

BAB II

KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN DAN MEDIA *FLIPCHART*

A. Kemampuan Mengenal Bilangan

1. Pengertian

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya. Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.¹

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

¹ Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 200

2. Materi Pembelajaran

Dalam pembelajaran matematika atau berhitung, terdapat dua kesepakatan mengenai himpunan bilangan asli. Yang pertama definisi menurut matematikawan tradisional, yaitu himpunan bilangan bulat positif yang bukan nol $\{1, 2, 3, 4, \dots\}$. Sedangkan yang kedua definisi oleh logikawan dan ilmuwan komputer, adalah himpunan nol dan bilangan bulat positif $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$. Bilangan asli merupakan salah satu konsep matematika yg paling sederhana dan termasuk konsep pertama yang bisa dipelajari dan dimengerti oleh manusia, bahkan beberapa penelitian menunjukkan beberapa jenis kera juga bisa menangkapnya.

Wajar apabila bilangan asli adalah jenis pertama dari bilangan yang digunakan untuk membilang, menghitung, dsb. Sifat yang lebih dalam tentang bilangan asli, termasuk kaitannya dengan bilangan prima, dipelajari dalam teori bilangan. Untuk matematika lanjut, bilangan asli dapat dipakai untuk mengurutkan dan mendefinisikan sifat hitungan suatu himpunan.

Setiap bilangan, misalnya bilangan 1, adalah konsep abstrak yg tak bisa tertangkap oleh indera manusia, tetapi bersifat universal. Salah satu cara memperkenalkan konsep himpunan semua bilangan asli sebagai sebuah struktur abstrak adalah melalui aksioma Peano (sebagai ilustrasi, lihat aritmetika Peano).

Konsep bilangan-bilangan yg lebih umum dan lebih luas memerlukan pembahasan lebih jauh, bahkan kadang-kadang memerlukan kedalaman

logika untuk bisa memahami dan mendefinisikannya. Misalnya dalam teori matematika, himpunan semua bilangan rasional bisa dibangun secara bertahap, diawali dari himpunan bilangan-bilangan asli.

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. mengemukakan beberapa karakteristik yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui perlombaan.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK. Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.

- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara terdiferensiasi menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa serta kebebasan bagi anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan².

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

² Maimunah Hasan. *Op.Cit.*, hlm. 25

B. Media Pembelajaran *Flipchart*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar³. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu⁴. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya⁵.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

Media pembelajaran dibedakan atas 6 jenis media sebagai berikut⁶ :

- a. Media Pandang (visual) Media pandang meliputi : gambar buram, atau gambar tembus pandang. Gambar buram meliputi : Sketsa, lukisan dinding, chart, grafik dll. Gambar tembus pandang meliputi : slide, dan gambar bergerak
- b. Media Dengar (audio) Media dengar meliputi: radio dan kaset

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

⁴ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press ,2005), hlm. 6

⁵ Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

⁶ www.mawaddaturrohmah08021991.files.wordpress.com diakses tanggal 20 September 2013

- c. Media pandang dengar (audio-Visual) Media pandang dengar meliputi: TV dan Video
- d. Media cetak, Media Cetak meliputi : buku – buku pelajaran, buku bacaan,kamus,ensiklopedia
- e. Objek fisik nyata Objek nyata meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial,lingkungan budaya,nara sumber,dan hasil karya siswa
- f. Media komputer

2. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain⁷ :

- 1) Landasan Filosofi. Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.
- 2) Landasan Sosiologis. Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.
- 3) Landasan Psikologis. Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran. Guru akan dapat mengorganisir komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang proses belajar atau tipe-tipe belajar, dimana hakikat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan tingkah laku atau kepribadian bagi orang yang belajar, baik perubahan dari aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap, guru juga akan dapat memilih media dengan tepat dalam rangka mencapai tujuan instruksional jika mengetahui tentang bagaimana proses orang mengenal dunia sekitarnya dan bagaimana cara orang belajar.

⁷ Nurhayati Yusuf, *Op.Cit* , hlm. 10-16

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain⁸:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

3. Media *Flipchart*

Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50X75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21X28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampai pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan pada lembaran depan sudah ditampilkan dan digantikan dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Flipchart merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Efektif karena *Flipchart* dapat dijadikan

⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alimim, 1986), hlm. 27

sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*.

Penggunaan *Flipchart* merupakan salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa: (a) Gambar-gambar, (b) Huruf-huruf, (c) Diagram, (d) Angka-angka.⁹

Sebagai salah satu media pembelajaran, *Flipchart* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya¹⁰ :

- a. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis. Karena pada umumnya berukuran sedang lebih kecil dari standar ukuran whiteboard, maka pesan pembelajaran yang disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pembelajaran. Hal ini penting dilakukan dalam pembelajaran dimana pokok-pokok sajian informasi disajikan melalui media presentasi yang bertujuan untuk memfokuskan perhatian siswa dan membimbing alur materi yang disajikan.
- b. Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan. Media ini tidak membutuhkan arus listrik sehingga jika digunakan di luar ruangan yang tidak ada saluran listrik tidak menjadi masalah.
- c. Bahan pembuatan relatif murah. Bahan dasar *Flipchart* adalah kertas sebagai media untuk menuangkan gagasan ide dan informasi pembelajaran. Kertas yang dibutuhkan tidak spesifik harus menggunakan kertas tertentu, namun semua jenis kertas pada dasarnya dapat digunakan. Kertas yang umum digunakan diantaranya kertas karton atau bisa juga *Buffalo Paper*. Harga kertas ini relatif murah dan terjangkau. Kita juga dapat memanfaatkan kertas yang lebih murah yang sering disebut dengan kertas buram. Kualitas kertas ini lebih rendah, agak tipis namun lebih murah dari kertas karton. Lebih tipis sebetulnya akan lebih baik karena mudah untuk dilipat, meski tidak tahan lama. Selain kertas, bahan lain yang dibutuhkan

⁹ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: Wcana Prima, 2009), hlm. 97

¹⁰ *Ibid.*

untuk *Flipchart* adalah kayu untuk penyangga dan alas penyangga kertas yang dapat dibuat dari bahan kayu lapis (triplek). Baik kayu sebagai penyangga maupun kayu lapis kedua-duanya mudah untuk diperoleh.

- d. Mudah dibawa kemana-mana (moveable). Karena *Flipchart* hanya berukuran antara 60 sampai 90 cm maka menjadi mudah untuk di bawa ke tempat yang dibutuhkan. Apalagi kalau kita membuat lebih kreatif sehingga kaki penyangga dapat dilipat dan dibuat simpel sehingga mudah dan ringan untuk di bawa. Untuk mempermudah pemindahan, kertas dapat digulung namun harus
- e. dibentuk menjadi gulungan bulat sehingga tidak merusak kertas.
- f. Meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dilihat dari bentuk penyajian dan desain, maka *Flipchart* secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama *Flipchart* yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi pesan pembelajaran, seperti halnya whiteboard namun *Flipchart* berukuran kecil dan menggunakan spidol sebagai alat tulisnya. Kedua, *Flipchart* yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajarannya adalah¹¹ :

- a. Mempersiapkan diri : dalam hal ini guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Misalnya jika *Flipchart* tersebut tidak memiliki dudukan atau penyangga khusus, maka diperlukan tali atau paku untuk memasangnya di papan tulis, namun tetap memudahkan untuk melipat-lipat lembaran *Flipchart*.
- b. Penempatan yang tepat. Perhatikan posisi penampilan, atau sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dengan baik oleh semua siswa yang ada di ruangan kelas tersebut. Untuk memastikan bahwa posisi sudah tepat Anda juga dapat menanyakan pada siswa apakah sudah terlihat dengan baik atau belum.
- c. Pengaturan siswa. Untuk hasil yang lebih baik, perlu pengaturan siswa. Misalnya siswa dibentuk menjadi setengah lingkaran, perhatikan juga siswa dengan baik agar memperoleh pandangan yang baik.

¹¹ *Ibid.*

- d. Perkenalkan pokok materi. Materi yang disajikan terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa pada saat awal membuka pelajaran, cara yang dapat dilakukan misalnya dengan bercerita, atau mengkaitkan situasi atau kejadian yang ada di lingkungan siswa lalu kaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Kegiatan ini sama dengan melakukan apersepsi agar siswa dapat dengan mudah mencerna materi baru.
- e. Sajikan gambar. Setelah masuk pada materi, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran *Flipchart* dan berikan keterangan yang cukup. Gunakanlah bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa
- f. Beri kesempatan siswa untuk bertanya. Guru dapat hendaknya memberikan stimulus agar siswa mau bertanya, meminta klarifikasi apakah materi yang telah disampaikannya jelas dipahami atau masih kurang jelas. Kalau perlu siswa memberikan komentar terhadap isi *Flipchart* yang disajikan.
- g. Menyimpulkan Materi. Seperti pada umumnya kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan. Kesimpulan tidak harus oleh guru namun justru siswalah yang harus menyimpulkan materi yang diperkuat oleh guru. Dalam menyimpulkan ini jika dirasa perlu maka siswa atau guru kembali membuka beberapa *Flipchart* yang dianggap penting.

