

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kewajiban bagi manusia. Sebagai usaha untuk membangun, mengembangkan, dan mempertahankan eksistensi dirinya. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan, baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan maupun kesulitan memenuhi tuntutan hidup dan kehidupan yang selalu berubah. Secara psikologis, belajar dapat didefinisikan sebagai hasil suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Ridwan Abdullah (2020:1) menyatakan “Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi”. Kompetensi yang dimaksud mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Selanjutnya Suardi Syafrianisda (2020:8) menyatakan “Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Rahmi Ramadhani, dkk (2020:1) menyatakan bahwa “Belajar Merupakan suatu kegiatan yang memberikan perubahan tingkah laku sebagai bagian dari hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitar”. Sejalan dengan itu, Abdul Kadir Ahmad, (2021:4) “Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku peserta didik sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta penerapan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Adolf Bastian dan Reswita (2022:10) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar”. Menurut M.Ismail Makki dan Aflahah (2020:3) menyebutkan bahwa “pembelajaran berarti suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang”. Karwono dan Mularsih (2020:19-20) menyatakan “Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar”. Sedangkan Suardi dan Syofrianisda (2020:4) “Pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dalam dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti dadah dan penyakit”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar untuk mencapainya tujuan pembelajaran yaitu dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta penerapan sikap dan kepercayaan pada peserta didik seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan

kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

Asep Ediana Latip (2020:213) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah kemampuan yang dapat dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran baik itu dalam kegiatan pendahuluan, inti sampai kegiatan penutup yang meliputi aspek sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan”. Sedangkan Suardi (2020:8) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran”. Husamah (2020:20) “Hasil Belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”. Menurut Karwono dan Mularsih (2020:46-49) “faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar yaitu faktor intern individu yang terdiri dari faktor fisiologis, faktor psikologis (faktor psikologis terdiri dari intelegensi, emosi, bakat, motivasi dan perhatian) dan faktor eksternal”.

Kedua faktor ini meliputi aneka ragam hal dan keadaan antara lain di bawah ini adalah:

1. Faktor Internal Siswa

Faktor internal yang terdapat dalam diri siswa yang belajar yaitu berupa faktor yang mengolah dan memproses lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Faktor intern terdiri dari dua bagian yaitu:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis meliputi antara lain keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah), semuanya akan memengaruhi cara

merespon terhadap lingkungan. Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar dan pembelajaran.

b. Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan kondisi internal yang memberikan kontribusi besar untuk terjadinya proses belajar. Faktor internal yang berupa karakteristik psikologis antara lain: intelegensi, emosi, bakat, motivasi dan perhatian.

2. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal adalah “segala sesuatu” yang berada di luar diri individu atau sering disebut dengan lingkungan. Faktor eksternal dapat mengubah tingkah laku siswa, mengubah karakter bahkan dapat memodifikasi karakter individu. Faktor eksternal terbagi atas tiga macam yaitu:

- a. Lingkungan keluarga, contohnya ketidakharmonisan hubungan antara ayah dengan ibu, dan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga.
- b. Lingkungan sekolah, contohnya alat-alat yang digunakan dalam proses pembelajaran berkualitas rendah.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang hasilnya dituangkan dalam bentuk angka atau nilai.

2.1.4 Pengertian Media Papan Monopoli

Media papan monopoli adalah papan permainan bertema ekonomi yang terdiri dari papan persegi yang berisi petak-petak properti, bidak, uang, rumah/hotel, dadu, dan kartu. Selain sebagai media hiburan, papan monopoli juga dikembangkan sebagai media edukasi untuk mempelajari berbagai subjek seperti bahasa (Monosa), IPA, atau tema sosial lainnya melalui permainan yang dimodifikasi. Media pembelajaran monopoli merupakan permainan monopoli yang dimodifikasi dan disesuaikan materi pembelajaran. Media permainan monopoli ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam pembelajaran.

Kurniawati, et al (2021:25) menyatakan, media monopoli merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak karena permainan ini menarik. Media monopoli lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar serta menambah wawasan mereka dengan cara yang mungkin belum pernah mereka lakukan. Menurut Cindy Masnarati (2020:58) Media monopoli adalah media pembelajaran yang efektif karena mengubah bagianbagian bahan-bahan untuk permainan monopoli dan materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media monopoli merupakan media permainan yang terdiri dari papan permainan (monopoli) yang dilengkapi dengan beberapa perangkat lainnya seperti dadu, bidak dan kartu permainan (Ulfaeni, 2018).

2.1.5 Kelebihan dan kekurangan Media Papan Monopoli

Menurut Ulfaeni (2018:176) media monopoli memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran menggunakan permainan monopoli bila dirancang dengan baik merupakan media pembelajaran yang menarik, efektif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Membuat pembelajaran yang bersifat hafalan menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Media monopoli merupakan media visual yang dapat digunakan dimana saja dan tidak harus dikelas.
- 4) Permainan monopoli mudah dimainkan.
- 5) Permainan monopoli dibuat dengan desain dan warna yang menarik sehingga tidak membuat siswa cepat bosan.
- 6) Media monopoli mudah untuk disimpan dan tidak memerlukan tempat yang luas untuk menyimpannya.
- 7) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa dengan menggunakan media monopoli.

Kelemahan dari Media papan monopoli Menurut Ulfaeni (2018:176) yaitu sebagai berikut:

- 1) Media monopoli cenderung terlalu menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah

- 2) Permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja (minimal 3 orang).
- 3) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.

2.1.6 Cara Pembuatan Papan Monopoli

1. Alat dan Bahan yang Digunakan

- Papan Monopoli Edukatif berisi 20–30 kotak berwarna yang memuat soal, perintah, bonus, atau denda.
- Kartu Soal dan Kartu Kesempatan berisi soal penjumlahan/pengurangan sesuai materi.
- Bidak Pemain untuk setiap kelompok.
- Dadu untuk menentukan jumlah langkah pemain.
- Kartu Skor atau Uang Monopoli untuk menghitung poin hasil jawaban.
- Lembar Nilai dipegang guru untuk mencatat hasil tiap kelompok.

2. Langkah-langkah pembuatan

- a. Buat pola papan:
 - a) Gunakan kertas karton sebagai dasar papan. Gambar bentuk persegi atau sesuai selera Anda.
 - b) Ukur dan buat garis-garis yang akan menjadi batas kotak-kotak petak di sepanjang tepinya. Buat satu petak di setiap sudut untuk “Mulai”, “Penjara”, “Go to Jail”, dan “Tebak”.
- b. Buat petak matematika:
 - a) Gambarkan petak-petak matematika di sepanjang tepi papan yang sudah dibuat sebelumnya.
 - b) Pada setiap petak, tuliskan soal matematika yang sesuai dengan tingkat kelas 2 SD, seperti penjumlahan, dan pengurangan sederhana.
 - c) Anda bisa menggunakan operasi hitung sederhana di tiap petak sesuai dengan tema monopoli.
- c. Buat dadu:

Buat dadu sederhana dari kertas karton yang dilapisi kertas warna-warni. Beri angka 1-6 pada setiap sisi dadu.

d. Buat pion:

Buat pion sederhana dari kertas HVS atau karton yang dibentuk menjadi objek-objek sederhana.

e. Selesaikan papan:

Tempelkan kartu atau petak-petak yang sudah jadi ke atas papan dasar menggunakan lem.

2.1.7 Cara Penggunaan Papan Monopoli

1. Langkah-Langkah Pelaksanaan Permainan

a. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan papan monopoli dan seluruh perlengkapannya, membagi siswa ke dalam kelompok kecil (3–5 orang), menjelaskan aturan permainan, sistem poin, dan tujuan belajar, lalu menempatkan bidak pada kotak “Start”.

b. Tahap Pelaksanaan

Kelompok pertama melempar dadu dan memindahkan bidaknya sesuai angka dadu. Bidak berhenti di kotak “Soal Matematika”, lalu mengambil kartu soal. Guru memberi waktu menjawab 30–60 detik. Jika benar, kelompok mendapat 10 poin, jika salah, giliran berpindah. Kotak Kesempatan memberi perintah khusus seperti maju/mundur langkah atau bonus poin. Permainan berlangsung bergantian searah jarum jam, dan guru mengawasi jalannya permainan.

c. Tahap Penutupan

Setelah semua kotak terlewati atau waktu habis, guru menghitung total poin tiap kelompok. Kelompok dengan poin tertinggi menjadi pemenang. Guru memberikan penghargaan simbolis dan melakukan refleksi bersama siswa mengenai materi yang dipelajari.

2. Contoh Aturan dan Isi Permainan

| Jenis Kotak | Contoh Isi | Poin |
|------------------|--|--------------------|
| ----- ----- ---- | Soal Matematika Hitung $45 + 32 = \dots$ | 10 poin jika benar |
| | Kesempatan Lempar dadu lagi! | Tambah 1 giliran |
| | Denda Jawaban salah, mundur 1 langkah. | 0 poin |
| | Bonus Jawaban tercepat, dapat tambahan 5 poin. | +5 poin |

3. Penentuan Pemenang

Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah poin tertinggi. Jika ada nilai sama, guru memberikan soal cepat sebagai penentu.

4. Evaluasi dan Refleksi

Guru mengajak siswa mendiskusikan konsep penjumlahan/pengurangan yang ditemukan, menulis kesan, dan melaksanakan post-test individu untuk melihat peningkatan hasil belajar.

2.1.8 Materi Matematika

Materi penjumlahan kelas 2 SD meliputi penjumlahan dua bilangan tanpa menyimpan (dengan benda konkret, menghitung maju), penjumlahan bersusun (panjang dan pendek) untuk bilangan dua dan tiga angka, serta penyelesaian soal cerita penjumlahan yang mengaplikasikan penjumlahan bilangan besar hingga ratusan, seperti penjumlahan dan pengurangan bilangan.

1. Penjumlahan dan Pengurangan

Menggunakan benda konkret atau gambar: membantu siswa memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan dengan menghitung objek-objek nyata atau gambar. Menghitung maju (menggunakan garis bilangan atau penggaris): Dimulai dari bilangan pertama, lalu melangkah maju sesuai bilangan kedua. Contoh: $10 + 6$, mulai dari 10 lalu maju 6 langkah, hasilnya 16.

Mencakup penjumlahan bilangan dua dan tiga angka, baik tanpa maupun dengan menyimpan (teknik menyimpan), dengan fokus pada meluruskan nilai tempat (satuan dengan satuan, puluhan dengan puluhan, ratusan dengan ratusan) lalu menjumlahkannya dari belakang, seperti pada $18 + 2$ (satuan $8+2=10$, tulis 0 simpan 1, puluhan $1+1=2$, jadi 20) atau $474 + 253$ (satuan $4+3=7$, puluhan $7+5=12$, tulis 2 simpan 1, ratusan $1+4+2=7$, jadi 727). Tujuannya adalah mengajarkan cara cepat mencari total dengan metode bersusun, termasuk mengaplikasikan sifat komutatif dan asosiatif.

Meluruskan Nilai Tempat: Angka satuan lurus dengan satuan, puluhan dengan puluhan, dst. Ini sangat penting untuk hasil yang benar. Menjumlahkan dari

Belakang (Satuan): Selalu mulai dari nilai tempat paling kanan (satuan), lalu puluhan, kemudian ratusan.

Contoh Tanpa Menyimpan

Soal: $312 + 154 = ?$

Penyusunan:

$$\begin{array}{r}
 312 = 300 + 10 + 2 \\
 154 = 100 + 50 + 4 \\
 \hline
 = 400 + 60 + 6 \\
 = 400 + 66 \\
 = 466
 \end{array}$$

Penjumlahan:

Satuan: $200 + 400 = 600$

Puluhan: $10 + 50 = 60$

Ratusan: $3 + 1 = 4$

Hasil: 466

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar secara interaksi anatar guru dan siswa harus terjalin dengan baik karena akan mempengaruhi kualitas dan hasil belajar. Dalam keseluruhan proses Pendidikan di sekolah dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran sebagai proses pembelajaran yang dialami oleh siswa sebagai anak didik, sehingga belajar tidak hanya sebatas perubahan tingkah laku tetapi mencakup suatu interaksi dengan lingkungannya seperti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah

menengah, anggapan Sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran matematika ini sulit dipahami karena benar terbukti dari hasil perolehan. Dengan demikian guru harus menerapkan dengan menggunakan media bervariasi dalam mengajar. Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media papan monopoli.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan monopoli dapat menimbulkan aktivitas belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penggunaan media papan monopoli, diharapkan mampu meningkatkan pelaksanaan dan aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa di Kelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

2.3 Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul peneliti ini, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar merupakan suatu proses usaha individu untuk mencapai perubahan perilaku dari hasil sebuah pengalaman seseorang dengan menggunakan media papan monopoli pada mata pelajaran matematika Kelas II.
2. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan cara menyampaikan pengetahuan kepada siswa dengan tujuan yang akan menambah pengetahuan terhadap siswa dengan menggunakan media papan monopoli pada mata pelajaran matematika Kelas II.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dalam melakukan belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.
4. Hasil Belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti selama proses pembelajaran dengan menggunakan media papan monopoli pada mata pelajaran matematika Kelas II.
5. Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang meningkatkan kemampuan siswa melalui perhitungan yang dapat memberikan interaksi antara guru dengan siswa dengan menggunakan media papan monopoli pada mata pelajaran matematika Kelas II

6. Media papan monopoli merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat memecahkan masalah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dari permasalahan yang dihadapi siswa dalam belajar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah di ungkapkan. Maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media papan monopoli terhadap hasil belajar Matematika di Kelas II SDN 101804 Gedung Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

