

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Media ini mencakup berbagai bentuk, baik berupa alat fisik, teknologi, hingga lingkungan yang dirancang untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik. (Saleh 2023:6) menyatakan media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Hal ini sejalan dengan pandangan (Daniyati dkk. 2023:285) yang mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Gagne dan Briggs dalam rujukan yang sama, media menjadi alat penting dalam menyampaikan isi pembelajaran sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa. Sementara itu, Daryanto (dalam Daniyati dkk., 2023) menjelaskan

bahwa media meliputi segala bentuk manusia, benda, atau lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses penyampaian pesan dalam pembelajaran, yang bertujuan menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan efisien. Media dapat berupa alat konkret atau konsep yang dirancang dengan matang agar siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi informasi yang diberikan oleh guru.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam praktik pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik. Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk suasana pembelajaran yang lebih hidup dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Menurut (Sapriyah 2019:473-474), media dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif, khususnya ketika digunakan sejak tahap awal pembelajaran. Levie dan Lentz (dalam Sapriyah, 2019) mengidentifikasi empat fungsi utama media visual, yakni:

1. Fungsi Atensi: Menarik perhatian siswa agar fokus terhadap isi pelajaran melalui visualisasi yang menarik dan relevan.
2. Fungsi Afektif: Meningkatkan kenikmatan dan keterlibatan emosional

siswa dalam belajar melalui penggunaan gambar atau simbol visual yang menggugah perasaan.

3. Fungsi Kognitif: Membantu siswa memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui simbol atau gambar yang mewakili isi materi.
4. Fungsi Kompensatoris: Memberikan konteks visual untuk membantu siswa, terutama mereka yang mengalami kesulitan membaca, dalam memahami dan mengingat isi pelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Sapriyah 2019:472-473) menyebutkan bahwa media memiliki tiga ciri utama yang menjelaskan mengapa penggunaannya dibutuhkan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Ciri Fiksatif: Media dapat merekam, menyimpan, dan mereproduksi suatu kejadian atau objek sehingga dapat digunakan kembali kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran.
2. Ciri Manipulatif: Media memungkinkan manipulasi waktu dan ruang atas suatu kejadian, misalnya menyajikan proses yang panjang dalam durasi singkat melalui teknik perekaman tertentu.
3. Ciri Distributif: Media mampu menyebarkan informasi kepada banyak peserta didik dalam waktu bersamaan, tanpa dibatasi oleh lokasi

geografis.

Ciri-ciri ini menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki keunggulan dalam memperluas akses terhadap informasi, mempercepat pemahaman, dan memfasilitasi pembelajaran yang efektif.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian pengembangan (Wedyawati, Febriani, & Warkintin 2024) yang mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal pada materi energi dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV SD. Media tersebut dinyatakan layak oleh ahli media (85,93%) dan ahli materi (75%), serta terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 28,81% pada pretest menjadi 78,36% pada posttest. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual berperan penting dalam meningkatkan kualitas serta hasil belajar siswa di sekolah dasar.

2. Media Pembelajaran Permainan Monopoli

a. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran: Modifikasi Untuk Pelajaran Matematika

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, guru sering menggunakan soal-soal latihan. Akan tetapi, penyajian soal yang monoton dapat membuat siswa cepat bosan. Salah satu alternatif yang menarik adalah dengan mengemas soal dalam bentuk permainan edukatif seperti monopoli. Media permainan ini

memungkinkan siswa belajar secara menyenangkan tanpa tekanan, sekaligus tetap memperoleh pemahaman terhadap materi.

Menurut Sadiman (dalam Prasetyo & Prihatnani 2018:14–16), permainan merupakan bentuk interaksi antar pemain yang berlangsung dalam aturan tertentu dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan, permainan monopoli dapat dimodifikasi sehingga memuat soal-soal pelajaran yang berkaitan langsung dengan topik pembelajaran matematika. Suwanda (dalam Prasetyo & Prihatnani, 2018) permainan monopoli dimainkan dengan melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu ke kotak yang berisi tantangan atau pertanyaan. Selain itu, permainan ini mengajarkan tentang manajemen keuangan sederhana, nilai kejujuran, dan kepatuhan terhadap aturan, karena siswa akan berhadapan dengan situasi untung-rugi layaknya dalam dunia nyata.

Monopoli biasanya dimainkan oleh dua hingga empat peserta yang masing-masing memiliki pion. Setiap pemain bergiliran melempar dadu, menjalankan pion, dan mengikuti instruksi dari kotak tempat mereka mendarat. Jika dua dadu menghasilkan angka yang sama, pemain memperoleh kesempatan tambahan. Permainan ini berawal dari kotak “*start*” dan berlangsung dalam putaran sampai kembali ke titik awal.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa monopoli sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami pelajaran matematika dengan pendekatan yang lebih

menyenangkan. Selain melatih kemampuan akademik, permainan ini juga menumbuhkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir logis, dan nilai-nilai karakter.

Papan permainan dilengkapi dengan petak-petak berwarna yang masing-masing memuat kartu soal maupun kartu tantangan terkait materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya bermain melempar dadu dan menjalankan pion, tetapi juga secara aktif menyelesaikan soal-soal matematika setiap kali pion mereka berhenti pada petak tertentu. Guru berperan membimbing jalannya permainan, memastikan setiap siswa memperoleh giliran secara adil, serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang disampaikan siswa. Melalui penerapan seperti ini, media monopoli tidak sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi benar-benar berfungsi sebagai alat bantu belajar yang mengintegrasikan aktivitas fisik, sosial, dan kognitif siswa dalam satu kesatuan pengalaman pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran

Dalam penerapannya di kelas, permainan monopoli memiliki keunggulan maupun keterbatasan yang perlu diperhatikan. Berdasarkan pendapat Lestari, Dewi, & Hasanah (dalam Ilham, Murniviyant, & Prasrihamn, 2022:50–56), kelebihan media ini antara lain:

- 1) Dirancang menarik sehingga mampu memikat perhatian siswa.
- 2) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran.

- 3) Mendorong kekompakan dalam kerja kelompok maupun kerja individu.

Selain itu, terdapat beberapa kelemahan, yaitu:

- 1) Fokusnya masih terbatas pada satu mata pelajaran dan belum bersifat tematik.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaan.
- 3) Kurang efektif untuk siswa dengan gaya belajar dominan auditif atau yang lebih menyukai pembelajaran melalui musik/audio.

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam aspek keterlibatan dan minat belajar siswa. Meskipun demikian, guru tetap perlu menyesuaikan penggunaan media ini dengan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik agar hasil yang diperoleh dapat lebih maksimal.

3. Pendekatan Deep Learning (Pembelajaran Mendalam)

Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang mulai diterapkan secara resmi dalam sistem pendidikan Indonesia sejak awal tahun 2025. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah mendefinisikan Pembelajaran Mendalam sebagai pendekatan yang memuliakan peserta didik dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*), melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu

(Kemendikdasmen, 2025:16).

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran (Kemendikdasmen, 2025:27). Tiga prinsip utama yang menopang pendekatan ini dijabarkan sebagai berikut (Kemendikdasmen, 2025:30).

- a. Berkesadaran (*Mindful Learning*). Prinsip ini merupakan pengalaman belajar yang diperoleh ketika peserta didik memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri, memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik, serta aktif mengembangkan strategi belajarnya sendiri (Kemendikdasmen, 2025:30).
- b. Bermakna (*Meaningful Learning*). Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual, tidak sekadar memahami informasi, sehingga mendukung retensi jangka panjang serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial (Kemendikdasmen, 2025:30).
- c. Menggembirakan (*Joyful Learning*). Prinsip ini menekankan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi, sehingga peserta didik terhubung secara emosional dan lebih mudah memahami, mengingat, serta menerapkan pengetahuan yang dipelajarinya (Kemendikdasmen, 2025:30).

Dalam penelitian ini, ketiga prinsip tersebut diterapkan melalui

penggunaan media Permainan Monopoli sebagai *Game Based Learning* (GBL): unsur berkesadaran ditunjukkan melalui penjelasan aturan permainan secara sistematis sebelum siswa mulai bermain agar siswa hadir penuh perhatian; unsur bermakna ditunjukkan melalui pengaitan materi unsur-unsur bangun datar dengan aktivitas konkret melempar dadu, menjalankan pion, dan menjawab soal pada papan monopoli; sedangkan unsur menggembirakan ditunjukkan melalui suasana bermain sambil belajar yang menimbulkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Bangun Datar Sederhana

Bangun datar merupakan salah satu materi dasar dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yang berhubungan dengan bentuk-bentuk dua dimensi. Bangun datar hanya memiliki panjang dan lebar tanpa memiliki tinggi atau ketebalan. Pemahaman mengenai bangun datar sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa dalam mengenal konsep geometri yang lebih kompleks. Menurut Ningtyas (2020:11) bangun datar sederhana akan lebih mudah bila dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa tidak jenuh. Untuk mengurangi kejenuhan siswa, bangun datar sederhana bisa diintegrasikan dengan modul cetak, modul cetak perlu digabungkan dengan media elektronik.

Selanjutnya Alwasi dkk (2023:53) juga menekankan bangun datar sederhana juga bisa menggunakan alat peraga geometri yang dapat meningkatkan kemampuan siswa membedakan bangun datar segitiga,

segiempat, dan lingkaran dalam lingkungan kehidupan sehari-hari.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang menumbuhkan rasa suka dan perhatian terhadap suatu proses pembelajaran. Individu yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Ahmadi (dalam Sihite & Situmorang, 2022:33) mengungkapkan bahwa minat merupakan sikap mental yang mencakup kognisi, perasaan, dan kehendak yang semuanya terarah pada suatu objek. Minat adalah kecenderungan menyukai suatu hal atau kegiatan tanpa harus dipaksa.

Minat belajar matematika bukan sekadar ketertarikan superfisial, melainkan sebuah orientasi psikologis yang menjadi fondasi utama dalam pencapaian prestasi siswa. Khasanah minat belajar matematika memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, dimana siswa dengan minat tinggi akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran matematika. Selanjutnya, Widiyanti dan Haerudin (2023) mengemukakan bahwa minat belajar matematika dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu perasaan senang terhadap matematika, perhatian saat pembelajaran berlangsung, serta ketertarikan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sejalan dengan

pandangan tersebut, (Dores, Sophia, dan Aming 2023) menekankan bahwa aspek afektif berupa keinginan yang kuat dalam belajar akan berimplikasi langsung pada optimalisasi proses pembelajaran di sekolah. Ketika siswa memiliki minat yang besar terhadap matematika, mereka cenderung lebih proaktif, responsif, dan memiliki keterikatan emosional yang positif terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi melalui media pembelajaran yang menarik seperti penggunaan permainan monopoli memiliki peran strategis untuk membangkitkan minat tersebut. Tanpa adanya minat yang kokoh, proses transfer ilmu akan mengalami kendala, karena siswa cenderung pasif dan memandang matematika sebagai beban intelektual daripada sebuah tantangan yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, minat belajar dapat didefinisikan sebagai sikap positif yang ditandai dengan adanya ketertarikan secara sukarela terhadap materi atau kegiatan pembelajaran, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses belajar.

b. Indikator Minat

Indikator minat belajar ialah Perasaan senang, Ketertarikan, Perhatian, Rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas, serta Tekun dan disiplin dalam belajar.

Adapun indikator dari minat belajar menurut Wijaya dkk (2021) adalah sebagai berikut:

1. Rasa suka atau senang dalam belajar matematika

Sesorang siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran matematika akan terus mempelajari ilmunya dan tidak ada perasaan terpaksa.

2. Ketertarikan siswa dalam belajar matematika

Siswa yang lebih minat akan lebih dulu tertarik terhadap matematika.

3. Perhatian siswa dalam belajar matematika

Siswa yang mempunyai minat terhadap matematika akan memberi perhatian penuh dalam kegiatan pembelajaran.

4. Keterlibatan siswa dan aktif dalam pembelajaran matematika.

Siswa yang mempunyai minat terhadap matematika akan melibatkan dirinya dan aktif dalam pembelajaran

5. Tekun dan disiplin dalam belajar matematika

Siswa yang mempunyai minat terhadap matematika akan disiplin dan mempunyai waktu belajar.

6. Rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas matematika

Siswa yang mempunyai minat terhadap matematika akan menjadi rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas matematika.

Kesimpulannya, Berdasarkan pendapat para ahli minat belajar yaitu keinginan yang kuat terhadap pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya.

6. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat motivasi yang dimiliki seorang siswa, maka semakin besar pula peluangnya untuk mencapai prestasi akademik yang optimal. Sebaliknya, jika motivasi rendah, maka usaha yang dilakukan dalam belajar pun cenderung minim, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil yang kurang maksimal.

Menurut Barhanuddin (2025:2) motivasi belajar tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan kualitas pendidikan. Sekolah dan madrasah harus menjadikan peningkatan motivasi belajar sebagai salah satu tujuan utama dalam perencanaan dan pelaksanaan program pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga perlu menjadi fasilitator yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa melalui berbagai pendekatan yang humanis dan kontekstual.

Woodworth (dalam Rahman, 2021:291–292) menjelaskan bahwa motivasi adalah seperangkat kondisi yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Dalam konteks pendidikan, motivasi merupakan kekuatan internal yang menumbuhkan dorongan belajar serta mengarahkan perilaku siswa menuju pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan penggerak utama yang berasal dari dalam diri siswa dan berfungsi sebagai landasan dalam mengarahkan semangat serta usaha mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Agar motivasi berfungsi secara optimal dalam proses pembelajaran, perlu dipahami prinsip-prinsip yang menyertainya. Rahman (2021:293–294) mengemukakan sejumlah prinsip utama motivasi belajar sebagai berikut:

1. Sebagai penggerak utama aktivitas belajar: Motivasi berperan sebagai daya pendorong awal yang mendorong seseorang untuk mulai dan terus belajar. Minat belajar dapat dianggap sebagai bentuk awal dari motivasi yang mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.
2. Motivasi intrinsik lebih efektif dibanding motivasi ekstrinsik: Siswa yang belajar karena dorongan dari dalam diri (intrinsik), seperti rasa ingin tahu atau keinginan untuk mengembangkan diri, cenderung lebih bertahan dibanding mereka yang hanya mengandalkan hadiah atau hukuman (ekstrinsik). Ketergantungan pada motivasi eksternal berisiko menumbuhkan sikap pasif dan kurang percaya diri.
3. Pujian lebih berdampak positif dibanding hukuman: Penghargaan berupa pujian atas usaha dan pencapaian siswa dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan semangat belajar. Pujian harus

diberikan secara tepat dan proporsional agar tidak menimbulkan kesan berlebihan.

4. Terkait erat dengan pemenuhan kebutuhan siswa: Kebutuhan siswa akan pengakuan, perhatian, dan pencapaian menjadi dasar timbulnya motivasi belajar. Guru yang memahami kebutuhan tersebut dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.
5. Mendorong optimisme dalam belajar: Siswa yang termotivasi secara positif biasanya memiliki keyakinan tinggi terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, serta memiliki sikap bahwa belajar merupakan aktivitas yang bermanfaat.

Kesimpulannya, motivasi dalam belajar harus ditumbuhkan melalui pendekatan yang tepat, dengan memperhatikan kebutuhan individu siswa, memberikan penguatan positif, serta menumbuhkan motivasi dari dalam diri mereka.

c. Peranan Motivasi dalam Proses Pembelajaran

Motivasi memiliki berbagai peran strategis dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Wasty (dalam Rahman, 2021:296) mengidentifikasi lima peran utama motivasi, antara lain:

1. Sebagai penggerak utama dalam aktivitas pembelajaran, baik berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan sekitarnya (eksternal).

2. Menjelaskan tujuan belajar, sehingga siswa mengetahui arah yang ingin dicapai dan memiliki pedoman dalam bertindak.
3. Menentukan arah tindakan, yaitu membantu siswa mengambil keputusan dan strategi belajar yang tepat untuk mencapai target.
4. Mendorong keterlibatan siswa, baik dari aspek internal seperti keinginan untuk maju, maupun dari aspek eksternal seperti dukungan guru dan lingkungan.
5. Meningkatkan prestasi belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan usaha maksimal, ketekunan, dan keuletan dalam menyelesaikan tugas belajar.

Dengan demikian, motivasi bukan hanya sekadar faktor pendukung, tetapi menjadi elemen fundamental dalam proses pembelajaran yang menentukan keberhasilan akademik siswa

d. Indikator Motivasi

Menurut Sardiman (2018:89), Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (intristik) adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat terus menerus bekerja dalam waktu yang lama
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan
3. Menunjukan minat terhadap berbagai masalah, yang berarti berani menghadapi masalah , mencari solusi masalah dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah

4. Lebih senang bekerja sendiri, artinya tanpa harus di suruh ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.

7. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran Matematika

Matematika adalah cabang ilmu yang memiliki peranan vital dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika digunakan untuk memecahkan masalah, mengukur, menghitung, dan membuat keputusan secara logis. Oleh sebab itu, penting bagi siswa untuk mempelajari matematika sejak usia dini.

Ediyanto dkk (dalam Yanti & Fauzan, 2021:63–68) menyatakan bahwa pembelajaran matematika dapat membangun kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis, serta meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, menurut PP RI Nomor 32 Tahun 2013, matematika bertujuan mengembangkan logika dan kemampuan berpikir melalui kajian seperti berhitung, pengukuran, dan aljabar.

Susanto (dalam Indriani, 2022:411) menambahkan dalam pembelajaran matematika guru harus bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa dengan proses penalaran deduktif dengan tujuan agar dapat melatih siswa berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Hal ini menekankan bahwa pembelajaran matematika harus dirancang agar siswa mampu membangun pemahamannya sendiri, melalui proses berpikir dan pengalaman belajar yang nyata.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika bukan sekadar mempelajari angka, tetapi merupakan proses pembentukan pola pikir dan penalaran yang terstruktur untuk menyelesaikan persoalan secara logis dan efisien.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Juardi & Komariah (2023:2183–2184), pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memiliki empat ciri khas utama, yaitu:

1. Bertahap dan sistematis: Proses belajar dimulai dari hal konkret, kemudian meningkat ke semi-abstrak hingga abstrak.
2. Menggunakan metode spiral: Materi lama diulang dan diperluas, sehingga terjadi penguatan pemahaman konsep.
3. Berbasis pendekatan induktif: Konsep matematika diperoleh dari pengamatan terhadap contoh nyata, lalu disimpulkan menjadi aturan umum.

Mengacu pada kebenaran logis dan konsisten: Matematika sebagai ilmu pasti memiliki struktur logika yang tidak bertentangan, sehingga pemahaman siswa harus dibangun secara runtut dan logis.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian Afifah, Suryatin, dan Al Fath (2023), yang bertujuan untuk mengeksplorasi kontribusi media permainan monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno, khususnya pada materi kecepatan dan debit. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan subjek sebanyak 12 siswa dan 1 guru. Data diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Indikator peningkatan motivasi ditandai dengan semangat, kemandirian, rasa ingin tahu, dan daya juang yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media.
2. Penelitian Maharani dan Muhammada (2025) penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan, modifikasi, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monular (Monopoli Ular Tangga) dalam pembelajaran Fiqh kelas IV di SD Al Irsyad Al Islamiyyah Pasuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Respon siswa terhadap media ini sangat positif; mereka tampak aktif, antusias, dan menunjukkan perubahan suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup dan semangat. Temuan ini menunjukkan bahwa media Monula yang telah di modifikasi dengan mengganti beberapa

angka di papan permainan ular tangga dengan kartu dana umum berwarna merah dan kartu kesempatan berwarna hijau yang biasanya ada pada permainan monopoli. Kartu berisi pertanyaan mengenai puasa, terawih, dan sambung ayat surat-surat pendek reflektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Fiqh.

3. Penelitian Putri dan Fatmawati (2025) bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menerapkan media pembelajaran monopoli. Jenis yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil data dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli pada proses belajar di kelas dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan media pembelajaran monopoli ini siswa dapat lebih mudah menangkap informasi dan mendapatkan pemahaman mengenai materi yang disampaikan. Selain itu pembelajaran juga lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada masa prasiklus sebesar 67 dari jumlah keseluruhan siswa. Saat dilakukan Tindakan pada siklus I rata-ratanya meningkat menjadi 72,53 dan kemudian setelah dilakukan siklus II rata-

ratanya mengalami peningkatan yang signifikan yaitu menjadi 78,5. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa mengalami peningkatan.

4. Penelitian Nurhasanah S., (2025) penelitian ini didasari akibat peserta didik yang kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diketahui karena kurangnya minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar, guru diharuskan untuk mampu menerapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa SD cenderung berinteraksi terhadap hal yang konkret dan nyata melalui permainan. Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk siswa SD. Metode yang dipakai dalam menyusun artikel ini adalah metode studi literatur. Melalui studi pustaka, peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari jurnal baik nasional maupun internasional, artikel ilmiah serta buku untuk mendukung analisis peneliti dalam artikel ini. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Penerapan media monopoli sebagai media pembelajaran dapat dilakukan karena memiliki banyak manfaat yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang lebih aktif dan sangat antusias sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran monopoli melatih siswa dalam hal kreativitas, kerjasama tim, persaingan antar kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan jiwa sportivitas.

5. Penelitian Utami dkk., (2024) yaitu bertujuan untuk melihat bagaimana media pembelajaran monopoli dikembangkan dan diimplementasikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar periode 2019-2024. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dengan mengumpulkan dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu dengan tema yang dipilih yang bersumber dari jurnal yang diakses melalui *google scholar*, *scopus*, *publish or perish*. Berdasarkan hasil identifikasi artikel tentang media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar matematika dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran memiliki peranan penting yang menentukan hasil belajar siswa. Dari 18 jurnal yang direview menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih berpusat pada guru, pembelajaran yang dilakukan monoton, siswa merasa kesulitan memahami materi, hitung menghitung, kurangnya inovasi media pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dan tingkat motivasi belajarnya rendah sehingga membutuhkan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar adalah media monopoli karena media monopoli memenuhi syarat dan layak digunakan dalam pembelajaran.
6. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dan permainan edukatif lainnya efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, serta hasil belajar

siswa. Penggunaan media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki dasar yang kuat karena didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang relevan.

C. Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2019:95) kerangka berpikir adalah sintesa yang mencerminkan keterkaitan antara variabel yang diteliti dan merupakan tuntunan untuk memecahkan masalah penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang berbentuk bagan alur yang dilengkapi penjelasan kualitatif. Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasari oleh masalah yang dikemukakan dalam latar belakang, yaitu” Penerapan permainan monopoli untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah.

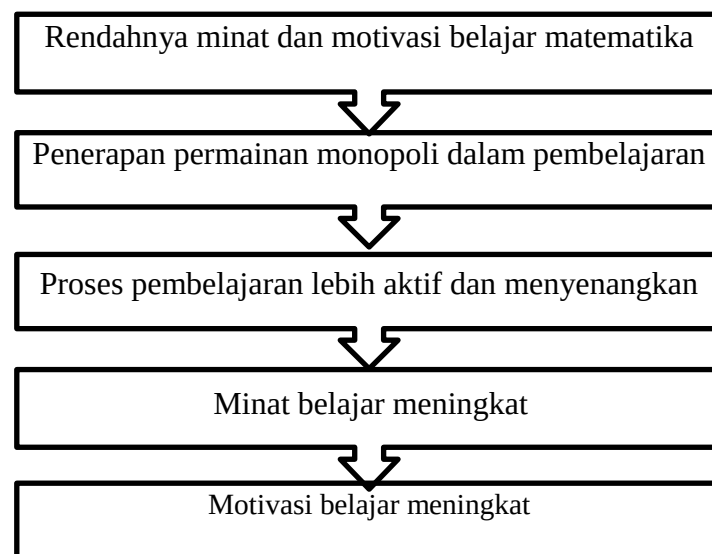


Diagram 1.1: Skema Kerangka Konseptual

Media (permainan monopoli) adalah alat bantu pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dimodifikasi dari permainan monopoli klasik, yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi pelajaran inilah yang digunakan guru agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran matematika adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menyampaikan serta memahami konsep-konsep matematika, seperti bangun datar sederhana. Proses ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran, dengan tujuan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam memecahkan masalah matematika yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Minat dan motivasi belajar siswa adalah dorongan internal dan ketertarikan individu terhadap kegiatan belajar yang membuat siswa merasa senang, tertantang, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Minat berkaitan dengan rasa suka terhadap suatu mata pelajaran, sementara motivasi adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk terus belajar dan mencapai tujuan belajarnya. Kedua aspek ini sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa di kelas.

D. Hipotesis Tindakan

Menurut Junaedi dan Wahab (2023:142) hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar, atau mungkin juga salah. Dia akan ditolak jika salah atau

palsu, dan akan diterima jika faktor-faktor membenarkannya. Penolakan dan penerimaan hipotesis, dengan begitu sangat tergantung kepada hasil-hasil penyelidikan terhadap faktor-faktor yang dikumpulkan. hipotesis merupakan suatu dugaan atau jawaban sementara yang mungkin benar tetapi mungkin juga salah. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh dari pengumpulan data. Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah peningkatan minat dan motivasi siswa dalam mata pelajaran matematika dapat dilakukan melalui penerapan permainan monopoli untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika kelas III SD Negeri 02 Nanga Tebidah Kecamatan Kayan Hulu Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.