

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peserta didik dengan gangguan autisme merupakan peserta didik yang memiliki gangguan dalam perkembangan neurobiologis yang dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam berinteraksi sosial, berkomunikasi, dan memahami konteks sosial. Peserta didik dengan autisme seringkali mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep abstrak, termasuk dalam pembelajaran matematika yang melibatkan keterampilan transaksi jual beli.

Keterampilan transaksi jual beli merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan penggunaan matematika praktis, seperti menghitung uang, memahami harga, dan melakukan transaksi secara efektif. Bagi peserta didik dengan gangguan autisme, mempelajari pemahaman dan penerapan keterampilan ini seringkali memerlukan pendekatan yang lebih terstruktur, visual, dan berorientasi pada pengalaman langsung.

Pembelajaran matematika untuk peserta didik autisme sering menghadapi tantangan dalam menyesuaikan metode pengajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika abstrak. Pendekatan konvensional yang terutama berfokus pada penjelasan verbal dan pemecahan masalah mungkin tidak selalu efektif dalam menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik autisme karena kurangnya keterlibatan langsung dan pengalaman nyata dalam konteks belajar.

Sejalan dengan temuan lapangan di SLBN 11 Jakarta jenjang SMA kelas XI autisme pada pembelajaran matematika berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di sana peneliti menemukan peserta didik autis di kelas XI yaitu dengan inisial D, F, dan H mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas membeli terutama dalam memahami konsep jual

beli dan penggunaan uang dalam transaksi jual beli, padahal peserta didik autis kelas XI disana sudah dapat melakukan operasi hitung menggunakan uang dalam bentuk soal. Sehingga besar harapan guru di sana untuk mengembangkan keterampilan bertransaksi jual beli pada peserta didik autis di kelas tersebut. Hal ini pun didukung dengan cukup memadainya kemampuan peserta didik di kelas tersebut dalam bersosialisasi dan berkomunikasi.

Masalah dalam pembelajaran matematika peserta didik dengan gangguan autis di SLBN 11 Jakarta jenjang SMA kelas XI autisme berdasarkan hasil observasi dan wawancara yaitu dapat diketahui bahwa metode yang digunakan di sana menggunakan metode ceramah dengan materi hanya dijelaskan di papan tulis saja, namun belum dilakukannya praktik secara langsung. Hal ini membuat peserta didik menjadi lebih pasif dan kurang dapat menarik perhatian peserta didik di sana. Oleh sebab itu juga mempengaruhi keterampilan peserta didik dalam memahami konsep jual beli dan penggunaan uang dalam transaksi jual beli.

Peneliti mencoba memberikan solusi dari permasalahan pembelajaran transaksi jual beli peserta didik dengan gangguan autis di SLBN 11 Jakarta jenjang SMA kelas XI autis yaitu menggunakan metode *roleplay* karena memiliki kelebihan yaitu dengan digunakannya metode ini dalam bentuk aktivitas atau praktik langsung dengan bermain peran sehingga membuat peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam simulasi situasi jual beli, dan juga dapat menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis dalam transaksi jual beli. Selain itu dipilihnya metode pembelajaran ini karena cukup bervariasi dan dapat menarik perhatian peserta didik di sana dalam pelaksanaannya. Diharapkan metode ini dapat meningkatkan keterampilan pada transaksi jual beli bagi peserta didik autis disana.

Adapun hasil penelitian yang relevan berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fajar Agustin Qurnia Putri pada tahun 2013 yang berkesimpulan bahwa metode *roleplay* jual beli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada

anak autis kelas IV di SDLB Negeri Keleyan Bangkalan.¹ Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Faridatu Zuhriyyah pada tahun 2018 di SDN Gedang II menunjukkan bahwa *roleplay* dapat meningkatkan pemahaman konsep jual beli untuk peserta didik kelas III SD.² Terdapat pula penelitian yang telah dilakukan oleh Arleni Tarigan pada tahun 2016 di SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *roleplay* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas III pada materi kegiatan jual beli.³

Maka berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru di SLBN 11 Jakarta, kami ingin melakukan pengembangan pada keterampilan membeli pada transaksi jual beli bagi peserta didik autis di jenjang SMA kelas XI. Digunakannya metode *roleplay* ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membeli pada transaksi jual beli bagi peserta didik autis di sana. Berdasarkan hal itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang tidak hanya efektif tetapi juga dapat diadaptasi dengan baik untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik autis dalam menguasai keterampilan transaksi jual beli.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam memahami konsep jual beli dan penggunaan uang dalam jual beli pada peserta didik autis.
2. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam konsep jual beli dan

¹ Fajar Agustin Qurnia Putri. Metode *Role Playing* Jual Beli Terhadap Kemampuan Berhitung Pengurangan Pada Anak Autis SDLB Negeri Keleyan Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Tahun 2013, Volume 3, Nomor 3.

² Faridatu Zuhriyyah. "Penerapan *Role Playing* Pada Materi Jual Beli IPS Kelas III Untuk Meningkatkan Pemahaman peserta didik di SDN Gedang II". Eprint Umsida 4 May 2018.

³ Arleni Tarigan. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary*. November 2016, volume 3, nomor 3.

penggunaan uang dalam jual beli, sehingga perlu adanya metode tambahan untuk membantu meningkatkan pemahaman pada peserta didik.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pembahasan fokus penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Materi yang ada dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu materi pembelajaran Matematika fase F mengenai capaian pembelajaran mengidentifikasi untung atau rugi dalam jual beli dalam kehidupan sehari-hari
2. Bentuk transaksi jual beli yang akan dilakukan dalam penelitian yaitu transaksi membeli secara langsung di lingkungan sekitar peserta didik.
3. Penggunaan uang yang digunakan pada penelitian ini dibatasi berdasarkan penggunaan uang yang kerap dipakai siswa sehari-hari yaitu mata uang pecahan Rp 1000, Rp 2000, dan Rp 5000 dengan nominal tidak lebih dari Rp 10000.
4. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Roleplay* sebagai metode yang telah dipertimbangan untuk meningkatkan keterampilan membeli pada transaksi jual beli bagi peserta didik autis.
5. Sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik dengan gangguan autisme dalam jenjang Sekolah Menengah Atas kelas XI.
6. Tempat uji coba dilakukan di SLBN 11 Jakarta yang bertepatan di Jalan Kelinkit No.34, RW.1, Menteng Dalam, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

D. Perumusan Masalah Penelitian

Mengacu pada identifikasi masalah dan pembatasan fokus penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah “Bagaimana meningkatkan

keterampilan membeli pada transaksi jual beli menggunakan metode *roleplay* bagi peserta didik autis kelas XI di SLBN 11 Jakarta?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak. Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pendidik maupun peneliti selanjutnya, yaitu berupa pengetahuan dalam mengetahui pelaksanaan kegiatan membeli pada transaksi jual beli dengan menggunakan metode *Roleplay* bagi peserta didik autis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti sendiri yaitu sebagai wadah dalam mengembangkan pengalaman dan kemampuan dalam penelitian serta menambahkan wawasan dan pengetahuan dalam pelaksanaan transaksi jual beli dengan menggunakan metode *Roleplay* bagi peserta didik autis.

b. Bagi sekolah

Manfaat untuk sekolah yaitu sebagai sarana peningkatan kemampuan bagi peserta didik autis disana, salah satunya yaitu dari hasil Penelitian ini dapat mencetak lulusan alumni dari peserta didik yang berkualitas sehingga meningkatkan akreditasi dari sekolah sendiri

c. Bagi guru

Manfaat untuk guru yaitu sebagai bahan refleksi atau sumber referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran terutama dalam transaksi jual beli bagi peserta didik autis.

d. Bagi peserta didik

Manfaat untuk peserta didik selaku pelaksana dari pembelajaran ini sendiri yaitu dari hasil penelitian ini dapat mengembangkan

keterampilan membeli pada transaksi jual beli bagi peserta didik dengan gangguan autisme sehingga dapat berguna untuk kemandirian peserta didik dimasa depan.

e. Bagi orang tua

Manfaat untuk orang tua yang memiliki anak autis dari hasil Penelitian ini dapat memperoleh pengetahuan tentang kegiatan membeli pada transaksi jual beli bagi peserta didik dengan gangguan autisme sehingga orang tua dapat melatih dengan pengulangan di rumah.

