

# PEMBELAJARAN MATEMATIKAMELALUI KEGIATAN *MARKET DAY* DI SD MUHAMMADIYAH KUTOARJO

Rizky Fadjar Choirrul Linda<sup>1)</sup> & Rintis Rizkia Pangestika<sup>2)</sup>

Universitas Muhammadiyah Purworejo

rizkyfcl@gmail.com

## ABSTRAK

Penulisan artikel ini bertujuan untuk menyajikan kajian hubungan kegiatan *market day* yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kutoarjo dengan pembelajaran Matematika. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode kajian pustaka dan pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan *market day* di SD Muhammadiyah Kutoarjo serta menelaah dan atau mengeksplorasi beberapa jurnal, buku, dan dokumen-dokumen serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang relevan dengan kajian. Temuan dalam kajian ini adalah kegiatan *market day* dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif dalam melaksanakan pembelajaran Matematika agar pembelajaran menjadi bermakna, inovatif, dan menarik sehingga siswa akan merasakan senang dan termotivasi belajar Matematika, baik di tahapawal pembelajaran, inti pembelajaran, maupun akhir pembelajaran. Selain itu, melalui kegiatan *market day* siswa dilatih untuk percayadiri, bertanggungjawab, kreatif dan dapat bekerjasama dengan tim sehingga akan berdampak pada hasil belajar dan tumbuhnya jiwa kewirausahaan siswa. Kajian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan *market day* merupakan suatu strategi efektif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Matematika agar dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan keterampilan siswa terutama pada materi aritmatika sosial. Selain itu, melalui proses pembelajaran Matematika berbasis *market day* siswa juga dapat terampil mempraktikkan langsung materi yang dipelajarinya, sehingga tujuan pembelajaran Matematika dapat tercapai dengan baik.

**Kata Kunci:** *Market Day, Pembelajaran Matematika, dan Sekolah Dasar*

## PENDAHULUAN

Globalisasi adalah meluasnya pengaruh kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Agar dapat menjawab tantangan globalisasi maka dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki daya saing yang tinggi. Untuk mewujudkan tantangan tersebut maka pendidikan harus menampilkan dirisebagai bagian dari tantangan globalisasi tersebut. Pendidikan ditantang untuk mampu mendidik dan menghasilkan lulusan yang siap untuk berdaya saing tinggi bukan malah menghasilkan lulusan yang tidak siap dalam menghadapi kerasnya dinamika

globalisasi. Tujuan utama pendidikan di sekolah maupun perguruan tinggi adalah untuk mentransfer ilmu dan pengetahuan dari generasi ke generasi serta menyiapkan generasi muda untuk menjadi anggota masyarakat yang mampu memelihara dan mengembangkan kehidupan masyarakat (Supriatna & Supartono, 2017). Melalui pendidikan diharapkan adanya perubahan pola pikir dari masa remaja menuju masa dewasa yang dapat dilihat dari perubahan gaya hidup dan perubahan sikap dalam kehidupan.

Pada dunia pendidikan, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang dapat menanamkan nilai-nilai kewirausahaan. Kendala besar yang dihadapi oleh guru dalam mengajar mata pelajaran Matematika adalah anak sudah lebih dulu merasa bahwa Matematika merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Selain itu, metode dalam pendidikan yang dipakai selama ini masih banyak yang menggunakan metode ceramah tanpa sentuhan kreasi dan motivasi yang membuat siswa dapat mencari potensi dan mengembangkannya (Pangestika, R. R. & Nur, N., 2017). Oleh karenanya, dalam proses pembelajaran Matematika harus didesain semenarik mungkin agar menciptakan semangat dan motivasisiswa agar dapat menerima konsep-konsep pembelajaran Matematika dengan baik. Salah satu desain strategi pembelajaran yang menarik dalam Matematika adalah dengan berbasis kewirausahaan. Dengan adanya penanaman jiwa kewirausahaan sejak dini mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai keperguruan tinggi maka akan terciptakan output yang berkualitas di bidang ilmu dan mampu menciptakan kemandirian bagi siswa sesuai dengan indikator wirausaha (Ganefri & Hidayat, 2017). Oleh karena tu diperlukan dan pembelajaran Matematika berbasis wirausaha seperti halnya kegiatan *market day*.

Materi yang terintegrasi didalam kegiatan *market day* adalah aritmatika sosial. Aritmetika sosial di dalam pembelajaran matematika mempelajari hal-hal yang berkaitan langsung dengan jual dan beli, untung dan rugi, dan segalasesuatu yang berkaitan dengan perdagangan. Menurut Setiawan (2004) aritmetika social 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 kesatuan 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 social 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.

Sekolah Dasar Muhammadiyah Kutoarjo merupakan sekolah formal yang mempunyai tujuan antara lain adalah menghasilkan tamatan yang mempunyai jiwa mandiri maka salah satu cara mewujudkan tujuan tersebut dengan melakukan kegiatan *market day*. *Market Day* dengan melibatkan semua siswa dalam proses produksi, distribusi, dan konsumsi. Kegiatan produksi adalah dengan memberikan tanggungjawab kepada siswa berdasarkan kelas secara bergantian untuk membuat produk yang memiliki nilai jual dan bermanfaat bagi seluruh civitas akademika sekolah. Kemudian siswa diminta untuk menjual produknya (distribusi), sedangkan siswa yang lainnya termasuk para guru bertanggungjawab sebagai konsumen (pembeli). Kegiatan *market day* bias dilakukan secara mandiri (memproduksi barang secara individu) atau secara klasikal (memproduksi barang dengan berkelompok) sesuai minat siswa dan produk yang akan diproduksi.

Kegiatan *market day* yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kutoarjo sebagai upaya membentuk jiwa wirausaha sejak dini, dengan usia siswa yang rata-rata masih dalam masa belia untuk menerima ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kegiatan *market day* menjadi sangat penting dalam menyiapkan tamatan yang mandiri dan berkompetisi pada jenjang sekolah lanjutan. Untuk itu, karakteristik jiwa mandiri di SD Muhammadiyah Kutoarjo perlu dikondisikan baik melalui jalur kegiatan intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler.

Sehingga diharapkan dengan kondisi lingkungan yang menerapkan karakteristik wirausaha, siswa menjadi terbiasa untuk menerapkannya dan pada akhirnya akan menjadi karakter kepribadian siswa. Hal tersebut selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2017 tentang Guru dan Permendikbud Nomor 6 Tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah, tiga tugas pokok kepala sekolah, yakni terkait dengan pengelolaan atau menejerial sekolah, pengembangan pendidikan kewirausahaan, dan supervise pendidikan serta tenaga kependidikan.

*Market day* dijadikan sebagai konteks pada pembelajaran Matematika materi aritmetika sosial. Hal ini karena *market day* 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 mempelajari materi dalam pembelajaran Matematika dapat dimulai dari masalah kontekstual atau masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan *market day* dapat dijadikan sebagai tema pada pembelajaran Matematika. Hal ini karena *market day* 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. Kegiatan *market day* 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. Berdasarkan latar belakang di atas, masalah pada artikel ini difokuskan pada keberhasilan pembelajaran Matematika berbasis kegiatan *market day* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran Matematika berbasis wirausaha terhadap proses pembelajaran yang bermakna untuk meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan keterampilan siswa.

## **METODE**

Penulisan artikel ini menggunakan metode Kajian Kepustakaan (*Library Research*). Kajian kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya (Mirzaqon & Purwoko, 2018). Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

Sumber data yang menjadi bahan akan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2013). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff, 1993). Pada analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan (Serbaguna, 2005). Untuk menjaga proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi mis-informasi (Kesalahan pengertian manusiawi yang bias terjadi karena kekurangan penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan memperhatikan komentar pembimbing (Sutanto, 2005).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak-anak usia sekolah dasar pada umumnya menyukai hal-hal yang menarik. Pada masa ini anak-anak sedang aktif bergerak, senang bermain, memiliki imajinasi yang tinggi, namun umumnya masih belum bias membayangkan hal-hal yang bersifat abstrak. Karakteristik siswa sekolah dasar masih belajar menggunakan hal-hal yang bersifat kongkrit. Ciri-ciri tersebut diperkuat dengan pernyataan Piaget (dalam Suparno, 2001) bahwa tahap tersebut dinamakan tahap operasional konkret terjadi pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak sudah mulai mengembangkan pemikiran yang didasarkan pada aturan dan operasi yang logis. Anak memiliki operasi logis yang diterapkan pada masalah-masalah yang konkret dan anak belum dapat berpikir secara abstrak. Pada masa ini juga merupakan waktu penanaman dan pembentukan watak, serta internalisasi ilmu pengetahuan yang paling baik karena memori otak pada usia anak belum begitu banyak.

Karakteristik tersebut dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan. Padahal ini SD Muhammadiyah Kutoarjo menggunakan strategi *market day*. *Market day* yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kutoarjo merupakan kegiatan pembelajaran *Entrepreneur*, dimana anak-anak diajarkan bagaimana memasarkan produk kepada teman ataupun guru. *Market day* dilaksanakan di halaman sekolah berbentuk *bazaar* atau pasar. Kegiatan ini melibatkan segenap komponen sekolah. Kelas tinggi 4,5 dan 6 bertugas sebagai penjual, kelas rendah 1, 2, dan 3 serta guru dan staf sebagai pembeli. Wali kelas bertugas mengatur persiapan alat dan bahan yang diperlukan. Bahkan jauh-jauh hari siswa sudah terlibat menyiapkan rencana perdagangannya. Selain wali kelas, tentu saja orang tua juga terlibat menyiapkan barang-barang dagangan. Terutama ibu-ibu yang bertugas membuat makanan atau minuman untuk dijual. Setiap kelas memiliki lapak dagangannya sendiri. Kadang-kadang setiap kelas menyajikan tema dan barang dagangannya yang khas.



**Gambar 1. Kegiatan Jual -Beli**

Kegiatan market di SD Muhammadiyah Kutoarjo, setiap tahunnya dilaksanakan 2 kali. 1 kali disemester ganjil dan 1 kali disemester genap. Untuk jadwalnya disesuaikan berdasarkan jadwal Sabtu Ceria yang dilaksanakan setiap sabtu oleh SD Muhammadiyah Kutoarjo. Adapun teknis kegiatan *Market Day* yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kutoarjo adalah sebagai berikut:

- a. Kelas 4,5, dan 6 bertugas sebagai penjual. Dalam 1 kelas dibebaskan untuk jumlah dagangan yang akan dijual.
- b. Menempati meja yang disediakan oleh guru di halaman sekolah.
- c. Penjual menghitung hasil penjualan.
- d. Uang yang digunakan pada *Market Day* adalah uang asli
- e. Kelas 1, 2, dan 3 bertugas sebagai pembeli. Mereka harus membeli dengan uang yang sudah dibawa dari rumah dengan batasan maksimal 5.000 rupiah. Mereka juga diwajibkan untuk menulis apa saja yang sudah dibeli dan harganya dikertas yang sudah disiapkan oleh sekolah.
- f. Siswa diperbolehkan melakukan jual-beli, tawar-menawar sesuai dengan harga dan uang yang dimiliki.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung dan wawancara, siswa mengaku senang dengan kegiatan *market day* dan juga membantu proses belajar matematika. 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 social yaitu siswa belum memahami konsep yang ada dan kurang seringnya berlatih menyelesaikan masalah aritmetika sosial. Berkaitan dengan hal ini, maka guru dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar aritmetika sosial melalui simulasi pembelajaran dengan kegiatan *market day*.

Manfaat lain dari kegiatan *market day* selain membantu proses pembelajaran Matematika adalah kreativitas dan inovatif, tanggung jawab, jujur, memenuhi janji atau dapat dipercaya, kerjasama (bersinergi), mampu mengambil keputusan atau tegas, dan percaya diri. Adapun kendala-kendala yang sekiranya akan muncul dalam pelaksanaan *Market Day* antara lain:

- a. Dimungkinkan terjadinya eksploitasi anak oleh orang tua. Orang tua mungkin saja menyuruh anaknya harus berjualan tanpa memperhatikan kondisi anaknya.
- b. Tidak semua anak mau berpartisipasi berjualan dalam *Market Day*
- c. Tidak semua barang-barang yang diperjual belikan bermanfaat.

## **SIMPULAN**

*Market day* merupakan kegiatan pembelajaran *Entrepreneur* Pada kegiatan *market day*, 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. Temuan dalam kajian ini adalah kegiatan *market day* dapat dijadikan sebagai referensi atau alternatif dalam melaksanakan pembelajaran matematika agar pembelajaran menjadi bermakna, inovatif, dan menarik sehingga siswa akan merasakan senang dan termotivasi belajar Matematika, baik di tahap awal pembelajaran, inti pembelajaran, maupun akhir pembelajaran. Selain itu,

melalui kegiatan *market day* siswa dilatih untuk percaya diri, bertanggung jawab, kreatif dan dapat bekerja sama dengan tim sehingga akan berdampak pada hasil belajar dan tumbuhnya jiwa kewirausahaan siswa. Kajian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan *market day* merupakan suatu strategi efektif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Matematika agar dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan keterampilan siswa terutama pada materi aritmatika sosial. Selain itu, melalui proses pembelajaran matematika berbasis *market day* siswa juga dapat terampil mempraktekkan langsung materi yang dipelajarinya, sehingga tujuan pembelajaran Matematika dapat tercapai dengan baik. Dalam kegiatan tersebut manfaat lain yang didapat adalah melatih siswa untuk kreativitas dan inovatif, tanggungjawab, jujur, memenuhi janji atau dapat dipercaya, kerjasama (bersinergi), mampu mengambil keputusan atau tegas, dan percaya diri.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mirzaqon, A. & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Landasan Teori. *Jurnal UNS*, 3.
- Ganefri & Hidayat, H. (2017). *Perspektif Pedagogi Entrepreneurship Di Pendidikan Tinggi*. Depok: Kencana.
- 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 & Kamil. (2005). *Buku Matematika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Acarya Media Utama.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2017 tentang Guru dan Permendikbud Nomor 6 Tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah,
- Pangestika, R. R. & Nur, N. (2017). Pendampingan Strategi *Fun Learning* Terintegrasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Purworejo. *Jurnal Surya Abdimas*. Vol. 1 – No. 2.
- Setiawan. (2004). Aritmetika Sosial. Diakses tanggal 5 Maret 2020 dari [p4tkmatematika.org/downloads/smp/Arso.pdf](http://p4tkmatematika.org/downloads/smp/Arso.pdf).
- Sofiyah, Z. F. (2014). Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Memahami dan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Aritmetika Sosial Dengan Metode

Jigsaw. Diakses tanggal 5 Maret 2020 dari <https://zulinfuadzatus.files.wordpress.com/2014/12/artikel-spm.pdf>.

Suparno. (2001). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.

Supriatna, H., & Supartono. (2017). Kemampuan Literasi Matematika dan Jiwa Kewirausahaan pada Pembelajaran Matematika Problem Based Learning Berpendekatan Entrepreneurial Pedagogy. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 2.