

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak dulu untuk memenuhi kebutuhan hidup apa yang diproduksi sendirian tidaklah cukup untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri oleh karena itu seseorang membutuhkan orang lain untuk saling memenuhi kebutuhannya satu sama lain. Dengan menggunakan metode transaksi jual beli seseorang dapat memenuhi kebutuhan diri sendiri dengan membeli suatu barang yang dibutuhkannya dengan menggunakan uang dan orang lain yang menjual barang tersebut mendapatkan uang dan akan dipergunakannya lagi untuk memenuhi kebutuhan lainnya. Transaksi jual beli sering kali dilakukan dikehidupan sehari-hari karena tidak lepas dari kebutuhan berupa sandang, pangan, papan dan lain-lainnya. Transaksi jual beli adalah proses kejadian pertukaran suatu barang antara seseorang dengan orang lainnya yang bertujuan untuk mendapat kepuasan satu sama lain dan biasanya transaksi jual beli juga melibatkan uang pada proses kejadian.

Keterampilan seseorang untuk melakukan transaksi jual beli dengan membeli suatu barang secara langsung berbeda - beda atau bervariasi dikarenakan lingkungan berpengaruh besar bagi orang - orang dalam mengambil keputusan ataupun tindakan dalam melakukan transaksi jual beli tanpa terkecuali anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami kondisi berbeda dibanding anak-anak secara umum karena kondisinya anak tersebut membutuhkan bimbingan dari guru yang khusus untuk perkembangan tumbuhnya. Salah satu anak berkebutuhan khusus yang perlu dibimbing pada perkembangan kecerdasannya untuk

melakukan transaksi jual beli adalah anak dengan hambatan intelektual.

Hambatan Intelektual adalah kondisi individu yang mempunyai kecerdasan dibawah rata rata. Hambatan intelektual mengalami masa perkembangan yang lebih lambat dibandingkan anak anak pada umumnya tetapi terdapat juga individu hambatan intelektual yang masih mampu untuk mengikuti pelajaran akamedik di sekolah. Individu hambatan intelektual juga perlu memiliki keterampilan melakukan transaksi jual beli agar menjadi individu yang mandiri dilingkungan sekitar. Manfaat mengajarkan keterampilan membeli dan menjual kepada hambatan intelektual ialah agar individu tersebut dapat mengelola atau menggunakan uang yang dimiliki untuk membeli suatu kebutuhannya kepada penjual ditoko ataupun kedai secara langsung dan apabila individu hambatan intelektual tersebut ingin menjual sesuatu barang miliknya dengan keterampilan menjual individu hambatan intelektual mampu untuk mengetahui jumlah harga pada barang miliknya untuk dijualkan kepada orang lain. Untuk mempelajari keterampilan transaksi jual beli dibutuhkannya layanan pendidikan di sekolah yang khusus bagi siswa siswa dengan hambatan intelektual agar dapat memahami konsep jual beli dengan efektif. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang mengajarkan transaksi jual beli ada pada mata pelajaran matematika.

Pada saat melakukan kegiatan observasi di SLBN 8 Jakarta kelas IX peneliti mengamati salah satu kelas SMP dan mengamati pembelajaran yang dilaksanakan guru. Pada saat guru menerangkan pembelajaran tematik mengenai materi pembelajaran transaksi jual beli peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar dan menemukan suatu permasalahan pada layanan pendidikan disekolah tersebut. Guru tersebut menggunakan KI dan KD berdasarkan matapelajaran matematika tunagrahita kelas 9 yaitu 3.6 mengenal harga jual beli 4.6

melakukan kegiatan jual dan beli dengan mata uang maksimal Rp. 5.000,00 dengan indikator 3.6.1 mampu menyebutkan nilai mata uang 4.6.1 mampu menggunakan uang untuk melakukan transaksi jual beli.

Metode pembelajaran yang digunakan guru merupakan metode ceramah dan media yang digunakan guru adalah media PPT (Power Point). Media powerpoint yang digunakan guru mengharuskan siswa mengamati dan mendengarkan apa yang dijelaskan guru melalui gambar dan materi yang disajikan dipapan tulis. Media PPT yang digunakan guru juga menampilkan teks bergambar mengenai transaksi jual beli dengan tujuan agar siswa membaca sebuah teks bergambar tersebut. Guru membagi kelompok antar siswa ada yang membaca teks dialog menjadi pembeli ada juga yang membacakan teks dialog menjadi penjual. Membaca sebuah teks dialog antara penjual dan pembeli yang telah disajikan pada PPT dipapan tulis kelas membuat beberapa siswa kurang semangat dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pada saat melakukan tata laksana kegiatan transaksi jual beli yang dilakukan guru dengan menggunakan barang - barang yang nyata terlihat ada beberapa siswa yang kebingungan dan kesulitan dalam melakukannya baik yang berperan sebagai pembeli maupun penjual. Dengan melihat suatu masalah yang ada dilapangan peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran bagi siswa dengan hambatan intelektual agar dapat memahami konsep transaksi jual beli dan melakukan pembelian maupun penjualan suatu barang secara langsung. Menggunakan permainan monopoli sebagai media untuk pembelajaran keterampilan transaksi jual beli bagi siswa dengan hambatan intelektual merupakan salah satu cara agar siswa dapat memahami konsep transaksi jual beli maupun mengembangkan keterampilan transaksi jual beli.

Permainan monopoli merupakan pilihan peneliti untuk mengembangkan suatu permainan menjadi media pembelajaran disekolah untuk digunakan pada mata pelajaran matematika dengan materi transaksi jual beli. Permainan monopoli dipilih peneliti karena merupakan permainan yang berhubungan dengan Transaksi jual beli, didalam permainan monopoli pemain bisa berinteraksi dengan pemain lain untuk dapat membeli ataupun menjual sesuatu didalam tanah yang orang tersebut miliki. Permainan monopoli juga dapat dijadikan sebagai salah satu contoh bagaimana proses terjadinya kegiatan transaksi jual beli dilakukan antara seseorang dengan seseorang lainnya.

Tetapi memainkan permainan monopoli pada umumnya mungkin sulit untuk dimainkan oleh siswa dengan hambatan intelektual karena siswa dengan hambatan intelektual mempunyai kecerdasan dibawah rata-rata yang memungkinkan siswa sulit memahami cara maupun aturan bermain permainan monopoli pada umumnya. oleh karena itu peneliti mengembangkan dan memodifikasi permainan monopoli serta dirancang dengan menyesuaikan kemampuan pada siswa siswa dengan hambatan intelektual tersebut. Permainan monopoli ini dimodifikasi pada cara bermainnya, cara menyelesaikan permainannya, gambarnya menjadi terlihat semenarik mungkin, tidak membuat bosan dan juga tidak terlalu sulit untuk dimainkan oleh siswa dengan hambatan intelektual.

Permainan monopoli yang dijadikan sebagai media pada peneliti bernama "Monopoli Jual Beli" (MOJULI) adalah permainan monopoli yang telah dimodifikasi menjadi suatu permainan yang memfokuskan pelaksanaan transaksi jual beli yang menyesuaikan KI dan KD pada mata pelajaran matematika mengenai materi jual beli. Peneliti berupaya menjadikan permainan MOJULI sebagai media pembelajaran untuk siswa dengan hambatan intelektual agar lebih

mudah memahami konsep jual beli pada pembelajaran matematika. Media MOJULI diharapkan peneliti dapat mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan penjualan maupun pembelian suatu barang secara mandiri.

Media MOJULI juga menyesuaikan dengan kemampuan dari siswa dengan hambatan intelektual, uang yang digunakan pada media MOJULI merupakan uang asli bank Indonesia, petak pada MOJULI bertuliskan nomor satu hingga enam dan juga petak bonus, peneliti juga menyediakan warung atau stand penjualan MOJULI sebagai tempat penjualan barang barang dan tempat terjadinya transaksi jual beli, Pemain dalam media MOJULI bisa dilakukan dengan 2 sampai 4 orang dan guru sebagai pembimbing dalam menggunakan media MOJULI ini. Sebelum menggunakan MOJULI guru membagi siswa menjadi dua kelompok ada yang berperan sebagai pembeli dan ada juga yang memerankan sebagai penjual tetapi untuk tahap berikutnya guru perlu menukar kelompok agar masing masing dari siswa juga bisa merasakan peran menjadi pembeli dan peran menjadi penjual, setelah itu guru memberikan masing masing uang kepada siswa untuk nantinya uang tersebut digunakan siswa dalam bertransaksi jual beli didalam media MOJULI, permainan akan berakhir apabila masing masing siswa telah melakukan dua transaksi pembelian.

Berdasarkan pengembangan pada permainan monopoli menjadi media pembelajaran "Monopoli Jual Beli" (MOJULI) peneliti tertarik dalam melakukan penelitian karya inovatif dengan menggunakan judul "Pengembangan media "Monopoli Jual Beli" (MOJULI) dalam pembelajaran transaksi jual beli bagi hambatan intelektual".

*Memencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisa masalah yang telah peneliti jabarkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran matematika pada materi transaksi jual beli dikelas IX SLBN 8 Jakarta?
2. Bagaimana proses pengembangan produk dari media MOJULI dalam pembelajaran matematika pada materi transaksi jual beli bagi hambatan intelektual?
3. Bagaimana daya tarik media MOJULI pada hambatan intelektual dalam belajar?
4. Bagaimana antusias siswa hambatan intelektual kelas IX SLBN 8 Jakarta dalam menggunakan media MOJULI?
5. Bagaimana hasil validasi media MOJULI dalam memahami dan meningkatkan konsep serta keterampilan transaksi jual beli pada hambatan intelektual?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media MOJULI
2. Materi yang terdapat pada media MOJULI adalah materi transaksi jual beli pada mata pelajaran matematika
3. Media MOJULI berupa papan yang bisa dimainkan secara langsung memainkannya menggunakan bidak atau pion dan dadu
4. Media MOJULI dikhususkan untuk individu dengan hambatan intelektual

D. Perumusan Masalah

Perumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media MOJULI sebagai media pembelajaran pada materi transaksi jual beli mata pelajaran matematika untuk hambatan intelektual?”

E. Kegunaan Hasil Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan berupa temuan pada dunia pendidikan khusus terkait media pembelajaran matematika pada materi transaksi jual beli bagi individu hambatan intelektual

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan membeli maupun menjual dengan cara bermain yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Dapat menambah keterampilan guru serta pengetahuan dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan acuan media pembelajaran untuk menyampaikan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Dapat menjadi tambahan media pembelajaran yang berguna untuk sekolah dalam meningkatkan keterampilan siswa dengan hambatan intelektual untuk melakukan transaksi jual beli.

Memartabatkan Bangsa