

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman yang terjadi seiring dengan berubahnya peradaban manusia menuntut adanya pola pikir yang mencari dan menganalisis suatu informasi guna menyelesaikan masalah. Aktivitas mencari dan menganalisis ini merupakan dua indikator yang termuat dalam kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir dan memecahkan masalah banyak menunjang sukses, baik dalam belajar maupun dalam bidang karier professional. Terutama bagi orang yang mengemban fungsi manajemen- pengelola. Dalam kegiatan pengelolaan seseorang banyak menghadapi berbagai masalah. Dalam hal ini pemecahan masalah merupakan tuntutan yang terus menerus.

Sesuai dengan tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan untuk dapat hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dalam standar kompetensi lulusan, siswa dituntut untuk mampu menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif, mampu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis dan kreatif dengan bimbingan guru pendidikan, menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis dan berhitung.

Matematika sebagai ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang amat pesat, baik dalam materi maupun kegunaannya. Dalam kehidupan sehari-hari, sampai

pada hal yang rumit. Apalagi dalam dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika sebagai alat yang tak mungkin ditinggalkan yang selalu digunakan untuk memahaminya.

Mengingat pentingnya matematika dalam ilmu pengetahuan serta dalam kehidupan pada umumnya maka matematika perlu dipahami oleh semua lapisan masyarakat terutama siswa sekolah dasar. Di mana Sekolah Dasar tempat pertama secara formal siswa mempelajari konsep-konsep dasar matematika. Dalam proses pembelajaran matematika guru sekolah dasar harus mampu menyampaikan konsep-konsep dasar matematika dengan benar dan mudah untuk dipelajari oleh siswa sehingga tercapai tujuannya.

Matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya, hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Subarinah (2006:1) yaitu: “Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti dan semacamnya adalah sistem matematika.” Hal senada juga diungkapkan oleh Ruseffendi, (1992:27) mengemukakan bahwa : “matematika itu ilmu tentang struktur yang bersifat deduktif, atau aksiomatik, akurat, abstrak, ketat dan sebagainya.”

Ruseffendi, dkk (1992:45) memandang bahwa :

Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasikan, sebab berkembang dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke postulat/aksiomatik dan ke dalil/teori, komponen-komponen matematika ini membentuk suatu sistem yang saling berhubungan dan terorganisasikan dengan baik.

Ketika mengajarkan matematika di sekolah dasar seorang guru harus memahami karakteristik matematika yang bersifat abstrak disamping itu juga perlu mengetahui taraf dan karakter usia siswa SD yang taraf berpikirnya masih dalam tahapan konkrit. Hal ini dijelaskan oleh Piaget yang mengklasifikasikan perkembangan intelektual atas tahap-tahap :

1. Sensori motor (sejak lahir sampai umur 2 tahun dengan perilaku praverbal. Hubungan dengan lingkungan melalui refleks bawahan;
2. Pra operasional (umur 2 tahun sampai 7 tahun) menandai dimulainya dengan tanda-tanda dan simbol-simbol terutama kata-kata dan mimik muka, pada tahap ini berkembang Fungsi Simbolis dengan kegiatan meniru, bermain dan perilaku berbahasa;
3. Operasi kongkrit (umur 7 tahun sampai 11 tahun) yang merupakan awal kegiatan rasional, mereka melihat sesuatu berdasarkan persepsinya, dimulai sistem nyata dan objek serta hubungannya;
4. Operasi formal (umur 11 tahun sampai 16 tahun) menandai muncul vertikal decalages, yaitu kemampuan untuk berpikir. (dalam M. Sumantri & J. Permana, 1998/1999:62)

Jika diperhatikan diatas ada hal kontra, maka untuk menjembatani perbedaan tersebut, seorang guru harus berpikir kritis, kreatif dan inovatif dalam merencanakan proses pembelajaran agar konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu teori belajar matematika yang dapat dijadikan pedoman bagi seorang guru dalam mengajar yaitu teori belajar Bruner yang menekankan proses belajar menggunakan model mental, yaitu individu yang belajar mengalami sendiri apa yang dipelajarinya agar proses tersebut dapat direkam dalam pikirannya dengan caranya sendiri. Bruner (Subarinah, 2006:3-4) membagi proses belajar dalam tiga tahapan, yaitu :

a. Tahap Kegiatan (*enactive*)

Pada tahap ini, anak belajar konsep melalui benda riil atau mengalami peristiwa disekitarnya, anak melakukan manipulasi benda-benda dengan cara menyusun, menjejerkan, mengutak-atik atau gerak lain bersifat coba-coba;

b. Tahap gambar bayangan (*iconic*)

Pada tahap ini, anak telah dapat mengubah, menandai, dan menyimpan peristiwa atau benda riil dalam bentuk bayangan mental dibenaknya;

c. Tahap Simbolik (*symbolic*)

Pada tahap terakhir anak dapat menyatakan bayangan mentalnya dalam bentuk simbol dan bahasa, sehingga mereka sudah memahami simbol-simbol dan menjelaskan dengan bahasanya.

Ruseffendi, 1995 (Khotimah 2009 : 1) menyatakan bahwa :

Adapun fungsi matematika Sekolah Dasar adalah salah satu unsur masukan instrumental yang memiliki obyek dasar abstrak dan berlandaskan kebenaran konsistensi yakni kebenaran yang didasarkan pada kebenaran-kebenaran terdahulu yang telah diterima dalam sistem belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pitadjeng (2006) Tujuan pembelajaran matematika agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan.
3. Memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian awal pada pembelajaran matematika tentang soal cerita matematika yang melibatkan uang siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kec. Kaliwedi Kab. Cirebon, terlihat kinerja guru dan aktivitas siswa sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Awal Aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar Pelajaran Matematika

| NO | Kinerja Guru | Aktivitas Siswa |
|----|-------------------------------------|--|
| 1. | Guru menjelaskan materi. | Siswa menyimak penjelasan guru. |
| 2. | Guru memberikan contoh soal cerita. | Siswa menulis contoh soal yang diberikan guru. |
| 3. | Guru bertanya pada siswa. | Siswa menjawab pertanyaan. |
| 4. | Guru memberikan latihan soal. | Siswa mengerjakan latihan soal. |

Dari aktivitas kegiatan belajar mengajar di atas pembelajaran banyak didominasi oleh guru, siswa hanya disuruh mendengar, menulis dan mengerjakan soal latihan. Sehingga sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita matematika. Seperti yang terlihat pada tabel hasil tes setelah pembelajaran selesai di bawah ini:

Tabel 1.2
Data Nilai Awal Pembelajaran Matematika

| NO | NAMA SISWA | L/P | NILAI | KETERANGAN | |
|-----------------------------------|--------------------|-----|-------|------------|--------------|
| | | | | Tuntas | Belum tuntas |
| 1. | Arya Sheka | L | 70 | ✓ | |
| 2. | Da'i ahmad Fauzan | L | 80 | ✓ | |
| 3. | Da'I Nurahmat | L | 40 | | ✓ |
| 4. | Erna Lestari | P | 60 | | ✓ |
| 5. | Febriyanto | L | 70 | ✓ | |
| 6. | Haditya | L | 60 | | ✓ |
| 7. | Ibnu Faisal | L | 50 | | ✓ |
| 8. | Marni | P | 80 | | ✓ |
| 9. | Moh. Cahyono | L | 40 | | ✓ |
| 10. | Oka Oktopiyah | P | 40 | | ✓ |
| 11. | Oktopiyah | P | 40 | | ✓ |
| 12. | Rendi | L | 80 | ✓ | |
| 13. | Rini kartika | P | 80 | ✓ | |
| 14. | Rizki Nurahmat | L | 40 | | ✓ |
| 15. | Saep Umar | L | 50 | | ✓ |
| 16. | Trisnata | L | 40 | | ✓ |
| 17. | Vega Amelia | p | 50 | | ✓ |
| 18. | Wahyu Prasetiawan | L | 70 | ✓ | |
| 19. | Waici Nurfitriyani | p | 20 | | ✓ |
| 20. | Windi Arisa | p | 40 | | ✓ |
| Daya dukung | | | 63 | | |
| Kompleksitas | | | 62 | | |
| Intake siswa | | | 70 | | |
| Jumlah | | | 195 | | |
| KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) | | | 65 | | |

Dalam tabel di atas terlihat bahwa pembelajaran matematika tentang soal cerita matematika sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan soal cerita. Dari 20 siswa hanya 6 siswa atau 30% siswa yang mengerti dan mendapatkan nilai di atas KKM, yaitu dengan KKM 65.

Permasalahan di atas terjadi karena dalam proses pembelajaran banyak didominasi oleh guru. Siswa lebih banyak mendengar, menulis, dan mengerjakan soal sehingga siswa kurang mendapatkan hasil belajar yang optimal. Di samping itu guru tidak menggunakan metode dan media pembelajaran yang bisa membuat pembelajaran yang menyenangkan.

Proses pembelajaran yang baik seharusnya dapat menumbuhkan kegiatan belajar pada diri siswa agar tingkah laku mereka berubah. Proses tersebut terjadi bukan hanya melalui pemberian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan melalui komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa. Dalam komunikasi timbal balik itu siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam belajar baik mental, intelektual, emosional maupun fisik agar mampu mencari dan menemukan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selanjutnya kemampuan-kemampuan itu diharapkan dapat membentuk kepribadiannya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Guru dalam proses pembelajaran hendaknya mengkondisikan siswa agar dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal. Siswa menjadi subjek belajar yang punya kesempatan untuk mengembangkan bakat dan jati dirinya. Siswa itu sendirilah yang aktif dengan daya dan karyanya sehingga mempunyai prakarsa dan inisiatif sendiri untuk mengamati, menginterpretasi, menilai, memecahkan dan mengkomunikasikan berbagai masalah yang dihadapi.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas, agar pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memecahkan soal cerita matematika, yaitu dengan menerapkan permainan

jual beli pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ruseffendi (1989 : 143) yang menyatakan bahwa :

Permainan matematika adalah suatu kegiatan belajar yang menyenangkan, suasana kelas menjadi hidup dan semua murid berpartisipasi aktif, kegiatan tersebut menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pembelajaran matematika, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hal senada dikemukakan Dienes (Khotimah 2009: 4), bahwa : ‘tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret, akan dapat dipahami dengan baik’. Jika benda atau obyek konkret itu dalam bentuk permainan, maka akan sangat berperan bila dimanipulasi dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Ruseffendi (1989 : 312) yang menyatakan bahwa : ‘permainan sebagai pendekatan dalam belajar matematika sehingga efektif dan mendapatkan hasil belajar yang optimal’(Khotimah 2009 : 4)

Permainan jual beli yang dimaksud penulis adalah kegiatan simulasi jual beli barang misalnya buku, pensil dan sejenis alat tulis sekolah lainnya yang sesuai dengan soal cerita yang disediakan guru kepada siswa untuk dapat memecahkan dan menyelesaikannya dengan alat bantu media berupa uang sebagai alat tukarnya dalam permainan tersebut. Permainan jual beli ini tidak asing lagi bagi siswa, bahkan seringkali dilakukan siswa di luar jam sekolah, di Cirebon biasanya dinamakan dengan permainan *bibi-bibian* dengan alat tukar berupa daun, kertas atau uang mainan.

Permainan dapat dimanfaatkan tidak saja untuk menimbulkan minat dan kesenangan dalam program pembelajaran siswa, tetapi juga dapat membantu para

siswa mencapai kompetensi mulai dari keterampilan-keterampilan intelektual dasar hingga problem solving.

Dari uraian di atas maka ditemukan judul penelitiannya adalah “Penerapan Permainan Jual Beli dalam Memecahkan Soal cerita Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon”.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan penerapan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana hasil pembelajaran dengan penerapan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tindakan yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah menggunakan permainan jual beli. “Jual Beli adalah menukar suatu barang dengan barang yang lain dengan cara tertentu” (Rasjid, Sulaiman 1976 : 268).

Dalam hal ini permainan jual beli yaitu permainan menjual dan membeli barang-barang (misalnya alat tulis dan lainnya) dengan media uang sebagai alat tukarnya.

Cara bermainnya sebagai berikut :

1. Siswa dibagi ke dalam 5 kelompok Masing-masing kelompok berjumlah 4 siswa.
2. Setiap kelompok diberi modal barang berupa peralatan tulis dan masing-masing siswa juga diperbolehkan untuk mengeluarkan peralatan tulis yang mereka miliki sebagai modal barang yang akan dijual dalam permainan jual beli
3. Setiap kelompok diberikan modal uang, dengan berbagai pecahan nilai mata uang sebagai alat tukar yang akan digunakan dalam permainan jual beli
4. Guru menjelaskan cara permainan jual beli dan menyuruh beberapa siswa ke depan untuk melakukan contoh permainan jual beli dari contoh soal cerita matematika yang disediakan guru
5. Siswa bersama kelompoknya masing-masing memperhatikannya dengan seksama

6. Guru memberikan soal cerita kepada masing-masing kelompok
7. Siswa bersama kelompoknya masing-masing menyelesaikan soal cerita matematika dengan melakukan permainan jual beli yaitu, dari setiap kelompoknya yang berjumlah 4 siswa, satu siswa memposisikan diri sebagai penjual dan 3 siswa lainnya memposisikan sebagai pembeli.
8. Guru mengawasi jalannya permainan jual beli
9. Satu persatu soal cerita dapat diselesaikannya. Setelah selesai semua kelompok mengumpulkan jawaban
10. Soal cerita yang dapat dipecahkan secara sempurna dan benar, maka guru akan memberikan *reward* atau penghargaan berupa hadiah.

Target proses dalam penelitian ini adalah 100% dan target hasilnya adalah 80 %.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Secara umum penelitian ini untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru, secara khusus bertujuan untuk :

- a. Mengetahui perencanaan pembelajaran dengan penerapan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.
- b. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika untuk meningkatkan hasil

belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

- c. Mengetahui hasil penerapan permainan jual beli dalam memecahkan soal cerita matematika untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 2 Guwa Lor Kecamatan Kaliwedi Kabupaten Cirebon.

2. Manfaat penelitian

Dengan diadakannya penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk siswa

- a. Dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar, karena dengan permainan pembelajaran dapat menyenangkan.
- b. Dapat meningkatkan penguasaan dalam pemecahan soal cerita matematika.

2. Untuk Guru

- a. Pembelajaran melalui permainan jual beli diharapkan memberikan warna baru dalam pembelajaran matematika
- b. Dengan permainan jual beli dapat dijadikan alternatif untuk mengajar untuk menerapkan konsep kepada siswa.

3. Untuk lembaga pendidikan

Diharapkan melalui permainan jual beli dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ditingkat persekolahan.

D. Batasan Istilah

1. Permainan jual beli adalah suatu perbuatan menjual dan membeli barang dengan alat tukar berupa uang yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Jual Beli adalah menukar suatu barang dengan barang yang lain dengan cara tertentu
2. Uang adalah alat tukar yang sah yang dikeluarkan oleh pemerintah suatu Negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lainnya yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu
3. Soal cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian) yang harus dipecahkan
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung.