

## PERMAINAN PASARAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI ARITMETIKA SOSIAL UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER KEWIRAUSAHAAN

Himmatul Ulya<sup>1</sup>, Afit Istiandaru<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muria Kudus, himmatul.ulya@umk.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, afit.istiandaru@pmat.uad.ac.id

### *Abstrak*

Angka pengangguran di Indonesia yang semakin tinggi dari tahun ke tahun menjadi pekerjaan rumah bersama bagi bangsa Indonesia. Usaha pemerintah mengatasi pengangguran harus mendapat dukungan dari berbagai pihak termasuk dari bidang pendidikan. Salah satu caranya yaitu dengan menanamkan karakter kewirausahaan kepada siswa sekolah mulai sejak usia dini. Penanaman karakter kewirausahaan dapat dilakukan melalui pembelajaran matematika materi aritmetika sosial dengan menggunakan media permainan tradisional pasaran. Permainan tersebut akan membawa siswa ke dalam situasi nyata untuk belajar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian sehingga siswa akan merasa senang untuk belajar matematika khususnya materi aritmetika sosial. Pembelajaran yang menyenangkan yang tercipta tersebut dapat menyebabkan siswa lebih mudah memahami konsep aritmetika sosial. Selain itu, dalam permainan pasaran siswa dilatih untuk bersikap percaya diri, berani, bertanggung jawab, berkomunikasi dengan baik, mandiri dalam mengambil keputusan, kreatif dan inovatif. Karakter-karakter yang dapat ditumbuhkan melalui pasaran tersebut merupakan unsur pembentuk karakter kewirausahaan yang dapat dijadikan modal siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan sehingga siswa akan termotivasi untuk menjadi wiraswasta yang tangguh dan handal.

**Kata kunci:** aritmetika sosial; karakter kewirausahaan; permainan tradisional pasaran.

### **A. Pendahuluan**

Usaha pemerintah mengatasi pengangguran di Indonesia harus mendapat dukungan dari berbagai pihak. Saat ini angka pengangguran di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun. Seperti dikutip dari Sindonews yang ditulis Yovanda (2016), Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) menyatakan bahwa pengangguran menjadi masalah utama dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Angka pengangguran yang tinggi sebesar 6,18% per tahun turut serta berdampak ke tingkat kemiskinan dan ketimpangan pendapatan serta wilayah. Tingginya angka pengangguran tersebut dapat berakibat pada kemiskinan dan munculnya kriminalitas yang tentu tidak diharapkan oleh semua pihak.

Penanggulangan pengangguran yang semakin meningkat dari tahun ke tahun merupakan pekerjaan rumah yang harus dikerjakan dan diselesaikan bersama oleh semua pihak. Salah satunya melalui dunia

pendidikan yang selama ini menjadi ujung tombak dalam pengembangan sumber daya manusia di Indonesia. Hal ini bertujuan agar masyarakat Indonesia mampu menghadapi tantangan kehidupan dan mampu bersaing dalam lingkup lokal, nasional, maupun internasional.

Akhir-akhir ini pendidikan karakter harus dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah karena pendidikan dipandang sebagai ranah yang kompeten untuk menumbuhkan karakter bangsa. Pendidikan karakter harus terintegrasi di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini terkait dengan terjadinya kemerosotan moral bangsa yang dianggap karena kegagalan sistem pendidikan dalam membentuk kepribadian siswa yang dapat membentuk karakter baik manusia.

Upaya dalam bidang pendidikan dapat dilakukan dengan memberikan bekal kepada siswa mengenai pendidikan kewirausahaan agar kelak dapat dijadikan alternatif atau cita-cita utama di masa depan. Jiwa kewirausahaan

ini sebaiknya ditanamkan kepada siswa sejak dini. Salah satu cara menanamkan jiwa kewirausahaan dapat dilakukan melalui pembelajaran matematika materi aritmetika sosial.

Pembelajaran matematika merupakan bagian dari pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi sehingga pembelajaran matematika juga memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan karakter siswa. Menurut Siswono (2012), cara utama menanamkan karakter kepada siswa yaitu dengan menanamkan kebiasaan-kebiasaan dan perilaku berkarakter di dalam pembelajaran di kelas secara rutin dan konsisten. Namun kenyataannya, pembelajaran matematika saat ini dilakukan terlalu formal, pemahaman siswa terhadap konsep tidak diperhatikan, dan tidak mengaitkan konsep matematika dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan NCTM (2014) yang mengemukakan bahwa kelemahan dalam pembelajaran matematika yaitu siswa tidak dapat menghubungkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika materi aritmetika sosial yang sering terjadi selama ini hanya sebatas penjelasan guru mengenai konsep aritmetika sosial dan latihan soal. Siswa tidak diarahkan untuk terlibat langsung dalam penemuan dan pengembangan konsep tersebut, sehingga siswa kesulitan dalam belajar aritmetika sosial. Berdasarkan penelitian Hayuningtyas (2012), kesulitan yang paling mendominasi dalam mempelajari aritmetika sosial yaitu kesulitan dalam perhitungan. Kesulitan ini terjadi karena siswa tidak teliti dan bingung dalam melakukan perhitungan. Penyebab dari hal tersebut yaitu siswa tidak dibiasakan berlatih dalam menyelesaikan masalah aritmetika sosial. Selain itu menurut Sofiyah (2014), kesulitan dalam mempelajari materi aritmetika sosial yaitu siswa belum memahami konsep yang ada dan kurang seringnya berlatih menyelesaikan masalah aritmetika sosial.

Di dalam pembelajaran matematika, karakter kewirausahaan dapat ditumbuhkan melalui materi aritmetika sosial. Hasil penelitian Utami (2013) menyimpulkan bahwa permainan pasaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keaktifan belajar siswa pada materi aritmetika sosial. Permainan

pasaran sering dilakukan siswa, sehingga guru dapat menggunakan media permainan pasaran untuk membantu siswa mempelajari konsep aritmetika sosial sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa. Selain itu, dengan media permainan pasaran juga dapat menambah wawasan siswa mengenai kearifan budaya lokal.

Pembentukan dan pengembangan karakter kewirausahaan melalui permainan pasaran dalam materi aritmetika dapat dilakukan dengan simulasi jual beli agar siswa tidak hanya menguasai teori saja, tetapi mampu menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diharapkan dapat menjadi bekal siswa kelak untuk terjun di dalam masyarakat luas dan mampu menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Artikel ini membahas bagaimana implementasi pembelajaran matematika materi aritmetika sosial menggunakan media permainan pasaran. Hal ini diharapkan dengan pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan karakter kewirausahaan siswa.

## **B. Pembahasan**

### **a. Aritmetika Sosial**

Aritmetika sosial di dalam pembelajaran matematika mempelajari hal-hal yang berkaitan langsung dengan jual dan beli, untung dan rugi, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan perdagangan. Menurut Setiawan (2004) aritmetika sosial merupakan materi yang menyangkut mata uang dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran aritmetika sosial dapat diawali dengan pembelajaran yang paling sederhana yaitu siswa dikenalkan dengan mata uang, penukaran mata uang dari satuan yang kecil ke satuan yang lebih besar atau sebaliknya, penghitungan nilai beberapa keping atau lembar mata uang, membelanjakan, melakukan jual beli sehingga sampai pada pengenalan untung rugi, netto, bruto dan tara.

Menurut Irianto dan Kamil (2005), aritmetika sosial adalah salah satu ilmu dalam matematika yang mempelajari tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan di dalam kehidupan sehari-hari beserta aspek sosial bermasyarakatnya. Aritmetika sosial memanfaatkan bidang kajian aljabar dalam matematika. Materi aritmetika sosial

merupakan materi yang sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa sering melakukan kegiatan tersebut, tetapi banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Berkaitan dengan hal ini, maka guru dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar aritmetika sosial melalui simulasi pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

#### **b. Karakter Kewirausahaan**

Kewirausahaan atau kewiraswastaan yaitu usaha yang dilakukan sendiri untuk menghasilkan barang atau jasa dalam rangka mencari pendapatan atau mata pencaharian. Menurut Surtini (2014) konsep kewirausahaan mempunyai arti kemampuan berdiri diatas kekuatan sendiri. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan kepercayaan diri dalam mengatasi tantangan hidup yang dihadapi.

Sutrisno (2014) menyatakan bahwa kewirausahaan mencakup beberapa unsur penting yang saling terkait, yaitu bersinergis, dan menjadi suatu sistem, yaitu mencakup unsur daya pikir (kognitif), keterampilan (psikomotorik), sikap mental (afektif), dan prediksi/intuisi, serta antisipasi. Seseorang yang memiliki karakter kewirausahaan berarti seseorang tersebut memiliki kemampuan konseptual, komunikasi, dan manajerial yang baik. Selain itu, berkarakter kewirausahaan juga memiliki motivasi untuk maju dan pantang menyerah.

Menurut Suryana (2006), terdapat delapan karakteristik kewirausahaan yaitu: (1) memiliki tanggung jawab atas segala usaha yang dilakukan, (2) lebih memilih untuk menghindari resiko, (3) mempunyai rasa percaya diri untuk menggapai kesuksesan, (4) segera menanggapi umpan balik, (5) memiliki semangat dan bekerja keras untuk mewujudkan masa depan yang lebih baik, (6) memiliki wawasan yang jauh ke depan, (7) memiliki keterampilan untuk mengorganisasikan sumber daya, dan (8) lebih menghargai prestasi daripada uang. Sedangkan Antawati (2012) menyimpulkan bahwa karakter kewirausahaan memiliki beberapa unsur utama, yaitu: (1) kesadaran akan kemampuannya sendiri, (2) kreativitas, (3) inovasi, (4) keberanian, (5) kemandirian, dan (6) tanggung jawab.

Jika karakter kewirausahaan dapat ditanamkan sejak dini pada siswa, maka diharapkan siswa mampu membawa bekal

tersebut untuk masa depan sebagai penerus bangsa sehingga pengangguran dan tindakan kriminal di Indonesia dapat diminimalisir bahkan dihilangkan. Hal ini sebagai efek domino dari karakter kewirausahaan yang menjadikan seseorang berani memutuskan untuk berpikir kemudian bersikap dan bertindak secara mandiri, menciptakan lapangan pekerjaan dan mencari nafkah dengan kemampuannya sendiri secara jujur, adil, dan jauh dari sifat-sifat negatif seperti kecurangan dan keserakahan.

#### **c. Permainan Tradisional Pasaran**

Permainan tradisional pasaran merupakan miniatur dari kegiatan perdagangan atau jual beli yang sebenarnya. Permainan tradisional pasaran dapat dimainkan minimal oleh dua orang. Di dalam permainan tersebut ada yang berperan sebagai penjual dan ada yang menjadi pembeli. Barang yang dijual dapat berupa benda-benda yang ada di rumah atau di lingkungan sekitar, seperti buku, pensil, bolpoin, daun-daunan, dan sebagainya. Pemain dapat menggunakan uang mainan sebagai alat pembayaran. Dari permainan pasaran tersebut dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, komunikasi, percaya diri, dan sebagainya sebagai modal untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan.

Permainan ini sudah banyak dikenal oleh kalangan anak-anak karena telah diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya. Di dalam pembelajaran matematika, permainan ini dapat digunakan untuk mempelajari materi aritmetika sosial. Dalam pembelajaran matematika, media permainan akan membantu siswa memahami konsep matematika dan pembelajaran menjadi kontekstual lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan NCTM (2000) yang menyatakan bahwa siswa perlu diberi kesempatan untuk belajar matematika dalam suatu konteks nyata karena hal ini sangat penting bagi proses belajar siswa.

Dalam mempelajari materi dalam pembelajaran matematika dapat dimulai dari masalah kontekstual atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional pasaran dapat dijadikan sebagai tema pada pembelajaran matematika. Hal ini karena permainan ini merupakan suatu kegiatan yang sering dialami dan dilakukan oleh siswa. Dengan melakukan kegiatan secara

nyata, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran. Selain itu siswa menjadi tertarik dan senang melakukan kegiatan tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan pasaran yang dibimbing guru dalam pembelajaran akan membawa siswa ke dalam situasi nyata seperti halnya jual beli yang terjadi di pasar. Siswa dapat secara langsung belajar penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian sehingga siswa akan merasa nyaman dan senang untuk belajar matematika khususnya materi aritmetika sosial. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tersebut dapat mempengaruhi kondisi belajar siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep aritmetika sosial.

Melalui permainan pasaran dalam mempelajari aritmetika sosial, siswa didorong untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini tanpa disadari akan membimbing siswa menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Selain memahami konsep dalam aritmetika sosial, permainan pasaran juga akan membuat siswa memiliki cita-cita dalam bidang perdagangan sehingga dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

#### **d. Permainan Pasaran dalam Materi Aritmetika Sosial untuk Menumbuhkan Karakter Kewirausahaan**

Permainan tradisional pasaran dijadikan sebagai konteks pada pembelajaran matematika materi aritmetika sosial. Hal ini karena permainan pasaran berkaitan langsung dengan perdagangan. Di dalam kegiatan perdagangan terdapat unsur jual dan beli, untung dan rugi, dan hal-hal yang sangat berkaitan dengan materi aritmetika sosial.

Dalam simulasi bermain pasaran untuk mempelajari materi aritmetika sosial siswa diminta membawa barang-barang yang bisa digunakan untuk praktik jual beli di kelas. Selain itu, siswa juga diminta untuk membawa uang mainan yang dibuat dari kertas bekas sebagai alat pembayaran dalam jual beli tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Lighthart dan Kilpatrick yang menyatakan bahwa lingkungan sekitar hendaknya dapat digunakan sebagai sumber belajar pada anak usia dini (Sujiono, 2009).

Simulasi jual beli tersebut dilakukan secara berkelompok sambil siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Lembar kerja tersebut berisi mengenai konsep aritmetika sosial, sedangkan praktik bermain pasaran yang dilakukan oleh setiap kelompok merupakan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi siswa mengalami pengalaman langsung dalam mempelajari materi aritmetika sosial. Barang-barang yang telah dibawa siswa dari rumah dapat dijual dengan teman satu kelompoknya atau teman dari kelompok lain.

Simulasi permainan tradisional pasaran ini secara tidak langsung akan melatih siswa saling bekerjasama dengan anggota kelompoknya, membiasakan siswa berkomunikasi secara baik dengan anggota kelompoknya atau dengan anggota kelompok lain. Dengan bantuan lembar kerja dari guru dan praktik jual beli dalam permainan pasaran maka siswa dapat menemukan sendiri konsep aritmetika sosial. Siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat konsep karena siswa mengalami sendiri kegiatan secara nyata. Siswa akan mengenal mengenai penjual, pembeli, harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, dan lain-lain yang berkaitan dengan aritmetika sosial.

Permainan pasaran yang merupakan salah satu permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai pengenalan terhadap siswa mengenai wawasan budaya dan kearifan lokal. Selain itu, aturan-aturan dalam permainan pasaran yang diterapkan dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter kewirausahaan. Hal ini senada dengan Antawati (2012) yang menyatakan bahwa permainan pasaran dapat menumbuhkan karakter kewirausahaan dengan kearifan lokal. Peran yang dimainkan siswa sebagai penjual dan pembeli, kegiatan tawar-menawar, dan menetapkan harga dapat melatih percaya diri, keberanian, tanggung jawab, kemampuan komunikasi, dan kemandirian dalam pengambilan keputusan. Selain itu, membuat barang-barang dagangan dan uang sebagai alat pembayaran dapat melatih kreativitas dan inovasi siswa. Karakter-karakter yang ditumbuhkan tersebut merupakan unsur dari terbentuknya karakter kewirausahaan.

