

**PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Indhira Asih Vivi Yandari, Maya Kuswaty

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

indhira_1969@untirta.ac.id

Abstrak. Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui penggunaan media monopoli. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling*, karena menggunakan sampel yang sudah ada pada kelompok dikelas V SDN XI Cilegon. Pada penelitian ini kelas VA sebagai kelas eksperimen menggunakan media monopoli dan kelas VB sebagai kelas kontrol menggunakan media replika bangun datar.

Kata Kunci: media monopoli, kemampuan pemahaman konsep matematis.

Abstract. *The ability of understanding mathematical concepts is the ability to be possessed learners. The role of learning media is very important in improving the ability of understanding mathematical concepts learners. This study aims to determine differences and increase the ability of understanding mathematical concepts as learners through the use of monopoly media. This research used a quasi-experimental research, design nonequivalent control group design. The sampling technique used purposive sampling, because it uses existing samples in the group of class 5th SDN XI Cilegon. In this study, class VA as an experimental class using the monopoly media and class VB as controls class use the media replica flat wake.*

Keywords: *monopoly media, the ability of understanding mathematical concepts.*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dalam tingkatan sekolah dasar. Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Matematika memuat berbagai konsep dan pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari matematika peserta didik akan dapat menghitung, mengukur, menaksir, menalar dan mengomunikasikan berbagai hal yang diamati dalam bentuk konkrit hingga abstrak.

Mempelajari matematika bukanlah tanpa proses. Beberapa langkah yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran matematika menurut Heruman (2013:2), diantaranya yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Ketiga

JPSD Vol. 3 No. 1, Maret 2017
ISSN 2540-9093

langkah tersebut hendaknya dilaksanakan secara sistematis karena sifatnya saling berkesinambungan. Untuk menjadi paham peserta didik membutuhkan pengenalan terhadap materi konsep dasar matematika. Bermula dari mengenal konsep dasar lambat laun akan menjadi paham dan jika terus dikembangkan pemahaman yang dimiliki akan tertanam dan terampil.

Usia pendidikan dasar, peserta didik masuk dalam tahap operasional konkrit. Pada tahap tersebut peserta didik umumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep atau materi matematika yang bersifat abstrak. Oleh karena itu tak sedikit peserta didik dalam tahap pendidikan dasar yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang paling sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Umumnya peserta didik akan merasa senang pada mata pelajaran matematika ketika menemui materi yang konkrit, sederhana serta mudah dalam penyelesaiannya. Ketika peserta didik dihadapkan pada materi

Indhira & Maya

matematika yang berhubungan dengan rumus, konsep abstrak yang rumit serta penalaran yang tinggi, peserta didik cenderung mudah menyerah sebelum mencoba dan terbentuklah pemikiran matematika adalah suatu mata pelajaran yang sulit.

Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik, serta dapat membantu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan misalnya media monopoli. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep

matematis dan menambah rasa percaya diri peserta didik. Karena media monopoli dipadukan dengan permainan sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin bermakna.

Kombinasi permainan akan menciptakan belajar matematika bukanlah hal yang menakutkan namun membuat pemikiran peserta didik bahwa belajar matematika itu menyenangkan dan mudah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti menggunakan media monopoli pada penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran matematika dikelas 5.

B. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan berbentuk *Nonequivalent* JPSSD Vol. 3 No. 1, Maret 2017
ISSN 2540-9093

Control Group Design, melibatkan dua kelompok; kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Pada pelaksanaannya kelas eksperimen dalam kegiatan pembelajaran akan menerapkan media pembelajaran monopoli, sedangkan kelas kontrol dalam kegiatan pembelajaran tidak

Indhira & Maya

menerapkan media pembelajaran monopoli.

Populasi menurut Sugiyono (2013:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri XI Cilegon.

Sampel menurut Sugiyono (2012: 62) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan sampel menurut Riduwan (2010:56) yaitu bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian hendaknya representatif atau dapat mewakili seluruh bagian dari populasi, dengan

demikian ciri-ciri serta karakteristik yang terdapat dalam populasi harus ada dalam sampel penelitian.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Sugiyono (2012:68) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang diambil dalam menentukan sampel ini adalah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian penggunaan media monopoli. Sampel yang dipilih merupakan bagian representatif mewakili karakteristik dari populasi. Kelas 5A menjadi sampel kelas eksperimen dan kelas 5B menjadi sampel kelas kontrol. Kelompok pada setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan kelompok yang sudah ada.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kemampuan pemahaman konsep matematis awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

tidak perbedaan dilihat dari analisis uji-t hasil pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pada kelas eksperimen dan media replika bangun datar pada kelas kontrol, kemampuan pemahaman

konsep matematis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis diantara keduanya.

Kesebangunan dan simetri dengan cara pelemparan dadu yang dilakukan oleh peserta didik secara bergantian dan berulang. Sebelum peserta didik menjalankan bidak sesuai angka pada mata dadu, peserta didik membuktikan konsep sesuai bagian konsep materi yang tertera pada dadu. Setelah peserta didik membuktikan konsep dengan benar, peserta didik diizinkan berjalan sesuai angka pada mata dadu. Jika peserta didik belum mampu membuktikan konsep dengan benar, peserta didik diberi kesempatan sebanyak tiga kali untuk mengulang melempar dadu dan membuktikan konsep sesuai materi yang tertera pada angka mata dadu. Jika dalam tiga kali peserta didik belum mampu membuktikan konsep dengan benar, peserta didik.

Penggunaan media monopoli pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen digunakan secara berkelompok diawali dengan penanaman konsep materi

JPSD Vol. 3 No. 1, Maret 2017
ISSN 2540-9093

menunjukkan adanya pengulangan pembuktian konsep kesebangunan dan simetri pada seluruh anggota kelompok peserta didik dengan partisipasi aktif untuk belajar dan memahami konsep melalui pembuktian secara langsung.

Penggunaan media replika bangun datar di kelas kontrol pada kemampuan pemahaman konsep materi kesebangunan dan simetri. Media replika bangun datar digunakan secara berkelompok sembari peserta didik diskusi dalam mengerjakan lembar kerja kesebangunan dan simetri. Dalam kegiatan diskusi kelompok ada beberapa peserta didik yang terlibat secara aktif dalam penggunaan media replika bangun datar dan ada beberapa peserta didik yang pasif dan cenderung hanya melihat peserta didik lain yang mengerjakan lembar kerja sembari menggunakan media replika bangun datar. Hal tersebut membuat peserta didik yang pasif belum memahami konsep materi kesebangunan dan simetri secara sempurna.

Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan media monopoli lebih baik dibandingkan peningkatan

Indhira & Maya

kemampuan pemahaman konsep matematis diberikan kesempatan untuk membaca rangkuman materi dan tidak di izinkan untuk melempar dadu selama satu kali putaran. Hal tersebut mulai dari peserta didik mengenal konsep, memahami dan terampil dalam membuktikan konsep materi kesebangunan dan simetri.

2. Analisis Hasil Penelitian

Pencapaian akhir dari kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli pada kelas eksperimen, dan media replika pada bangun datar menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang belajar dengan menggunakan media replika bangun datar; Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar menggunakan media monopoli lebih baik daripada peserta didik yang belajar menggunakan replika bangun datar.

Hal tersebut membuktikan pendapat ahli menurut Sadiman, dkk (2010:75) mengenai beberapa

kelebihan dari media permainan diantaranya:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep lebih baik.

Konsep matematis hanya mampu pada tahap pengenalan konsep kesebangunan dan simetri, karena keterbatasan media replika bangun datar yang digunakan oleh sebagian peserta didik. Lebih lanjut agar peserta didik memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis yang baik dapat digunakan media replika bangun datar untuk tahap pengenalan konsep dan dilanjutkan dengan menggunakan media monopoli untuk menanamkan pemahaman konsep dan melatih kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada konsep materi kesebangunan dan simetri.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar menggunakan media monopoli dengan peserta didik yang belajar

dengan menggunakan media replika bangun datar.

2. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar menggunakan media monopoli lebih baik daripada peserta didik yang belajar menggunakan replika bangun datar.

Daftar Pustaka

- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabet.