

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari latin yaitu *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar (Ramli, 2012:1). Jadi secara bahasa, media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan (Sukiman, 2012:28). Media diperlukan sebagai penyempurna komunikasi antara pemberi dan penerima informasi atau pesan agar tercipta komunikasi yang efektif (Hasan, 2021:27).

NEA (*National Education Association*) mengartikan media sebagai berbagai bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun secara audio visual beserta peralatannya. Media dimanipulasikan sehingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Ramli, 2012:1). Media juga diartikan sebagai pembawa atau penyalur antar sumber dengan penerima, contohnya seperti televisi, radio, film, alat visual yang diproyeksikan, benda cetakan, dan sejenisnya sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi (Susanto, 2016).

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima.

Pembelajaran dalam bahasa Inggris disebut dengan *learning* yang berasal dari kata *to learn* atau belajar (Setiawan, 2017:20). Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, pembelajaran identik dengan kata “mengajar” yang berasal dari kata dasar “ajar” (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar yang akan disampaikan. Proses komunikasi ini tidak akan berjalan tanpa adanya media atau perantara pesan. Pesan yang disampaikan ini merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang akan dijelaskan oleh guru kepada peserta didik dalam proses yang dikenal dengan proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019:46). Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran ditujukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019:13).

Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu upaya yang secara sengaja dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan ilmu

pengetahuan dan menciptakan sistem lingkungan menggunakan berbagai metode sehingga kegiatan belajar siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien dengan memperoleh hasil yang optimal (Festiawan, 2020). Secara psikologis, pembelajaran adalah proses yang ditempuh oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (Setiawan, 2017:20). Proses pembelajaran juga tidak bisa lepas kaitannya dengan proses pengajaran, dimana pengajaran sebagai gaya penyampaian kepada para pembelajar di lingkungan pembelajaran itu terjadi (Widodo & Utami, 2018). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungannya untuk memperoleh ilmu pengetahuan maupun keterampilan, serta merupakan suatu proses perubahan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik agar merangsang pikiran, perasaan, minat, kemauan, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Sukiman, 2012:29). Media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya memuat informasi yang berasal dari internet, buku, film, televisi, dan lainnya untuk dikomunikasikan kepada pembelajar (Kristanto, 2016). Media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis, dan elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal (Azhar Arsyad dalam Sukiman, 2012). Media pembelajaran didefinisikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam proses pembelajaran. Atau dengan kata lain, media pembelajaran adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi yang berisikan maksud dan tujuan pembelajaran (Hasan, 2021:4).

Pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyalurkan pesan yang berupa bahan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi bagian penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar (Nurdyansyah, 2019:46). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dengan fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan agar tujuan dapat tercapai dengan optimal (Sartika, 2015:51).

Proses pembelajaran identik dengan proses komunikasi. Pada proses komunikasi terdapat beberapa komponen di dalamnya, yaitu sumber pesan atau yang menyampaikan pesan (dalam pembelajaran yaitu pendidik), pesan berisi didikan/ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan menjadi simbol-simbol tertentu (*encoding*), penerima pesan yaitu peserta didik yang akan menafsirkan

simbol tersebut sehingga dipahami menjadi pesan (*decoding*), media, dan umpan balik (Sukiman, 2012:29). Secara singkat, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat komunikasi atau perantara untuk memudahkan penyampaian bahan pembelajaran kepada peserta didik.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad terdapat tiga ciri media yang menunjukkan mengapa media harus digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media sedangkan pendidik sendiri tidak mampu (kurang efisien) melakukannya (Sukiman, 2012:35). Ciri-ciri tersebut adalah:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini merupakan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Media yang dapat digunakan untuk menyusun kembali objek atau peristiwa tersebut seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dapat dengan mudah direproduksi kapan saja sewaktu diperlukan. Ciri ini akan sangat bermanfaat dan penting bagi guru karena peristiwa atau objek yang telah direkam dan disimpan dengan format media dapat digunakan setiap saat untuk keperluan pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini memungkinkan transformasi dari suatu peristiwa atau objek. Peristiwa yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada peserta didik dalam kurun waktu yang sebentar dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, manipulasi ini dapat mengefisiensi waktu penjelasan kepada peserta didik. Selain dipercepat, penayangan kejadian ini dapat pula diperlambat agar lebih mudah dipahami peserta didik.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan waktu secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan pemberian pengalaman yang relatif sama mengenai peristiwa yang ditampilkan. Informasi yang telah direkam dalam format media dapat direproduksi dan digunakan secara bersamaan diberbagai tempat. Informasi yang direkam ini terjamin sama dengan aslinya.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ramli (2012:17) secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok besar yaitu sebagai berikut:

1. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat (visual), contohnya media foto, sketsa, grafik, gambar, kartun, peta, dan poster.

2. Kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar (audio), contohnya rekaman dan radio.
3. Kelompok media pembelajaran yang dapat didengar dan dilihat (audio-visual), contohnya televisi, film dan video.

Rudy Bretz, mengelompokkan media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual (berupa gambar, simbol, dan garis), dan gerak. Selain itu juga dibedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) (Sukiman, 2012:44). Berdasarkan unsur tersebut, Bretz mengelompokkan media menjadi 8 kategori yaitu; media cetak, media audio, media visual diam, media visual gerak, media semi gerak, media audio semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

Leshin, Pollock & Reigeluth mengelompokkan media menjadi lima kelompok (Kristanto, 2016:23), pengelompokan yaitu sebagai berikut:

1. Media berbasis manusia yang berupa guru, instruktur, tutor, main-peran, dan kegiatan belajar kelompok,
2. Media berbasis cetak yang berupa buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas,
3. Media berbasis visual yang berupa buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide,
4. Media berbasis audio-visual yang berupa video, film, program slide-tape, dan televisi,

5. Media berbasis komputer yang berupa pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mendeskripsikan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi untuk menarik perhatian peserta didik. Fungsi afektif untuk menggugah sikap dan emosi peserta didik. Fungsi kognitif untuk memperlancar tujuan dalam memahami informasi yang disajikan. Fungsi kompensatoris untuk membantu peserta didik mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Sukiman, 2012:38).

Menurut Nurdyansyah (2019) fungsi dari media pembelajaran cukup luas dan banyak. Fungsinya antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- 3) Untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Menjadikan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- 5) Mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beraneka ragam.
- 6) Membantu mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- 7) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara garis besar, fungsi dari media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. *Pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif dan efisien menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang hendak disampaikan. *Kedua*, membantu para pembelajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar dalam hal ini siswa untuk mempercepat pemahaman dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan, media pembelajaran memiliki stimulus yang kuat untuk membangun aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan akan meningkatkan hasil pembelajaran (Ramli, 2012:2).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sebagai bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan memenuhi kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan belajar dengan dirancang bahwa media yang digunakan harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau

mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata saat pembelajaran. Materi dalam media juga hendaknya dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif (Hasan, 2021:34).

e. Manfaat Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman menyampaikan beberapa kegunaan atau manfaat dari media pembelajaran (Sukiman, 2012:40), secara umum kegunaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat visual maupun monoton.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dengan bantuan berbagai bentuk media pembelajaran.
- 3) Mengatasi sikap pasif pada peserta didik dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi.
- 4) Memberikan stimulus yang sama, dapat membuat pengalaman dan persepsi peserta didik sama terhadap isi pelajaran.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik tentang kejadian di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya dengan karyawan, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Kemp & Dayton sebagaimana yang dikutip oleh Azhar Arsyad bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang positif (Hasan, 2021:45). Dampak tersebut antara lain; penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, memungkinkan untuk melakukan efisiensi waktu, meningkatkan kualitas hasil belajar, fleksibilitas waktu dan lokasi, meningkatkan sikap positif peserta didik, serta peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Ramli, 2012:11) dalam memilih dan menggunakan media untuk proses pembelajaran sebaiknya memperhatikan atau berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media, memiliki artian media pembelajaran mudah didapatkan ataupun dibuat.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Guru menjadi kunci utama dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran.
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya.

- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf kemampuan berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami dengan baik oleh para siswa.

2. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli merupakan sebuah permainan dimana tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dengan sistem ekonomi yang sudah disederhanakan (Sibuea & Handayani, 2019). Sejalan dengan pendapat (Ramadhani et al., 2022) bahwa monopoli adalah permainan papan yang berisi plot, serta tiap- tiap pion yang mewakili pemain bisa membeli tanah dan bangunan di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera.

Permainan monopoli adalah permainan yang sudah dikenal luas di dunia. Di mana permainan ini dimulai dari petak “START” kemudian pemain akan mengelilingi petakan-petakan tanah bangunan sesuai dengan angka yang muncul dari 2 buah mata dadu. Tanah bangunan boleh dibeli apabila belum terbeli oleh lawan dengan harga yang telah ditentukan dengan menggunakan alat tukar berupa uang palsu yang telah disediakan (Puspitasari et al., 2021).

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wulandari dan Sukimo bahwa monopoli adalah permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi berupa, menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan (Sibuea & Handayani, 2019). Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah permainan yang berlomba untuk mengumpulkan kekayaan dengan melakukan transaksi properti yang ada dalam permainan sesuai dengan system ekonomi.



Gambar 2.1 Permainan Monopoli

b. Perlengkapan dan Peraturan Permainan Monopoli

Menurut Husana dalam Suprpto (2013) dalam permainan monopoli yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Pion atau bidak yang mewakili pemain.
- 2) Dua buah mata dadu yang berisikan enam.

- 3) Setiap properti memiliki kartu hak milik yang berisikan harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan yang berisi petak-petak berupa; tempat dan petak-petak Dana Umum dan Kesempatan (pada petak ini pemain harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintahnya).
- 5) Uang-uang Monopoli berupa uang mainan atau uang palsu.
- 6) Miniatur rumah sebanyak 32 buah dan miniature hotel sebanyak 12 buah dari kayu atau plastik. Dimana rumah berwarna hijau dan hotel berwarna merah.
- 7) Kartu-kartu dari Dana Umum dan Kesempatan.

Peraturan permainan monopoli dapat dideskripsikan secara singkat yaitu, permainan dimulai dari petak “*Start*”, kemudian setiap pemain akan bergantian melempar dadu untuk menggerakkan pionnya, apabila pemain tiba di atas petak yang belum menjadi hak milik pemain lain maka dia bisa membeli properti dalam petak tersebut sesuai dengan harga yang tertulis. Apabila petak sudah terjual dan menjadi hak milik pemain lain, pemain tersebut harus memberikan biaya sewa kepada pemilik properti tersebut (Sihotang, 2022).

c. Cara Bermain Permainan Monopoli

Berikut ini cara bermain permainan monopoli:

- 1) Pada awal permainan, setiap pemain diberi uang Rp. 150.000,-. Kemudian, para pemain melempar dadu secara bergiliran.

Permainan dimulai dari petak “*Start*”. Setelah itu, pion pemain berjalan sesuai dengan jumlah dadu yang sudah dilempar

- 2) Apabila pemain berhenti di petak tanah yang belum dimiliki, maka tanah di petak tersebut dapat dibeli dan dibangun rumah atau hotel, apabila tanah di petak tersebut sudah menjadi milik orang lain, maka pemain wajib membayar sewa kepada pemain yang memiliki tanah tersebut.
- 3) Jika dua kali melempar dadu menunjukkan nilai yang sama, pemain bisa terus berjalan, namun pada lemparan ketiga jika angka dadu tetap mengarah ke angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara.
- 4) Setiap pemain diberikan uang sebesar Rp. 20.000,- apabila telah melewati petak **START** kembali setelah memutar semua petak dalam permainan.
- 5) Apabila berhenti pada petak kesempatan atau dana umum. Pemain mengambil kartu teratas yang telah disediakan di tengah papan permainan. Kemudian pemain wajib mematuhi instruksi yang ada di dalam kartu, jika sudah mengikuti instruksi, kartu dikembalikan ditumpukan paling bawah. Kartu “keluar dari penjara” bisa ditahan sampai digunakan atau dijual ke pemain lain.
- 6) Tanah bangunan dan stasiun perusahaan dapat diperdagangkan sebagai transaksi pribadi antara pemain dan dengan harga tak terbatas. Rumah dan hotel bisa dijual kembali ke bank, dengan

syarat bank hanya membeli setengah harga resmi. Mengenai hotel yang dijual, bank hanya membayar setengahnya harga hotel resmi ditambah setengah dari jumlah 4 rumah.

3. Media Pembelajaran Monopoli Matematika

Media pembelajaran monopoli matematika adalah jenis media pembelajaran berbasis permainan. Media ini mengambil konsep dari permainan monopoli untuk diterapkan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran monopoli matematika adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Peraturan dan cara bermain media pembelajaran monopoli matematika sama seperti ketika memainkan permainan monopoli pada umumnya, yang membedakannya media ini berisi pertanyaan-pertanyaan menyangkut materi pelajaran yang sedang dipelajari (Andriyanti, 2020).

Cara memainkan media pembelajaran monopoli matematika adalah pemain dalam hal ini siswa memulai permainan dari garis "Start", kemudian mengelilingi petak untuk mengumpulkan kekayaan sebanyak-banyaknya, siswa dituntut untuk bisa menjawab pertanyaan yang diajukan saat permainan agar memperoleh keuntungan yang besar (Sibuea & Handayani, 2019). Dalam permainan siswa juga menerapkan sistem ekonomi, seperti penjualan dan penyewaan. Siswa juga dilatih untuk pandai dalam hitungan dan memiliki strategi perencanaan. Tujuan dari media pembelajaran monopoli matematika adalah mempermudah siswa dalam

menguasai materi-materi pelajaran yang diajarkan oleh guru ditunjang dengan media pembelajaran yang menyenangkan dan situasi pembelajaran yang kondusif. Media ini juga banyak disukai oleh kalangan siswa dan dapat melatih karakter siswa, berupa kejujuran (Gumilang, 2019).

Media pembelajaran monopoli matematika termasuk dalam media pembelajaran yang inovatif dimana dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Puspitasari et al., 2021). Kelebihan dari media pembelajaran monopoli matematika adalah siswa dapat secara aktif belajar dan bermain sehingga tidak mudah bosan saat pembelajaran, dalam media ini dilengkapi materi singkat yang mudah dipahami siswa. Siswa juga harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dan mengumpulkan kekayaan sebanyak mungkin, sehingga hal ini dapat meningkatkan antusias dan memacu motivasi belajar siswa (Anggraini & Kristin, 2022). Penggunaan media pembelajaran monopoli matematika dalam pembelajaran akan meningkatkan partisipasi siswa karena melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya, sehingga akan diperoleh pengalaman nyata dan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

observasi. Ilmu matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran (Rahmah, 2018).

Secara empiris ilmu matematika terbentuk dari proses pengalaman manusia yang kemudian diolah secara analisis dengan penalaran sampai terbentuk menjadi konsep-konsep yang mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dioperasikan secara tepat. Jadi, matematika ada karena proses berfikir dengan dasar terbentuknya matematika adalah logika (Wandini & Banurea, 2019:3). Pendapat lain menyatakan bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang sistematis yang menganalisa pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berfungsi untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai berbagai permasalahan sosial, ekonomi, maupun alam (Fahrurrozi & Hamdi, 2017:9).

Pembelajaran matematika didefinisikan sebagai kegiatan belajar matematika yang memiliki rencana secara terstruktur dengan melibatkan fikiran maupun aktifitas dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta dalam penyampaian informasi gagasan (Wandini & Banurea, 2019).

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Matematika

Menurut Wandini & Banurea (2019) ciri-ciri dari pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut:

1) Menggunakan metode spiral.

Penggunaan metode spiral dalam pembelajaran matematika melambangkan adanya keterkaitan antara materi satu dengan lainnya. Topik sebelumnya menjadi persyaratan dalam memahami topik berikutnya maupun sebaliknya.

2) Dilakukan secara bertahap.

Materi dalam pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap dimulai dari konsep-konsep yang paling sederhana, menuju konsep yang lebih kompleks.

3) Menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif namun sesuai tahap perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan metode induktif.

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.

5) Pembelajaran matematika sebaiknya bermakna konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, akan tetapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan dari pembelajaran matematika untuk peserta didik sebagaimana dikemukakan oleh (Rahmah, 2018) adalah memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memiliki pemahaman tentang konsep matematika yang dipelajari, dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep, serta mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau permasalahan.
- 3) Memiliki kemampuan strategik dalam merumuskan, menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah.
- 4) Memiliki sikap untuk dapat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Memiliki kemampuan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti dan menjelaskan gagasan maupun pernyataan matematika.

d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Matematika

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Muchlis Solichin bahwa terdapat prinsip-prinsip umum yang berkaitan dengan proses belajar matematika (Wandini & Banurea, 2019), antara lain yaitu:

- 1) Motivasi dan perhatian

Motivasi memiliki peran besar dalam belajar. Motivasi sebagai mesin penggerak yang mampu mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajarnya. Motivasi dapat dijadikan sebagai

alat dan tujuan pembelajaran. Sedangkan perhatian memegang juga memiliki peranan yang tidak kalah penting dalam proses belajar. Anak akan memberikan perhatian, apabila mata pelajaran yang dipelajari sesuai dengan kebutuhannya.

2) Keaktifan

Keberhasilan belajar akan tercapai apabila anak memiliki inisiatif untuk melakukan aktivitas belajar. Posisi guru adalah sebagai pengarah dan pembimbing. Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan belajar. Keaktifan ini dapat terlihat dalam aktivitasnya sehari-sehari, seperti membaca buku pelajaran, memperhatikan guru, sering bertanya kepada guru, aktif dalam diskusi kelas, rajin berlatih dalam penguasaan keterampilan dan lain-lain.

3) Keterlibatan langsung dan berpengalaman

Belajar dengan mengalaminya secara langsung dapat dikatakan sebagai belajar yang paling baik. Dengan melibatkan langsung siswa dalam pembelajaran, maka siswa dapat menghayati, melibatkan langsung dalam perbuatan, dan mempunyai tanggung jawab atas keberhasilan belajar yang hendak dicapai.

e. Materi Kecepatan dan Debit

Kecepatan dan debit adalah salah satu materi pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar. Pada kurikulum 2013, materi ini

berada pada Bab 2. Dalam materi ini terdapat dua pokok pembahasan, yaitu tentang materi kecepatan dan materi debit. Berikut ini merupakan isi dari kedua pokok pembahasan tersebut:

1) Satuan Waktu

Satuan waktu meliputi detik, jam, bulan, tahun, dan lainnya.

Mengkonversi satuan waktu memiliki artian mengubah satuan waktu. Berikut ini merupakan satuan waktu dan konversinya

(Purnomosidi et al., 2018):



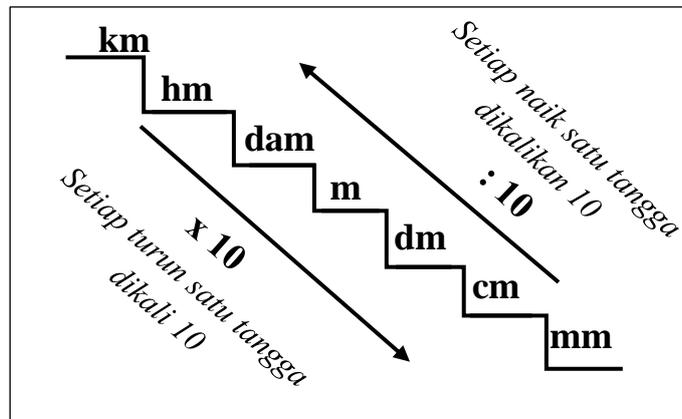
| | |
|------------|---------------|
| 1 menit | = 60 detik |
| 1 jam | = 60 menit |
| 1 jam | = 3.600 detik |
| 1 hari | = 24 jam |
| 1 minggu | = 7 hari |
| 1 bulan | = 4 minggu |
| 1 bulan | = 30 hari |
| 1 tahun | = 12 bulan |
| 1 tahun | = 2 semester |
| 1 triwulan | = 3 bulan |
| 1 tahun | = 4 triwulan |
| 1 tahun | = 52 minggu |
| 1 lustrum | = 5 tahun |
| 1 windu | = 8 tahun |
| 1 abad | = 100 tahun |

Gambar 2.3 Satuan Waktu

2) Satuan Panjang

Satuan panjang meliputi, kilometer (km), hektometer (hm), dekameter (dam), meter (m), desimeter (dm), centimeter (cm), dan milimeter (mm). Mengkonversi satuan panjang memiliki arti mengubah satuan panjang. Contoh konversi satuan panjang: 1 km = 1.000 m.

Berikut ini merupakan tangga satuan panjang:



Gambar 2.4 Satuan Panjang

3) Kecepatan, Jarak, dan Waktu

Kecepatan didefinisikan sebagai perbandingan antara jarak dengan waktu. Sedangkan kecepatan dari suatu tempat menuju tempat lainnya dinamakan dengan kecepatan rata-rata (Purnomosidi et al., 2018). Kecepatan juga dapat diartikan dengan jarak yang ditempuh dalam satuan waktu tertentu. Jarak adalah panjang atau jauhnya perjalanan yang dilakukan antara 2 tempat atau dari tempat satu ke tempat lainnya (Setyaningsih, 2017). Selanjutnya, waktu tempuh diartikan sebagai lama perjalanan atau lama waktu yang terpakai dalam perjalanan untuk menempuh suatu jarak tertentu (Purnomosidi et al., 2018).

Berikut ini merupakan rumus dari kecepatan, jarak, dan waktu:

$$\text{Kecepatan} = \frac{\text{jarak}}{\text{waktu}} \quad \text{atau} \quad v = \frac{s}{t}$$

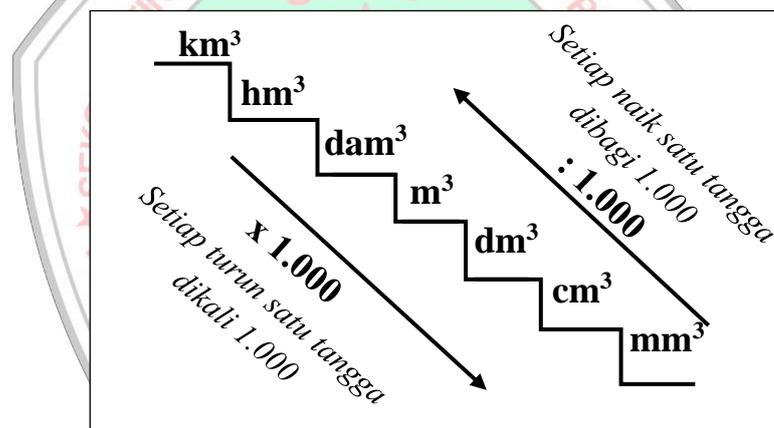
$$\text{Jarak} = \text{waktu} \times \text{kecepatan} \quad \text{atau} \quad s = v \times t$$

$$Waktu = \frac{\text{jarak}}{\text{kecepatan}} \quad \text{atau} \quad t = \frac{S}{v}$$

4) Satuan Volume

Satuan volume meliputi kilometer kubik (km^3), hektometer kubik (hm^3), dekameter kubik (dam^3), meter kubik (m^3), desimeter kubik (dm^3), centimeter kubik (cm^3), dan milimeter kubik (mm^3). Satuan volume yang sering digunakan yaitu m^3 , liter, dan cc. Hubungan antar satuan volume yaitu: $1 \text{ m}^3 = 1 \text{ kL}$, $1 \text{ dm}^3 = 1 \text{ liter}$, $1 \text{ cm}^3 = 1 \text{ mL} = 1 \text{ cc}$ (Purnomosidi et al., 2018).

Berikut ini merupakan tangga satuan volume:



Gambar 2.5 Satuan Volume

5) Debit, Volume, dan Waktu

Debit didefinisikan sebagai perbandingan antara satuan volume dengan satuan waktu. Sedangkan volume diperoleh dari perkalian antara debit dengan waktu yang diperlukan. Selanjutnya, waktu yang dimaksud adalah waktu yang diperlukan ketika zat cair dengan volume tertentu mengalir. Waktu ini diperoleh dari perbandingan volume dengan debit (Purnomosidi et al., 2018).

Berikut ini merupakan rumus dari debit, volume, dan waktu:

$$\text{Debit} = \frac{\text{volume}}{\text{waktu}} \quad \text{atau} \quad D = \frac{V}{t}$$

$$\text{Volume} = \text{debit} \times \text{waktu} \quad \text{atau} \quad V = D \times t$$

$$\text{Waktu} = \frac{\text{volume}}{\text{debit}} \quad \text{atau} \quad t = \frac{V}{D}$$

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang memiliki arti daya penggerak yang telah aktif (Ananda & Hayati, 2020). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Setiawan (2017) bahwa motif merupakan dorongan yang memicu seseorang untuk melakukan sesuatu. Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Malayu S. P. Hasibuan menyatakan bahwa motivasi diambil dari kata latin yaitu “*movere*” yang memiliki arti dorongan atau daya penggerak (Kompri, 2017). Motivasi erat kaitannya dengan kondisi psikologis seseorang, dan dapat dikatakan menjadi pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas serta arah seseorang yang akan menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu (Setiawan, 2017).

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Siswa akan rajin belajar apabila mempunyai motivasi belajar, sehingga kuat maupun lemahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya (Kompri, 2017). Motivasi

belajar merupakan dorongan baik internal ataupun eksternal yang membuat seseorang bertindak dalam rangka mencapai tujuan belajar yang maksimal. Kedudukan motivasi bagi guru dan peserta didik sangat penting. Bagi siswa, motivasi berfungsi sebagai kekuatan belajar, mengarahkan kegiatan belajar, membesarkan semangat belajar, dan menunjukkan adanya proses belajar yang berkesinambungan (Setiawan, 2017). Selanjutnya Aunurrahman menyebutkan bahwa motivasi dalam kegiatan belajar sebagai kekuatan yang akan menjadi tenaga pendorong bagi siswa untuk mendayagunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya maupun potensi di luar dirinya untuk mewujudkan tujuan belajar (Ananda & Hayati, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah upaya pendorong agar seseorang memiliki kemauan untuk belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Melihat kedudukannya yang sangat penting dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (Ananda & Hayati, 2020), motivasi belajar memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sebagai penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

- 2) Menentukan arah perbuatan menuju arah tujuan yang akan dicapai. Sehingga motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan sesuai tujuan yang hendak dicapai dan menyisihkan perbuatan yang tidak sesuai tujuan.

Sejalan dengan pendapat Hamalik, bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan penggerak. Fungsi atau peran dari motivasi belajar sebagaimana yang dijelaskan oleh Uno, yaitu motivasi sebagai penguatan belajar, motivasi memperjelas tujuan belajar, dan motivasi menentukan ketekunan belajar (Ananda & Hayati, 2020). Selain berbagai fungsinya, motivasi juga memiliki peran yang besar terhadap prestasi belajar dalam proses pembelajaran, adanya motivasi belajar akan menumbuhkan minat belajar dalam diri siswa (Ayatullah, 2015). Jadi fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Indikator Motivasi Belajar

Berdasarkan pendapat Nasution (2018) terdapat sejumlah indikator untuk mengetahui siswa yang memiliki motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penuh semangat dalam mengikuti pembelajaran,
- 2) Mampu secara mandiri mengerjakan tugas dari guru,
- 3) Mempunyai rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi,
- 4) Mempunyai daya konsentrasi yang tinggi,
- 5) Mempunyai rasa percaya diri,
- 6) Menganggap kesulitan sebagai tantangan yang harus diatasi,
- 7) Mempunyai kesabaran dan daya juang yang tinggi.

Selain siswa yang memiliki motivasi belajar, terdapat juga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Menurut Nasution (2018), beberapa indikator siswa yang memiliki motivasi rendah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kurang memperhatikan saat pembelajaran,
- 2) Memiliki semangat juang yang rendah,
- 3) Sulit untuk bisa mandiri ketika diberikan tugas,
- 4) Ketika mengerjakan tugas, merasa seperti menanggung beban yang berat,
- 5) Mempunyai ketergantungan kepada orang lain,
- 6) Dapat mandiri apabila sudah dipaksakan,
- 7) Memiliki kecenderungan menjadi pembuat kegaduhan,
- 8) Memiliki daya konsentrasi yang kurang,
- 9) Pesimis dan mudah berkeluh kesah ketika menghadapi kesulitan.

d. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Berdasarkan sumbernya, motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Setiawan, 2017). Berikut ini penjelasannya:

1. Motivasi Intrinsik.

Motivasi intrinsik mencakup situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan peserta didik itu sendiri. Sering disebut sebagai motivasi murni atau motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik misalnya keinginan untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu.

2. Motivasi Ekstrinsik.

Motivasi ekstrinsik mencakup motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar. Motivasi ini tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, misalnya anak akan rajin belajar agar memperoleh hadiah dari orangtuanya. Berarti motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri peserta didik atau dapat bersumber dari lingkungannya.

e. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan Imron (Ananda & Hayati, 2020), yaitu sebagai berikut:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa.

Keinginan dalam mewujudkan cita-cita akan menimbulkan kemauan yang kuat dalam diri siswa untuk bersemangat saat belajar sehingga akan mempertinggi motivasi belajar.

2. Kemampuan siswa.

Kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, akan menimbulkan kepuasan hati siswa yang pada akhirnya mempertinggi motivasi belajarnya.

3. Kondisi siswa.

Kondisi jasmani maupun psikologis siswa yang stabil membuat motivasi siswa lebih tinggi, sebaliknya yang labil dan sakit akan menimbulkan malas belajar.

4. Kondisi lingkungan siswa.

Apabila kondisi lingkungan tempat siswa belajar aman dan nyaman, maka motivasi belajar siswa akan meningkat.

5. Unsur-unsur dinamis belajar/pembelajaran, meliputi bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan sebagainya yang dapat mendinamisasi proses pembelajaran. Apabila secara tepat dapat mendukung pembelajaran maka akan mempertinggi motivasi belajar siswa.

6. Upaya guru dalam membelajarkan siswa, mencakup upaya di saat pembelajaran dalam kelas di sekolah maupun di luar sekolah.

Keahlian seorang guru dalam mengorganisir siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar siswanya.

f. Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang rendah, terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat ditempuh oleh guru (Setiawan, 2017), yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik,
- 2) Membangkitkan dorongan belajar sehingga tercipta kompetisi/persaingan yang sehat,
- 3) Membentuk kebiasaan belajar yang baik misalnya membiasakan untuk berdiskusi dan menghargai hasil kompetisi
- 4) Membantu peserta didik yang kesulitan belajar baik secara individu atau kelompok,
- 5) Memberikan harapan akan hasil belajar,
- 6) Pemberian insentif baik berupa pujian, hukuman, hadiah, maupun nilai,
- 7) Memberikan ulangan atau tes,
- 8) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi,
- 9) Menggunakan media pembelajaran yang tepat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan digunakan untuk memperkuat latar belakang dan landasan teori yang telah diuraikan sebelumnya. Adapun penelitian-penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mustika Fitri Larasati Sibuea dan Masitah Handayani (2019) dengan judul “Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika) Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monotika lebih efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika dibandingkan dengan media pembelajaran biasa. Hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan media Monotika lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran biasa sebesar $86,40\% > 67,83\%$ dengan selisih sebanyak $18,57\%$. Persamaan penelitian Mustika dan Masitah (2019) dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli matematika dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus pembahasan dan materi pelajaran, serta subjek penelitian berupa kelas yang diteliti. Penelitian Mustika dan Masitah (2019) fokus pada efektivitas media Monotika pada materi operasi hitung aljabar di kelas III SD, sedangkan penelitian ini fokus pada peran media pembelajaran monopoli matematika pada materi kecepatan dan debit di kelas V SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yelly Oktaviani, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Monopolitika Berbasis *Active Learning* untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Wukirsari”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan desain media monopolitika (Monopoli Matematika) yang valid, praktis dan memiliki efek potensial yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar. Persamaan penelitian Yelly Oktaviani, dkk (2022) dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli matematika dengan subjek penelitian kelas V Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada fokus dan tujuan penelitian yang dilakukan. Penelitian Yelly Oktaviani, dkk (2022) berfokus pada pengembangan dan penggunaan monopolitika berbasis *Active Learning* dengan tujuan agar terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada peran penggunaan media pembelajaran monopoli matematika serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Suhendrianto (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli tematik yang dikembangkan berada pada tingkat kualifikasi yang valid dan efektif secara signifikan. Media monopoli tematik terbukti efektif

meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 18%, sedangkan hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 13%. Persamaan penelitian Suhendrianto (2017) dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diambil dan subjek penelitian berupa kelas yang diteliti. Penelitian Suhendrianto (2017) mengambil mata pelajaran tematik kelas IV, sedangkan penelitian ini mengambil mata pelajaran matematika kelas V.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan dan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli memenuhi kriteria layak digunakan untuk pembelajaran di kelas. Penerapan media ini juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media ini sebesar 45,67% dengan presentase akhir motivasi belajar siswa sebesar 87,97% (kategori tinggi). Ini berarti media pembelajaran ini terbukti meningkatkan motivasi dan

hasil belajar siswa. Persamaan penelitian Meina dan Firosalia (2022) dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diambil dalam media pembelajaran dan subjek penelitian berupa kelas yang diteliti. Penelitian Meina dan Firosalia (2022) mengambil mata pelajaran IPS kelas 4 SD, sedangkan penelitian ini mata pelajaran matematika kelas 5 SD.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahaju dan Semin Rudi Hartono (2017) dengan judul “Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis PMI (Permainan Monopoli Indonesia) dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, media tersebut dapat mengembangkan karakter siswa berupa kerjasama dan kejujuran. Hasil tes menunjukkan bahwa banyak siswa yang tuntas belajar setelah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis PMI, ketuntasan belajar ini naik sebesar 23,3%. Persamaan penelitian Rahaju dan Semin Rudi Hartono (2017) dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli Indonesia dalam pembelajaran matematika. Perbedaannya terletak pada cakupan materi pelajaran dalam media, subjek yang diteliti, tujuan penelitian, dan pengaruh yang diharapkan.

C. Kerangka Pikir

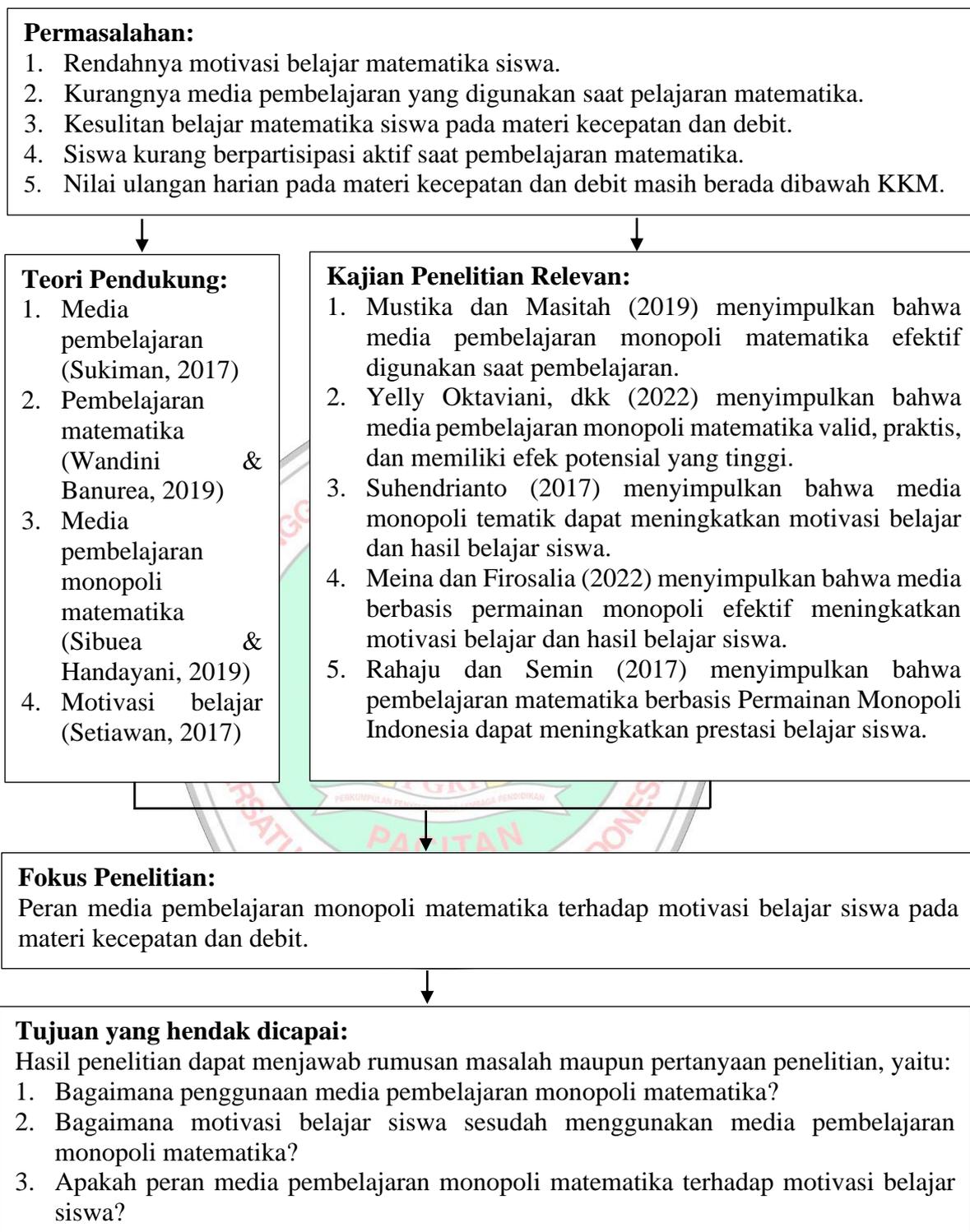
Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan Indonesia yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Ilmu matematika tidak bisa lepas kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, penggunaan langsung ilmu ini seperti untuk berhitung dalam transaksi jual beli, menghitung waktu, hingga dalam pembangunan. Lebih jauh lagi, disiplin ilmu matematika memiliki peran yang penting bagi pengembangan pola pikir, penalaran, logika, dan kemampuan pemecahan masalah. Oleh sebab itu, ilmu matematika sangat penting keberadaannya untuk dipelajari. Tetapi, pada kenyataannya minat dan motivasi belajar matematika para pelajar di Indonesia masih dikategorikan rendah yang menyebabkan kemampuan matematika pelajar Indonesia juga berada di urutan bawah dibandingkan negara-negara lain. Permasalahan rendahnya motivasi belajar matematika ini dilatarbelakangi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, sehingga secara tidak langsung menyebabkan minat untuk mempelajarinya cenderung rendah. Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena kesulitan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan data bahwa permasalahan rendahnya motivasi belajar matematika juga ditemui pada siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno. Sebagian besar siswa kelas V menyatakan tidak menyukai pelajaran matematika karena termasuk pelajaran yang sulit,

sehingga para siswa kurang aktif dan kurang antusias saat mengikuti pelajaran matematika. Masalah lain yang muncul adalah siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika pada materi kecepatan dan debit, temuan ini diperkuat dengan hasil ulangan harian para siswa yang sebagian besar masih berada di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran juga menjadi permasalahan yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Media pembelajaran yang digunakan hanya seputar buku paket dan LKS yang sudah tersedia. Padahal posisi media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendorong motivasi siswa untuk semangat dalam belajar. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan solusi untuk mengatasi hal ini. Salah satu permainan yang dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli. Sehingga apabila disesuaikan dengan kebutuhan yang ada akan menjadi media pembelajaran bernama monopoli matematika.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno. Penelitian ini difokuskan pada peran dari penggunaan media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa pada materi kecepatan dan debit. Kesimpulan dari hasil penelitian yang hendak diketahui yaitu apakah penggunaan media pembelajaran monopoli matematika dapat memberikan peran dan kontribusi dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa.

Berikut ini adalah gambar kerangka pikir dalam penelitian ini:



Bagan 2.1 Skema Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka pertanyaan penelitian yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran monopoli matematika pada materi kecepatan dan debit?
2. Bagaimana perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli matematika pada materi kecepatan dan debit?
3. Apakah peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa?