Dalam [matematika](#), terdapat dua kesepakatan mengenai himpunan **bilangan asli**. Yang pertama definisi menurut matematikawan tradisional, yaitu himpunan [bilangan bulat](#) positif yang bukan nol $\{1, 2, 3, 4, \dots\}$. Sedangkan yang kedua definisi oleh logikawan dan ilmuwan komputer, adalah himpunan [nol](#) dan bilangan bulat positif $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$. Bilangan asli merupakan salah satu konsep matematika yg paling sederhana dan termasuk konsep pertama yang bisa dipelajari dan dimengerti oleh manusia, bahkan beberapa penelitian menunjukkan beberapa jenis kera juga bisa menangkanya.

Wajar apabila bilangan asli adalah jenis pertama dari bilangan yang digunakan untuk membilang, menghitung, dsb. Sifat yang lebih dalam tentang bilangan asli, termasuk kaitannya dengan [bilangan prima](#), dipelajari dalam [teori bilangan](#). Untuk matematika lanjut, bilangan asli dapat dipakai untuk mengurutkan dan mendefinisikan sifat [hitungan](#) suatu himpunan.

Setiap bilangan, misalnya bilangan 1, adalah konsep abstrak yg tak bisa tertangkap oleh indera manusia, tetapi bersifat [universal](#). Salah satu cara memperkenalkan konsep himpunan semua bilangan asli sebagai sebuah struktur abstrak adalah melalui [aksioma Peano](#) (sebagai ilustrasi, lihat [aritmetika Peano](#)).

Konsep bilangan-bilangan yg lebih umum dan lebih luas memerlukan pembahasan lebih jauh, bahkan kadang-kadang memerlukan kedalaman logika untuk bisa memahami dan mendefinisikannya. Misalnya dalam teori matematika, himpunan semua [bilangan rasional](#) bisa dibangun secara bertahap, diawali dari himpunan bilangan-bilangan asli.

Bilangan-bilangan dalam [Matematika](#)? Siapa sih yang gak tahu. Ya, pasti sudah pada tahu. Ini adalah suatu perihal yang terlihat sepele. Namun, dalam kenyataannya, karena terlalu sepele, banyak pelajar yang tak jarang tidak tahu ketika disuruh menyebutkan pengertian suatu bilangan, yah... misalnya saja disuruh menyebutkan apa/ berapa saja bilangan komposit. Tak jarang yang tidak mengetahuinya. Maka dari itu kali ini saya akan sedikit mengusik masalah istilah/ pengertian dari beberapa macam bilangan yang sepele itu.

#BILANGAN ASLI

Bilangan asli adalah himpunan bilangan bulat positif yang bukan nol. Nama lain dari bilangan ini adalah bilangan hitung atau bilangan yang bernilai positif (integer positif).

Contoh :

$\{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, \dots\}$

#BILANGAN CACAH

Bilangan cacah adalah himpunan bilangan asli ditambah dengan nol.

Contoh :

{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, ...}

#BILANGAN NEGATIF

Bilangan negatif (integer negatif) adalah bilangan yang lebih kecil/ kurang dari nol. Atau juga bisa dikatakan bilangan yang letaknya disebelah kiri nol pada garis bilangan.

Contoh :

{-1, -2, -3, -4, -5, -6, -7, -8, -9, ...}

#BILANGAN BULAT

Bilangan bulat merupakan bilangan yang terdiri dari bilangan asli, bilangan nol dan bilangan negatif.

Contoh :

{-4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, ...}

#BILANGAN PRIMA

Bilangan prima adalah bilangan asli lebih besar dari 1 yang faktor pembaginya adalah 1 dan bilangan itu sendiri.

Contoh :

{2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, ...}

#BILANGAN KOMPOSIT

Bilangan komposit adalah bilangan asli lebih besar dari 1 yang bukan merupakan bilangan prima. Bilangan komposit dapat dinyatakan sebagai faktorisasi bilangan bulat, atau hasil perkalian dua bilangan prima atau lebih. Atau bisa juga disebut bilangan yang mempunyai faktor lebih dari dua.

Contoh :

{4, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, ...}

#BILANGAN KOMPLEKS

Bilangan kompleks adalah suatu bilangan yang merupakan penjumlahan antara **bilangan real** dan **bilangan imajiner** atau bilangan yang berbentuk $a + bi$. Dimana a dan b adalah bilangan real, dan i adalah bilangan imajiner tertentu. Bilangan real a disebut juga *bagian real* dari bilangan kompleks, dan bilangan real b disebut *bagian imajiner*. Jika pada suatu bilangan kompleks, nilai b adalah 0, maka bilangan kompleks tersebut menjadi sama dengan bilangan real a .

Contoh :

$$\{3 + 2i\}$$

#BILANGAN IMAJINER

Bilangan imajiner adalah bilangan yang mempunyai sifat $i^2 = -1$. Bilangan ini merupakan bagian dari bilangan kompleks. Secara definisi, bilangan imajiner i ini diperoleh dari penyelesaian persamaan kuadratik :

$$x^2 + 1 = 0$$

atau secara ekuivalen

$$x^2 = -1$$

atau juga sering dituliskan sebagai

$$x = \sqrt{-1}$$

#BILANGAN REAL

Bilangan real atau bilangan riil menyatakan bilangan yang dapat dituliskan dalam bentuk decimal, seperti 2,86547... atau 3.328184. Dalam notasi penulisan bahasa Indonesia, bilangan desimal adalah bilangan yang memiliki angka di belakang koma “,” sedangkan menurut notasi ilmiah, bilangan desimal adalah bilangan yang memiliki angka di belakang tanda titik “.”. Bilangan real meliputi **bilangan rasional**, seperti 42 dan $-23/129$, dan **bilangan irrasional**, seperti π dan $\sqrt{2}$, dan dapat direpresentasikan sebagai salah satu titik dalam garis bilangan.

Himpunan semua bilangan riil dalam matematika dilambangkan dengan **R** (berasal dari kata “real”).

#BILANGAN IRRASIONAL

Bilangan irrasional merupakan bilangan real yang tidak bisa dibagi atau lebih tepatnya hasil baginya tidak pernah berhenti. Sehingga tidak bisa dinyatakan a/b .

Contoh :

$$\begin{aligned}\pi &= 3,141592653358\dots\dots \\ \sqrt{2} &= 1,4142135623\dots\dots \\ e &= 2,71828281284590\dots\dots\end{aligned}$$

#BILANGAN RASIONAL

Bilangan rasional adalah bilangan-bilangan yang merupakan rasio (pembagian) dari dua angka (integer) atau dapat dinyatakan dengan a/b , dimana a merupakan himpunan bilangan bulat dan b merupakan himpunan bilangan bulat tetapi tidak sama dengan nol.

Contoh :

$$\left\{ \frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{1}{8}, \frac{3}{8}, \frac{5}{8}, \frac{7}{8}, \dots \right\}$$

Bilangan pecahan/ pecahan-pecahan termasuk sekumpulan bilangan rasional.

Pecahan desimal adalah pecahan-pecahan dengan **bilangan penyebut** 10, 100, dst. { $1/10, 1/100, 1/1000$ }, semua bilangan ini dapat ditemukan dalam garis-garis bilangan.

Sebuah bilangan asli dapat dinyatakan dalam bentuk bilangan rasional. Sebagai contoh bilangan asli 2 dapat dinyatakan sebagai $12/6$ atau $30/15$ dan sebagainya.

Bilangan Rasional diberi lambang \mathbf{Q} (berasal dari bahasa Inggris “quotient”).

#BILANGAN PECAHAN

Bilangan pecahan adalah bilangan yang disajikan/ ditampilkan dalam bentuk a/b ; dimana a, b bilangan bulat dan $b \neq 0$.

a disebut pembilang dan b disebut penyebut.

Yah... sekian saja dulu postingan saya untuk kali ini. Hanya iseng untuk mengisi kekosongan di blog ini saja. Tetapi walau iseng, tetap bukan sembarang iseng. Ya, karena beberapa waktu yang lalu ada temanku yang ketika ditanya tentang bilangan komposit, gak tahu. Ya, karena kepikiran iseng gitu buat nih postingan dah...