Dengan demikian melalui permainan pasaran dalam mempelajari materi aritmetika sosial dapat membuat pembelajaran matematika yang menyenangkan dan

bermakna. Selain itu siswa diberikan keleluasaan untuk belajar secara nyata sehingga selain siswa memahami konsep aritmetika soaial juga akan berdampak tumbuhnya karakter kewirausahaan. Karakter kewirausahaan yang tumbuh dalam diri siswa diharapkan dapat berguna untuk menghadapi permasalahan pengangguran yang banyak terjadi di Indonesia.

### C. Simpulan dan Saran

#### Simpulan

Kewirausahaan merupakan salah satu karakter yang penting untuk ditumbuhkan pada diri siswa sejak dini. Karakter tersebut dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran matematika, yaitu dengan menggunakan media permainan tradisional pasaran dalam materi aritmetika sosial. Dalam permainan pasaran, siswa dibimbing melakukan simulasi jual beli yang dapat dilakukan dengan teman satu kelompoknya atau teman dari kelompok lain. Simulasi ini akan membuat siswa benar-benar memahami konsep dalam aritmetika sosial dan mengenal jual beli, untung rugi, dan lain-lain seperti halnya dalam dunia perdagangan. Dalam kegiatan tersebut dapat melatih siswa untuk percaya diri, berani, bertanggung jawab, berkomunikasi dengan baik, mandiri dalam mengambil keputusan, kreatif dan inovatif. Karakter-karakter tersebut merupakan unsur pembentuk karakter kewirausahaan yang dapat dijadikan modal siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan sehingga termotivasi untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri dengan menjadi wiraswasta yang tangguh dan handal.

#### Saran

Pembelajaran matematika melalui permainan pasaran pada materi aritmetika sosial dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif pembelajaran matematika agar pembelajaran menjadi bermakna, inovatif, dan menarik sehingga akan berdampak pada tumbuhnya karakter kewirausahaan siswa.

### D. Daftar Pustaka

Antawati, D. I. (2012). *Membangun Jiwa Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini dengan Permainan Tradisional*

Pasaran. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, XVIII(1), 21-34.

Hayuningtyas, B. (2012). *Diagnosis Kesulitan Belajar Aritmatika Sosial Ditinjau dari Aspek Kognitif Matematika (Pada Siswa Kelas VII MTs. Muhammadiyah Blimbing, Polokarto, Sukoharjo). Skripsi, tidak dipublikasikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

Irianto dan Kamil. (2005). *Buku Matematika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Acarya Media Utama.

Mulyasa. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

NCTM. (2000). *Principles and Standard for School Mathematics*. Diakses Tersedia di [www.nctm.org](http://www.nctm.org).

NCTM. (2014). *Principles to Actions: Ensuring Mathematical Success for All*. Tersedia di [www.nctm.org](http://www.nctm.org).

Setiawan. (2004). *Aritmetika Sosial*. Diakses tanggal 27 Desember 2016 dari [p4tkmatematika.org/downloads/smp/Arso.pdf](http://p4tkmatematika.org/downloads/smp/Arso.pdf).

Siswono, T.Y.E. (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika yang diselenggarakan oleh UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, tanggal 24 November 2012. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.*

Sofiyah, Z. F. (2014). *Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Memahami dan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Aritmetika Sosial Dengan Metode Jigsaw*. Diakses tanggal 27 Desember 2016 dari <https://zulinfuadzatus.files.wordpress.com/2014/12/artikel-spm.pdf>.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Surtini, S. (2014). Matematika Sebagai Salah Satu Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Jiwa Kewiraswastaan Mulai Dini. *Jurnal UTM*, 40(1), 86-103.

Suryana. (2006). *Kewirausahaan: Pedoman Praktis, Kiat, dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba.

Sutrisno. (2014). Menumbuhkan Karakter Wirausaha Melalui Pembelajaran Kewirausahaan dan Media Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Semarang, Juni 2014*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.

Utami, R. (2013). Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial. *Jurnal Delta*, 1(2), 128-135.

Yovanda, Y. R. (2016). Pengangguran Jadi Masalah Utama Pembangunan Ekonomi RI. Diakses tanggal 5 November 2016 dari <http://ekbis.sindonews.com/read/1151757/33/pengangguran-jadi-masalah-utama-pembangunan-ekonomi-ri-1477973391>.