

# Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia

*by . Rahaju*

---

**Submission date:** 02-Oct-2021 01:14PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1663184234

**File name:** M-83.pdf (327.08K)

**Word count:** 3211

**Character count:** 21673

## Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia

16 Rahaju  
Universitas Kanjuruhan Malang  
ayurakoep@unikama.ac.id

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi siswa terhadap manfaat pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia. Subjek penelitian sebanyak 37 siswa kelas IV SD. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dan terbuka, lembar observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menganggap pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia mendorong siswa lebih giat, lebih siap, dan bersemangat belajar: lebih memperhatikan pembelajaran, lebih memahami materi pelajaran, ingin terus belajar, dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu, belajar melalui permainan monopoli Indonesia memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi secara leluasa, tidak mengantuk, dan tidak membosankan. Penggunaan permainan monopoli Indonesia juga membentuk persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan, seru, dan mudah. Aturan permainan monopoli Indonesia memberi peluang pembentukan karakter.

**Kata kunci:** persepsi, pembelajaran matematika, permainan monopoli Indonesia

### I. PENDAHULUAN

26 Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, membosankan, bahkan menyeringkan. Persepsi ini muncul akibat pengalaman siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika sering dilakukan dengan cara guru menjelaskan materi. Setelah itu, siswa dihadapkan pada sejumlah permasalahan yang terdapat dalam buku pegangan siswa atau lembar kerja siswa. Kadang-kadang guru menuliskan pertanyaan di papan tulis. Siswa menjawab pertanyaan dengan menggunakan rumus atau prosedur yang telah dijelaskan guru. Pada umumnya, siswa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permasalahan secara individual [1,2].

Salah satu cara mengatasi hal di atas adalah menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan merujuk pada pembelajaran inovatif yang berasal dari penggunaan permainan, baik permainan digital maupun non-digital. Permainan digunakan sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran [3]. Pembelajaran berbasis permainan dilakukan dengan meminjam (mengadopsi atau mengadaptasi) prinsip atau aturan permainan tertentu untuk melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah pembelajaran yang dilakukan dengan meminjam aturan permainan monopoli untuk kepentingan pembelajaran.

Permainan monopoli Indonesia merupakan adaptasi permainan monopoli, yaitu dengan cara mengambil konteks Indonesia. Papan permainan monopoli Indonesia berupa banner berukuran  $4 \times 4$  m. Papan permainan terdiri atas petak-petak yang mewakili propinsi di Indonesia. Setiap petak berisi gambar yang mewakili sumber daya alam yang terdapat pada propinsi tersebut, misalnya pada petak Propinsi DKI Jakarta terdapat gambar Tugu Monas. Mata uang yang digunakan adalah mata uang Indonesia, yaitu rupiah. Pemilihan konteks Indonesia bertujuan untuk mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam memahami permainan, sehingga penggunaan permainan tidak menghambat tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan mata uang rupiah sebagai modal dan alat pembayaran pada permainan monopoli Indonesia lebih memudahkan siswa memaknai nilai mata uang tersebut. Selain itu, kartu kesempatan dan dana umum

diganti dengan kartu Ayo Tebak (AT) dan kartu Aku Anak Indonesia (AAI). Kartu AT berisi pertanyaan atau permasalahan yang berkaitan dengan materi matematika yang sedang dipelajari. Kartu AAI berisi pertanyaan yang berhubungan dengan perilaku atau karakter bangsa Indonesia atau perintah menyanyikan lagu daerah di Indonesia. Kartu AT dan AAI digunakan sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan permainan dapat mengintegrasikan efektivitas permainan sebagai alat belajar [4].

Permainan telah banyak digunakan untuk menunjang pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan. Gee [dalam 5] mengatakan permainan memberi dampak positif pada perkembangan kognitif. Permainan juga berguna untuk menimbulkan situasi yang menyenangkan, menghibur, dan menarik [6]. Melalui permainan, belajar akan terjadi secara alamiah [7]. Permainan juga dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa [8]. Penggunaan permainan dalam pembelajaran sesuai dengan karakter siswa SD yang masih suka bermain [9, 10, 11]. Akan tetapi, hasil studi pendahuluan menunjukkan ada keraguan di kalangan guru untuk melaksanakan pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan dianggap sekedar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi belum menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk menanggapi keraguan tersebut, perlu dilakukan kajian terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran dari berbagai sudut pandang. Salah satu sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang siswa. Siswa adalah subjek pembelajaran yang mengalami atau terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan permainan. Siswa yang merasakan dampak penggunaan permainan. Oleh karena itu, persepsi atau pendapat siswa merupakan informasi penting untuk melaksanakan pembelajaran berbasis permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi siswa terhadap manfaat pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian tentang pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan rintis pengembangan media permainan monopoli Indonesia. Dalam jangka pendek, persepsi siswa terhadap manfaat permainan monopoli dapat digunakan sebagai acuan atau kriteria dalam melaksanakan pembelajaran matematika berbasis pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia. Dalam jangka panjang, hasil penelitian ini akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia. Berdasarkan persepsi siswa, akan dilakukan perbaikan pada media permainan dan aturan permainan agar dapat mengefektifkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian deskriptif ini merupakan bagian dari penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian sebanyak 31 siswa SDN Sukun 3 Malang yang mengikuti pembelajaran matematika dengan permainan monopoli Indonesia selama dua periode. Data dikumpulkan menggunakan angket, lembar observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara, dan tes. Ada dua jenis angket, yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup menghendaki siswa menjawab pertanyaan dengan cara memilih salah satu jawaban, yaitu: setuju dan tidak setuju. Angket terbuka menghendaki siswa menuliskan pendapatnya secara bebas mengenai manfaat permainan monopoli Indonesia. Angket telah divalidasi secara internal dan diujicobakan untuk menentukan validitas eksternal dan reliabilitasnya. Lembar observasi dan catatan lapangan untuk menjaring data aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia. Pedoman wawancara digunakan untuk melakukan wawancara semiterstruktur dengan tujuan mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai pendapat siswa. Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Lembar observasi dan pedoman wawancara divalidasi oleh ahli media, sedangkan tes tertulis divalidasi oleh guru dan teman sejawat. Data angket tertutup diolah secara kuantitatif untuk mendapatkan informasi persentase jawaban siswa pada setiap pernyataan. Data angket terbuka dipaparkan secara deskriptif agar memperoleh gambaran persepsi siswa terhadap manfaat pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia. Hasil observasi, wawancara, dan tes digunakan sebagai pendukung pernyataan yang dikemukakan siswa pada angket tertutup dan terbuka.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan melaksanakan pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Kelompok yang mendapat giliran bermain (pemain) melempar dadu di atas papan permainan dan melangkah di atas petak sebanyak mata dadu yang muncul, kemudian meletakkan bidak pada petak tersebut. Setelah itu, pemain mengambil dan membacakan pertanyaan atau masalah yang terdapat pada kartu AT atau AAI. Pemain kembali ke kelompok untuk mendiskusikan cara menyelesaikan masalah. Setelah berdiskusi, pemain mempresentasikan jawabannya. Jika jawaban benar, pemain mendapat modal tambahan dan berhak membeli properti (berupa tanah, rumah, atau hotel) pada propinsi yang ditempati bidaknya. Jika jawaban salah, kelompok lain mendapat kesempatan menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok lain yang dapat menjawab pertanyaan mendapat modal tambahan. Pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia dilakukan di halaman sekolah karena ukuran papan monopoli sangat besar.

Setelah pembelajaran, siswa diberi angket untuk menjaring data mengenai persepsi siswa terhadap manfaat pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia. Data yang dikumpulkan dengan angket dikelompokkan menjadi 2, yaitu data periode I dan II. Data periode I dikumpulkan setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia untuk pertama kalinya. Data periode II dikumpulkan setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk kedua kalinya. Data yang dikumpulkan dengan angket tertutup disajikan pada tabel 1.

TABEL 1. PERSEPSI SISWA TERHADAP MANFAAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA

Pernyataan	Setuju (%)		Tidak Setuju (%)	
	I	II	I	II
Lebih giat belajar	96.77	100.00	3.23	0.00
Lebih siap belajar	96.77	100.00	3.23	0.00
Lebih memperhatikan pembelajaran	100.00	100.00	0.00	0.00
Lebih memahami materi	100.00	100.00	0.00	0.00
Ingin terus belajar	100.00	96.77	0.00	3.23
Bersehat belajar	96.77	100.00	3.23	0.00

Berani menjawab pertanyaan	93.55	96.77	6.45	3.23
Berusaha menjawab	100.00	96.77	0.00	3.23
Berdiskusi dengan bebas	100.00	100.00	0.00	0.00
Tidak mengantuk	87.10	87.10	12.90	12.90
Tidak membosankan	96.77	96.77	3.23	3.23
<b>Rata-rata</b>	97.07	97.65	2.93	2.35

Tabel 1 menunjukkan bahwa secara umum siswa menganggap pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia memiliki banyak manfaat. Semua siswa (100%) menganggap pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia mendorong siswa lebih memperhatikan pembelajaran dan memberi kesempatan berdiskusi secara bebas. Pernyataan ini didukung hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa memperhatikan setiap aktivitas pembelajaran, yaitu (a) **melemparkan dadu, melangkah di atas petak, dan meletakkan bidak**; (b) mendengarkan pembacaan isi kartu dan berdiskusi untuk menentukan jawaban; serta (c) mendengarkan jawaban dari pemain. Peningkatan perhatian siswa disebabkan pertanyaan disajikan secara inovatif yaitu melalui kartu AT. Biasanya siswa membaca pertanyaan atau masalah yang terdapat dalam buku **29** angan siswa atau lembar kerja siswa. Siswa mempunyai kesempatan membaca secara bebas dalam **waktu yang cukup lama. Hal ini berbeda dengan** penyajian masalah melalui kartu AT yang dibacakan pemain. Siswa mempunyai waktu yang terbatas untuk memahami pertanyaan. Jika siswa kurang memperhatikan, maka siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, sehingga kehilangan kesempatan mendapatkan modal tambahan. Setelah itu, siswa berdiskusi secara bebas dengan anggota kelompok yang lebih banyak, tidak terbatas pada teman sebangku seperti yang dilakukan dalam pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan permainan sebagai media pembelajaran dapat mempertahankan perhatian [12]; membantu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sebagai pembelajar aktif dan berbagi pengalaman [13, 14]; serta memotivasi, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, dan memberi kesempatan siswa untuk terlibat aktif, berkolaborasi, dan mengeksplorasi informasi [3, 15].

Pada periode I, sebanyak 96,77% siswa menyatakan pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia membuat mereka lebih siap, lebih giat, dan bersemangat belajar. Pada periode II terjadi peningkatan yaitu semua siswa (100%) menyatakan lebih siap, lebih giat, dan bersemangat belajar. Hasil observasi pada pembelajaran periode II menunjukkan bahwa siswa lebih memahami aturan permainan, sehingga lebih bersemangat mengikut pembelajaran. Siswa menyatakan telah mempelajari materi yang akan dibahas pada periode II pembelajaran berbasis permainan monopoli. Dengan mempelajari materi terlebih dahulu, siswa berharap dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kartu AT sebanyak-banyaknya, sehingga memenangkan permainan. Secara tidak langsung, permainan monopoli Indonesia memotivasi siswa untuk belajar dengan kesadaran akan pentingnya mempelajari materi sebelum pembelajaran di sekolah. Guru tidak perlu lagi meminta siswa untuk mempelajari materi. Referensi [15, 16] memaparkan bahwa keuntungan penggunaan permainan adalah memberikan lingkungan belajar yang secara intrinsik memotivasi dan mengaktifkan siswa sebelum pembelajaran.

Semua siswa (100%) merasa lebih memahami materi pelajaran. Hal ini didukung **hasil tes yang menunjukkan bahwa siswa yang tuntas belajar pada pembelajaran konvensional sebanyak 36,7%**, sedangkan **pada pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia periode I sebanyak 60%, dan pada periode II sebanyak 83,3%**. Peningkatan prestasi belajar berhubungan dengan peningkatan **perhatian siswa terhadap pembelajaran. Peningkatan perhatian siswa selama pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, kesiapan dan antusiasme dalam mempelajari materi dan mengikuti pembelajaran juga mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Menurut [13, 17] penggunaan permainan memiliki dampak positif yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa.**

Keberanian menjawab pertanyaan meningkat dari 93,55% pada periode I menjadi 96,77% pada periode II. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dengan sukarela mewakili kelompok untuk mempresentasikan jawaban pertanyaan dalam kartu AT dan AAI. Hampir semua anggota kelompok berani menjelaskan hasil pemikirannya ketika ada pertanyaan yang diperebutkan. Beberapa siswa menyatakan

tidak takut dan percaya diri mengemukakan jawaban di depan teman-teman. Hal ini juga merupakan kelebihan permainan yaitu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Pada periode I dan II sebanyak 87,10% siswa tidak mengantuk dan sebanyak 96,77% siswa tidak bosan ketika belajar dengan permainan monopoli. Siswa mengatakan bahwa belajar dengan permainan monopoli sangat seru dan mereka menginginkan menjadi pemenang. Oleh karena itu, mereka tidak merasa mengantuk dan bosan. Akan tetapi, walaupun dalam jumlah kecil yaitu sebanyak 12,90% siswa menyatakan merasa mengantuk dan 3,23 % merasa bosan belajar dengan permainan monopoli. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada pembahasan pertanyaan ke-20 dan seterusnya tampak beberapa siswa kurang memperhatikan pembelajaran. Mereka lebih suka mengatur uang mainan yang merupakan kelengkapan media permainan monopoli Indonesia. Siswa tersebut mengatakan bahwa waktu bermain terlalu lama, sehingga guru membosankan. Di samping itu, beberapa kali mereka berusaha memperebutkan pertanyaan tetapi tidak mendapat kesempatan menjawab pertanyaan, sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk.

Keinginan terus belajar dan berusaha menjawab pertanyaan menurun. Pada periode I sebanyak 100% siswa menyatakan ingin terus belajar, tetapi pada periode II menurun menjadi 96,77%. Hasil observasi menunjukkan beberapa siswa mulai pasif dan tidak berusaha memperebutkan pertanyaan. Hasil penelusuran melalui wawancara mendapatkan informasi bahwa siswa mulai malas memperebutkan pertanyaan, bukan tidak ingin belajar. Hal ini disebabkan siswa tidak mendapat kesempatan menjawab pertanyaan rebutan. Beberapa kali siswa tersebut mengacungkan tangan, tetapi kalah cepat dengan kelompok lain. Kadang-kadang guru tidak mengetahui bahwa siswa tersebut mengacungkan tangan terlebih dahulu, sehingga guru tidak memilihnya untuk menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, ketelitian guru dalam memimpin permainan sangat mempengaruhi keberhasilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

17 Data pada angket terbuka menunjukkan bahwa permainan monopoli Indonesia mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran matematika. Selama ini masih banyak siswa yang memandang matematika sulit [11], menakutkan, dan tidak menarik. Setelah mengikuti pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia, beberapa siswa menyatakan matematika itu menyenangkan, belajar matematika itu seru. Siswa yang lain mengatakan belajar dengan permainan monopoli membuat siswa lebih memahami materi matematika. Bahkan ada siswa yang mengatakan ada soal-soal matematika yang mudah. Padahal, secara umum soal-soal yang disajikan pada periode II mempunyai tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Beberapa pendapat siswa pada angket terbuka disajikan pada gambar 1.

2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena ada materi pelajaran yaitu matematika, matematika itu sangat seru
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena matematisnya sangat sulit dan membuat saya lebih mengerti tentang Matematika
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena ada matematika dan soal-soal yang mudah

GAMBAR 1. PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA MEMBUAT MATEMATIKA SERU DAN MUDAH

Data di atas didukung pernyataan beberapa siswa pada akhir pembelajaran periode II yang menanyakan kapan dilakukan pembelajaran matematika lagi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menegangkan membuat mereka lebih tenang ketika berhadapan dengan soal-soal yang terdapat dalam kartu AT. Selain itu, kesempatan menyelesaikan soal-soal bersama anggota kelompok mengurangi tingkat kesulitan siswa dapat belajar. Siswa dapat bertanya dengan teman, sehingga kesulitan tersebut dapat diatasi bersama. Keseruan belajar matematika disebabkan mereka harus berkompetisi untuk memenangkan permainan.

Siswa juga mengatakan bahwa mereka mendapat tambahan wawasan mengenai daerah, kebudayaan, kekayaan, dan keindahan alam Indonesia. Pendapat siswa disajikan pada gambar 2.

2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena Bisa menambah ilmu dan wawasan, mengerti berbagai ? surga tersembunyi di dalam Indonesia
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena dapat mengenal daerah dan budaya Indonesia
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena ada informasi tentang kebudayaan di Indonesia pada sertifikat tanah

GAMBAR 2. PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA MENAMBAH WAWASAN TENTANG INDONESIA

Pengetahuan tentang Indonesia disajikan melalui gambar-gambar yang terdapat pada papan permainan monopoli Indonesia. Gambar 3 merupakan contoh gambar pada petak yang terdapat di Pulau Kalimantan.



GAMBAR 3. GAMBAR PADA PETAK PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA

Dengan melihat gambar 3, siswa mengetahui bahwa Istana Kesultanan Pontianak terletak di Propinsi Kalimantan Barat, Danau Ubur-Ubur terletak di Propinsi Kalimantan Timur, Rumah Betang adalah rumah adat Propinsi Kalimantan Tengah, Museum Wasaka terletak di Propinsi Kalimantan Selatan. Masih banyak lagi pengetahuan tentang Indonesia yang disajikan pada petak-petak lainnya. Ada 24 petak yang terdapat pada papan permainan. Setiap petak mewakili satu propinsi yang ada di Indonesia. Dengan demikian, siswa belajar matematika sambil mengenal 24 propinsi di Indonesia.

Pengetahuan tentang Indonesia juga disajikan pada sertifikat properti yang berupa tanah, rumah, dan hotel. Pemain yang menjawab pertanyaan dengan benar berhak membeli properti. Kepemilikan properti ditandai dengan sertifikat. Setelah membeli suatu petak, pemain mendapatkan sertifikat dan harus membacakan informasi yang terdapat pada sertifikat tersebut. Gambar 4 merupakan contoh kartu sertifikat yang berisi informasi tambahan mengenai sumber daya alam yang terdapat di Sumatra Utara.



GAMBAR 4. SERTIFIKAT HOTEL PADA PROPINSI SUMATRA UTARA

Siswa mengatakan banyak informasi tentang Indonesia yang mereka ketahui setelah belajar dengan permainan monopoli Indonesia. Sebagai contoh, sebelumnya siswa tidak mengetahui adanya Museum Wasaka dan Danau Ubur-Ubur. Siswa mengetahui Danau Toba di Propinsi Sumatra Utara. Melalui permainan monopoli Indonesia, siswa mengenal lebih jauh mengenai Danau Toba. Beberapa siswa mengatakan ingin lebih mengenal Indonesia. Siswa bangga menjadi bangsa Indonesia yang memiliki kekayaan alam dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoli Indonesia tidak sekedar menambah wawasan tentang Indonesia, melainkan dapat mengembangkan karakter cinta tanah air.

Pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat membentuk beberapa karakter siswa. Hal ini dibuktikan dengan pendapat siswa bahwa permainan monopoli Indonesia melatih kekompakan, sportivitas, musyawarah, dan kerukunan. Pendapat siswa pada angket terbuka disajikan pada gambar 5.

- 
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena melatih kekompakan dan kerukunan dan dapat menjalin tali persahabatan
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena Saya dan semua teman saya lebih semangat mengikuti pelajaran dan kami semua lebih mempunyai rasa musyawarah
2. Permainan monopoli Indonesia sangat bermanfaat karena untuk belajar matematika dan untuk melatih kekompakan dan sportif

GAMBAR 5. PERMAINAN MONOPOLI INDONESIA DAPAT MEMBENTUK KARAKTER SISWA

Menurut siswa, anggota kelompok harus kompak dan rukun agar dapat memenangkan permainan. Semua anggota kelompok harus melaksanakan tugas yang telah disepakati dan saling membantu. Guru juga memberikan kesempatan bermusyawarah sebelum memutuskan sesuatu. Selain itu, permainan menuntut siswa sportif atau jujur. Siswa harus mengikuti aturan permainan secara sportif agar permainan dapat berjalan lancar. Siswa juga mengatakan bahwa dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Mereka ingin menang dengan cara yang jujur.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan permainan monopoli Indonesia sangat mendukung aktivitas pembelajaran matematika. Belajar dengan permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman siswa karena permainan ini mendorong siswa memperhatikan pembelajaran; terlibat aktif dalam diskusi; serta siap, giat, dan bersemangat belajar. Suasana permainan membuat siswa berani menjawab pertanyaan, ingin terus belajar, tidak mengantuk, dan tidak membosankan. Sifat kompetitif dalam permainan mendorong siswa berusaha menjawab pertanyaan.

Permainan monopoli Indonesia juga mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika. Siswa menganggap bahwa belajar matematika itu menyenangkan. Desain papan permainan monopoli dengan konteks Indonesia menambah wawasan siswa tentang Indonesia. Di samping itu, aturan permainan monopoli membiasakan siswa bekerja sama, bermusyawarah, dan sportif serta menciptakan kerukunan dan kekompakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahaju & S.R. Hartono. 2016. "Pembelajaran Operasi Pecahan dengan Kartu Domino Pintar" dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 1 No. 2, pp 173-181. Oktober 2016.



- [2] Rahaju. 2016. "Pembelajaran Operasi Pecahan dengan *Cuisenaire Rods*" dalam Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY. FMIPA UNY, 11 November 2016, pp 457-464.
- [3] S. Tang, M. Hanneghan, dan A. El Rhalibi. 2009. "Introduction to Games-Based Learning" dalam *Games-Based Learning: Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfacer: Techniques, And Effective Practices*. T. Connolly, M. Mansfield, dan L. Boyle (eds). New York: Hershey.
- [4] Y. Baek. 2012. *Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study*. New York: Hershey.
- [5] L. Johnson, R. Smith, H. Willis H, A. Levine, K. Haywood. 2011. *The 2011 Horizon Report*. Austin. Texas: The New Media Consortium.
- [6] A.S. Sardiman. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- [7] C.L. Ming & C.T. Chin. 2013. "Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research" dalam *J Sci Educ Technol*. 22, pp 877-898. Februari 2013.
- [8] Rahaju. 2015. Peran Permainan Ular Tangga dalam Pembentukan Karakter pada Pembelajaran Matematika Realistik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMS*. FKIP UMS. 7 Maret 2015. pp 266-275.
- [9] C. Semiawan. 2008. *Ular Tangga dan Pembelajaran Prasekolah dan SD*. Jakarta: PT. Indeks.
- [10] Kurniawan. 2015. *Sekolah Kreatif: Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- [11] Maulana. (2010). Pembelajaran Matematika Sebagai Aktivitas yang Banyak Permainan dan Penuh Kesenangan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. No. 14, pp 32-35.
- [12] A. Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [13] S. Ucus. "Elementary School Teachers' Views on Game-Based Learning as a Teaching Method" dalam *Procedia-Social and Behavioral Science*. 28: *World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership, WCLTA 2014*. pp 401-409.
- [14] K. Squire K dan H. Jenkins H. 2003. "Harnessing The Power of Games in Education" dalam *Insight* Vol. 3, pp 5-33. Juli 2003.
- [15] J. Sclero, D.H. Leo, dan J. Blat. 2011. "A Review of Scaffolding Approaches in Game-based Learning Environments" dalam *Proceedings of The European Conference on Games Based Learning*, pp 717-725. Oktober 2011
- [16] K. Sedig. 2008. "From Play to Thoughtful Learning: A Design Strategy to Engage Children With Mathematical Presentations" dalam *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, Vol. 27, No. 1, pp 65-101.
- [17] H. Park. 2012. "Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game" dalam *International Journal of Grid and Distributed Computing*, Vol. 5, No. 1, pp 101-113. Maret 2012.

# Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://garuda.ristekbrin.go.id">garuda.ristekbrin.go.id</a> Internet Source	2%
2	Jolanda-Pieta van Arnhem, Jerry M. Spiller. "Augmented Reality for Discovery and Instruction", Journal of Web Librarianship, 2014 Publication	1%
3	<a href="http://docplayer.nl">docplayer.nl</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://infokampus.news">infokampus.news</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://www.jourlib.org">www.jourlib.org</a> Internet Source	1%
6	Tatik Retno Murniasih, Rosita Dwi Ferdiani, Trija Fayeldi. Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2016 Publication	<1%
7	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	<1%

8	<a href="http://tojde.anadolu.edu.tr">tojde.anadolu.edu.tr</a> Internet Source	<1 %
9	<a href="http://www.ijiet.org">www.ijiet.org</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="http://www.geocities.ws">www.geocities.ws</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://pergamos.lib.uoa.gr">pergamos.lib.uoa.gr</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://www.steinerfincas.de">www.steinerfincas.de</a> Internet Source	<1 %
14	<a href="http://75.126.185.28">75.126.185.28</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://ejournal.unikama.ac.id">ejournal.unikama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	Hasni Suciawati. "UPAYA MENINGKATKAN KOMUNIKASI SISWA MELALUI METODE LATIHAN (DRILL) PADA MATERI PERKALIAN", JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC, 2018 Publication	<1 %
18	Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis	<1 %

# Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

---

19	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://repositorio.grial.eu">repositorio.grial.eu</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://www.journal2.uad.ac.id">www.journal2.uad.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://216.119.79.139">216.119.79.139</a> Internet Source	<1 %
23	Ni Luh Putu Suratna Dewi. "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Virus dengan Pembelajaran Flipped Classroom berbantuan Media Audio Visual", Jurnal Pendidikan Edutama, 2020 Publication	<1 %
24	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://fkip.unpas.ac.id">fkip.unpas.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://michaelaureliuss.wordpress.com">michaelaureliuss.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://vdocuments.site">vdocuments.site</a> Internet Source	<1 %

---

28

[hal-univ-paris3.archives-ouvertes.fr](http://hal-univ-paris3.archives-ouvertes.fr)

Internet Source

<1 %

29

[mjmarmar.wordpress.com](http://mjmarmar.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

30

[proceeding.unnes.ac.id](http://proceeding.unnes.ac.id)

Internet Source

<1 %

31

Erik D. Van der Spek, Pieter Wouters, Herre van Oostendorp. "Code Red: Triage. Or, COgnition-Based DEsIgn Rules Enhancing Decisionmaking TRaining in a Game Environment", 2009 Conference in Games and Virtual Worlds for Serious Applications, 2009

Publication

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On