

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan¹. Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan antara guru dan murid, guru sebagai pengajar dan murid sebagai yang diajar.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti adanya perubahan pada diri seseorang². Kata belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman³. Hal itu sesuai dengan pendapat Abdillah yang menyatakan “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”⁴. Maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar individu-individu untuk merubah tingkah laku yang terjadi secara keseluruhan sebagai hasil bentukan dari latihan maupun pengalamannya dengan lingkungan sekitar, dimana perubahan itu bukan hanya berkenaan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri dengan tujuan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Gagne mengartikan istilah pembelajaran sebagai “*a set of event in purposeful activities that facilitate learning*” dari definisi gagne ini dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktifitas yang disengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya pembelajaran. Sedangkan dalam hubungannya dengan pembelajaran matematika Suherman mengemukakan bahwa “pembelajaran matematika adalah suatu

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal.61

² Suwardi, *Manajemen Pembelajaran, Mencipta Guru Kreatif dan Berkompetensi* (Surabaya: Kerjasama Stain Salatiga dan JP Books, 2007), hal.30

³ Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2007), hal.17

⁴ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010), hal.35

upaya membantu siswa untuk mengkonstruksi atau membangun konsep–konsep atau prinsip–prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip tersebut terbangun dengan sendirinya”⁵.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan upaya yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam pemberian pengalaman belajar melalui serangkaian kegiatan yang terencana, sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik mampu memahami bahan matematika yang dipelajari.

B. Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Pengajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) adalah strategi pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata ke suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan konsep yang esensial dari materi pelajaran⁶. Kemudian untuk istilah pembelajaran berbasis masalah diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Intruction* (PBI) atau *Problem Based Learning* (PBL). Seraffino dan Cicchelli menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri⁷.

Pendapat lain dikemukakan oleh Arends, pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Pengertian ini menunjukkan bahwa masalah yang disampaikan dalam pembelajaran berbasis masalah adalah masalah yang

⁵ *Ibid*, hal.12.

⁶ Dwi Astuti Pertiwi, “Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dengan Metode Proyek dan Resitasi Ditinjau dari Kreativitas dan Konsep Diri (*Self Concept*) Siswa,” Tesis, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010, h.7

⁷ Drs.Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya : CV.Citra Media, 1996), hal.89

kontekstual⁸. Peran guru dalam pengajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Pengajaran berbasis masalah dapat dilaksanakan apabila guru memberikan keleluasaan berpikir kepada para siswa untuk memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka, misalnya dengan mengembangkan lingkungan belajar yang tersedia di kelas dan memanfaatkan lingkungan sesuai kebutuhan keaktifan dan kreativitas siswa⁹.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah model kerangka konseptual yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan lingkungan belajar yang menggunakan masalah kontekstual sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Terdapat tiga karakteristik utama dari pembelajaran berbasis masalah, antara lain¹⁰:

- a. PBM merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.
- b. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan. PBM menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris.

⁸Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah diakses dari http://www.slideshare.net/Interest_Matematika_2011/ppt-12334713 pada tanggal 22 Desember 2015

⁹Dwi Atuti Pertiwi, "Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dengan Metode Proyek dan Resitasi Ditinjau dari Kreativitas dan Konsep Diri (*Self Concept*) Siswa," Tesis, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2010, h.7

¹⁰ Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2006), hal 212-213.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rusman juga mengungkapkan karakteristik pembelajaran berbasis masalah, meliputi¹¹: (1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar; (2) permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur; (3) permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*); (4) permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar; (5) belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama; (6) pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang efektif dalam PBM; (7) belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif; (8) pengembangan keterampilan inquiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan; (9) keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar dan PBM melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.

Dalam sumber lain yang diungkapkan oleh Arends, berbagai pengembang pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut¹²:

a. Pengajuan pertanyaan atau masalah. Pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran disekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk siswa. Mereka mengajukan situasi kehidupan nyata autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi ini. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Meskipun pembelajaran berdasarkan masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (ilmu pengetahuan alam, matematika dan ilmu-ilmu sosial), masalah yang diselidiki telah

¹¹ Ibid, hal 232-234

¹² Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Surabaya : Prenada Media Group, 2009), hal 93-94

dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

b. Penyelidikan autentik. Pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat ramalan mengumpul dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika diperlakukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.

c. Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berdasarkan masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk tersebut dapat berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer.

d. Kolaborasi. Pembelajaran berdasarkan masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja kelompok dapat memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagai inkuiri dan dialog dan mengembangkan ketrampilan sosial dan ketrampilan berpikir.

3. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

PBM dilaksanakan untuk membantu siswa menjadi pelajar yang otonom dan mandiri. Menurut Ibrahim PBM dilaksanakan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berrfikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa dengan melibatkan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi. Adapun uraian ketiga tujuan ini diuraikan sebagai berikut¹³:

¹³ Trianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007).hal 80

a) Mengembangkan Keterampilan Berpikir dan Keterampilan Memecahkan Masalah

Berpikir adalah kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama. Kolaborasi yang dilakukan dalam PBM, mendorong siswa untuk berdialog, serta masalah yang disajikan memotivasi siswa untuk berpikir kritis dalam rangka memecahkan masalah tersebut.

b) Pemodelan Peranan Orang Dewasa

PBM menuntut siswa untuk bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan sesama siswa maupun dengan guru. Siswa juga dituntut untuk bekerja mandiri, tanpa disugahi materi langsung oleh guru. Kemandirian, kerjasama dan komunikasi inilah sehingga siswa dapat dikatakan berlatih peran sebagai orang dewasa.

c) Pelajar otonom dan mandiri

PBM menuntut siswa belajar berpikir mandiri sehingga diharapkan siswa menjadi pebelajar yang mandiri. Secara singkat, tujuan PBM adalah dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, memahami peran mereka di luar sekolah dan menjadi pebelajar yang mandiri dan otonom.

4. Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Arends, pengelolaan pembelajaran berbasis masalah mempunyai lima langkah utama. Berikut disajikan tabel sintaks model pembelajaran berbasis masalah¹⁴:

¹⁴ Muhammad Nur, *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*, (Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah Departement Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2008), hal 62

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah

| Tahap | Kegiatan Guru |
|--|---|
| <i>Tahap-1</i> Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. |
| <i>Tahap-2</i> Mengorganisasi siswa untuk belajar/meneliti | Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. |
| <i>Tahap-3</i> Membimbing penyelidikan/investigasi individual dan kelompok | Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. |
| <i>Tahap-4</i> Mengembangkan dan menyajikan hasil karya/laporan | Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. |
| <i>Tahap-5</i> Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah | Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. |

Adapun penjelasan dari sintaks model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut¹⁵:

1) Memberikan Orientasi tentang Permasalahan kepada Siswa

Siswa perlu memahami bahwa tujuan pengajaran berdasarkan masalah adalah tidak untuk memperoleh informasi baru dalam jumlah besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah penting dan untuk menjadi pelajar yang mandiri. Cara yang baik dalam menyajikan masalah untuk suatu materi pelajaran dalam pengajaran berdasarkan masalah adalah dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan dan menimbulkan materi sehingga membangkitkan minat dan keinginan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2) Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar/Meneliti

Pada model pengajaran berdasarkan masalah dibutuhkan pengembangan keterampilan kerjasama diantara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bersama. Berkenaan dengan hal tersebut siswa memerlukan bantuan guru untuk merencanakan penyelidikan dan tugas-tugas pelaporan. Bagaimana mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif berlaku juga dalam mengorganisasikan siswa kedalam kelompok pengajaran berdasarkan masalah.

3) Membimbing Penyelidikan/Investigasi Individu dan Kelompok

Guru membantu siswa dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, siswa diberi pertanyaan yang membuat mereka berpikir tentang suatu masalah dan jenis informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa diajarkan untuk menjadi penyelidik yang aktif dan dapat menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapinya, siswa juga perlu diajarkan apa dan bagaimana etika penyelidikan yang benar.

¹⁵<http://www.g-excess.com/.../pembelajaran-berbasis-masalah-pbl-problem-based-learning.html> diakses pada tanggal 20 April 2013

Guru mendorong pertukaran ide atau gagasan secara bebas dan menerima sepenuhnya gagasan-gagasan tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam tahap penyelidikan dalam rangka pengajaran berdasarkan masalah. Selama dalam tahap penyelidikan guru memberikan bantuan yang dibutuhkan siswa tanpa mengganggu aktifitas siswa.

Puncak proyek-proyek pengajaran berdasarkan pemecahan masalah adalah penciptaan dan peragaan artefak seperti laporan, poster, model-model fisik dan video tape.

4) Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Tugas guru pada tahap akhir pengajaran berdasarkan pemecahan masalah adalah membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

C. Perangkat Pembelajaran Matematika

Perangkat pembelajaran adalah perangkat yang dipersiapkan guru dalam menghadapi pembelajaran di kelas berupa: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Tes Hasil Belajar (THB), serta media pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran aritmatika sosial berbasis masalah untuk melatih literasi finansial siswa SMP, maka diperlukan suatu perangkat pembelajaran yang memuat tahapan, proses dan ciri dari pembelajaran aritmatika sosial berbasis masalah untuk melatih literasi finansial siswa SMP Kyai Hasyim. Oleh karena itu, perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat yang menggunakan model berbasis masalah yang didesain untuk melatih literasi finansial siswa SMP pada materi aritmatika sosial.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam pembuatan RPP, terdapat langkah-langkah atau rambu-rambu yang termuat dalam Permendikbud No.65 tahun 2013. Namun pada pengembangan, RPP tidak harus urut dan persis seperti yang telah disampaikan dalam Permendikbud

No.65 Tahun 2013. Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi komponen dan langkah-langkah penyusunan RPP tersebut yang nantinya akan disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis masalah dan juga literasi finansial.

Menurut Permendikbud No.65 Tahun 2013, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih¹⁶. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, 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. RPP disusun berdasarkan KD atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Komponen RPP terdiri atas¹⁷: (a) identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan; (b) identitas mata pelajaran; (c) kelas/semester; (d) materi pokok; (e) alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai; (f) tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan; (g) kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi; (h) materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, prosedur yang relevan dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi; (i) metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

¹⁶ Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*, (Jakarta Kemendikbud, 2013)

¹⁷ Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan...*

mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai; (j) media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran; (k) sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan; (l) langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti dan penutup; dan (m) penilaian hasil belajar.

Dalam penyusunan RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut¹⁸: (a) perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik; (b) partisipasi aktif peserta didik; (c) berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian;

(d) pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca pemahaman beragam bacaan dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan; (e) pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan dan remedi; (f) penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar; (g) mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar dan keragaman budaya; (h) penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup¹⁹. Berikut adalah urainnya:

¹⁸ Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan...*

¹⁹ Kementerian, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional...*

a. Kegiatan pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, hal yang dilakukan guru: (1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional; (3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari; (4) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; (5) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan yang memuat proses pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Di dalam kegiatan inti terdapat kegiatan yang berlangsung sesuai dengan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran. Di dalam kegiatan penutup guru bisa memberikan penekanan mengenai materi yang telah disampaikan. Dalam kegiatan penutup, guru bersama siswa baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi: (1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; (2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individu maupun kelompok; (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kegiatan Siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan siswa. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang harus jelas Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya²⁰. Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi komponen dan langkah-langkah penyusunan LKS tersebut di atas sehingga dihasilkan LKS yang disesuaikan dengan fase-fase dalam model pembelajaran berbasis masalah yang melatih literasi finansial siswa.

Depdiknas memberikan panduan penyusunan LKS yang meliputi²¹: komponen LKS, meliputi judul, mata pelajaran, semester, tempat, petunjuk belajar, KD yang akan dicapai, indikator, informasi pendukung, tugas yang harus dilakukan, langkah kerja dan laporan yang harus dikerjakan.

Langkah-langkah penyusunan LKS sebagai berikut:

- (a) melakukan analisis kurikulum SK, KD, indikator dan materi pembelajaran;
- (b) menyusun peta kebutuhan LKS;
- (c) menentukan judul LKS;
- (d) menulis LKS; dan
- (e) menentukan alat penilaian.

D. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan media atau sarana yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien. Dengan demikian, suatu perangkat pembelajaran dikatakan layak harus memenuhi kriteria kelayakan perangkat pembelajaran, meliputi:

1. Validitas Perangkat Pembelajaran

Suatu perangkat pembelajaran yang baik (valid) sangatlah diperlukan bagi setiap guru, seperti yang telah dijelaskan oleh Dalyana bahwa sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya perangkat pembelajaran telah mempunyai status “valid“. Selanjutnya dijelaskan bahwa idealnya seorang pengembang perangkat pembelajaran

²⁰ Depdiknas, 2008, *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*

²¹ Depdiknas, 2008...

perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para ahli (validator), khususnya mengenai ; (a) ketepatan Isi; (b) materi pembelajaran; (c) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (d) desain fisik dan lain-lain²².

Sebagai pedoman penilaian para validator terhadap perangkat pembelajaran mencakup kebenaran substansi, kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa, kesesuaian dengan prinsip utama, karakteristik dan langkah-langkah strategi. Kebenaran substansi dan kesesuaian dengan tingkat berpikir siswa ini mengacu pada indikator yang mencakup format, bahasa, ilustrasi dan isi yang disesuaikan dengan pemikiran siswa. Untuk setiap indikator tersebut dibagi lagi ke dalam sub-sub indikator sebagai berikut²³: **Pertama**, indikator format perangkat pembelajaran, terdiri atas: (1) kejelasan pembagian materi; (2) penomoran; (3) kemenarikan; (4) keseimbangan antara teks dan ilustrasi; (5) jenis dan ukuran huruf; (6) pengaturan ruang; (7) kesesuaian ukuran fisik dengan siswa. **Kedua**, indikator bahasa, terdiri atas: (1) kebenaran tata bahasa; (2) kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan berpikir dan kemampuan membaca siswa; (3) arahan untuk membaca sumber lain; (4) kejelasan definisi tiap terminologi; (5) kesederhanaan struktur kalimat; (6) kejelasan petunjuk dan arahan. **Ketiga**, indikator tentang ilustrasi terdiri atas: (1) dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep; (2) keterkaitan langsung dengan konsep yang dibahas; (3) kejelasan; (4) mudah untuk dipahami; (5) ketidakbiasan atas gender. **Keempat**, indikator isi, terdiri atas: (1) kebenaran isi; (2) setiap bagian tersusun secara logis; (3) kesesuaian dengan kurikulum 2013; (4) memuat semua informasi penting yang terkait; (5) hubungan dengan materi sebelumnya; (6) kesesuaian dengan pola pikir siswa; (7) memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan; (8) tidak terfokus pada stereotip tertentu (etnis, jenis kelamin, agama dan kelas sosial).

²²Dalyana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Ralistik pada Pokok Bahasan Perbandingan di Kelas II SLTP*, Tesis, (Surabaya : Program Pasca Sarjana UNESA, 2004), h.71 t.d

²³ Ibid., h. 72

Sedangkan indikator kesesuaian perangkat pembelajaran yang disusun dengan prinsip utama, karakteristik dan langkah-langkah strategi yang digunakan sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya.

Selanjutnya dengan mengacu pada indikator-indikator di atas dan dengan memperhatikan indikator-indikator pada lembar validasi yang telah dikembangkan oleh para pengembang sebelumnya, ditentukan indikator-indikator dari masing-masing perangkat pembelajaran, yang akan dijelaskan pada poin selanjutnya. Dalam penelitian ini, perangkat dikatakan valid jika interval skor pada rata-rata nilai yang diberikan para ahli berada pada kategori "sangat valid" atau "valid". Apabila terdapat skor yang kurang baik atau tidak baik, akan digunakan sebagai masukan untuk merevisi atau menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

2. Efektivitas Perangkat Pembelajaran

Efektivitas perangkat pembelajaran adalah seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator yang dikembangkan dari kompetensi dasar. Eggen dan Kouchak menyatakan bahwa suatu perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam pengorganisasian dan menemukan hubungan dari informasi (pengetahuan) yang diberikan²⁴.

Hasil pengembangan tidak saja meningkatkan pengetahuan, melainkan meningkatkan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran perlu diperhatikan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Semakin siswa aktif, pembelajaran semakin efektif²⁵.

Pendapat lain mengemukakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi empat indikator yaitu²⁶;

²⁴ Ernawati, *Skripsi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Belah Ketupat Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Memperhatikan Tahap Berpikir Geometri Model Van Hiele* (Surabaya : jurusan FMIPA : UNESA, 2007), hal.53

²⁵ Opcit, hal 73

²⁶ Ike Agustinus P, *Efektivitas Pembelajaran Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Induktif dengan Pendekatan Beach Ball pada Materi Jajargenjang di SMPN 1 Bojonegoro*, Skripsi, (Surabaya : Jurusan Matematika Fakultas MIPA UNESA, 2008), hal.13 t.d

(a) **kualitas pembelajaran**, artinya banyaknya informasi atau keterampilan yang disajikan sehingga siswa dapat mempelajarinya dengan mudah; (b) **kesesuaian tingkat pembelajaran**, artinya sejauh mana guru memastikan kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru; (c) **insentif**, artinya seberapa besar usaha guru memotivasi siswa mengerjakan tugas belajar dari materi pelajaran yang disampaikan. Semakin besar motivasi yang diberikan guru kepada siswa maka keaktifan semakin besar pula, dengan demikian pembelajaran semakin efektif; (d) **waktu**, artinya lamanya waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Pembelajaran akan efektif jika siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai waktu yang diberikan. Pembelajaran akan efektif jika siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai waktu yang diberikan. Selanjutnya Kemp mengemukakan bahwa untuk mengukur efektivitas hasil pembelajaran dapat dilakukan dengan menghitung seberapa banyak siswa yang telah mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu yang telah ditentukan. Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut dapat terlihat dari hasil tes hasil belajar siswa, sikap dan reaksi (respon) siswa terhadap program pembelajaran²⁷.

Minat juga akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Jika tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan siswa akan belajar dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Jika siswa belajar sesuatu dengan minatnya maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik.

Peneliti mendefinisikan efektivitas pembelajaran didasarkan pada empat indikator, yaitu segala aktivitas yang dilakukan oleh siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Aktivitas siswa didefinisikan sebagai segala kegiatan atau perilaku yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran aritmatika sosial berbasis masalah untuk melatih literasi finansial SMP. Adapun aktivitas siswa yang diamati adalah: (1) mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru; (2)

²⁷ Dalyana, h. 74

membaca/memahami masalah kontekstual di LKS; (3) menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban dari masalah literasi finansial pada materi aritmatika sosial; (4) melakukan hal yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar (mengerjakan evaluasi, melakukan presentasi, menulis materi yang diajarkan); (5) berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat/ide kepada teman/guru; (6) menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep; (7) perilaku yang tidak relevan dengan KBM (percakapan yang tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas, mengganggu teman dalam kelompok, melamun).

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Pembentukan kompetensi merupakan kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran, yakni bagaimana kompetensi dibentuk pada siswa dan bagaimana tujuan-tujuan pembelajaran direalisasikan²⁸. Oleh karena itu, keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP menjadi penting untuk dilakukan secara maksimal, untuk membuat siswa terlibat aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya dan proses pembentukan kompetensi menjadi efektif.

Menurut kamus ilmiah populer, respon diartikan sebagai reaksi, jawaban, reaksi balik²⁹. Hamalik dalam bukunya menjelaskan bahwa respon adalah gerakan-gerakan yang terkoordinasi oleh persepsi seseorang terhadap peristiwa-peristiwa luar dalam lingkungan sekitar³⁰. Respon adalah reaksi atau tanggapan yang timbul akibat adanya rangsangan yang terdapat dalam lingkungan sekitar. Sehingga

²⁸ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007), h. 255-256

²⁹ Pius A Partanto, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 1994), h .674

³⁰ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Bandung: Bumi Aksara,2001), h.73

respon siswa adalah reaksi atau tanggapan yang ditunjukkan siswa dalam proses belajar.

Bimo menjelaskan bahwa salah satu cara untuk mengetahui respon seseorang terhadap sesuatu adalah dengan menggunakan angket, karena angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden untuk mengetahui fakta-fakta atau opini-opini³¹.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran aritmatika sosial berbasis masalah untuk melatih literasi finansial siswa SMP dengan aspek-aspek sebagai berikut; (1) ketertarikan terhadap minat siswa pada pembelajaran aritmatika sosial berbasis masalah untuk melatih literasi siswa, (2) penggunaan kalimat pada LKS (3) tampilan pada LKS, (4) sistematika LKS (5) pendapat positif tentang LKS.

3. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Nieveen menyatakan karakteristik perangkat pembelajaran memiliki kelayakan praktis yang tinggi apabila para ahli (validator) mempertimbangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan realitanya menunjukkan bahwa mudah bagi guru dan siswa untuk menggunakan produk tersebut secara leluasa. Hal ini berarti ada suatu konsistensi antara harapan dengan pertimbangan dan harapan dengan operasional. Apabila konsistensi ini bisa tercapai maka produk hasil pengembangan dikatakan praktis³². Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila validator menyatakan perangkat yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini didasarkan pada penilaian para ahli (validator) dengan cara mengisi lembar validasi masing-masing perangkat pembelajaran. Penilaian tersebut meliputi beberapa aspek, yaitu; (a) dapat digunakan tanpa

³¹ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, (Yogyakarta : UGM, 1986), hal. 65

³² Opcit hal 25.

revisi; (b) dapat digunakan dengan sedikit revisi; (c) dapat digunakan dengan banyak revisi; (d) tidak dapat digunakan.

E. Model Pengembangan Pembelajaran

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Plomp. Peneliti memilih model Plomp, karena banyak penelitian pengembangan sebelumnya yang menggunakan model Plomp, selain itu desain penelitian Plomp mempunyai prosedur yang jelas dan sistematis.

Plomp memberikan suatu model pengembangan yang terdiri atas tiga fase yaitu fase investigasi awal (*Preliminary Research*), fase pembuatan *prototype* (*Prototyping Phase*), dan fase penilaian (*Assessment Phase*)³³. Berikut penjelasan masing-masing fase pengembangan model Plomp:

1. Fase Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*) merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti dalam memperoleh data yang membantu tujuan penelitian. Sesuai dengan pernyataan Plomp, “*Preliminary research: needs and context analysis, review of literature, development of a conceptual or theoretical framework for the study*”³⁴. Dari pernyataan tersebut, pada fase pertama dilakukan analisis pendahuluan atau identifikasi masalah yang meliputi mengumpulkan dan menganalisis informasi, mendefinisikan masalah, meninjau kepustakaan dan merencanakan kerangka konseptual.

Fase penelitian pendahuluan dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini informasi yang dianalisis yaitu analisis masalah (awal akhir), kurikulum, karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

³³ Tjeerd Plomp, *Educational Design Research: an Introduction*, (Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007), hal.15

³⁴ *Ibid*, hal. 15

2. Fase Pembuatan *Prototype* (*Prototyping Phase*)

Fase pembuatan *prototype* (*prototyping phase*) adalah fase lanjutan dari penelitian pendahuluan (*preliminary research*). Sesuai dengan pernyataan Plomp,

*“Prototyping phase: iterative design phase consisting of iterations, each being a microcycle of research with formative evaluation as the most important research activity aimed at improving and refining the intervention”*³⁵.

Pada fase kedua ini, hal yang menjadi fokus adalah desain iterasi yang akan menjadi mikrosiklus dari penelitian dengan evaluasi formatif supaya tujuan yang diinginkan (penyempurnaan) dapat dicapai. Kegiatan yang dilakukan dalam fase ini adalah membuat desain solusi permasalahan pada fase penelitian awal, dilanjutkan dengan penyusunan draf perangkat pembelajaran dengan format yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Selain itu ditentukan pula instrumen-instrumen penelitian sebagai bagian dari evaluasi formatif.

Langkah berikutnya adalah merealisasikan draf perangkat pembelajaran sehingga dihasilkan bentuk *prototype* awal. *Prototype* tersebut berupa RPP dan LKS. Kemudian *prototype* tersebut dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan direvisi kembali oleh peneliti sebelum dilakukan evaluasi formatif.

Menurut Suparman, evaluasi formatif dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa, guru dan pakar³⁶. Umpan baik tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi *prototype* dalam rangka meningkatkan kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebelum diterapkan pada kegiatan pembelajaran sebenarnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

³⁵ Ibid, hal, 15

³⁶ Suparman dalam Havidz Masnurillah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Kontesktual yang Mengintegrasikan Pendidikan Keselamatan Berlalu Lintas Untuk Siswa SMP/Mts*, (Surabaya: Universitas Surabaya), skripsi tidak dipublikasikan.

a. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Suparman menjelaskan bahwa lembar validasi berbentuk non tes seperti kuesioner yang disusun berupa skala penilaian (*rating scales*)³⁷. Lembar validasi perangkat pembelajaran ini didesain untuk mengetahui umpan balik para pakar (validator) ditinjau dari berbagai aspek serta untuk mendapatkan data validitas dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

b. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

Pengamatan atau observasi merupakan kegiatan untuk melihat pelaksanaan sesuatu tindakan dan untuk mengevaluasi ketepatan tindakan tersebut³⁸. Ditinjau dari waktunya pengamatan dibedakan menjadi dua, yaitu pengamatan langsung dan pengamatan tidak langsung. Pengamatan langsung dilakukan oleh pengamat terhadap objek yang diamati saat terjadinya peristiwa. Sementara pada pengamatan tidak langsung, pengamat mengamati objek melalui dokumentasi gambar atau film.

c. Angket Respon Siswa

Masriyah mendefinisikan angket sebagai pengumpul data berupa pertanyaan/ Pernyataan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis³⁹. Menurut Masriyah, pernyataan pada suatu angket dapat berisi pernyataan positif (*favorable*) atau pernyataan negatif (*unfavorable*) yang lebih baik jumlah poinnya diupayakan berimbang dengan tujuan untuk mengecek konsisten jawaban responden⁴⁰. Selanjutnya berdasarkan bentuk poin pernyataan yang akan disusun, angket dibedakan menjadi dua yaitu angket tertutup dan angket terbuka⁴¹. Angket tertutup berupa poin-poin pernyataan

³⁷ Suparman dalam Havidz Masnurillah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran...*

³⁸ Suparman dalam Havidz Masnurillah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran...*

³⁹ Masriyah dalam Havidz Masnurillah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Kontekstual yang Mengintegrasikan Pendidikan Keselamatan Berlalu Lintas Untuk Siswa SMP/Mts*, (Surabaya: Universitas Surabaya), skripsi tidak dipublikasikan.

⁴⁰ Masriyah dalam Havidz Masnurillah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika...*

⁴¹ Masriyah dalam Havidz Masnurillah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika...*

yang diikuti dengan sejumlah pilihan jawaban, sedangkan angket terbuka tidak disediakan pilihan jawaban.

3. Fase Penilaian (*Assessment Phase*)

Fase penilaian adalah fase dimana produk yang telah dihasilkan akan dievaluasi oleh ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Plomp menyatakan,

Assessment phase: (semi-) summative evaluation to conclude whether the solution or intervention meets the pre-determined specifications. As also this phase often results in recommendations for improvement of the intervention, we call this phase semisummative⁴².

Fase ini bertujuan untuk mempertimbangkan kualitas solusi yang dikembangkan dan membuat keputusan lebih lanjut. Berdasar hasil pertimbangan dan evaluasi tersebut, proses dan analisis informasi dilakukan untuk menilai solusi dan selanjutnya dilakukan revisi sampai *prototype* yang dihasilkan dapat digunakan dalam uji coba.

Adapun kegiatan utama yang dilakukan pada fase ini yaitu kegiatan validasi perangkat pembelajaran dan melaksanakan uji coba terbatas. Kegiatan tersebut digunakan untuk menguji tiga hal yaitu (1) kelayakan *prototype* 1 yang telah didesain dan disusun menurut validitas pakar, (2) kepraktisan penggunaan *prototype* 2 dalam uji coba terbatas, (3) keefektifan hasil pelaksanaan uji coba terbatas. Bila ketiga hal tersebut terpenuhi maka dihasilkan solusi yang dikembangkan dalam menghadapi masalah dan selanjutnya dapat diterapkan pada situasi yang sebenarnya.

F. Literasi Finansial

PISA (Programme for International Student Assessment) adalah Studi tentang program penilaian siswa tingkat Internasional yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)* atau organisasi untuk kerjasama ekonomi dan pembangunan. *PISA* bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa yang duduk di akhir tahun pendidikan dasar (dengan usia 15 tahun) telah menguasai pengetahuan dan keterampilan yang penting untuk

⁴² Tjeerd Plomp, *Educational Design Research...* 15

dapat berpartisipasi sebagai warga negara atau anggota masyarakat yang membangun dan bertanggung jawab. Hal-hal yang dinilai dalam studi *PISA* meliputi literasi matematika, literasi membaca dan literasi sains.⁴³ Pada tahun 2012 fokus pembahasan *PISA* ditambah dengan literasi finansial⁴⁴.

Menurut definisi dari UNESCO literasi merupakan kemampuan mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengkomunikasikan dan kemampuan berhitung melalui materi-materi tertulis dan variannya⁴⁵. Sejalan dengan hal itu Fletcher-Campbell et al. mengatakan bahwa literasi itu adalah sebuah konsep yang kompleks sehingga untuk mendapatkan kemampuan ini diperlukan proses yang juga rumit. Gagasan umum dari literasi tersebut dikembangkan dalam bidang-bidang yang lain. Salah satu bidang yang telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat adalah adanya literasi finansial.

Pada buku panduan hasil literasi finansial *PISA* tahun 2012 dijelaskan tentang definisi literasi finansial:

*“Financial literacy is knowledge and understanding of financial concepts and risks, and the skills, motivation and confidence to apply such knowledge and understanding in order to make effective decisions across a range of financial contexts, to improve the financial well-being of individuals and society, and to enable participation in economic life.”*⁴⁶

Berdasarkan definisi di atas, literasi finansial diartikan sebagai suatu pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep-konsep keuangan, seperti; resiko keuangan, keterampilan, motivasi dan kepercayaan diri untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman dalam membuat

⁴³ http://respository.upi.edu/1829/4/T_MTK_1102582_CHAPTER%201.pdf diakses pada tanggal 13 Juni 2016 pukul 10.10

⁴⁴ OECD, *PISA 2012 Results: Students and Money Financial Literacy Skills for the 21St Century Volume VI*, h.32

⁴⁵ UNESCO Education Sector, “The Plurality of Literacy and its implications for Policies and Programs”: (Paris: United National Educational, Scientific and Cultural Organization), 2004, hal.13. Lihat di <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136246e.pdf>. Diakses pada 1 April 2015

⁴⁶ OECD, *PISA 2012 Results: Students and Money Financial Literacy Skills for the 21St Century Volume VI*, h. 33

keputusan yang efektif di berbagai konteks keuangan, serta dalam meningkatkan kesejahteraan keuangan individu dan masyarakat dan untuk memungkinkan partisipasi dalam kehidupan ekonomi⁴⁷.

Sejalan dengan hal itu menurut OJK literasi finansial merujuk pada kemampuan seseorang untuk dapat memahami dan mengevaluasi informasi yang relevan dalam pengambilan keputusan dengan memahami konsekuensi finansial yang ditimbulkan⁴⁸. Literasi finansial merupakan suatu rangkaian proses atau kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan keyakinan konsumen maupun masyarakat agar mereka mampu mengelola keuangan pribadi dengan lebih baik. Dengan bertambahnya tingkat literasi keuangan diharapkan masyarakat dapat membuat keputusan keuangan dengan lebih baik sehingga perencanaan keuangan keluarga atau pribadi menjadi lebih optimal. Literasi finansial juga bertujuan agar seseorang bisa memilih produk dan jasa keuangan yang sesuai dengan kebutuhannya, mengetahui manfaat dan risikonya, serta hak dan kewajiban sebagai konsumen keuangan.

Terdapat beberapa aspek yang dibahas pada literasi finansial yang dilakukan oleh PISA, yaitu uang dan transaksi (*money and transactions*), perencanaan dan pengelolaan keuangan (*planning and managing finances*), rugi dan untung (*risk and reward*), dan investasi (*financial landscape*).⁴⁹

Seperti halnya literasi lain yang dikelola PISA yang memiliki level dalam penentuan tingkat kemampuan, literasi finansial memiliki 5 level⁵⁰, yaitu:

1. Level Pertama

Pada level ini siswa dapat mengidentifikasi produk-produk keuangan umum serta persyaratannya dan menginterpretasikan informasi yang berkaitan dengan konsep-konsep keuangan dasar. Mereka dapat mengenali perbedaan antara kebutuhan dan keinginan dan dapat membuat keputusan sederhana untuk pengeluaran sehari-

⁴⁷ Ibid

⁴⁸ Majalah OJK “Literasi Keuangan: Sebuah Strategi Nasional”, 2013. hal 13

⁴⁹ Ibid, h.34

⁵⁰ Ibid, h.58

hari. Mereka dapat mengenali tujuan dokumen keuangan sehari-hari seperti faktur dan menerapkan operasi numerik tunggal dan dasar (penambahan, pengurangan atau perkalian) dalam konteks keuangan yang cenderung mereka alami secara pribadi.

Contoh permasalahan pada tingkat ini adalah siswa diminta untuk mengidentifikasi apakah membeli barang dalam jumlah besar mungkin boros jika sejumlah besar itu tidak diperlukan, atau mungkin saja lebih terjangkau untuk menekan harga per unit jika membeli barang dalam jumlah besar dalam jangka waktu pendek. Siswa diminta untuk mengevaluasi situasi ini dari perspektif keuangan dan menjelaskan alasan mereka dalam membuat keputusan. Misalkan siswa berpikir bahwa untuk beberapa orang tidak selalu menjadi keputusan yang baik membeli dalam jumlah besar.

2. Level Kedua

Pada level ini diharapkan siswa mulai menerapkan pengetahuan mereka tentang produk keuangan umum dan mulai terbiasa menggunakan istilah dan konsep keuangan. Mereka dapat menggunakan informasi yang diberikan untuk membuat keputusan keuangan dalam konteks yang segera relevan untuk mereka. Mereka dapat mengenali nilai anggaran yang sederhana dan dapat menginterpretasikan fitur yang menonjol dari dokumen keuangan sehari-hari. Mereka dapat menerapkan operasi numerik dasar tunggal untuk menjawab pertanyaan keuangan. Mereka menunjukkan pemahaman tentang hubungan antara unsur-unsur keuangan yang berbeda, seperti jumlah penggunaan dan biaya yang dikeluarkan.

3. Level Tiga

Pada level ini selain siswa harus sudah menempuh level 1 dan 2, siswa diharuskan dapat menerapkan pemahaman mereka tentang konsep yang umum digunakan dalam keuangan, istilah dan produk keuangan untuk situasi yang relevan dengan mereka. Mereka mulai mempertimbangkan konsekuensi dari keputusan keuangan dan mereka dapat membuat rencana keuangan sederhana dalam konteks yang akrab dengan mereka. Mereka dapat

membuat interpretasi langsung dari berbagai dokumen keuangan dan dapat menerapkan berbagai operasi numerik dasar, termasuk menghitung persentase. Mereka dapat memilih operasi numerik yang diperlukan untuk memecahkan masalah rutin yang relatif umum dalam konteks melek finansial, seperti perhitungan anggaran.

4. Level Empat

Pada level ini siswa dapat menerapkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep keuangan yang kurang umum. Memahami istilah dalam konteks yang akan segera mereka ketahui saat bergerak menuju masa dewasa, seperti manajemen rekening bank dan penggunaan bunga majemuk untuk menyelamatkan dari kerugian. Mereka dapat menafsirkan dan mengevaluasi berbagai dokumen keuangan secara rinci, seperti laporan bank. Siswa dapat menjelaskan fungsi yang kurang umum bagi mereka yang biasa digunakan dalam produk keuangan. Mereka dapat membuat keputusan keuangan dan memperhitungkan konsekuensi jangka panjang, seperti memahami rincian biaya yang dibebankan jika mengambil pinjaman dengan periode angsuran yang lebih lama. Selain itu mereka dapat memecahkan masalah rutin dalam konteks keuangan yang kurang umum bagi mereka.

5. Level Lima

Level ini merupakan level yang paling sulit, pada tingkat ini siswa dapat menerapkan pemahaman mereka tentang berbagai hal keuangan dan konsep untuk konteks yang mungkin hanya menjadi relevan dengan kehidupan mereka dalam jangka panjang. Mereka dapat menganalisa produk-produk keuangan yang kompleks dan dapat memperhitungkan dokumen keuangan yang membutuhkan tingkat akurasi yang tinggi dan memecahkan masalah keuangan non-rutin, dan mereka dapat menggambarkan potensi hasil keputusan keuangan, menunjukkan pemahaman dari transaksi keuangan yang lebih luas.

G. Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Masalah untuk Melatihkan Literasi Finansial Siswa

Pembelajaran matematika dapat disajikan dengan berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai tata cara penyampaian pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran matematika yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah dilaksanakan untuk membantu siswa menjadi pelajar yang otonom dan mandiri. Sejalan dengan hal itu, literasi finansial membutuhkan pembelajaran yang bisa mendukung siswa secara mandiri untuk membuat keputusan-keputusan keuangan. Hal ini menyebabkan pembelajaran berbasis masalah sesuai digunakan untuk melatih literasi finansial.

Masalah-masalah yang terdapat dalam literasi finansial menuntut siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, mandiri dan melakukan peran-peran orang dewasa. Siswa juga dituntut untuk menyelesaikan permasalahan finansial secara mandiri tanpa dituntun langsung oleh guru. Hal ini sesuai dengan dengan kriteria pembelajaran berbasis masalah, yaitu terdapat pemodelan peran orang dewasa dimana siswa dituntut untuk bekerjasama dan berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan sesama siswa maupun guru.

Pembelajaran berbasis masalah juga mempunyai kriteria lain yang sesuai dengan literasi finansial yaitu adanya multidisiplin ilmu yang terkait. Selain erat kaitannya dengan aritmatika sosial, literasi finansial juga mempunyai keterkaitan dengan materi ekonomi pada Ilmu Pengetahuan Sosial. Bahkan OJK pernah menerbitkan buletin keuangan yang diharapkan mampu menjadi buku pengayaan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)⁵¹.

⁵¹ Maria Fatima Bona/YS, "Pendidikan Literasi Keuangan Penting Bagi Siswa," artikel diakses pada 04 Desember 2015 dari <http://www.pendis.kemenag.go.id/index.php?a=detilberita&id=7295#.VnBMTF6UB0s>

Dari beberapa keterkaitan pembelajaran berbasis masalah dengan literasi finansial yang telah disebutkan di atas menyebabkan pembelajaran berbasis masalah sangat sesuai untuk digunakan melatih literasi finansial pada siswa.

G. Aritmatika Sosial

1. Prinsip

Aritmatika sosial adalah salah satu pokok pembahasan di dalam matematika yang memuat fungsi aritmatika, yaitu suatu fungsi matematika sederhana yang terdiri dari, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta gabungan.

Aritmatika sosial adalah materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti: menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian serta harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon (rabat), bruto, tara dan neto.

2. Karakteristik

Karakteristik tentang materi aritmatika sosial adalah materi yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi, yang berupa harga keseluruhan, harga per unit, dan harga sebagian. Selain itu juga terdapat harga pembelian, harga penjualan, untung, rugi, rabat (diskon), bruto, tara, dan neto. Karakteristik ini menunjukkan bahwa aritmatika sosial memuat konteks-konteks yang berkaitan dengan transaksi jual beli, simpan pinjam atau beberapa kegiatan ekonomi lainnya.

3. Ciri-ciri

Beberapa ciri dari pokok pembahasan dalam aritmatika sosial adalah:

- a. Materi aritmatika sosial ini selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Materi ini berkaitan dengan perekonomian atau perdagangan serta transaksi jual-beli.
- c. Pada materi ini, terdapat harga keseluruhan, harga per unit, dan harga sebagian. Selain itu juga terdapat harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi serta rabat (diskon), bruto, tara, dan neto.
- d. Perhitungan dalam materi ini menggunakan konsep aljabar melalui operasi hitung yang berupa pecahan dan lain-lain.
- e. Bentuk contoh soal berupa soal cerita.