

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dan dijadikan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif.

Menurut Sentosa dan Norsandi (2022) pada dasarnya, model pembelajaran adalah suatu kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun menurut Rahmah, Aisyah, dan Faelasup (2025) Model pembelajaran adalah metodologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan mencakup metode, strategi, dan teknik yang terstruktur untuk mencapai hasil belajar. Menurut Fitriani, Azzahra, Ramdhani, dkk., (2021) Model pembelajaran yaitu strategi atau pola yang digunakan guru untuk mengatur proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang disusun secara sistematis dan dijadikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar dapat berjalan lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan oleh pendidik saat proses pembelajaran di kelas terbagi menjadi berbagai jenis, model pembelajaran tersebut gunanya untuk mencapai suatu pembelajaran.

Menurut Rokhimawan, Badawi, dan Aisyah (2022), terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, di antaranya Project Based Learning, Problem Based Learning, Discovery Learning,

Inquiry Learning, dan Cooperative Learning. Adapun pengertian dari masing-masing model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Project Based Learning (PjBL)*

Model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan proyek secara terencana, sehingga mereka dapat memahami materi melalui pengalaman langsung sekaligus menghasilkan suatu karya.

2. *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan sebagai titik awal pembelajaran, sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir, menganalisis, dan menemukan solusi secara mandiri maupun bersama.

3. *Discovery Learning*

Model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri konsep atau pengetahuan melalui proses eksplorasi dan pengamatan.

4. *Inquiry Learning*

Model pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan secara sistematis, sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman melalui kegiatan bertanya, mencari, dan mengolah informasi.

5. *Cooperative Learning*

Model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama dalam kelompok, di mana peserta didik saling berinteraksi dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Jenis-jenis model pembelajaran menurut Novianti dan Rukminingsih (2021) terdapat beberapa model pembelajaran yang berkembang dalam era digital, di antaranya blended learning dan flipped classroom yang masing-masing model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran.

1. *Blended Learning*

Blended learning adalah model pembelajran yang memadukan kegiatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis *online* sehingga memberikan peserta didik kesempatan untuk menggunakan teknologi dengan lebih fleksibel.

2. *Flipped Classroom*

Flipped classroom adalah model pembelajaran yang mengubah alur pembelajaran konvensional. Dalam model ini, peserta didik mempelajari materi diluar kelas terlebih dahulu, kemudian kegiatan di kelas difokuskan pada diskusi materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik

Menurut Romadona, Atmaja, Sumartiningsih, dan Yuwono (2025), terdapat beberapa jenis-jenis model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah dasar, di antaranya sebagai berikut:

1. *Self Organized Learning Environments* (SOLE)

Model Self Organized Learning Environments (SOLE) merupakan pendekatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi. Dalam pelaksanaannya, peserta didik aktif mencari dan mengolah informasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran.

2. *Game-Based Learning*

Game-based learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar. Melalui model ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif karena proses pembelajaran dikemas secara menarik dan tidak monoton.

3. Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Model pembelajaran berbasis teknologi digital memanfaatkan berbagai media digital, seperti aplikasi, video interaktif, atau platform pembelajaran daring, sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan zaman.

4. Model Kolaboratif Interaktif

Model kolaboratif interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan. Melalui interaksi yang aktif, peserta didik dapat saling bertukar ide dan meningkatkan pemahaman secara bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis model pembelajaran yang berkembang dalam dunia pendidikan meliputi

Project Based Learning, Problem Based Learning, Discovery Learning, Inquiry Learning, Cooperative Learning, blended learning, flipped classroom, pembelajaran berbasis teknologi, SOLE, game-based learning, serta model kolaboratif interaktif. Keseluruhan jenis-jenis model pembelajaran tersebut menunjukkan adanya perkembangan dalam strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman, baik dari segi proses belajar yang lebih aktif, pemanfaatan teknologi, maupun penguatan interaksi di dalam kelas. Keberagaman model tersebut juga berdampak pada proses pembelajaran yang dijalankan guru dan peserta didik, terutama dalam membangun keterlibatan, meningkatkan kreativitas, serta menyesuaikan cara belajar dan mengajar agar lebih efektif di lingkungan kelas.

3. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa belajar itu harus dengan melakukan sesuatu atau *learning by doing*. Dengan model ini, peserta didik secara aktif berpartisipasi, bukan sekedar menerima pengetahuan secara pasif.

Menurut penelitian oleh Khasinah Siti *discovery learning* menunjukkan pendekatan intruksional umum yang mewakili pengembangan pembelajaran konstruktivis untuk lingkungan belajar berbasis sekolah.

Adapun menurut Maharani dan Hardini dalam penelitian Cahyaningtyas, Wardani, dan Yudarasa (2022) menjelaskan bahwa *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang penyampaian materinya tidak utuh, karena *discovery learning* menuntut peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri suatu konsep pembelajaran. *Discovery learning* menuntun peserta didik untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dengan mencari informasi sendiri, kemudian peserta didik mengorganisasi atau membentuk apa yang diketahui dan dipahami ke dalam bentuk akhir.

Menurut Lestari, Lapasere, Rizal, dkk., (2024) Model *discovery learning* menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep pembelajaran melalui proses eksplorasi.

Fitriyah, Wibowo, dan Octavia (2021) dalam penelitiannya ia menyebutkan bahwa model *discovery learning* berfokus pada penerapan pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar. Pada pembelajaran *discovery*, peserta didik langsung menghadapi masalah pokok yang dihadapinya dan berusaha untuk menemukan pengetahuan juga informasi baru melalui pengalaman, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan model *discovery learning* merupakan model yang mengajarkan peserta didik untuk menemukan informasinya sendiri dan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menumbuhkan motivasi belajarnya dan pembelajaran lebih bermakna.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Fauziah, Suhartono, dan Chamdani (2025) menyatakan bahwa *discovery learning* memiliki beberapa karakteristik yang berpusat pada peserta didik. Misalnya, mengintegrasikan pengetahuan dasar dengan informasi baru untuk menyelesaikan masalah. Penggunaan model ini memiliki konsekuensi pedagogis yang signifikan terhadap perkembangan proses kognitif dan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis.

Selain itu, memungkinkan peserta didik untuk menguatkan konsep secara menyeluruh. Model ini tidak hanya membantu mereka dalam aspek kognitif peserta didik, tetapi juga membantu dalam aspek afektif dan sosial seperti meningkatkan kemandirian belajar, mengurangi keraguan, dan meningkatkan kemampuan kolaboratif dalam kelompok dan keberanian untuk mengemukakan pendapat.

Munawarah (2021) menjelaskan bahwa karakteristik *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Pergeseran paradigma berpusat pada peserta didik: model ini mengubah paradigma pembelajaran yang sebelumnya berfokus pada guru menjadi berpusat pada peserta didik.
- 2) Transformasi kondisi belajar aktif dan kreatif: pembelajaran membantu mengubah kondisi belajar dari pasif menjadi aktif dan kreatif, yang memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen dengan materi pelajaran.

- 3) Pengembangan kemampuan berpikir kritis: pendidik mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui proses berpikir kritis daripada hanya menerima informasi akhir dari guru.
- 4) Fokus pada pemecahan masalah dan pengambilan keputusan: model ini mengajarkan peserta didik untuk memecahkan masalah dan menggunakan pengetahuan mereka untuk membuat keputusan.

Khairunnisa, Yuliani, Alfiah, dkk., (2026) karakteristik *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengutamakan keterlibatan aktif peserta didik: peserta didik tidak hanya mendengar pasif, tetapi juga terlibat dalam proses mengamati, bertanya, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan tentang hasil pembelajaran.
- 2) Fokus pada pengembangan berpikir kritis yang mengajarkan peserta didik untuk memecahkan masalah dengan cara yang rasional, sistematis, dan mendalam.
- 3) Memiliki sintaks atau tahapan terstruktur yang jelas, yang terdiri dari enam tahapan berurutan: stimulasi, penjelasan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan.

Sedangkan menurut Sayangan, Una dan Beku (2024) karakteristik model *discovery learning* antara lain:

- 1) Menekankan pada proses penemuan sendiri dimana peserta didik berperan sebagai agen aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri.
- 2) Menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan kritis dalam proses belajar dengan melakukan penyelidikan dan menemukan pemecahan masalah.
- 3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi dan menemukan ide-ide baru melalui pengalaman langsung.
- 4) Membutuhkan bimbingan minimal dari guru untuk mendorong partisipasi peserta didik dalam proses penyelidikan.

Suwiti dalam penelitian Anirah dkk., (2024) mengatakan bahwa karakteristik model *discovery learning* meliputi:

- 1) Peningkatan hasil belajar.
- 2) Peningkatan keterlibatan dan keaktifan peserta didik.
- 3) Peningkatan pemahaman konsep.
- 4) Peningkatan respon peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 5) Pengembangan keterampilan peserta didik secara aktif dan berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *discovery learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek utama yang terlibat secara aktif dalam menemukan konsep melalui kegiatan eksplorasi, investigasi, serta pengalaman langsung. Model ini menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, dan terstruktur, dengan memberi perhatian lebih besar pada proses pembelajaran daripada sekedar hasil akhir. Dalam pelaksanaannya, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing proses belajar, sedangkan peserta didik didorong untuk menumbuhkan kemandirian, rasa ingin tahu, dan sikap ilmiah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Kelebihan Model Discovery Learning

Asrul dan Pia dalam penelitian Sudiarti, Suastra, dan Suarni (2026) menjelaskan bahwa kelebihan model *Discovery Learning* antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif saat belajar.
- 2) Membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam karena materi ajar dengan lebih baik.
- 3) Membuat peserta didik merasa puas karena dapat menemukan ide atau pengetahuan mereka kepada orang lain.
- 4) Mengajarkan peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri.

Menurut Nababan, Baskara, dan Sihite (2023) menyebutkan bahwa kelebihan model *discovery learning* meliputi:

- 1) Melibatkan peserta didik untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran.

- 2) Mengajarkan peserta didik berpikir kritis dengan memecahkan masalah, membuat hipotesis, mencari informasi, menganalisis, dan membuat kesimpulan.
- 3) Peserta didik dapat menangani masalah di kelas seperti mengantuk dan tidak mengerjakan tugas.

Adapun Nababan, Manullang, dan Munthe (2023) menyatakan bahwa beberapa kelebihan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diminta untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep, sehingga materi tidak disajikan dalam bentuk jadi (*final*)
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif bertanya dan menggali informasi.
- 3) Memfasilitasi peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan baru mereka berdasarkan pengetahuan yang telah mereka pelajari sebelumnya.

Ritonga, Afida, Syahada, dkk., (2023) menjelaskan bahwa kelebihan *discovery learning* meliputi:

- 1) Peserta didik menjadi lebih terlibat dan ingin tahu, yang membantu perolehan kemampuan belajar.
- 2) Pengetahuan yang dimiliki peserta didik sendiri meningkatkan pemahaman mereka sehingga lebih bertahan lama.
- 3) Keterampilan peserta didik terus berkembang karena mereka diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri, sehingga mereka lebih mampu mencerna informasi dan menemukan ide-ide baru.
- 5) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif karena mereka diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *discovery learning* terletak pada kemampuannya dalam mengasah kemampuan berpikir kritis serta keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan menemukan konsep secara mandiri. Model ini menstimulasi keterlibatan aktif, kemandirian, dan dorongan belajar peserta

didik, sekaligus memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam dan bermakna. Disamping itu, penerapan *discovery learning* juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, menumbuhkan sikap ilmiah, serta memperkuat rasa percaya diri peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Nazwa, dan Handayani (2024) menjelaskan bahwa kekurangan model *Discovery Learning* antara lain sebagai berikut:

- 1) Peserta didik belum terbiasa sehingga guru kesulitan mengeksplorasi tanggapan mereka.
- 2) Membutuhkan waktu dan intruksi agar peserta didik dapat menemukan masalah secara mandiri.
- 3) Masalah harus diajukan dengan jelas sejak awal agar peserta didik dapat melakukan penemuan secara efektif.

Adapun menurut Juniarso dalam Amrillah, Fatmasari, dan Santoso (2024) mengemukakan bahwa kelemahan *Discovery Learning* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik yang kurang pandai akan menghadapi masalah karena sulit untuk mencari hubungan diantara konsep.
- 2) Tujuan pembelajaran tidak selalu tercapai karena peserta didik dan guru karena tidak terbiasa menggunakan model tersebut.
- 3) Peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk berpikir atau menemukan hal-hal baru karena materi telah ditentukan pada awal pembelajaran oleh guru.

Sedangkan menurut Ilmiati (2024) kekurangan *Discovery Learning* meliputi:

- 1) Peserta didik harus mempunyai kesiapan mental yang matang.
- 2) Jika ada banyak peserta didik dalam satu kelas, menerapkan model *discovery learning* akan mengalami kesulitan.
- 3) Pelaksanaannya membutuhkan banyak waktu dan tenaga yang lebih banyak.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat dirumuskan bahwa kekurangan *Discovery Learning* berkaitan dengan kebutuhan waktu yang relatif

lebih panjang, tuntutan kesiapan belajar mandiri peserta didik, serta perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang cukup rumit. Selain itu, model ini berpotensi menimbulkan miskonsepsi apabila arahan guru kurang maksimal, kurang efektif diterapkan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang besar, serta memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

e. Langkah-langkah Implementasi Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah implementasi model *Discovery Learning* disusun secara terstruktur untuk memfasilitasi peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri. Menurut Lavine dalam Arrahmah, Kusuma, dan Fadhilaturrahmi (2022), langkah-langkah *Discovery Learning* meliputi:

- 1) Stimulation (Pemberian Rangsangan)
 - a. Guru menyajikan rangsangan berupa pertanyaan, gambar, bacaan, atau fenomena yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
 - b. Rangsangan tersebut bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.
- 2) Problem Statement (Perumusan Masalah)
 - a. Peserta didik dibimbing untuk mengenali permasalahan atau menyusun pertanyaan berdasarkan rangsangan yang telah diberikan.
 - b. Selanjutnya, peserta didik merumuskan dugaan sementara (hipotesis) terhadap masalah yang ditemukan.
- 3) Data Collection (Pengumpulan Data)
 - a. Peserta didik mencari dan menghimpun informasi melalui kegiatan membaca, observasi, diskusi, maupun percobaan.
 - b. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok guna memperoleh data yang relevan.
- 4) Data Processing (pengolahan Data)
 - a. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisa oleh peserta didik.

- b. Informasi tersebut disusun, dikelompokkan, serta ditafsirkan untuk menemukan pola atau keterkaitan tertentu.

5) Verification (Pembuktian)

- a. Peserta didik menelaah kembali hasil analisis dengan mencocokkannya pada data atau teori yang sesuai.
- b. Tahap ini bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah disusun sebelumnya.

6) Generalization (Penarik Kesimpulan)

- a. Peserta didik merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil pembuktian yang telah dilakukan.
- b. Kesimpulan tersebut menjadi konsep atau pengetahuan baru yang diperoleh melalui proses penemuan.

Adapun menurut Kusuma, Aprinawati, dan Sumianto (2024), prosedur penerapan model *Discovery Learning* dilaksanakan melalui enam tahapan yang saling berurutan. Tahap pertama diawali dengan pemberian rangsangan (*stimulation*) untuk membangun kesiapan belajar peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diarahkan pada tahap perumusan atau identifikasi masalah (*problem statement*). Setelah itu, dilakukan kegiatan pengumpulan informasi (*data collection*) yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis pada tahap pengolahan data (*data processing*). Hasil analisis tersebut selanjutnya diuji kebenarannya melalui tahap pembuktian (*verification*). Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan (*generalization*) sebagai bentuk perumusan konsep atau temuan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Andriani, Firdaus, dan Al Matin (2021) bahwa tahapan dalam *Discovery Learning* mencakup beberapa langkah utama. Pertama, guru menyajikan permasalahan atau fenomena sebagai stimulus awal pembelajaran. Kedua, peserta didik melakukan kegiatan eksplorasi serta menghimpun informasi yang relevan. Ketiga, data yang diperoleh dianalisis dan ditafsirkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Keempat, peserta didik merumuskan kesimpulan secara mandiri berdasarkan hasil analisis tersebut. Terakhir, dilakukan refleksi terhadap proses maupun hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam model *Discovery Learning* merupakan rangkaian proses pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan berorientasi pada keaktifan peserta didik. Proses ini diawali dengan pemberian rangsangan atau permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan perumusan masalah, pengumpulan data melalui kegiatan eksploratif, serta pengolahan dan analisis informasi yang diperoleh. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap hasil temuan sebelum peserta didik merumuskan kesimpulan. Keseluruhan tahapan tersebut diakhiri dengan kegiatan refleksi guna memperdalam pemahaman, sehingga peserta didik mampu membangun konsep secara mandiri melalui proses berpikir yang aktif, logis, dan analitis.

4. Media *Mathopoly*

a. Pengertian Media *Mathopoly*

Mathopoly atau *Mathematics Monopoly* merupakan media pembelajaran berbasis monopoli yang dimodifikasi untuk konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, dimana permainan ini dikembangkan dengan baik sehingga peserta didik melakukan aktivitas matematika seperti menyelesaikan latihan, menjawab pertanyaan materi matematika, atau berinteraksi dengan elemen numerik sambil bermain.

Menurut Septia dalam Inneke, Fuat, Miftahul, dkk. (2025) Permainan Monopoli atau *Mathopoly* merupakan media edukatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik, visualisasi konsep, serta penguatan pemahaman melalui praktik langsung.

Menurut penelitian Lena dalam Inneke, Fuat, Miftahul, dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Selain itu, Utami dan Nurhikmayati dalam penelitian oleh Inneke, Fuat, Miftahul, dkk. (2025) penggunaan media pembelajaran tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan tidak membosankan. Adapun menurut Aisyah, Fuzi, Putri, dkk. (2021) *Mathopoly* dibuat sebagai solusi yang mengintegrasikan prinsip pembelajaran berbasis permainan dengan konsep

matematika, bertujuan untuk mewujudkan pengalaman belajar yang bervariasi, menyenangkan, dan efektif.

Sedangkan penelitian menurut Santi dan Evan (2025) *Mathopoly* merupakan media yang dikembangkan dalam mata pelajaran matematika melalui integrasi permainan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam menguasai pemahaman materi matematika secara mendalam.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *mathopoly games* merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

b. Kelebihan Media Mathopoly

Menurut Rahmawati dan Puadi (2025), media *Mathopoly* mempunyai kelebihan dalam meningkatkan pemahaman matematis peserta didik karena mengintegrasikan latihan soal matematika ke dalam permainan papan sehingga peserta didik belajar secara aktif. Selain itu, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran matematika.

Gunardi, Rokmanah, dan Siti (2025), penggunaan media *Mathopoly* dalam pembelajaran memberikan kelebihan berupa meningkatnya motivasi belajar peserta didik karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak monoton. Media ini mampu membuat peserta didik lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Mathopoly* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih fokus dan bersemangat dalam memahami materi matematika.

Zahirah, Fuat, Khoiri, dkk. (2025) Media *Mathopoly* efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dirancang dalam bentuk permainan yang interaktif dan menarik. Penggunaannya membuat peserta didik lebih aktif, antusias, serta memberikan respons positif dalam pembelajaran matematika.

Adapun menurut Rosyadi, Wardani, dan Cholily (2025), *Monopoly Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan komunikasi matematis peserta didik melalui aktivitas permainan yang terstruktur

dan interaktif. Media ini membantu peserta didik lebih aktif dalam menyampaikan ide matematika secara lisan maupun fakta.

Sedangkan menurut Nandang, Wiwit, dan Hidayatul menjelaskan bahwa pengembangan media *Mathopoly game* efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik dan minat belajar pada materi matematika, karena permainan mengintegrasikan latihan soal yang kontekstual sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, media *Mathopoly* atau permainan monopoli matematika memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena dirancang dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaannya mendorong keaktifan serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan komunikasi matematis, dan koneksi matematis.

c. Kekurangan Media Mathopoly

Mahendra dan Sukartono (2023) menyatakan bahwa penggunaan media monopoli matematika atau *Mathopoly* memiliki beberapa kekurangan diantaranya; kondisi kelas yang dapat menjadi kurang kondusif karena peserta didik hanya fokus pada aspek permainan, adanya kesulitan peserta didik dalam menjawab soal pada kartu permainan sehingga memerlukan pendampingan lebih lanjut dari guru, serta kekurangan waktu dalam pembelajaran yang membuat pelaksanaan media ini kurang optimal apabila tidak dikelola dengan baik.

