

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan, serta sebagai proses perubahan tingkah laku, kepribadian, dan sikap agar menjadi lebih baik juga bisa bermanfaat bagi dirinya masyarakat, dan bangsanya: Pendidikan berasal dari kata didik jika kata ini mendapat awalan "me" akan menjadi "mendidik" artinya memelihara dan memberi pelatihan. Dalam memelihara dan memberi pelatihan dipetikan adanya ajaran, tuntunan, dan bimbingan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dan mengumpulkan informasi baik, untuk sekarang dan yang akan datang, terlebih lagi pada usia sekolah dasar. Gagasan itu sejalan dengan (Maryanti & Syah, 2022) yakni, Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk karakter dan pengetahuan anak. Pada usia dini, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan harus dirancang agar menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Tantangan yang sering dihadapi oleh pendidik adalah menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran. Banyak siswa yang merasa tertekan dengan sistem pembelajaran konvensional yang cenderung kaku dan kurang

interaksi. Menumbuhkan keinginan belajar seorang dapat berasal dari minat yang muncul pada materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila kecenderungan belajar terlihat dari minat belajar siswa. Siswa dapat merasakan sulitnya untuk belajar bila terjadi kurangnya minat pada materi pembelajaran. (Dores, dkk 2023:56)

Minat belajar adalah faktor utama yang mendukung berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran, jika peserta didik mempunyai keinginan yang tinggi dalam belajar maka proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah dapat berjalan dengan baik. Guru perlu memperhatikan minat belajar siswa agar keinginan untuk belajar yang diikuti perasaan senang oleh siswa dapat terlihat. Keberhasilan belajar dipengaruhi secara signifikan oleh minat. Minat belajar adalah ketertarikan intrinsik siswa terhadap materi pelajaran, yang tercermin dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Di SD, minat rendah sering muncul akibat metode monoton, menyebabkan siswa pasif dan prestasi akademik turun, terutama pada matematika dasar .

Faktor penentu lainnya yang menjadi dasar keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu motivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang baik maka proses kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih mudah. Motivasi sangat erat kaitannya dengan kebutuhan belajar sehingga bisa dikatakan menjadi faktor pendorong bagi siswa untuk belajar dalam (Jamal, dkk 2022: 516) motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam dan luar diri seseorang untuk melakukan aktivitas dalam

belajar. Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa) untuk melakukan hal-hal untuk mewujudkan perubahan tingkah laku dan tujuan yang diharapkan siswa. Sehingga dapat di artikan motivasi belajar sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi instrinsik (keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah menggambarkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika yang secara langsung terkait dominasi metode pendekatan konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan latihan soal. Guru menyampaikan materi secara langsung melibatkan siswa secara aktif, namun siswa tidak menanggapi dengan serius yang mengakibatkan suasana kelas cenderung pasif. Rendahnya minat di lihat dari beberapa siswa sangat lesu, mudah bosan, dan kesulitan dalam memahami materi matematika. Semetara itu rendahnya motivasi belajar di lihat dari partisipasi siswa dalam kegiatan kelas serta minimnya interaksi dua arah antara guru dan murid. Mereka jarang bertanya atau menjawab pertanyaan, serta kurang menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan latihan.

Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat dan

motivasi belajar. Hal ini untuk menghindari kejenuhan dan Media yang digunakan guru cenderung menggunakan media konvensional saja yakni, buku paket, LKS, dan hanya sesekali menggunakan media proyektor di dalam pembelajaran sehingga membuat siswa tidak memperhatikan dengan baik pelajaran yang di ajarkan oleh guru, juga membuat guru mengeluarkan lebih banyak tenaga dalam mengajar. Kurangnya pemahaman guru dalam memilih bahan ajar sehingga anak didik hanya diberikan bahan ajar berupa buku paket. Guru menjadikan buku paket sebagai satu-satunya sumber dalam belajar membuat anak didik merasa bosan dengan pelajaran yang guru sampaikan sehingga pembelajaran tidak tepat sasaran. Paradigma berpikir guru dalam menggunakan buku yang ada untuk pembelajaran harus diubah. ketidak jelasan peserta didik dalam memahami sesuatu. Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan bahan ajar yang relevan di dalam kelas. Media pembelajaran penting digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas proses dan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menarik adalah dengan memakai media permainan. Guru harus sanggup merancang model pembelajaran yang berisi aktivitas dalam unsur permainan sehingga siswa tidak bosan ataupun jenuh saat mengerjakan latihan soal sebab adanya tantangan permainan. (Azizah, dkk 2022: 8) menjelaskan model pembelajaran adalah suatu pola perencanaan yang mencakup penentuan perangkat-perangkat pembelajaran, tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pengelolaannya untuk memberi petunjuk kepada

pengajar dalam pembelajaran di kelas dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Media permainan yang sudah dikembangkan untuk media pembelajaran adalah monopoli. Permainan monopoli ialah media pembelajaran inovatif yang dimodifikasi, dimainkan atau lebih dari dua orang dengan penekanan pada penguasaan materi materi yang akan disampaikan (Sihotang, 2022:61). Media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang mengasyikkan guna mendukung pembelajaran sehingga siswa bisa menguasai modul yang hendak disampaikan guru.

Keunggulan dari Media monopoli tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mengembangkan dan membentuk minat siswa untuk belajar. Kerjasama tim, persaingan antar pemain dan jiwa sportivitas ditekankan pada media monopoli, monopoli juga bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran (Sihotang, 2022: 65). Berdasarkan pendapat tersebut, media monopoli matematika efektif dalam meningkatkan minat belajar, karena permainan ini mengintegrasikan elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Menurut (Wijayanti dkk 2025) proses pembelajaran yang dirancang tidak

sekadar berorientasi pada penguasaan konten, tetapi juga menekankan pengembangan berpikir tingkat tinggi, keterampilan kolaboratif, serta kesadaran etis dan sosial dalam penggunaan teknologi digital artinya selain meningkatkan pemahaman, monopoli pintar juga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Unsur kompetitif dan tantangan dalam permainan menciptakan suasana kelas yang aktif dan hidup. Siswa menjadi lebih antusias dan semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir karena merasa tertantang dan tertarik untuk memenangkan permainan. Suasana ini membantu mengatasi kejenuhan dalam proses belajar yang monoton. Di samping itu, media ini juga mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama secara kelompok, sehingga tercipta komunikasi yang baik dan kolaborasi yang sehat. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama antar kelompok. Keunggulan lain 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 poin sebanyak mungkin, sehingga hal ini dapat meningkatkan antusias dan memacu motivasi belajar siswa (Anggraini & Kristin, 2022: 4211)

Pengaruh permainan monopoli terhadap minat dan motivasi belajar juga didukung oleh temuan penelitian lain. Media ini dirancang menarik sehingga mampu memikat perhatian siswa dan meningkatkan rasa ingin

tahu siswa terhadap materi pelajaran (Ilham, dkk 2022:565). Selain manfaat akademik, permainan monopoli juga melatih kemampuan manajemen keuangan sederhana, nilai kejujuran, dan kepatuhan terhadap aturan, karena siswa berhadapan dengan situasi untung-rugi layaknya dalam dunia nyata. Penggunaan media permainan seperti monopoli dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran, karena unsur bermain di dalamnya menumbuhkan keterlibatan aktif yang tidak selalu muncul pada metode pembelajaran konvensional (Anggraini & Kristin, 2022:4207; Afifah, Suryatin, & Al Fath, 2023:132).

Efektivitas media permainan edukatif dalam mendukung pembelajaran siswa sekolah dasar turut ditunjukkan oleh penelitian (Wedyawati, Awang, & Fina 2024) melalui pengembangan media permainan Ular Tajir, yakni modifikasi permainan ular tangga bertema mitigasi bencana banjir bagi siswa sekolah dasar, yang terbukti secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa dengan tingkat validasi ahli di atas 95%. Temuan tersebut semakin memperkuat asumsi bahwa media permainan yang dirancang secara kontekstual, termasuk permainan monopoli pada pembelajaran matematika, dapat menjadi strategi pembelajaran yang menarik sekaligus efektif bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah dianggap tepat untuk mengatasi rendahnya minat dan motivasi belajar

siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan bagaimana penerapan permainan monopoli terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dari Penerapan bagian dari media pembelajaran Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika Kelas III SD adalah pada penggunaan permainan edukatif Monopoli sebagai media pembelajaran untuk mengatasi rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika dasar, seperti penjumlahan. Penelitian ini menekankan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) pada siswa usia 8-9 tahun di tingkat SD awal, dengan tujuan mengukur peningkatan partisipasi aktif dan pemahaman konsep melalui observasi, tes minat, dan kuesioner sebelum serta sesudah intervensi.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa Kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 20225/2026?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar matematika siswa Kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang

Tahun Pelajaran 20225/2026 setelah diterapkan permainan Monopoli dalam pembelajaran?

3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar matematika siswa Kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 20225/2026 setelah diterapkan permainan Monopoli dalam pembelajaran?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa Kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 20225/2026?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menggambarkan proses penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 20225/2026.
2. Untuk menganalisis peningkatan minat belajar matematika kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah kecamatan kayan hulu kabupaten sintang tahun pelajaran 20225/2026 setelah penerapan permainan monopoli.
3. Untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar matematika kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Kulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 20225/2026 setelah penerapan permainan monopoli.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri 02

Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun
Pelajaran 20225/2026.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media berbasis permainan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan untuk studi lanjutan yang mengeksplorasi strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru.

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

b. Bagi Siswa:

Meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Menjadi inspirasi untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi ilmiah, khususnya dalam bidang pendidikan dasar dan inovasi media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur di lingkungan kampus, sehingga dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa maupun dosen sebagai bahan kajian dalam pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

e. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau dasar dalam melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, khususnya media permainan edukatif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan temuan yang lebih luas dan mendalam.

F. Batasan Penelitian

Batasan penelitian untuk judul skripsi Penerapan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika Kelas III SD didefinisikan untuk menjaga fokus dan keterjangkauan, menghindari generalisasi yang berlebihan.

STAR

SEBUTKAN CIRI-CIRI PERSEGI

SEBUTKAN CIRI-CIRI PERSEGI PANJANG

KARTU KESEMPATAN

SEBUTKAN CIRI-CIRI PERSEGI

KARTU soal

SEBUTKAN CIRI-CIRI PERSEGI PANJANG

SEBUTKAN CIRI-CIRI LINGKARAN

KARTU soal

SEBUTKAN CIRI-CIRI PERSEGI

KARTU KESEMPATAN

SEBUTKAN CIRI-CIRI LINGKARAN

KARTU soal

MONOPOLY MATEMATIKA

a. Persiapan Pemain:

- 1) Terdiri dari 5-6 orang siswa.

b. Peralatan:

- 1) Papan Monopoli Matematika.
- 2) Dua buah dadu.
- 3) Pion untuk setiap pemain.
- 4) Kartu Soal dan Kartu Tantangan.
- 5) Buku catatan skor (untuk mencatat poin).

c. Langkah-Langkah Bermain

- 1) Penentuan Urutan
- 2) Mulai Bermain
- 3) Mengerjakan Tantangan
- 4) Pemberian Poin

2. Minat belajar

Minat belajar adalah ketertarikan dan kesenangan siswa dalam melakukan aktifitas belajar.

Indikator minat belajar

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan
- c. Perhatian
- d. Rajian dalam belajar dan mengerjakan tugas
- e. Tekun dan disiplin dalam belajar

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau alasan dari dalam diri yang membuat seseorang ingin belajar dan mencapai tujuan.

Indikator motivasi belajar

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah
- d. Lebih senang bekerja sendiri

4. Matematika

Matematika bukan hanya sekedar mempelajari tentang angka, melainkan ilmu yang membantu kita memahami bentuk di sekitar kita. Salah satunya adalah materi bangun datar sederhana yang meliputi persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran.