

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Pembelajaran Matematika Pada Abad 21

a. Karakteristik Pembelajaran Abad 21

Kegiatan pembelajaran seharusnya membangun dasar bagi siswa agar menjadi pembelajaran sejati sepanjang hidup. Mereka tidak hanya diharapkan untuk belajar saat berada di lembaga pendidikan, tetapi juga memiliki motivasi untuk terus belajar di manapun untuk mencari pengetahuan meskipun dalam aktivitas sehari-hari. Untuk merealisasikan tujuan ini, kurikulum 2013 menciptakan tempat untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah. Kegiatan ini diperlukan untuk mengembangkan karakter siswa agar dapat berpikir kritis, kreatif, dan memiliki kemampuan berkomunikasi serta berkolaborasi, sehingga mampu bersaing di era abad ke-21 (Hayani, 2019).

Pembelajaran abad 21 sendiri memiliki ciri dan keunikannya sendiri, dimana pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan harus berfokus pada keterampilan abad 21. Pembelajaran harus didesain sesuai dengan keterampilan 4C yang dikembangkan oleh suatu organisasi yang bernama "*Partnership for 21st Century Skills*". P21 merupakan kolaborasi antara sector pendidikan, pemerintah, dan dunia industry (Nahdi, 2019). Keterampilan 4C tersebut meliputi, 1) *Critical Thinking Skill* (keterampilan berfikir kritis), 2) *Creative and Innovative Thinking Skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *Communication Skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *Collaboration Skill* (Keterampilan Berkolaborasi) (Rosnaeni, 2021).

b. Keterampilan Matematika Abad 21

Pembelajaran matematika menurut NCTM (2000) mengharuskan adanya keterampilan memecahkan masalah, menalar dan membuktikan, komunikasi, koneksi, dan representasi sehingga dalam pembelajaran matematika pun berkaitan erat dengan keterampilan abad-21. Keterampilan abad-21 berfokus pada keterampilan belajar kritis dan inovasi. Keterampilan-keterampilan tersebut terdiri dari berpikir kritis dan memecahkan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreatif dan inovasi. Sejalan dengan hal itu, Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap orang yang hidup di abad 21 ini, setidaknya harus memiliki 4 keterampilan yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan komunikasi (*communication*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration*). Dengan demikian pembelajaran matematika di era Abad 21 dituntut harus menekankan aspek-aspek keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan komunikasi (*communication*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration*). Dalam bagian keterampilan ini, diharapkan siswa dapat menggunakan berbagai metode untuk mengembangkan ide-ide baru dan bermanfaat, merinci, memperbaiki, menganalisis, dan mengevaluasi ide-ide mereka. Tujuan dari komponen keterampilan ini adalah untuk menunjukkan bahwa hasil yang dihasilkan dapat diandalkan baik secara individu maupun kelompok (Nahdi, 2019).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Kristanto, 2016).

Menurut Hamka (2018) bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadhillah, 2021).

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

(Jannah, 2019) Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajar/guru) ke penerima (pebelajar/siswa).

Harry C. Mc. Kown mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Dapat merubah situasi belajar yang semua bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan kongkrit.
- 2) Dapat menimbulkan motivasi anak untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian pada objek yang dipelajari.

- 3) Dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingih tahu terhadap isi pembelajaran.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Salah satunya Menurut Kemp & Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran berlangsung. Manfaat media pembelajaran tersebut sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif pembelajar terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- 8) Peran pembelajar dapat berubah kearah yang lebih positif, beban pembelajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasihat siswa.

3. Monopoli

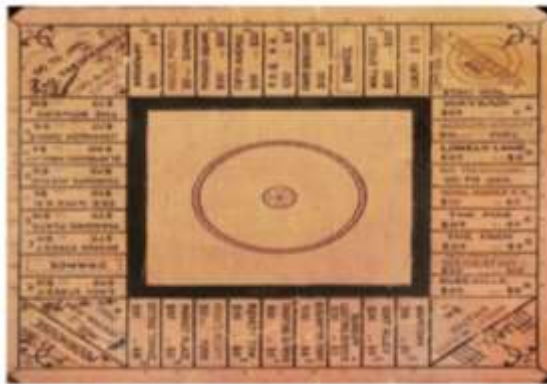
a. Sejarah Permainan Monopoli

Permainan monopoli telah ada sejak awal abad ke-20. Pada tahun 1904, seorang wanita bernama Lizzie Magie menciptakan sebuah permainan yang dikenal sebagai *The Landlord's Game*, atau dalam bahasa Melayu Permainan Tuan Tanah. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menggambarkan ketidakadilan sistem kepemilikan tanah pada waktu itu, berdasarkan gagasan seorang ekonomi bernama Henry George. Lizzie Magie terus mengembangkan permainannya pada tahun 1924, dia mendaftarkan versi terbaru dari permainan tersebut. Kemudian, pada awal tahun 1930-an sebuah perusahaan permainan yang bernama Parker Brothers mulai memasarkan permainan tersebut dengan nama *monopoly*.

Namun, pada tahun 1970-an banyak orang tidak mengetahui tentang Lizzie Magie. Sebaliknya banyak yang percaya bahwa Charles Darrow adalah pencipta asli permainan ini. Kisah ini menjadi sangat terkenal bahkan dimuat dalam buku *The Monopoly Book* yang diterbitkan pada tahun 1974. Fakta mulai terungkap kembali ketika seorang profesor bernama Ralph Anspach mengajukan tuntutan hak cipta untuk permainan monopoli terhadap Parker Brothers dan perusahaan induknya, General Mills. Kasus ini berlanjut hingga pertengahan 1980-an tetapi tidak ada putusan hukum yang jelas.

Saat ini kepemilikan permainan monopoli masih dipegang oleh Parker brothers, yang merupakan bagian dari perusahaan besar bernama hasbro. Meskipun hasbro hanya mengakui Charles Darrow

sebagai pencipta permainan tersebut dia tidak pernah menerima kompensasi resmi. Profesor Anspach menulis sebuah buku mengenai penelitiannya berjudul *The Billion Dollar Monopoly Swindle*, di mana dia menjelaskan bahwa Lizzie Magie adalah pencipta sebenarnya dari monopoli dan menggambarkan bagaimana permainan ini berkembang. Berikut adalah gambar papan permainan (game) monopoli yang dibuat oleh Lizzie Megie dan Carles Darrow (Sujtno, 2023):



Gambar 3. Papan media permainan (game) monopoli Lizzie Megie Tahun 1904 (The Landlord's Game)



Gambar 4. Papan media permainan (game) monopoli Charles Darrow Tahun 1970.

b. Pengertian Permainan Monopoli

(Sujtno, 2023) Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang paling terkenal di seluruh dunia. Misi dari permainan ini adalah untuk menguasai seluruh lahan yang ada di papan

dengan cara membeli, menyewakan dan menukarkan properti dalam suatu sistem ekonomi yang sederhana. Setiap pemain akan melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya, dan jika ia mendarat pada bidang yang tidak dimiliki oleh pemain lain, ia berkesempatan untuk membeli bidang tersebut sesuai dengan harga yang tertera. Wulandari dan sukrino menambahkan bahwa monopoli adalah suatu jenis permainan papan di mana para pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan melalui mekanisme permainan dengan menghadirkan pertanyaan yang harus dijawab oleh para pemain.

Monopoli adalah jenis permainan papan di mana para pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan melalui berbagai aturan permainan yang telah ditetapkan. Dalam permainan monopoli ada beberapa tindakan yang secara otomatis dilakukan ketika mencapai situasi tertentu, contohnya ketika mengambil kartu kesempatan langkah-langkah atau instruksi yang tercantum pada kartu kesempatan tersebut akan langsung diterapkan. Setiap tindakan yang dilakukan selama permainan monopoli akan mempengaruhi hasil akhir permainan entah itu kemenangan atau kekalahan.

Permainan monopoli biasanya diikuti oleh 2 sampai 5 orang yang duduk mengelilingi papan permainan, di mana masing-masing permainan memiliki bidak yang bergerak sesuai jumlah yang muncul pada dadu yang digulirkan, dan jika hasil dadu menunjukkan angka yang sama pemain mendapatkan satu giliran lagi. pergerakan bidak diawali dari kotak awal lalu melewati papan dan kembali ke posisi awal. Pembelajaran yang menerapkan permainan monopoli dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan keterampilan proses bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa selama aktivitas pengajaran. Peran guru adalah sebagai pendukung dan pembimbing dalam proses belajar mengajar. Tingkat keaktifan siswa sangat dipengaruhi oleh relevansi dan ketertarikan mereka terhadap materi

yang diajarkan. Menurut Fatimatuazzahro model permainan monopoli memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Para pelajar dapat meningkatkan diri mereka melalui kemajuan fisik aspek psikologis, dan pertumbuhan kognitif.
- 2) Monopoli dijadikan alat untuk bersosialisasi dengan rekan-rekan serta sebagai cara untuk menghilangkan stres.
- 3) Permainan monopoli mampu merangsang imajinasi para siswa, memungkinkan mereka berkolaborasi dalam kelompok, berbagi dan saling membantu.
- 4) Memperkuat fokus selama berlangsungnya permainan.

c. Peralatan Permainan Monopoli

Husna (2016) untuk bermain permainan Monopoli, diperlukan peralatan-peralatan berikut:

- 1) Bidak-bidak yang melambangkan masing-masing pemain.
- 2) Dua buah dadu dengan enam isi.
- 3) Kartu kepemilikan untuk setiap properti.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak kompleks, start, kesempatan dan dana umum.
- 5) Uang Monopoli.
- 6) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya berwarna hijau, sedangkan hotel berwarna merah.
- 7) Kartu-kartu dana umum dan kartu kesempatan.

d. Langkah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli

- 1) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dengan cara mengambil nomor undian.
- 2) Ketika kelompok sudah terbentuk ketua kelompok melakukan pembagian tugas kepada anggota kelompoknya dan memimpin untuk menentukan siapa yang berhak bermain duluan.
- 3) Setiap kelompok mendapatkan jatah uang sebanyak 1.000.000.
- 4) Setiap kelompok bergantian bermain dan seluruh anggota kelompok harus menjalankan tugasnya dengan baik.
- 5) Setiap anggota kelompok yang berhenti di suatu petak rumus wajib mengingat dan memberi tahu teman kelompoknya rumus apa yang ada di dalam petak tersebut, karena ketika melewati petak itu lagi wajib menyebutkan rumusnya. Jika benar mendapatkan poin dan boleh lanjut bermain jika salah kembali ke petak sebelumnya dan mendapatkan pengurangan poin.
- 6) Setiap pemain yang ingin membeli kompleks wajib menjawab pertanyaan yang ada di sertifikat kompleks. Jika jawaban benar pemain berhasil membeli dan mendapatkan poin, jika pemain salah kompleks tidak dapat dibeli.
- 7) Kemudian jika mendapatkan kartu dana soal dan berhasil menjawabnya maka akan mendapatkan poin.
- 8) Seluruh anggota kelompok yang bermain hanya mempunyai kesempatan mencari jawaban selama 3 menit.
- 9) Permainan berlangsung selama 60 menit.
- 10) Poin yang diperoleh sesuai dengan yang tertulis di dalam kartu.
- 11) Setiap kelompok diminta satu orang mewakili kelompoknya untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan monopoli.
- 12) Kelompok yang mampu mengumpulkan poin terbanyak maka ia keluar sebagai pemenang dan mendapat hadiah.

4. Kontekstual

a. Pengertian Pendekatan Kontestual

Menurut Johnson (2002) pendekatan pembelajaran kontekstual adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi tujuh komponen yaitu, membuat keterkaitan- keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerja sama,, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, berpikir kritis dan kreatif untuk mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik (Muliana, 2018).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. Atau dengan kata lain, pembelajaran kontekstual konsep pembelajaran yang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan (Mayasari, Juli 2022).

5. Pemahaman Konsep Matematis Siswa

a. Pengertian Pemahaman Konsep Matematis Siswa

Menurut Kilpatrick, Swafford dan Findell (2001) pemahaman konsep adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika. Berdasarkan pemaparan dari beberapa tokoh, pemahaman konsep memungkinkan siswa untuk menerapkan dan mengadaptasikan beberapa ide matematika yang diperoleh untuk

situasi baru (Herman, 2018). Pemahaman konsep yang baik sebagai dasar untuk pengembangan materi lebih lanjut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari guru maupun sarana prasarannya yang tersedia di tempat belajar. Guru merupakan komponen pengajaran yang memiliki peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya (Damayanti, 2017).

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berhasil atau tidaknya pembelajaran bergantung pada bermacam-macam faktor. Faktor yang mempengaruhi proses belajar untuk mencapai pemahaman konsep adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi karakter siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menggali hasil belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman konsep, yaitu sekolah, guru, teman, dan model pembelajaran yang digunakan guru.

1) Faktor Internal

Menurut Muhibbin, faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa yaitu: aspek fisiologis (jasmani, mata dan telinga) dan aspek psikologis (intelegensi siswa, sikap siswa, bekat siswa, minat siswa dan motivasi siswa).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala faktor yang ada diluar diri siswa yang memberi pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai siswa.

c. **Komponen Pemahaman Konsep Matematis**

Pendapat W. Gulo, Tuti Alawiah mengutip pendapat Benjamin Bloom menyatakan bahwa komponen dalam pemahaman konsep yakni:

- 1) Translasi/penerjemah, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerjemahkan kalimat dalam soal menjadi bentuk matematika.
- 2) Interpretasi/penafsiran, yaitu kemampuan untuk memahami pemikiran dari suatu bahan bacaan, kemampuan untuk membedakan antara kesimpulan yang diperlukan, yang tidak beralasan atau yang bertentangan yang diambil dari sebuah data, kemampuan untuk menafsirkan berbagai jenis data, dan kemampuan untuk menjelaskan makna yang terdapat di dalam simbol, kemampuan dalam menentukan konsep-konsep yang tepat untuk digunakan dalam menyelesaikan soal.
- 3) Ekstrapolasi, yaitu kemampuan siswa untuk melihat kecenderungan atau arah atau kelanjutan dari suatu temuan dan kemampuan menyimpulkan sesuatu yang telah diketahuinya (Astari, 2023).

d. **Indikator Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep menjadi salah satu kemampuan yang harus ada dan penting dimiliki oleh siswa. Untuk mengukur pemahaman konsep diperlukan alat ukur (indikator), hal ini sangat penting untuk dijadikan pedoman pengukuran yang tepat. Indikator yang tepat dan sesuai adalah indikator dari berbagai sumber yang jelas, diantaranya menurut peraturan Dirgen Dikdasmen Nomor

506/C/Kep/PP/2004 indikator pemahaman matematis antara lain (Pradana, 2022):

- 1) Menyatakan ulang setiap konsep
 - 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
 - 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari konsep.
 - 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
 - 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
 - 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
 - 7) Mengaplikasikan konsep atau logaritma pemecahan masalah
- e. **Pentingnya Siswa Memiliki Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis**

Kemampuan pemahaman konsep matematik menjadi hal penting dan sangat perlu dimiliki oleh siswa. Berdasarkan karakteristiknya, matematika merupakan keteraturan tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling sulit atau kompleks. Hal ini menunjukkan pemahaman konsep memiliki peranan penting. Hutagalung (2017) menambahkan, jika konsep dasar yang diterima siswa salah, maka sulit untuk memperbaikinya kembali, terutama jika sudah diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Pengetahuan akan konsep yang kuat akan memberikan kemudahan dalam meningkatkan pengetahuan prosedural matematika siswa (Ruqoyyah, 2020).

Kemampuan pemahaman konsep matematika sangatlah penting dan menjadi kunci siswa dapat mempelajari matematika dengan baik. Kemampuan pemahaman konsep matematik siswa perlu dimiliki sejak duduk di sekolah dasar. Alasannya karena di sekolah dasar siswa menerima materi-materi dasar yang merupakan kunci

mereka untuk dapat memahami materi-materi matematika di jenjang selanjutnya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. (Rahmawati, 2024) dengan penelitiannya yang berjudul *“Media Monopoli Berbasis Etnomatematika Materi Elemen Bilangan Fase B Di Sekolah Dasar”*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu respon pendidik dan peserta didik sangat positif dimana pada lembar angket respon Aspek dengan perolehan presentase tertinggi adalah aspek 5 dan 6 yang berbunyi Mampu meningkatkan semangat dan minat saya dalam pembelajaran matematika (aspek 5) dan Belajar lebih menyenangkan dengan media Grisseepoly (aspek 6). Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwasanya media Grisseepoly ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi operasi hitung bilangan cacah kelas IV Sekolah Dasar. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli. Perbedaan dengan penulis, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli berbasis etnomatematika yang mana bertujuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa.
2. (Tika Septia, 2023) dengan penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar”*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli bernuansa Islami dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat bermain sambil belajar dan dari hasil tes siswa berupa

nilai pretest dan pretest, diperoleh nilai pretest lebih tinggi dari pada nilai pretest. Berdasarkan hasil presentase penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media monopoli Aljabar bernuansa islami dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi Aljabar di SMP Al-Lathifi. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli untuk siswa SMP. Perbedaan dengan penulis, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang bernuansa islami dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aljabar, sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi aritmatika sosial.

3. (Desya Rossa Deviana, 2018) dengan penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa Smp”*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu hasil persentase penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media Monomath Series 2 dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media latihan soal pada materi peluang di SMP. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli untuk siswa SMP. Perbedaan dengan penulis, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang digunakan untuk latihan soal saja pada materi peluang, sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi aritmatika sosial yang mana tidak hanya digunakan untuk latihan soal saja tetapi juga untuk mengenalkan materi dan rumus-rumus yang ada pada pelajaran aritmatika sosial.

4. (Andriyanti, 2020) dengan penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Pada Pembelajaran Matematika”*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu Berdasarkan perhitungan dari hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 ahli Media pembelajaran monika yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari ahli media mencapai 84% dengan predikat “Baik/Layak”, ahli materi mencapai 100% dan ahli bahasa mencapai 100% dengan predikat “Sangat Layak” media telah dinyatakan valid karena $> 70\%$ dengan keterangan sudah siap dipakai. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran monika mencapai presentase skor penilaian sebesar 94,58% sudah termasuk kedalam kategori sangat tertarik. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli untuk siswa SMP dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan dengan penulis, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang hanya mengukur seberapa tertariknya siswa terhadap media yang dikembangkan dan tidak terdapat pengukuran peningkatan kemampuan matematisnya. Sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang berbasis kontekstual dan membuktikan bahwa media yang peneliti buat ini dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi aritmatika sosial.
5. (Dian Fitri Argarini, 2024) dengan penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Media Monopoli Berbahan Loosepart Untuk Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika”*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu Media pembelajaran dengan permainan monopoli MAK ROUND menggunakan media loosepart yang dikembangkan pada anak kelompok A2 di TK DARUL HIKMAH telah divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan nilai persentase 92,72 %. Ini menunjukkan bahwa monopoli MAK ROUND dinyatakan layak untuk diuji cobakan dan media pembelajaran dengan menggunakan

permainan monopoli MAK ROUND efektif untuk meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A usia 5-6 tahun. Persamaan dengan peneliti yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli. Perbedaan dengan penulis, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli berbahan loosepart untuk meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A usia 5-6 tahun, Sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016:118) dalam (Setyaningrum, 2019), kerangka berpikir adalah hubungan antarvariabel yang disusun dari berbagai teori. Teori-teori tersebut dianalisis sehingga menghasilkan hubungan antarvariabel yang signifikan.

Guru harus membuat media pembelajaran semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pada kenyataan di lapangan, media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih sederhana dan belum pernah menerapkan media permainan seperti monopoli sehingga siswa merasa bosan dan kemampuan pemahaman konsep matematisnya rendah. Oleh karena itu dibutuhkan pemecahan masalah dengan cara menerapkan media pembelajaran berupa monopoli berbasis kontekstual pada materi aritmatika sosial yang mana dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis pada siswa. Skema Kerangka Berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Permasalahan yang ditemukan dilapangan

1. Kurangnya pemahaman konsep matematis pada siswa.
2. Model Pembelajaran yang digunakan ceramah dan penugasan.
3. Disekolah belum terdapat media pembelajaran berupa permainan monopoli.



Pemecahan Masalah

Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika Sosial Berbasis Kontestual.



Validasi Desain Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika Sosial Berbasis Kontestual



Uji Kelayakan dan Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika Sosial Berbasis Kontestual dalam Meningkatkan kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.



Hasil yang Diharapkan

Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika Sosial Berbasis Kontestual Dapat Meningkatkan kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.