

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Matematika

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang penting dalam proses pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya suatu pendidikan itu tergantung pada proses belajar. Menurut Hamalik (2001: 27) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998: 13) Belajar diartikan sebagai usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan menurut Skinner dalam Dimiyati (2006: 9) belajar merupakan suatu perilaku pada saat orang belajar maka responnya akan menjadi lebih baik.

Slameto (2003: 2) mendefinisikan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sendiri dan interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang atau individu yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman untuk memperoleh kepandaian atau ilmu.

2.1.2 Matematika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998: 566) matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Menurut Soedjadi (2000: 1) matematika adalah:

- a. Cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- b. Pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
- c. Pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
- d. Pengetahuan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- e. Pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis.
- f. Pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir (Johndon dan Myklebust dalam Abdurrahman, 2009: 252).

Belajar matematika merupakan proses mental tinggicyang mempelajari materi abstrak berpola pikir deduktif dengan susunan hierarkhis yang memerlukan ketekunandankekontinuan (Suharjo, 2013: 17).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar matematika adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang atau individu yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman untuk mempelajari konsep matematika secara menyeluruh.

2.1.3 Pembelajaran Matematika

Hamalik (2013: 57) mengungkapkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Suatu pembelajaran itu identik dengan pengajaran, yaitu suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing peserta didik menuju proses pendewasaan diri (Suyono dan Hariyanto, 2014: 183).

Pembelajaran juga terdapat dalam UU RI No. 20 Tahun 2013 tentang Sisdiknas yang berarti proses interaksi antara

pesertadidik dengan pendidik dan sumber pada suatu lingkungan belajar.

Sedangkan menurut Mulyasa (2006: 117) pembelajaran adalah aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan.

Dari beberapa pengertian pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah kegiatan yang dirancang untuk proses belajar sehinggamemungkinkan terjadinya interaksi antara pesertadidik dengan pendidik dan sumber untuk mempelajari konsep matematika secara menyeluruh.

2.2 Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) yang selanjutnya disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran.

Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. (Arends dalam Suprihatiningrum, 2014: 215).

PBL (*Problem Based Learning*) tidak dirancang untuk membantu guru menyampaikan informasi dengan jumlah besar kepada peserta didik tetapi cenderung untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya (Suprihatiningrum, 2014: 222).

Dari beberapa pengertian PBL maka dapat disimpulkan PBL (*Problem Based Learning*) merupakan suatu model pembelajaran dengan pendekatan terhadap permasalahan yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah.

2.2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari 5 langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

Tabel 2.1

Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena, demonstrasi, atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap-2 Mengorganisir siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap-3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

(Sumber: Ibrahim dalam Suprihatiningrum, 2014: 223)

2.3 Komik

Menurut Heru (2005) komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti serta komik lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur.

Sedangkan menurut Romi (2006) komik merupakan pendekatan visualisasi untuk menarik minat baca dan mempermudah pembaca dalam memahami materi yang disampaikan.

Scott McCloud (2008 : 9) menyatakan bahwa komik merupakan pilihan yang berkesinambungan terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi dan gestur.

Dari beberapa pendapat yang sudah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pengertian komik merupakan media komunikasi visual secara berkesinambungan yang berbentuk cerita bergambar yang berguna untuk menarik minat pembaca.

Keberadaan komik dapat memberikan tambahan informasi dan berguna untuk menarik minat pembaca sehingga dapat dijadikan sebagai suatu sumber belajar dan media pendidikan.

Teks yang dipergunakan dalam komik tersusun dari hubungan antara gambar dan kata yang saling mendukung untuk memudahkan pembaca memahami ceritanya serta teks komik banyak menggunakan kalimat langsung yang menggambarkan dialog tokoh-tokoh pada setiap adegan yang ditampilkan (Scott McCloud, 2008 : 128). Hal ini merupakan salah satu yang dapat menarik perhatian pembaca, sehingga pembaca jarang menemukan kejenuhan, apalagi setiap adegan gambar diiringi oleh narasi yang mempermudah pembaca untuk mengerti jalan ceritanya.

2.4 LKS (Lembar Kerja Siswa)

Menurut Prastowo (2011: 204) LKS merupakan sesuatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Sedangkan menurut Suhartini (2013) menjelaskan bahwa LKS merupakan stimulus atau bimbingan guru dalam pembelajaran yang akan disajikan secara tertulis sehingga dalam penulisannya perlu memperhatikan kriteria media grafis sebagai media visual untuk menarik perhatian peserta didik.

Menurut Trianto (2007: 73)

Lembar Kegiatan Siswa (LKS) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 174) sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Jadi, dari penjelasan tersebut LKS merupakan salah satu sumber belajar karena LKS adalah lembar kerja berisi panduan siswa yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.5 LKS Berbentuk Komik

Pembelajaran dengan menggunakan LKS berbentuk komik menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematika yang akhirnya dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran matematika di sekolah (Ali, 2008). LKS berbentuk komik merupakan modifikasi dari lembar kerja siswa (LKS) yang dirancang dan disusun ke dalam bentuk sebuah komik.

LKS berbentuk komik merupakan hasil pengembangan dari Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa pedoman-pedoman kegiatan belajar yang dirancang dan disusun ke dalam bentuk sebuah komik secara sistematis yang berfungsi sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil

belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi untuk mencapai suatu tujuan. Penggunaan LKS berbentuk komik diharapkan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran matematika.

Permendikbud No. 81A Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum menjelaskan proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Keterampilan mengkomunikasikan secara matematika merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik selain keterampilan yang lain. Agar peserta didik menguasai keterampilan mengkomunikasikan secara matematika, peserta didik harus dilatih secara terus menerus.

Dari uraian tersebut, maka ada dua hal yang menjadi perhatian dalam LKS berbentuk komik. Pertama, karakteristik dari LKS berbentuk komik yang dapat menarik minat dan perhatian dalam penyampaian informasi. Kedua, adalah keterampilan mengkomunikasikan secara matematika yang dapat ditanamkan pada peserta didik.

2.5.1 Kerangka LKS dalam Bentuk Komik

Menurut Scott McCloud (2008: 37), dalam membuat komik ada beberapa tahap yang perlu diperhatikan antara lain :

1. Pilihan momen

Pilihan momen ini bertujuan untuk menghubungkan titik-titik, menunjukkan momen-momen penting. Dalam LKS berbentuk komik ini momen-momen yang ditampilkan adalah cerita dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pilihan bingkai

Pilihan bingkai ini bertujuan untuk menunjukkan hal penting yang harus dilihat pembaca. Menciptakan karakter, gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. Gambaran tempat di setting di lingkungan sekolah dan diluar sekolah.

3. Pilihan citra

Pilihan citra ini bertujuan untuk membuat penampilan karakter, objek, lingkungan dan simbol dengan jelas dan cepat. Dalam

LKS berbentuk komik ini sudah ditentukan karakter tokoh-tokoh yang ada dalam komik antara lain; Bu Sur adalah guru matematika serta Ari, Ritma, Tika adalah murid Bu Sur.

4. Pilihan kata

Pilihan ini bertujuan untuk mengkomunikasikan gagasan, percakapan secara jelas dan persuasif serta menyatu dengan citra. Dalam LKS berbentuk komik ini menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh pembaca.

5. Pilihan alur

Pilihan ini bertujuan untuk menuntun pembaca menyusun panel, dan menciptakan pengalaman membaca yang transparan. Dalam LKS berbentuk komik ini menggunakan alur cerita dari kiri ke kanan tujuannya untuk mempermudah pembaca untuk mengetahui alur cerita berikutnya.

6. Pilihan Alat

Pilihan alat ini bertujuan untuk menggambar karakter dan menulis cerita dalam komik. Proses menggambar dan menulis cerita dilakukan menggunakan komputer dengan software *Adobe Photoshop CS 3* dan *Comic Life Deluxe 2.2.7*.

2.6 LKS dalam Bentuk Komik Matematika

Komik matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik yang memuat materi matematika. Materi matematika disajikan lewat percakapan dari tokoh-tokoh komik dan dari gambar yang mengikutinya. Gambar yang dipilih dalam komik matematika diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap minat baca peserta didik. Dengan penyajian gambar seperti gambar yang sebenarnya diharapkan peserta didik dapat menikmati komik sebagai bacaan yang membawanya ke dunia baru yang di dalamnya terdapat berbagai pengalaman yang keseluruhannya dapat memberikan ilustrasi dalam menjalani proses pembelajaran. Cerita pada komik matematika tidak disajikan secara utuh, melainkan per sub pokok

bahasan materi matematika yang disajikan, tetapi tetap menggunakan tokoh-tokoh yang sama.

Proses pembuatan komik matematika pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan pembuatan komik-komik pada umumnya, namun dalam komik matematika cenderung mengedepankan materi matematika.

Beberapa hal yang merupakan karakteristik dari LKS berbentuk komik matematika adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan materi pelajaran matematika

Dalam LKS berbentuk komik ini mengambil materi aritmatika sosial.

2. Tema cerita berbeda untuk setiap LKS

Dalam LKS berbentuk komik ini terdapat 3 LKS, yaitu LKS pertama membahas tentang nilai suatu barang, harga penjualan, harga pembelian, prosentase untung rugi. LKS kedua membahas tentang diskon, pajak dan bunga tabungan, serta LKS ketiga membahas tentang bruto, tara dan netto. Hal ini bertujuan agar setiap pertemuan peserta didik mendapatkan suasana baru.

3. Setiap LKS diberi latihan-latihan soal

Dalam LKS berbentuk komik ini disetiap cerita diberi latihan soal yang bertujuan agar pembaca dapat menyelesaikan permasalahan yang disampaikan.

4. Cerita bertemakan kehidupan sosial

Dalam LKS berbentuk komik ini bertemakan kehidupan sosial yang mengangkat cerita dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar peserta didik mudah mengenal cerita yang disajikan.

5. Menampilkan tokoh-tokoh yang memiliki sikap yang pantas ditiru

Dalam LKS berbentuk komik ini yang memiliki pengaruh dalam cerita adalah tokoh-tokoh/karakter dalam komik. Dalam komik ini tokoh-tokoh yang ditampilkan memiliki sikap yang pantas ditiru oleh pembaca.

6. Cerita berkelanjutan pada tiap-tiap LKS dan tetap menggunakan tokoh yang sama

Dalam LKS berbentuk komik ini cerita berakhir pada LKS ketiga. Cerita yang disajikan pada tiap-tiap LKS dapat disimpulkan.

7. Memilih unsur dramatik yang kuat

Dalam LKS berbentuk komik ini cerita yang disajikan merupakan kegiatan yang mungkin dilakukan peserta didik dalam pergaulan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat masuk ke dalam cerita.

2.7 Keterkaitan Komik dengan Pembelajaran Matematika

Menurut Dayat (2014) matematika dan seni saling berkaitan dan tidak bisa terpisahkan satu sama lain. Sebagai contoh, teori warna yang digunakan oleh seorang pelukis untuk mendapatkan warna yang pas merupakan perpaduan antara ilmu matematika dan seni. Karya seni apapun bentuk dan namanya jika dikreasikan dengan matematika akan memberikan kualitas yang tinggi terhadap karya itu sendiri. Pendapat ini menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara matematika dan seni untuk memperoleh karya yang berkualitas tinggi.

Menurut Scott (2008: 129) komik adalah sebuah medium berupa kepingan teks, potongan gambar, tapi ketika bekerja sama, pembaca akan menggabungkan kepingan-kepingan itu dan mengalami cerita sebagai keutuhan yang berkesinambungan. Berarti dalam komik terdapat keterurutan jalan cerita dan keteraturan gambar yang menyertainya. Kekuatan komik dicapai ketika kata-kata dan gambar merupakan pasangan dalam suatu rangkaian cerita, di samping itu komik dapat menyamai kekuatan bentuk seni apapun (Scott, 2001: 156). Dalam matematika keteraturan dan keterurutan juga merupakan hal yang utama. Dengan demikian antara komik dan matematika terdapat keterkaitan yang kuat. Di samping sama-sama memiliki nilai seni, juga memiliki nilai keteraturan dan keterurutan.

2.8 Efektivitas

2.8.1 Pengertian Efektivitas

Menurut Diamond dalam Adisuarman (2005), keefektifan dapat diukur dengan melihat minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Kemp dalam Adisuarman (2005) mengemukakan cara untuk mengukur keefektifan pembelajaran yaitu dengan mengajukan suatu pertanyaan, “Apakah yang telah dicapai peserta didik ?” untuk menjawab pertanyaan ini harus diketahui berapa banyak peserta didik yang mencapai tujuan belajar dalam waktu yang telah ditentukan.

Menurut Mulyasa (2002: 82) masalah efektivitas biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan efektivitas adalah kesesuaian atau keseimbangan antara proses dan hasil yang dicapai peserta didik dari apa yang telah dilakukan dan direncanakan dalam pembelajaran.

2.8.2 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2002: 84) menyatakan bahwa merupakan barometer untuk mengukur keberhasilan suatu pendidikan. Untuk mengetahui efektivitas suatu usaha khususnya dalam pendidikan membawa kita pada pertanyaan apa yang menjadi indikator efektivitas pada tiap tahapannya. Indikator-indikator tersebut antara lain:

1. *Indikator input*; indikator input ini meliputi karakteristik guru, fasilitas, perlengkapan, dan materi pendidikan serta kapasitas manajemen.
2. *Indikator proses*; indikator proses meliputi perilaku administrasi alokasi waktu guru, dan alokasi waktu peserta didik.

3. *Indikator output*; indikator output ini berupa hasil-hasil dalam bentuk perolehan peserta didik dan dinamikanya sistem sekolah, hasil-hasil yang berhubungan dengan prestasi belajar, dan hasil-hasil yang berhubungan dengan perubahan sifat, serta hasil-hasil yang berhubungan dengan keadilan dan kesamaan.
4. *Indikator outcome*; indikator ini meliputi jumlah lulusan ke tingkat pendidikan berikutnya, prestasi belajar di sekolah yang telah lebih tinggi dan pekerjaan, serta pendapatan.

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada pada BAB I dan berdasarkan indikator yang diungkapkan teori di atas, maka peneliti menetapkan efektivitas penggunaan komik sebagai LKS dalam pembelajaran matematika pada materi pokok aritmatika sosial dapat dilihat dengan tiga indikator diantaranya:

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan komik sebagai LKS dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran

2. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran

Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan komik sebagai LKS dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas peserta didik.

3. Ketuntasan belajar peserta didik menggunakan komik sebagai LKS.

Ketuntasan hasil belajar yang diberikan pembelajaran menggunakan komik sebagai LKS dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan oleh peneliti.

Pembelajaran matematika menggunakan komik sebagai LKS pada materi aritmatika sosial dikatakan efektif jika memenuhi ketiga indikator yang diungkapkan di atas.

2.9 Materi Pokok

Uang juga merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari baik individu maupun kelompok. Materi matematika yang menyangkut

kehidupan sosial, terutama penggunaan mata uang dikenal dengan nama “Aritmetika Sosial”. Dalam masyarakat modern, kehidupan manusia sangat dekat dengan penggunaan uang. Hampir setiap aktivitas berkaitan dengan penggunaan uang, baik digunakan dalam rangka memenuhi kebutuhan rumah tangga, kegiatan usaha perorangan dan badan maupun dalam bidang pemerintahan.

2.9.1 Pengertian Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial merupakan bidang atau cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang matematika pada kehidupan sosial. Penggunaan aritmatika paling dominan yaitu dalam proses perdagangan. Selain itu, digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam bersosial dengan lingkungan alam sekitar.

Menurut Yansyah (2014) ciri-ciri materi aritmatika sosial :

1. Materi aritmatika sosial ini selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Materi ini berkaitan dengan perekonomian atau perdagangan serta transaksi jual-beli.
3. Terdapat harga keseluruhan, harga satuan atau per unit, harga pembelian, harga penjualan, untung dan rugi serta rabat (diskon), pajak, bruto, tara, dan neto.
4. Perhitungan dalam materi ini menggunakan konsep aljabar melalui operasi hitung yang berupa pecahan dan lain-lain.
5. Bentuk contoh soalnya berupa soal cerita.

2.9.2 Nilai suatu barang

- Nilai per unit adalah nilai atau harga dari satu buah barang seperti harga satu buah jeruk, harga satu buah pena, harga satu buah buku, dll.
- Nilai keseluruhan adalah nilai atau harga seluruh barang seperti harga lima buah jeruk, harga sepuluh buah pena, harga lima puluh buah buku, dll.
- Nilai sebagian adalah nilai atau harga dari sebagian barang seperti harga tiga buah jeruk dari lima buah jeruk, harga lima buah pena dari satu lusin pena, harga dua puluh buah buku dari lima puluh buah buku, dll.

2.9.3 Harga Pembelian

Harga pembelian adalah harga suatu barang dari pabrik, grosir ataupun tempat lainnya. Harga beli suatu barang sering disebut juga dengan modal.

- Jika untung maka berlaku

$$\text{Harga pembelian (HB)} = \text{harga penjualan (HJ)} - \text{untung (U)}$$

- Jika rugi maka berlaku

$$\text{Harga pembelian (HB)} = \text{harga penjualan (HJ)} + \text{rugi (R)}$$

2.9.4 Harga Penjualan

Harga penjualan adalah sebuah harga yang sudah ditetapkan oleh penjual atau pedagang kepada konsumen atau pembeli.

- Jika untung maka berlaku

$$\text{Harga penjualan (HJ)} = \text{harga pembelian (HB)} + \text{untung (U)}$$

- Jika rugi maka berlaku

$$\text{Harga penjualan (HJ)} = \text{harga pembelian (HB)} - \text{rugi (R)}$$

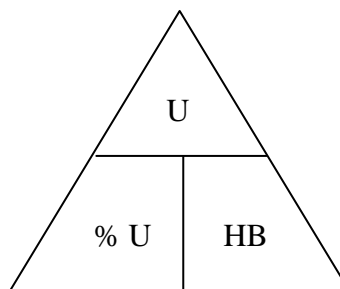
2.9.5 Untung dan Rugi

A. Untung

Untung atau laba adalah selisih yang didapat antara harga penjualan suatu barang dengan harga pembeliannya dengan syarat nilai harga jual lebih tinggi dari harga pembelian ($HB < HJ$) maka rumus dari untung atau laba adalah:

$$\text{Untung (U)} = \text{harga penjualan (HJ)} - \text{harga pembelian (HB)}$$

Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada untung:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

$$\text{Untung (U)} = \% \text{ Untung} \times \text{Harga Pembelian (HB)}$$

$$\% \text{ Untung} = \frac{\text{Untung (U)}}{\text{Harga Pembelian (HB)}} \times 100\%$$

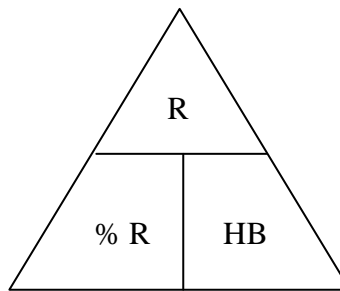
$$\text{Harga Pembelian (HB)} = \frac{\text{Untung (U)}}{\% \text{ Untung}}$$

B. Rugi

Rugi adalah selisih antara harga jual dan harga beli jika dan hanya jika harga penjualan kurang dari harga pembelian ($\text{HB} > \text{HJ}$) maka rumus dari rugi adalah:

$$\text{Rugi (R)} = \text{harga pembelian (HB)} - \text{harga ppenjualan (HJ)}$$

Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada rugi:



Dari segitiga diatas dengan maka didapatkan:

$$\text{Rugi (R)} = \% \text{ Rugi} \times \text{Harga Pembelian (HB)}$$

$$\% \text{ Rugi} = \frac{\text{Rugi (R)}}{\text{Harga Pembelian (HB)}} \times 100\%$$

$$\text{Harga Pembelian (HB)} = \frac{\text{Rugi (R)}}{\% \text{ Rugi}}$$

2.9.6 Diskon

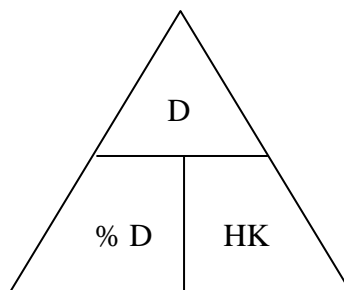
Diskon atau rabat adalah potongan harga. Tujuan pemberian diskon adalah untuk menarik pembeli, sehingga pembeli yang awalnya tidak berniat membeli barang tersebut berniat membelinya karena mendapat diskon. Biasanya diskon (rabat) ini diperhitungkan dalam bentuk persen.

Dalam pemakaiannya, terdapat perbedaan istilah antara rabat dan diskon. Istilah rabat digunakan oleh produsen kepada grosir, agen, atau pengecer, sedangkan istilah diskon digunakan oleh grosir, agen, atau pengecer kepada konsumen.

Dalam diskon dikenal dengan harga kotor dan harga bersih. Harga kotor adalah harga mula-mula yang belum mendapat diskon. Sedangkan harga bersih adalah harga yang sudah mendapat diskon. Sehingga didapatkan hubungan antara keduanya yaitu:

$$\text{Diskon (D)} = \text{Harga Kotor (HK)} - \text{Harga Bersih (HBer)}$$

Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada diskon:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

$$\text{Diskon (D)} = \% \text{ Diskon} \times \text{Harga Kotor (HK)}$$

$$\% \text{ Diskon} = \frac{\text{Diskon (D)}}{\text{Harga Kotor (HK)}} \times 100\%$$

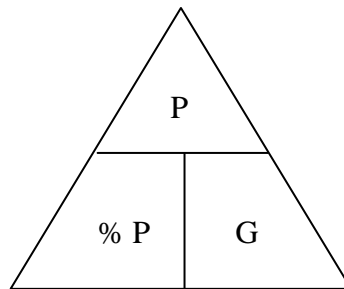
$$\text{Harga Kotor (HK)} = \frac{\text{Diskon (D)}}{\% \text{ Diskon}}$$

2.9.7 Pajak dan Bunga Tabungan

A. Pajak

Pajak adalah suatu kewajiban yang dibebankan kepada masyarakat untuk menyerahkan sebagian kekayaan kepada negara menurut peraturan – peraturan yang telah ditetapkan pemerintah. Jadi pajak bersifat mengikat dan memaksa. Jenis-jenis pajak antara lain Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), Pajak Pertambahan Nilai (PPN), dan Pajak Penghasilan

(PPh).Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada pajak:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

$$\text{Pajak (P)} = \% \text{ Pajak} \times \text{Gaji (G)}$$

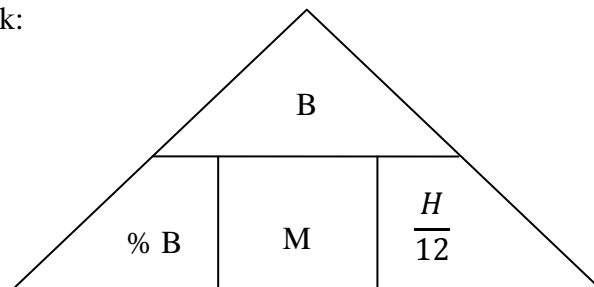
$$\% \text{ Pajak} = \frac{\text{Pajak (P)}}{\text{Gaji (G)}} \times 100\%$$

$$\text{Gaji (G)} = \frac{\text{Pajak (P)}}{\% \text{ Pajak}}$$

B. Bunga tabungan

Apabila menyimpan uang di bank, maka akan mendapatkan tambahan uang yang disebut bunga. Bunga tabungan dihitung secara priodik. Ada dua jenis bunga tabungan, yaitu bunga tunggal dan bunga majemuk.

Bunga tunggal adalah bunga yang dihitung hanya berdasarkan besarnya modal saja, sedangkan bunga mejemuk adalah bunga yang dihitung berdasarkan besarnya modal dan bunga. Gunakan segitiga berikut untuk menentukan rumus pada pajak:



Dari segitiga diatas maka didapatkan:

$$\text{Bunga (B)} = \% \text{ Bunga} \times \text{Modal (M)} \times \frac{\text{Lama bulan (H)}}{12}$$

$$\% \text{ Bunga} = \frac{\text{Bunga (B)}}{\text{Modal (M)} \times \frac{\text{Lama bulan (H)}}{12}} \times 100\%$$

$$\text{Modal (M)} = \frac{\text{Bunga (B)}}{\% \text{ Bunga} \times \frac{\text{Lama bulan (H)}}{12}}$$

2.9.8 Bruto, Tara Dan Neto

Berat barang yang dibeli terkadang masih dalam hitungan berat kotor artinya berat kemasan juga ikut dalam berat barang yang dibeli. Berat dari kemasan seperti karung, kardus, plastik, atau lainnya disebut dengan tara. Berat barang beserta kemasan pembungkusnya disebut bruto, sedang berat isi tanpa ada kemasan dan lain-lain disebut dengan neto. Dari urian tersebut dapat dituliskan rumus sederhana sebagai berikut:

$$\text{Bruto} = \text{neto} + \text{tara}$$

$$\text{Neto} = \text{bruto} - \text{tara}$$

$$\text{Tara} = \text{bruto} - \text{neto}$$