, maka sangat sulit mengubah konsep pikiran siswa tersebut.

Salah satu cara untuk dapat memahami konsep-konsep dan prosedural, guru perlu mengetahui berbagai teori belajar Matematika. Sebagai seorang guru kelas Sekolah Dasar di suatu sekolah, guru akan selalu terkait dan terlibat dalam pembelajaran Matematika di sekolah. Keterlibatan ini menjadikan pembelajaran Matematika sekolah begitu penting bagi kita. Karena Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dalam kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Bruner dalam Siti Hawa, dkk. (2008:6) mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alatperaga yang dirancang khusus dan dapat diotak-atik oleh siswa dalam memahami suatu konsep matematika. Melalui alat peraga yang ditelitinya itu, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. (Siti Hawa, dkk., 2008:6).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan pemahaman siswa dalam pemahaman konsep perbandingan pecahan yakni media Visual, dalam hal ini media Garis Bilangan. Garis bilangan adalah suatu media pembelajaran yang digunakan peneliti untuk mempermudah dalam menjelaskan materi hitung pecahan, sehingga pemahaman siswa terhadap konsep hitung bilangan bulat lebih meningkat. Peningkatan pemahaman siswa berpengaruh terhadap kemampuan berfikir siswa, dengan demikian siswa akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran khusus pada pecahan secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN 2 Bone, dalam proses pembelajaran berlangsung kebanyakan para siswa beranggapan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak menarik, sulit, dan membosankan. Sehingga belum menunjukkan kemampuan siswa dalam menunjukkan suatu ide/gagasan.

Kenyataan yang terjadi di SDN 2 Bone khususnya kelas III. Seringkali di kelas ini siswa kurang memahami penjelasan guru, karena guru sering menggunakan metode ceramah dalam dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga kebanyakan siswa sulit dan bosan memahami penjelasan guru. Kenyataan ini di peroleh peneliti pada saat peneliti menjadi guru Program Pengalaman Lapangan (PPL-2) di kelas ini.

Salah satu media yang digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan media visual ( garis bilangan) yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam konsep perbandingan pecahan.

Berdasarkan uraian/penjelasan di atas, maka judul yang akan diangkat oleh peneliti yaitu : “Efektifitas Penggunaan Media Garis Bilangan Terhadap Keterampilan Menyelesaikan Operasi Hitung Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Bone ”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Siswa kelas IV SDN 2 Bone sulit menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat yang memiliki obyek penelahaan bersifat abstrak.
2. Siswa kelas IV SDN 2 Bone kurang terampil menggunakan media garis bilangan dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat.
3. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Bone terhadap operasi hitung bilangan bulat masih rendah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Bertolak dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “ Apakah terdapat perbedaan hasil nilai rata-rata hasil belajar siswa operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN 2 Bone sebelum menggunakan media garis bilangan dan sesudah menggunakan media garis bilangan ?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap efektifitas penggunaan media garis bilangan terhadap keterampilan menyelesaikan operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN 2 Bone.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis, yaitu :

1. Sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran, terutama untuk mengetahui implementasi media visual dalam garis bilangan.
2. Dapat memberikan motivasi bagi peneliti lain yang berminat untuk mengkaji lebih mendalam serta mengungkapkan faktor-faktor yang belum terungkap dalam penelitian ini.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis yaitu informasi data yang akan diperoleh dalam penelitian ini diharapkan memberi manfaat :

1. Bagi Sekolah, memberikan kontribusi yang berarti bagi sekolah tempat meneliti dan sekolah dasar lain dalam meningkatkan profesional guru dan tenaga pendidik yang lain.
2. Bagi Guru, manfaatnya sebagai acuan agar mampu meningkatkan prestasi siswa secara optimal terutama dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan tugas mengajarnya dalam pembelajaran garis bilangan.
3. Bagi Siswa, manfaatnya untuk menambah motivasi belajar serta pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika khususnya dalam materi garis bilangan.
4. Bagi Peneliti, manfaatnya untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan implementasi media visual dalam pembelajaran garis bilangan.