Rosyadi, Wardani, dan Cholily (2025) menjelaskan hasil dari penelitiannya bahwa penerapan media ini memiliki kekurangan pada kemampuan komunikasi verbal peserta didik seperti perubahan kemampuan komunikasi peserta didik sangat kecil setelah penggunaan media ini, sehingga belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan interaksi verbal peserta didik tanpa dukungan strategi pembelajaran tambahan dari guru.

Adapun menurut Lestari, Dewi, dan Hasanah. (2021) kekurangan media *Mathopoly* ini membutuhkan waktu yang relatif lama untuk menyelesaikan permainan sehingga kurang efisien jika tidak disesuaikan dengan waktu

pembelajaran dikelas. Sementara itu, permainan ini dinilai kurang efektif bagi peserta didik dengan gaya belajar musik atau audio daripada permainan papan tradisional.

Mahendra dan Sukartono (2023) menjelaskan kekurangan yang dialami saat implementasi media *Mathopoly* adalah kondisi kelas yang kurang kondusif karena beberapa peserta didik terlalu fokus bermain sendiri, peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab latihan soal pada kartu permainan, serta kendala waktu yang tidak mencukupi untuk menuntaskan permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media *Mathopoly* kekurangan dalam penerapannya, antara lain membutuhkan waktu yang relatif lama, butuh persiapan guru yang matang, dan tidak semua peserta didik belajar optimal jika terlalu fokus pada permainan. Media ini juga terbatas pada materi yang sudah dimasukkan ke dalam permainan dan kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal secara signifikan tanpa strategi tambahan dari guru.

d. Cara Penggunaan Media *Mathopoly*

Berikut tahapan penggunaan media *Mathopoly* berdasarkan penelitian dari jurnal Mahendra dan Sukartono (2023), sebagai berikut:

- 1) Persiapan Media dan Ruang Kelas
 - a. Guru menyiapkan papan permainan *Mathopoly*, kartu soal sesuai materi, pion, dan aturan permainan.
 - b. Ruang kelas diatur agar mendukung aktivitas kelompok.
- 2) Pembagian Kelompok

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (2-4 orang) agar semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif.
- 3) Penjelasan Aturan dan Tujuan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan bermain, termasuk cara mendapatkan poin atau maju ke petak berikutnya dengan menjawab soal matematika.
- 4) Pelaksanaan Permainan
 - a. Peserta didik bermain sesuai giliran.
 - b. Saat berhenti di petak tertentu, peserta didik mengambil kartu soal dan menjawabnya.

- c. Jika jawaban tersebut benar, peserta didik mendapatkan poin atau kemajuan; jika salah, guru memberikan bimbingan atau kesempatan kedua.

5) Pendampingan Guru

Guru meninjau jalannya permainan, memastikan semua peserta didik terlibat, membantu yang kesulitan, dan menjaga agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif.

6) Refleksi dan Evaluasi

- a. Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik mendiskusikan strategi, ketidakpahaman, dan konsep matematika yang dipelajari.
- b. Guru menilai partisipasi, jawaban, dan pemahaman peserta didik sebagai evaluasi pembelajaran.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi berperan sebagai pendorong aktivitas yang dilakukan peserta didik sehingga peserta didik memperoleh prestasi yang baik.

Menurut Aarsalna dan Sulistyawati (2025) Motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi dari dalam dan luar peserta didik dalam pembelajaran untuk menunjukkan peningkatan tingkah laku. Selanjutnya, Rahman dalam Wulandari, Indawati, dan Sakdiyah (2025) dorongan internal dan eksternal mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar. Hal tersebut ditandai oleh indikasi meliputi dorongan belajar, ambisi masa depan, minat, lingkungan, dan keinginan untuk berprestasi. Adapun menurut Rahman (2021) Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan peserta didik. Mereka akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar jika dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Mereka akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Selanjutnya, Motivasi adalah sebagai dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia atas dasar kebutuhan.

Dalam motivasi, terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu. Motivasi adalah suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu

kegiatan tertentu. Menurut Walgito dalam Suharni (2021) menyatakan motivasi merupakan kemampuan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan organisme itu bertindak atau berbuat dan dorongan ini biasanya tertuju pada suatu tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar diri (ekstrinsik) peserta didik yang berfungsi dalam menumbuhkan semangat, minat, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar tidak sekedar memengaruhi tingkat keaktifan peserta didik, tetapi juga menentukan arah, intensitas, serta keberlangsungan kegiatan belajar, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

b. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Motivasi belajar tidak hanya berfungsi sebagai pendorong, tetapi juga dapat diamati melalui berbagai ciri-ciri yang tampak dalam perilaku peserta didik. Rifaaldi dan Hadijah (2021) Motivasi belajar ditunjukkan melalui dorongan dalam diri, keinginan mencapai prestasi, serta usaha yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Yudharsya (2021) peserta didik memiliki ciri-ciri motivasi belajar tinggi akan menunjukkan ketekunan, tidak mudah menyerah, dan memiliki minat terhadap pembelajaran.

Adapun menurut Fitriani, Yunus dan Burhan (2023) Motivasi belajar dapat ditinjau melalui perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi biasanya menunjukkan rasa ingin tahu, keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar, serta inisiatif untuk mencari informasi lebih luas. Selain itu, peserta didik juga tidak mudah merasa puas terhadap hasil yang diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ditunjukkan melalui perilaku peserta didik seperti keaktifan dalam pembelajaran, rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki tujuan belajar yang jelas, serta sikap disiplin dan tanggung jawab. Selain itu, motivasi belajar juga ditandai dengan kemandirian, inisiatif, dan konsistensi peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dwitama, dkk. (2023) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Imtihani, dkk. (2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditumbuhkan melalui adanya keinginan untuk berhasil, dorongan dalam belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, dan lingkungan belajar yang mendukung. Selanjutnya, Fadilah dan Effendi (2024) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya kegiatan belajar yang menarik, dan (4) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki peran yang penting karena membantu peneliti dalam memahami topik yang akan dikaji, menemukan kesenjangan penelitian, serta menyusun hipotesis yang lebih tepat. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Sari dan Ahmad (2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dan minat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 024 Sorek Satu dengan peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari siklus I ke siklus II.
2. Penelitian yang dilakukan Salmiati dkk. (2024) dalam penelitian *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD* menunjukkan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan

motivasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, terjadi peningkatan pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan Nurhalisa dan Firdaus (2025) dalam penelitian *Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa* menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat menumbuhkan rasa senang dalam belajar serta meningkatkan kemandirian peserta didik. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Penelitian yang dilakukan Andriani, Firdaus, dan Matin (2024) Studi ini berfokus penggunaan *discovery learning* dalam membantu peserta didik (termasuk peserta didik dengan kebutuhan khusus atau tunanetra) dalam menyusun langkah-langkah teks prosedur secara berurutan.
5. Penelitian yang dilakukan Sekarsari, Wicaksono, dan Sarafuddin (2023) dalam penelitian Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar menunjukkan bahwa keterkaitan model ini dalam memfasilitasi peserta didik untuk aktif membangun konsep dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *discovery learning* dan media Mathopoly memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggabungan keduanya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar secara lebih optimal.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan bagian penting dalam penelitian yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel.

Sahir (2021) menyatakan bahwa kerangka pemikiran adalah gambaran konseptual yang menjelaskan hubungan antara variabel yang akan diteliti. Sementara itu, Haryoko, Bahar, dan Fitriyani (2020) mengemukakan bahwa kerangka pemikiran merupakan miniatur keseluruhan dari proses penelitian yang

menggambarkan hubungan antar variabel. Sejalan dengan pendapat tersebut, Syahputri, Fallenia, dan Syafitri (2023) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran penelitian yang disusun berdasarkan fakta, observasi, serta kajian kepustakaan.

Kerangka berpikir memuat teori, konsep, dan variabel penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti serta dapat digunakan untuk menunjukkan keterkaitan antarvariabel dalam penelitian. Kerangka berpikir juga dapat disajikan dalam bentuk bagan atau diagram yang menggambarkan alur pemikiran peneliti dan hubungan antarvariabel sehingga arah penelitian dapat dipahami secara lebih sistematis.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil observasi awal di SDN 239 Cigondewah. Dari pengamatan tersebut, terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah dan munculnya rasa jenuh ketika mereka dituntut untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi pada kegiatan pembelajaran kelompok, di mana keterlibatan peserta didik belum merata sehingga tidak semua anggota kelompok berkontribusi secara aktif.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta sesuai dengan karakteristik mereka. Pembelajaran yang dirancang secara inovatif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan berdampak pada peningkatan kemampuan matematika serta motivasi belajar. Selain itu, penting bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Peserta didik perlu dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran agar tidak mudah merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan variatif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan menerapkan model Discovery Learning yang dibantu dengan media *mathopoly* pada kelas III B sebagai kelas eksperimen. Sementara itu, pada kelas III A digunakan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol. Melalui

perbandingan ini, diharapkan dapat diketahui pengaruh penggunaan model dan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan tersebut, model *discovery learning* dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga didorong untuk menemukan dan memahami materi melalui pengalaman belajar yang konkret. Proses ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, penerapan model ini dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan berbagai keterampilan lain seperti kreativitas dan komunikasi. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, digunakan media pembelajaran Mathopoly sebagai alat bantu. Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui aktivitas permainan yang menyenangkan.

Dengan mengkombinasikan model *discovery learning* dan media Mathopoly, diharapkan pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, serta pada akhirnya mampu meningkatkan kemampuan matematika dan motivasi belajar secara lebih optimal.

Pada tahap awal, kedua kelas terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal matematika serta tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen dan kelas kontrol mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan perlakuan yang telah ditetapkan. Kelas III B sebagai kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media Mathopoly, sedangkan kelas III A sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di sekolah. Proses pembelajaran pada masing-masing kelas dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan kemampuan matematika serta perubahan motivasi belajar yang terjadi setelah perlakuan.

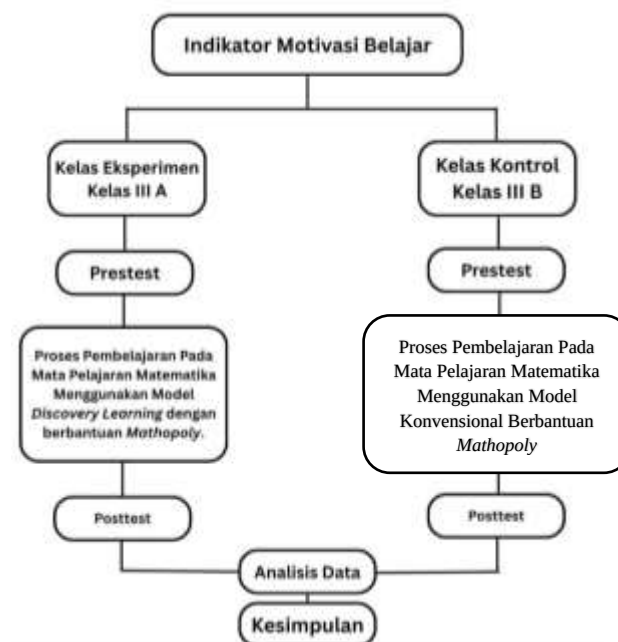
Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Mathopoly terhadap kemampuan matematika dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti selanjutnya menarik kesimpulan yang disusun dalam bentuk laporan penelitian.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Mathopoly terhadap kemampuan matematika dan motivasi belajar peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media Mathopoly dalam meningkatkan kemampuan matematika serta motivasi belajar peserta didik.

Adapun kerangka pemikiran peneliti yang digambarkan pada gambar 1.1.

Sumber: Astuti, Herdiyana, dan Jailani (2023)

Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah dasar pemikiran yang diakui oleh peneliti (Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas, 2024, hlm. 14). Hipotesis dibuat berdasarkan

asumsi. Oleh karena itu, asumsi penelitian dapat berasal dari teori, bukti, atau pemikiran peneliti. Tidak seperti kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau saran, rumusan asumsi adalah kalimat deklaratif.

Dalam penelitian ini, asumsi kesetaraan digunakan untuk kelompok yang akan dibandingkan. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok-kelompok yang akan diteliti harus berada dalam kondisi yang sama; jika tidak, perlakuan yang diberikan oleh peneliti akan membuat mereka tidak sama.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan bukti untuk membuktikan kebenaran. Jika hipotesis salah, itu akan ditolak; jika benar, itu akan diterima. Baik penerimaan maupun penolakan hipotesis sangat bergantung pada hasil penyelidikan dan fakta yang telah dikumpulkan.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Mathopoly* dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar matematika di sekolah dasar.

H_1 : Terdapat perbedaan antara menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Mathopoly* dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar matematika di sekolah dasar.