

TINGKAT MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Silvi Puspita Sari¹, Muslimin Ibrahim², Siti Maghfirotn Amin³, Sri Hartatik⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Surel: silvipuspita068.sd18@student.unusa.ac.id

Abstract: This study aims to determine "The level of student motivation through the application of monopoly game media in learning mathematics in elementary schools". This study uses a quantitative approach with the One-shot Case Study method. The subjects of this study were second grade students of SD Tanbhigul Ghofilin Surabaya. The results of the study, it can be concluded: (1) that the level of student learning motivation after the application of Monopoly game media in mathematics learning is relatively high as seen from the acquisition of a percentage of 100%. The level of student learning motivation after being grouped into four ARCS indicators is classified as high with an average acquisition of Attention 4.22, Relevance 4.19, Convidence 4.52, and Satisfaction 4.33.

Keywords : Learning Motivation, Implementation of Learning, Monopoly Game Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Tingkat motivasi belajar siswa melalui penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika di sekolah dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode One-shot Case Study. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Tanbhigul Ghofilin Surabaya. Hasil penelitian, dapat disimpulkan: (1) bahwa tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media permainan Monopoli pada pembelajaran matematika tergolong tinggi terlihat dari perolehan presentase 100%. Adapun tingkat motivasi belajar siswa setelah dikelompokkan dalam empat indikator ARCS tergolong tinggi dengan perolehan rata-rata Attention 4,22, Relevance 4,19, Convidence 4,52, dan Satisfaction 4,33.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Keterlaksanaan Pembelajaran, Media Permainan Monopoli

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, faktor proses belajar memegang peranan yang sangat penting. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku karena pengalaman yang sistematis dan disengaja. Menurut pengertian ini belajar bisa diartikan sebagai suatu usaha guna mencapai hasil dan tujuan. Hasil belajar bukan hanya penguasaan dari dalam diri tetapi juga melatih diri agar dapat melakukan perubahan (Hamalik, 2011). Menurut Slameto “belajar merupakan

sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri” (Slameto,2003).

Menurut Syah (2015) Belajar bisa dimengerti dengan sebuah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman serta interaksi dengan lingkungan yang mengaitkan proses kognitif. Dari beberapa pengertian tentang belajar tersebut kesimpulan yang

didapat belajar merupakan proses yang dilakukan individu dengan pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya.

Belajar ialah sesuatu proses perubahan perilaku karena pengalaman yang sistematis serta disengaja. Bentuk nyata pengalaman yang diartikan antara lain berbentuk aktivitas dalam proses belajar mengajar, ataupun aktivitas lainnya sehingga terjadi perubahan perilaku. Proses belajar mengajar dapat berlangsung jika kondisi mendukung misalnya siswa merasa aman dan siswa terdorong untuk melakukan proses belajar (Afandi, 2015). Dengan perkataan lain, proses belajar terjalin bila dari dalam diri siswa timbul dorongan, tersedianya sumber belajar, media pendidikan yang relevan dan sebagainya.

Dalam dunia pendidikan permasalahan yang kerap sekali ditemui siswa adalah kesulitan dalam belajar. Pembelajaran Konvensional yang selama ini diterapkan di Indonesia banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru, hal itu sangat merugikan siswa terutama siswa yang memiliki kecepatan berpikir rendah. Dengan adanya suatu permasalahan tersebut sekolah perlu mengembangkan suatu model pembelajaran dengan cara memotivasi siswa. Dunia pendidikan telah memunculkan banyak model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran ARCS (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*).

Pembelajaran ARCS adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu pendekatan pemecahan masalah dengan menggunakan aspek motivasi belajar yang bertujuan untuk mendorong semangat dalam belajar dan mempertahankan motivasi siswa dalam belajar (Keller, 1987). Oleh karena itu model pembelajaran ARCS dapat

digunakan oleh guru untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa.

Menurut Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (2008:20) motivasi dalam belajar sangat penting dimiliki siswa karena dapat mendorong siswa untuk menerima informasi bahan ajar. Sekreatif apapun bahan ajar jika tidak adanya dorongan semangat dalam belajar maka siswa tidak akan bisa menerima suatu informasi dalam pembelajaran. Sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan monopoli, maka penerapan model pembelajaran ARCS ini dinilai sangat efektif digunakan karena telah sesuai dengan kebutuhan siswa. ARCS adalah model pembelajaran dengan memperhatikan *attention, relevance, confidence, dan satisfaction* yang dicetuskan oleh Keller guna meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Uno (2011) motivasi adalah dorongan dari dalam diri yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku. Dorongan ini terletak pada diri seorang yang menggerakkan buat melakukan suatu yang cocok dengan dorongan dalam dirinya. Sardiman (2009) berpendapat motivasi bisa dikatakan sebagai totalitas energi penggerak psikis didalam diri siswa yang memunculkan aktivitas belajar yang menjamin kelangsungan dari aktivitas belajar serta yang membagikan arah pada aktivitas belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek yang belajar itu tercapai.

Berdasarkan dari beberapa pengertian motivasi belajar yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan serangkaian dorongan yang terdapat dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar sehingga

dapat menimbulkan perubahan dari diri siswa.

Matematika adalah suatu mata pelajaran yang dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan dan menumbuhkan keterampilan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Oleh karena itu mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran wajib di semua jenjang dan jenis pendidikan. Di sisi lain, mata pelajaran ini kerap kali jadi mata pelajaran yang sangat membosankan dan menjenuhkan, serta menjadikan siswa tidak mau belajar matematika (tidak termotivasi buat belajar) (Tiara, 2019). Sementara itu Hakim (2014) mengatakan bahwa semua permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika dikarenakan siswa memiliki persepsi tentang matematika yaitu dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, menegangkan, dan membosankan. Di samping itu pembelajaran matematika sangat monoton tidak bervariasi. Hal-hal tersebut berdampak pada motivasi siswa dalam belajar matematika. Motivasi siswa dalam belajar matematik termasuk rendah. Kondisi ini ditunjang dari hasil pengamatan di SD Tanbihul Ghofilin Surabaya, menemukan bahwa adanya penurunan motivasi belajar matematika siswa salah satu faktor yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa dengan kurangnya ketersediaan media pembelajaran.

Banyak ragam media yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian. Siswa yang tertarik perhatiannya akan meningkatkan motivasi belajarnya sesuai dengan teori dari ARCS. Salah satunya yaitu media yang dapat diharapkan meningkatkan motivasi yaitu permainan *monopoli*. Media permainan monopoli adalah salah satu media yang menggunakan unsur permainan sementara anak sendiri adalah dunia anak dunia bermain. Sehingga di

dalam pembelajaran disisipkan media yang berbasis permainan maka siswa akan termotivasi untuk belajar.

Husna (2016) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Sejarah monopoli sudah ada dalam permainan yang serupa, seperti contoh permainan *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie dengan tujuan untuk mempermudah orang memahami bagaimana pemilik-pemilik tanah untuk memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewanya. Selain itu permainan ini juga tersebar dengan beragam variasi lokal dan mulai berkembang. Salah satunya adalah *Auction Monopoly* kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan ditetapkan serta dijual kepada Parker Brothers. Selanjutnya Parker memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935 (Husna, 2016).

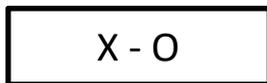
Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Deviana dan Erlina dengan menggunakan *mathematic series 2* yang memenuhi syarat keefektifan dengan presentase ketuntasan 78,1% (Deviana & Prihatnani, 2018). Perbedaan penelitian ini dari objek penelitian, objek penelitian ini siswa SD, sedangkan penelitian tersebut objeknya adalah siswa SMP. Selain dari segi objek adapun perbedaan dengan penelitian deviana yaitu dari segi tujuan, penelitian ini menerapkan media monopoli sedangkan penelitian tersebut untuk mengembangkan media monopoli. Penelitian ini mencoba menerapkan media permainan monopoli, kemudian diterapkan pada pembelajaran matematika untuk melihat tingkat motivasi siswa.

METODE

Penelitian ini ditinjau dari sisi pendekatannya menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Hamzah, 2019) pendekatan kuantitatif merupakan penelitian empiris dengan menyajikan dalam bentuk data yang dapat dihitung atau angka. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*.

Hasil akhir yang diharapkan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam penerapan media permainan monopoli terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi nilai mata uang khususnya pada siswa yang menjadi subyek penelitian, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Bentuk desain penelitian yang dipilih adalah menggunakan *One-shot Case Study*

Paradigma desain *One-shot Case Study* digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :

X = Perlakuan (Penerapan media permainan MONOPOLI)

O = Data kuesioner motivasi belajar

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 20 siswa di SD Tanbihul Ghofilin Surabaya. Dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan sampel karena responden dari penelitian ini kurang dari 100. Data penelitian diambil pada 23 juni 2022. Responden disuruh mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti guna mengukur tingkat motivasi siswa setelah diterapkannya media pembelajaran.

Instrument penelitian menggunakan angket motivasi ARCS Penyusunan kuesioner yang disusun oleh peneliti mengacu pada empat indikator motivasi yang ditemukan oleh Keller (1987) yaitu. Memperhatikan perhatian siswa saat belajar, Memperhatikan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, menyakinkan kemampuan dalam diri siswa, tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat motivasi belajar *attention*

Pada tingkat motivasi belajar ini pernyataan siswa mengenai minat/perhatian telah tertuang dalam angket tersebut. Jumlah pernyataan untuk kategori *attention* 13 pernyataan yang terdiri dari 9 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Perhatian siswa ini sangat berhubungan dengan pembelajaran matematika. Hasil perhitungan kategori *attention* (perhatian) memiliki kategori baik (3,50 - 4,49) dengan nilai 4,22. Dengan demikian tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan minat/perhatiannya pada pembelajaran matematika materi nilai mata uang dengan menerapkan media permainan monopoli memiliki kategori baik. Namun demikian minat siswa pada pembelajaran matematika tetap harus ditingkatkan dan dipertahankan terutama pada saat kegiatan belajar.

2. Tingkat motivasi belajar *relevance*

Pernyataan yang tertuang dalam angket tersebut indikator *relevance* atau relevansi mempunyai jumlah 8 pernyataan, terdiri dari 6 item pernyataan positif dan 2 item pernyataan negative. Relevansi ini

sangat berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Meskipun berada dalam kategori yang sama yaitu baik dengan nilai (3,50 – 4,49) dari keempat indikator lainnya, tetapi indikator *relevance* memperoleh nilai yang sangat rendah yaitu 4,19. Maka tingkat motivasi siswa pada mata pelajaran matematika berdasarkan relevansinya adalah baik. Dalam hal ini siswa merasa kegiatan belajar itu sangat penting jika dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan konkrit.

3. Tingkat motivasi belajar *convidence*

Pada indikator *convidence* yang terdapat pada angket motivasi ARCS mempunyai jumlah 7 pernyataan yang terdiri dari 4 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif. Namun indikator variable ini memiliki nilai yang paling tinggi dari indikator lainnya yaitu dengan kategori sangat baik (4,50 – 5,00) dengan perolehan nilai 4,52. Dengan demikian keyakinan percaya diri siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan monopoli tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rasa percaya diri siswa ketika ingin memenangkan permainan monopoli.

4. Tingkat motivasi belajar

Pernyataan siswa mengenai kepuasan (*satisfaction*) yang terdapat dalam angket motivasi ARCS memiliki jumlah 8 pernyataan yang terdiri dari 7 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Hasil dari analisis perhitungan indikator *satisfaction* memiliki kategori baik (3,50 - 4,49) dengan nilai 4,33. Kepuasan yang ada dalam diri peserta didik merupakan salah satu hal yang penting untuk menjaga motivasi. Jika siswa merasa berhasil sesuai dengan harapan mereka maka siswa merasa senang

dengan hasil yang diperoleh. Berdasarkan analisis yang telah dijelaskan oleh peneliti, peneliti menggabungkan nilai keempat dari indikator ARCS.

Tabel 1 Jumlah Keempat Indikator ARCS

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	%
1	1,00 – 1,49	Tidak baik	0	0
2	1,50 – 2,49	Kurang baik	0	0
3	2,50 – 3,49	Cukup baik	0	0
4	3,50 – 4,49	Baik	16	80
5	4,50 – 5,00	Sangat baik	4	20
Total			20	100%

Berdasarkan tabel 1 jumlah keempat indikator motivasi ARCS pada mata pelajaran matematika nilai mata uang dengan menerapkan media permainan monopoli pada siswa kelas II SD Tanbhigul Ghofilin Surabaya berada pada kategori baik sebanyak 16 responden (80%). Sedangkan kategori sangat baik sebanyak 4 responden (20%).

5. Tingkat Motivasi Belajar siswa berdasarkan ARCS

Setelah mengetahui hasil masing-masing indikator, nilai rata-rata setiap indikator digabungkan kemudian di rata-rata lagi guna mendapatkan tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan model ARCS pada mata pelajaran matematika nilai mata uang di sekolah SD Tanbhigul Ghofilin Surabaya. Setelah dihitung dan diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori baik (3,50 – 4,49) dengan nilai rata-rata 4,32. Hal ini berdasarkan hasil penelitian terhadap empat indikator yang ada (*Attention, Relevance, Convidence, Satisfaction*). Untuk data lebih jelasnya tertera pada tabel berikut:

Tabel 2 Tingkat Motivasi belajar Model ARCS

	Attention	Relevance	Confidence	Satisfaction
Rata-rata	4,22	4,19	4,52	4,33
Kategori	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik
Tingkat Motivasi belajar	4,32 (Baik)			

Tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan model ARCS pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan media permainan monopoli di SD Tanbhigul Ghofilin Surabaya baik. Ini bisa dilihat dari perolehan nilai berdasarkan perhitungan keempat variabel yang ada (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dengan nilai rata-rata 4,32 dan rentang kategori baik yaitu 3,50 - 4,49.

Dari analisis deskriptif kuesioner motivasi belajar ARCS yang terdiri dari 36 pernyataan diisi oleh 20 reponden (siswa). Data tersebut menunjukkan terdapat 16 siswa yang tingkat motivasinya baik dan ada 4 siswa yang tergolong tingkat motivasi sangat baik. Motivasi belajar diperlukan untuk menggerakkan murid dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar. Motivasi yang tinggi akan membuat murid mencapai prestasi belajar.

Motivasi belajar adalah keinginan atau kemauan keras untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam

belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkat, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan memperoleh keefektifan dalam belajar.

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Secara umum jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka pemahaman dan hasil belajarnya pun juga akan tinggi. Sedangkan sebaliknya, jika siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka untuk mendapatkan pemahaman dan hasil belajar yang tinggi akan sangat sulit dilakukan.

Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa Menurut De Decce dan Grawford adalah dengan menggairahkan anak didik. Guru seharusnya menghindari cara mengajar yang monoton dan membosankan. Ia harus memberikan materi yang menarik sehingga dapat memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Djamarah, p. 169). Berdasarkan hal tersebut, media permainan monopoli ini menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat relevan dalam melihat tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi nilai mata uang.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti serta hasil pembahasan yang didapat, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Dari hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika materi pecahan nilai mata uang termasuk

dalam kategori baik dengan nilai rata-rata 4,32. Hasil ini juga menunjukkan bahwa dari 20 siswa terdapat 16 siswa yang memiliki kategori motivasi baik dan 4 siswa dalam kategori motivasi sangat baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa melalui penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi pecahan mata uang di kelas II SD Tanbhigul ghofilin Surabaya dapat berpengaruh pada tingkat motivasi belajar siswa dengan kriteria presentase 100%.

Saran dalam penelitian ini bagi peneliti lain dapat menjadi hasil penelitian sebagai acuan untuk melakukan penelitian replikasi pada sasaran yang berbeda dan dengan jumlah sasaran yang lebih banyak serta dapat mengalokasikan waktu yang lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) 1(1): 77.
- A.Husna M. (2016). Permainan Tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban. Andi Publisher
- Arikunto Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- A.M Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Angkowo R. dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Deviana, Desya Rossa, and Erlina Prihatnani. 2018. "Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP." *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* 3(2): 114–31.
- Depdikbud (2001). *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Dasar- Sekolah Dasar*. Jakarta: BP Dharma Bakti
- Depdiknas. (2006) *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Haryati, Tuti. 2019. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MODEL BELAJAR SAMBIL BERMAIN PERBANTUAN MEDIA MONOPOLI (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017)." *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang* 02(01): 187–94.