

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Matematika secara etimologi yang berasal dari Yunani, *Mathema* atau *Mathematikos* ialah segala hal yang sedang dipelajari<sup>1</sup>. Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari mengenai pola dari struktur, perubahan dan ruang. Matematika secara umum diketahui sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Lebih lanjut lagi matematika dipandang sebagai ilmu dalam penelaahan struktur abstrak yang di dipaparkan dalam bentuk logika simbolik dan notasi.

Nani mengatakan bahwa Matematika merupakan induk ilmu yang mendasari ilmu pengetahuan lainnya. Dalam penelitiannya, Nani mengungkapkan bahwa siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan memberikan kesan yang negatif terhadap Matematika yang berdampak buruk bagi motivasi belajar dan hasil belajar siswa.<sup>2</sup> Metode mengajar merupakan cara guru mentransfer topik pembelajaran kepada siswa. Guru diharapkan memiliki kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran agar dapat mencapai target pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013, yang

---

<sup>1</sup> Simanjuntak, S, Simangunsong, M. I Tiofanny, Naibaho T, *Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika di Indonesia Berdasarkan Filosofi*, *SEPREN: Jurnal of Mathematics Education and Applied* (Pascasarja Universitas HKBP Nommensen Medan,2021), 32–39.

<sup>2</sup>Nani Restati Siregar, *Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game*. (Yogyakarta: Jurnal Universitas Islam Agung, 2017).

menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Metode pembelajaran memiliki keterkaitan yang kuat dengan hasil belajar siswa, jika guru menggunakan metode yang tepat maka akan memberikan pengaruh pada hasil belajar yang sesuai harapan.

Metode pembelajaran dalam sudah dijelaskan dan digambarkan dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Menurut ahli tafsir Ibnu Katsir ayat Al-Quran diatas menjelaskan bahwa, Allah SWT memerintahkan kepada Rasul-Nya, Nabi Muhammad SAW agar menyeru manusia untuk menyembah Allah dengan cara yang bijaksana. Ibnu Jarir mengatakan bahwa yang diserukan kepada manusia ialah wahyu yang diturunkan kepadanya berupa Al-Qur'an, Sunnah, dan pelajaran yang baik, yakni semua yang terkandung di dalamnya berupa larangan-larangan dan kejadian-kejadian yang menimpa manusia (di masa lalu). Pelajaran yang baik itu agar dijadikan peringatan buat mereka akan pembalasan Allah SWT (terhadap mereka yang durhaka).

Pada penelitian terdahulu tentang pembelajaran matematika yang diteliti oleh Rini Utami di SD Muhammadiyah 16 Karangasem, pada penelitian ini

ditemukan bahwa guru seringkali mengajar hampir semua bidang pelajaran yang ada, hal ini menjadikan pembelajaran matematika kurang efektif dan siswa menjadi pasif. Dengan menggunakan model pembelajaran permainan pasar-pasaran menunjukkan bahwa pembelajaran matematika lebih baik dalam meningkatkan prestasi belajar, dibanding model konvensional.<sup>3</sup> Berdasarkan penelitian Rini Utami dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih tertarik belajar ketika mereka merasa antusias dengan apa yang mereka lakukan, seperti belajar sambil bermain, mereka bisa lebih menikmati suasana pembelajaran jika diselingi dengan cara bermain pasar-pasaran. Disamping itu mereka juga bisa meningkatkan prestasi belajar menggunakan metode permainan pasar-pasaran ini.

Hasil dari observasi pada beberapa sekolah, ditemukan permasalahan yakni di SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala di kelas II, guru saat mengajar pelajaran matematika menggunakan metode ceramah, dan ketika penulis observasi dan wawancara lebih lanjut guru mengatakan jika saat mengajar hanya menggunakan metode ceramah saja dan menggunakan media gambar yang ada di buku pembelajaran tematik.<sup>4</sup> hal ini berdampak pada siswa yang merasa bosan ketika pembelajaran dan mengakibatkan semangat belajar siswa menurun dan tidak menutup kemungkinan hasil belajar siswa juga menurun hal ini dilihat dari hasil ulangan tengah semester ganjil tahun 2023 bahwa 6 orang tidak tuntas dan 9 orang tuntas.

---

<sup>3</sup>Rini Utami. *Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial*. (SDN Muhammadiyah Karangasem, 2013).

<sup>4</sup>Faridah, Ruang Kelas II, SDN Sungai Lumbah 2 Kec. Batola, Senin, 5 Desember 2022.

**Tabel 1.1 Nilai Tengah Semester Ganjil Muatan Matematika Kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Tahun 2023**

No.	Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	II A	9 orang	6 orang
2.	II B	13 orang	2 orang

Matematika menurut Yogi dikenal sebagai pelajaran yang rumit dan sulit, oleh karena itu hendaknya karakteristik pelajaran Matematika bisa dianggap menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.<sup>5</sup> Dari pernyataan Yogi tersebut dapat disimpulkan pelajaran Matematika dikenal sulit oleh siswa, akan tetapi jika guru mampu mengubah karakteristik matematika tersebut menjadi mudah dan menyenangkan, maka pembelajaran tersebut akan disukai oleh siswa. Maka dari itu penulis berharap bahwa metode bermain pasar-pasaran dapat diterapkan pada mata pelajaran Matematika.

Metode bermain pasar-pasaran mempunyai karakteristik yang dekat dengan keadaan sekolah yang terletak di sebuah tempat yang tidak jauh dari hiruk pikuk masyarakat modern pinggiran perkotaan yang bernama desa Sungai Lumbah, meskipun begitu masyarakat di desa ini tidak meninggalkan kebudayaan tradisional yang dari dulu mengakar dalam lingkungan mereka contohnya mayoritas masyarakat melakukan kegiatan jual-beli di pasar tradisional, pasar modern seperti *Super Market* ataupun *Mini Market* tidak tersedia di desa ini

---

<sup>5</sup>Yogi Trisna Karvilananda. *Analisis Komunikasi Matematis dan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring melalui WhatsApp Group di Kelas V SDN 1 Gawang Mata Pelajaran Matematika*, (Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021),12.

sehingga masyarakat lebih tertarik ke pasar dan 45% mata pencaharian masyarakat disana menjadi pedagang<sup>6</sup>.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis berasumsi apabila metode bermain pasar-pasaran diterapkan pada pembelajaran Matematika maka akan sangat membantu baik dari segi inovasi pembelajaran maupun membantu meningkatkan hasil belajar siswa, dari gambaran karakteristik desa tersebut maka dapat disimpulkan metode bermain pasar-pasaran selain bermanfaat bagi pendidikan juga memiliki nilai budaya yang harus di lestarikan. Maka dari itu penulis tertarik mengangkat judul **“Efektivitas Penerapan Metode Bermain Pasar-Pasaran Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala.”**

## **B. Definisi Operasional.**

### **1. Efektivitas**

Efektivitas adalah tujuan untuk pencapaian atau hasil yang diinginkan tanpa menghiraukan faktor-faktor yang telah ditentukan, seperti tenaga, pikiran dan materi.<sup>7</sup> Adapun efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan penggunaan metode bermain pasar-pasaran terhadap hasil belajar matematika dan metode bermain pasar-pasaran dikatakan efektif jika nilai akhir kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai akhir kelas kontrol.

---

<sup>6</sup>Data kependudukan Desa Sungai Lumbah tahun 2023.

<sup>7</sup>Asnawi, *Efektivitas Penyelenggaraan Publik pada Samsat Corner Wilayah Malang Kota*, (Skripsi S-1 Jurusan Ilmu Pemerintahan, FISIP, UMM, 2013),6.

## **2. Metode Bermain Pasar-pasaran**

Metode pasar-pasaran yang dimaksud dalam penelitian ini ketika pembelajaran matematika siswa diminta untuk bermain peran sebagaimana layaknya kegiatan di pasar secara umum seperti adanya penjual, pembeli, uang, barang yang diperjual belikan dan lain sebagainya yang masih berkaitan dengan situasi pasar. Melalui metode ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami mengenai nilai mata uang sehingga mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar mereka.

## **3. Matematika**

Matematika adalah ilmu pasti, matematika merupakan satu dari ragam ilmu pengetahuan yang memiliki andil dalam perkembangan ilmu teknologi, baik sebagai alat bantu maupun pengembangan ilmu matematika itu sendiri<sup>8</sup>. Pembelajaran matematika dalam penelitian ini ialah pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Tema 3 Sub Tema 1 yang bermuatan Matematika mengenai materi nilai mata uang.

## **4. Hasil Belajar**

Rusmono mengatakan hasil belajar ialah perubahan perilaku pembelajar dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik<sup>9</sup>. Pada penelitian ini hasil belajar diukur dari aspek kognitif siswa melalui tes tertulis berupa pilihan ganda dengan

---

<sup>8</sup>Muhammad Daud Siagian, *Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika*, *MES (Journal Of Mathematics Education and Science* Vol. 2, No. 1, Oktober 2016), 60.

<sup>9</sup>Kosilah dan Septian, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (*Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 6, November 2020), 1142.

skor ketuntasan minimum 65 pada pembelajaran tematik muatan matematika materi nilai mata uang.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan metode bermain pasar-pasaran Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala?
2. Apakah metode bermain pasar-pasaran efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penerapan metode bermain pasar-pasaran terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala.
2. Mengetahui keefektifan metode bermain pasar-pasaran terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Barito Kuala.

### **E. Signifikansi Penelitian**

#### **1. Signifikansi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan pembelajaran Matematika, tepatnya mengenai penggunaan metode pembelajaran yang efektif bagi hasil belajar siswa.

#### **2. Signifikansi Praktis**

- a. Sekolah Dasar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait pengembangan pembelajaran agar memberikan peningkatan standar mutu belajar mengajar serta memberikan pengaruh terhadap kinerja pembelajaran yang ada di sekolah.

b. Guru Matematika

Penelitian ini diharapkan mampu memberi pedoman mengenai usaha dalam pembelajaran Matematika sehingga didapatkan hasil belajar yang efektif dan efisien melalui penggunaan metode yang tepat.

c. Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam mempelajari Matematika dan mengubah persepsi tentang pelajaran matematika itu sulit, menjadi menyenangkan hingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti mengumpulkan penelitian-penelitian terdahulu dilihat dari relevansinya sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dan pembanding dalam penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa daftar dari penelitian terdahulu:

**Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Judul: Penerapan Metode Bermain Peran Pasar –Pasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Lisan	PTK	Terjadi peningkatan kemampuan berbahasa lisan anak dengan bermain peran pasar-pasaran.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis, yaitu pada variable dependen dan



No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Singaraja Penulis: Ni Luh Westari da Ni Made Sulastrri dan I Made Suarjana Jenis: Artikel Ilmiah Tahun: 2013 <sup>10</sup>			metode penelitian, kemudian pada hasil dan tempat penelitian juga berbeda.
2.	Permainan Pasaran sebagai Media Untuk mengembangkan Kompetensi Interpersonal Anak Penulis: Heru Astikasari Setya Murti Tahun: 2020 <sup>11</sup>	Eksperimen Kuasi	Perbedaan kompetensi interpersonal antara kelompok eksperimen dengan kelompok control yang memberikan hasil akhir bahwa permainan pasaran dapat dipakai sebagai media dalam mengembangkan kompetensi interpersonal pada anak.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu pada variable dependen, hasil dan tempat penelitian ini.
3.	Bermain Peran Dalam Permainan Pasaran Dengan Orang Tua Untuk Interaksi Sosial Anak Spektrum Autis Penulis: Himmatul Khoiroh dan	Metode Studi Kepustakaan (Literature Review)	Pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam permainan pasaran dengan orang tua memiliki dampak positif untuk interaksi sosial anak autis	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu pada variable dependen dan metode

<sup>10</sup> Ni Luh Westari, Ni Made Sulastrri dan Made Suarjana, *Penerapan Metode Bermain Peran Pasar –Pasaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Lisan Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Singaraja*, (Singaraja: Universitas Ganesha, 2013).

<sup>11</sup> Heru Astikasari Setya Murti, *Permainan Pasaran sebagai Media Untuk mengembangkan Kompetensi Interpersonal Anak*, Jurnal Psikologi Ulayat (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, 2020).

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Budiyanto Jenis : Artikel Jurnal Tahun: 2021 <sup>12</sup>			penelitian, kemudian pada hasil dan tempat penelitian juga berbeda.
4	Penerapan permainan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 pada kelompok B di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember  Penulis: Sevirira Yuniar Firdaus  Jenis : Skripsi  Tahun : 2020 <sup>13</sup>	Deskriptif Kualitatif	Pelaksanaan penerapan pasar-pasaran memberikan peningkatan bagi kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu pada variable dependen dan metode penelitian, kemudian pada hasil dan tempat penelitian juga berbeda.
5.	Penerapan permainan pasar-pasaran dalam pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial  Penulis: Rini Utami  Jenis: Artikel	Pre-Eksperimen	Metode permainan pasar-pasaran lebih memberikan peningkatan prestasi belajar yang signifikan jika dibanding dengan penggunaan metode konvensional saja.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu pada variable dependen dan metode penelitian, kemudian pada hasil dan tempat

<sup>12</sup> Himmatul Khoiroh dan Budiyanto, *Bermain Peran Dalam Permainan Pasaran Dengan Orang Tua Untuk Interaksi Sosial Anak Spektrum Autis*, Jurnal Pendidikan Khusus, (Surabaya: Universitas Sunan Ampel, 2021).

<sup>13</sup> Sevirira Yuniar Firdaus, *Penerapan permainan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 pada kelompok B di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember*, (Jember: UIN Khas Jember, 2020).

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Ilmiah Tahun: 2013 <sup>14</sup>			penelitian juga berbeda.
6.	Upaya Meningkatkan Pemahaman Penjumlahan Melalui Permainan Pasar-pasaran Kelompok B RA Nail Al Falah Merak Kec. Dempet Kab. Demak. Penulis: Munawaroh Jenis : Skripsi Tahun : 2022 <sup>15</sup>	Tindakan Kelas	Setelah melakukan penelitian tindakan kelas melalui permainan pasar-pasaran, pemahaman penjumlahan siswa meningkat dari 30,7 menjadi 47,1	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu pada variable dependen dan metode penelitian, kemudian pada hasil dan tempat penelitian juga berbeda.

Mengacu pada penelitian-penelitian di atas, yang menjadi pembeda dalam penelitian ini dimana terdapat variabel independen, kemudian metode dalam penelitian yang juga berbeda dengan metode penelitian sebelumnya, lebih lanjut lagi pada subjek penelitian terdahulu menggunakan anak usia dini (TK) bukan siswa sekolah dasar (SD) sebagai objek penelitian. Maka dari itu penulis mencoba melakukan penelitian kepada siswa sekolah dasar untuk memperoleh hasil terkait penerapan permainan tersebut dalam Pelajaran Matematika.

---

<sup>14</sup> Rini Utami. *Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial*. (SDN Muhammadiyah Karangasem, 2013).

<sup>15</sup> Munawaroh, *Upaya Meningkatkan Pemahaman Penjumlahan Melalui Permainan Pasar-pasaran Kelompok B RA Nail Al Falah Merak Kec. Dempet Kab. Demak*, (Universitas Ivvet, 2022).

### **G. Hipotesis Penelitian**

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini ialah variabel bebas/X (Metode bermain Pasar-pasaran) dan variable terikat/Y (Hasil Belajar). Hipotesis dapat dapat diketahui sebagai jawaban sementara bagi rumusan masalah yang ada, hingga dapat dibuktikan dengan data yang dikumpulkan. Terdapat 2 hipotesis yang peneliti bawa pada penelitian ini:

H<sub>a</sub>: Metode bermain pasar-pasaran efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2.

H<sub>0</sub>: Metode bermain pasar-pasaran tidak efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2.

Berdasarkan asumsi pada uraian diatas peneliti mengajukan hipotesis dimana terdapat hubungan positif dan signifikansi antar metode pembelajaran berbasis pasar-pasaran untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN Sungai Lumbah 2 Kabupaten Batola.

### **H. Asumsi Penelitian**

Metode pembelajaran berbasis Pasar-pasaran merupakan perantara bagi siswa agar pembelajaran tersampaikan pada siswa dengan cara yang tidak membuat siswa bosan dan memapu memberi motivasi dalam pembelajaran terlebih khusus pada mata pelajaran Matematika. Mata pelajaran Matematika yang berfokus pada materi Nilai Mata Uang. Tujuan mata materi ini agar siswa lebih menguasai hitungan mata uang untuk nantinya diterapkan di kehidupan sehari hari . Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak guru mengajar mata pelajaran Matematika menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat siswa merasa bosan

dan tidak minat dalam belajar yang berakibat pada nilai hasil belajar siswa yang aka menjadi menurun. Alternatif yang ditawarkan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain Pasar-pasaran.

## **I. Sistematika Penulisan**

Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan ini, secara umum adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang memuat: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan pemilihan judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori meliputi: Efektivitas, Pembelajaran Matematika, Pemahaman Metode, Perbedaan Metode dan Modul, Macam-Macam Metode Pasar Bermain, Langkah-langkah Pasar Bermain, Kelebihan dan Kekurangan Pasar Bermain, Hasil Pembelajaran.

Bab III Metode Penelitian yang meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah percobaan, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data dan data teknik analisis dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian yang meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, gambaran kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran.