

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, kita tidak lagi mempertahankan paradigma lama, yaitu *teacher center* (guru memberikan pengetahuan kepada siswa pasif). Tetapi hal ini nampaknya masih banyak diterapkan di ruang kelas dengan alasan pembelajaran seperti ini adalah yang paling praktis dan tidak menyita waktu.

Dalam proses pembelajaran seringkali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Masalah ini membuat guru kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran. Setelah guru menyampaikan materi, kemudian guru menanyakan kepada siswa bagian mana yang belum mereka mengerti, seringkali siswa hanya diam dan setelah guru memberikan soal latihan barulah guru mengerti bahwa sebenarnya ada bagian dari materi yang telah disampaikan

belum dimengerti oleh siswa.

Strategi yang sering digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam pembelajaran di kelas yaitu dengan mengajak siswa untuk maju ke depan kelas mengerjakan soal dengan alat peraga yang disediakan oleh guru. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah berusaha mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaksa menjadi penonton sementara arena kelas dikuasai hanya oleh guru. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapat kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan kerjasama satu sama lain.

Maka dalam pembelajaran matematika diperlukan alat bantu yang disebut alat peraga. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan karena dengan menggunakan alat peraga dapat membantu siswa berpikir abstrak sehingga penggunaan alat peraga sangat dapat menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu yang mempunyai objek berupa fakta, konsep, dan operasi serta prinsip. Kesemua objek tersebut

harus dipahami secara benar oleh siswa, karena materi tertentu dalam matematika bisa merupakan prasyarat untuk menguasai materi matematika yang lain, bahkan untuk pelajaran yang lain seperti fisika, keuangan dan lain-lain.

Bilangan bulat biasanya banyak digunakan dalam pengukuran, perhitungan keuangan, dan kalkulator. Aplikasi bilangan bulat langsung dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan bulat juga merupakan pengetahuan prasyarat dalam perhitungan presentase hitungan satuan, perhitungan luas, perhitungan keuangan dan lain-lain.

Berdasar pengalaman peneliti, selama ini masih banyak siswa SD Negeri 1 Gedong Air yang masih rendah kemampuannya dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Mengingat banyak aplikasi bilangan bulat yang langsung dipakai dalam kehidupan sehari-hari, maka penguasaan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat oleh siswa harus mendapat perhatian khusus.

Berdasarkan uraian peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Peraga Garis Bilangan Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Gedong**

Air Kecamatan Tanjung Karang Barat Bandar Lampung
2010/2011”

1.2. Permasalahan

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar siswa kelas V (lima) SD Negeri 1 Gedong Air, Tanjungkarang Barat, Bandar Lampung dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan memanfaatkan alat peraga garis bilangan.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh data efektivitas pemanfaatan alat peraga garis bilangan untuk peningkatan hasil belajar siswa pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti, yaitu

1. Guru dapat mengetahui strategi serta metode pembelajaran yang bervariasi untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di kelas dapat segera diatasi. Selain itu guru akan terbiasa melaksanakan penelitian kecil

yang sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran dan profesionalisme itu sendiri.

2. Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa terutama bagi siswa yang bermasalah dalam mengerjakan soal.
3. Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi SD itu sendiri didalam meningkatkan mutu pembelajaran dan memecahkan permasalahan pembelajaran SD yang akan membantu dalam meningkatkan profesionalitas guru matematika.

1.5. Penegasan Istilah

1. Alat Peraga Garis Bilangan

Alat peraga garis bilangan adalah alat bantu atau pelengkap yang di gunakan guru dalam berkomunikasi dengan para siswa dimana terdapat titik-titik dengan jarak yang sama pada alat peraga itu, kemudian garis itu dikorespondensikan satu dengan bilangan-bilangan. Bilangan 0 dipasangkan dengan titik paling kiri, sehingga bila di urutkan dari arah kiri ke kanan diperoleh bilangan yang semakin ke kanan semakin besar.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah hasil yang telah dicapai (dari yang dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh pelajaran lazimnya ditujukan dengan nilai tes yang diberikan guru.

3. Penjumlahan.

Penjumlahan adalah operasi yang digunakan untuk memperoleh jumlah dari dua bilangan.

4. Pengurangan.

Jika pada suatu penjumlahan diketahui jumlahnya dan salah satu sukunya, maka penjumlahan itu ditulis seperti berikut.

$$a + \dots = c \text{ atau } \dots + a = c$$

Suku a adalah salah satu suku, sedangkan suku c adalah jumlahnya.

Misalnya $a = 5$ dan $c = 12$ maka $5 + \dots = 12$ atau $\dots + 5 = 12$

Mencari suku yang belum diketahui merupakan suatu operasi dan operasi itu disebut pengurangan.

Jadi $5 + \dots = 12$ dapat ditulis $12 - 5 = \dots$

Karena pengurangan diperoleh dari penjumlahan maka pengurangan disebut kebalikan dari penjumlahan.

5. Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah suatu bilangan yang terdiri dari ;

- a. bilangan asli atau bilangan bulat positif
- b. bilangan nol dan
- c. lawan bilangan asli atau bilangan negatif.