

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS SISWA KELAS V SDN  
ROWOSARI 02 MELALUI PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) TERINTEGRASI PERMAINAN MONOPOLI**

**Ulya Abqory Aniqoh<sup>1</sup>, Kukuh Setyorini<sup>2</sup>, Arif Widagdo<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia <sup>1,3</sup>

SD Negeri Rowosari 02, Kota Semarang<sup>2</sup>

E-mail : [ppg.ulyaaniqoh10@program.belajar.id](mailto:ppg.ulyaaniqoh10@program.belajar.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru dan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS kelas V , SDN Rowosari 02 Kota Semarang dengan menggunakan model *problem based learning* terintegrasi dengan permainan monopoli. Penelitian ini merupakan PTK (penelitian tindakan kelas) yang dilaksanakan pada bulan maret-april 2024, dengan subjek penelitian siswa kelas V sejumlah 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini mempunyai variabel bebas Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terintegrasi Permainan Monopoli, dan variabel terikatnya adalah Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V SDN Rowosari 02. Data yang dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *problem based learning* terintegrasi dengan permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Rowosari 02 Kota Semarang. Pada siklus pertama terdapat 44% atau 11 siswa dengan nilai di atas KKTP dan 56% setara dengan 14 siswa dengan nilai di bawahnya. Sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan yaitu 92% atau 23 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 2 siswa yang nilainya di bawahnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan model *problem based learning* dan juga permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Rowosari 02 Kota Semarang.

**Kata kunci :** *Problem Based Learning* (PBL), Permainan monopoli, Pemahaman Konsep IPAS

## **ABSTRACT**

*This research aims to increase student activity, teacher skills and students' understanding of class V science subjects, SDN Rowosari 02 Semarang City by using a problem based learning model integrated with the monopoly game. This research is a PTK (classroom action research) which was carried out in March-April 2024, with 25 class V students as research subjects. This research carried out two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. This research has the independent variable Implementation of the Integrated Problem Based Learning (PBL) Model of the Monopoly Game, and the dependent variable is the Understanding of Science Concepts of Class V Students at SDN Rowosari 02. The data was collected and analyzed using quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of this research show that through a problem based learning model that is integrated with the monopoly game, students can improve their understanding of concepts in class V science and science learning at SD Negeri Rowosari 02, Semarang City. In the first cycle there were 44% or 11 students with scores above the KKTP and 56%, equivalent to 14 students with scores below. Meanwhile, in cycle II, there was an increase, namely 92% or 23 students who got scores above the KKTP and 2 students who scored at the bottom. Based on these results, it can be concluded that the problem based learning model and the monopoly game can increase students' understanding of the science and science subject for class V at SD Negeri Rowosari 02, Semarang City.*

*Keywords: Problem Based Learning (PBL), Monopoly game, Understanding Science Concepts*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu dari berbagai kebutuhan pokok manusia yang sudah seharusnya dipenuhi. Peran pendidikan sangatlah penting bagi keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan juga mempunyai peran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang cantum dalam Pembukaan Undang-undang dasar 1945. Pendidikan juga mampu meningkatkan kulaitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan juga, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya, serta dapat memperoleh pegetahuan serta keterampilan. Selain itu melalui pendidikan juga manusia dapat menjadi peribadi yang berakhlak mulia.

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, sepiritual kepribadian, keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat”.

Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia mendefinisikan bahwa “Pendidikan merupakan sebuah tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, sehingga sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (Nuraedah, 2022). Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan bukan hanya sekedar penguasaan ilmu pengetahuan dan juga keterampilan melainkan lebih dari itu. Pendidikan mempunyai tujuan yang sangat bermakna, yaitu untuk membentuk individu yang utuh dan berbudaya. Dengan kata lain pendidikan mempunyai tujuan untuk membentuk manusia mempunyai akal, hati, dan rasa kemanusiaan yang tinggi.

Undang-undang No. 20 tahun 2003, juga menjelaskan mengenai tujuan dari pendidikan yaitu “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan yang telah disampaikan oleh banyak ahli tidak akan terwujud jika kurangnya motivasi belajar siswa dapat menyebabkan mereka tidak fokus dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Sebaliknya, jika pembelajaran berlangsung efektif dan dengan motivasi belajar dan minat yang penuh dari peserta didik serta didukung dengan faktor-faktor yang lain tujuan pendidikan akan terwujud. Proses pembelajaran yang efektif sebaiknya dapat dilakukan oleh setiap jenjang pendidikan khususnya pendidikan di jenjang sekolah dasar. Sedangkan fakta dilapangan saat ini, pembelajaran yang efektif belum terlaksana di SD Negeri Rowosari 02. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan usaha agar suasana pembelajaran di kelas tidak tegang guna untuk meningkatkan belajar peserta didik (Sobron et al., 2020). Pada peningkatan pemahaman peserta didik sangat dibutuhkan kemampuan guru untuk mengadakan variasi.

Pembelajaran yang efektif belum dapat terlaksana secara optimal dan baik karena terkendala berbagai hal. Salah satunya adalah guru kurang kreatif dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran, kurangnya pengembangan media pembelajaran dapat mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain pengembangan media pembelajaran yang kurang, kurangnya bahan ajar yang disediakan juga berpengaruh terhadap pemahaman serta minat peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran, terlebih lagi pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan ilmiah serta sikap ilmiah. Namun, kurangnya pengembangan media dan kurangnya fasilitas bahan ajar akan berpengaruh terhadap jalannya kegiatan pembelajaran dan tentu saja akan berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Dengan terpengaruhnya minat belajar peserta didik pemahaman yang dimiliki peserta didik mengenai pembelajaran tersebut juga akan ikut terpengaruh.

Pembelajaran yang baik seharusnya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Tugas dari seorang guru bukan hanya sebatas transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga menyiapkan situasi yang menggiring siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, mengkomunikasikan serta menemukan fakta dan konsep sendiri. Keaktifan dari peserta didik juga merupakan tanda bahwa prestasi atau pemahaman diri siswa sudah semakin meningkat. Untuk itu diperlukan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Suasana yang menyenangkan dan menarik ini bisa kita dapatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar yaitu berada dalam tahapan operasional konkrit.

Berdasarkan fakta di lapangan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama dengan guru kelas V, didapatkan informasi bahwa pemahaman peserta didik yang diukur dengan ulangan harian terlihat masih belum merata dan terbilang masih cukup rendah. Pemahaman peserta didik terbilang cukup rendah didapatkan dari hasil tes pra siklus atau pre test yang dilakukan oleh peneliti. Data yang didapat oleh peneliti melalui pre test atau pra siklus ini menunjukkan, peserta didik kelas V SD N Rowosari 02 mempunyai nilai rata-rata sebesar 51,64. Sedangkan peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di atas 75 atau lebih hanya 2 peserta didik atau sama dengan 8% dari 25 peserta didik yang lainnya. Sedangkan 23 atau sekitar 92% diantaranya mendapatkan nilai dibawahnya. Penyebab dari kondisi ini karena rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS yang dipengaruhi oleh kurang inovasi pada media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu media yang dapat menarik perhatian peserta didik dan juga cukup menyenangkan bagi peserta didik adalah dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terintegrasi permainan monopoli. Monopoli sudah tidak lagi asing ditelinga kita semua. Sebelum penggunaan media pembelajaran ini guru menggunakan media pembelajaran berupa lagu atau nyanyian untuk menghafal dan memahami pembelajaran

tersebut. Hal ini terjadi karena sesuai dengan uraian yang ada di atas bahwa pembelajaran atau media yang digunakan oleh guru sebelumnya orang menarik perhatian peserta didik. Sehingga berpengaruh terhadap pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik. Sebelum ini guru memanfaatkan musik atau lagu sebagai media dalam pembelajaran. Namun penggunaan media ini kurang menarik peserta didik. Selain dalam proses pembelajaran yang didominasi oleh guru membuat peserta didik kurang antusias dan kurang merespon materi yang mereka pelajari.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka diperlukan sebuah solusi yang tepat untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS terutama pada materi tokoh, organisasi dan perlawanan rakyat Indonesia melawan penjajah. Peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas untuk memberikan sebuah peningkatan pemahaman pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan monopoli. Penelitian ini mempunyai kebaharuan tidak hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan juga dengan media pembelajaran monopoli, peneliti juga menghitung efektivitas dari penggunaan model pembelajaran program based learning dan dengan media pembelajaran monopoli tersebut. Selain itu peneliti juga menggunakan kuis interaktif yang juga dapat meningkatkan ketertarikan atau minat peserta didik dalam pembelajaran ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri Rowosari 02 kecamatan Tembalang Kota Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK, yang pernah dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart. penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rowosari 02 yang beralamat di Jalan Krajan Raya RT 03 RW 02 Rowosari Kecamatan Tembalang Kota Semarang. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pada sasaran dan permasalahan yang terjadi di SD Negeri Rowosari 02 yaitu masih rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajar IPAS terlebih pada materi tokoh, organisasi dan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah. Subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Rowosari 02 dengan jumlah siswa 25 terdiri dari 16 laki-laki dan 9 perempuan.

Dalam penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian kali ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan monopoli. Sedangkan variabel terikatnya adalah pemahaman mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial peserta didik kelas V SD Negeri Rowosari 02.

Variabel terikat merupakan variabel yang diukur pengaruhnya oleh variabel bebas dalam hal ini variabel terikatnya adalah pemahaman ilmu mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial peserta didik kelas V SD negeri Rowosari 02 Semarang. Pemahaman mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial peserta didik akan diukur sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan monopoli. Sedangkan variabel bebas merupakan variabel yang dimanipulasi oleh peneliti untuk melihat pengaruh atau efektivitasnya terhadap variabel terikat. Dalam hal ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *problem based learning* dengan permainan monopoli. Peneliti akan menerapkan model pembelajaran ini kepada kelas V SD negeri Rowosari 02.

Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya, Arikunto (2006: 97). Berikut rincian dari setiap tahapan atau komponen tersebut:

1) Perencanaan

Pada tahapan kali ini peneliti menyusun aktivitas pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan materi tokoh, organisasi dan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media pembelajaran berupa permainan monopoli modifikasi.

2) Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan sebagai rencana perbaikan pembelajaran yang telah disusun dalam dua siklus. Peneliti juga dibantu oleh rekan sejawat yang bertindak sebagai pengamat. Proses pengamatan dalam penelitian ini menjaga kegiatan awal, kegiatan inti, perbaikan, akhir dan tindak lanjut. Perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada kegiatan inti dalam siklus I dan siklus II.

3) Pengamatan

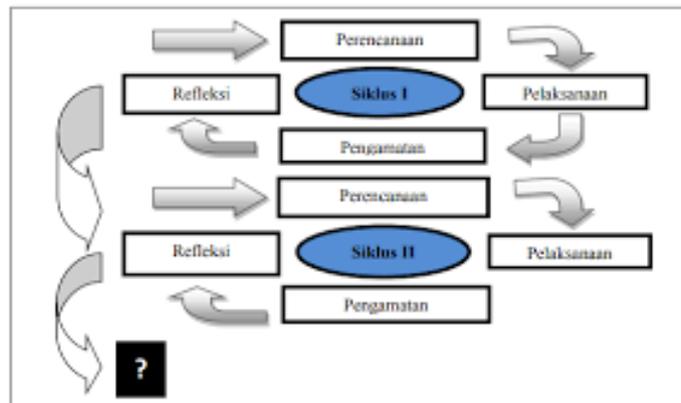
Peneliti dan guru pamong juga membantu dan bekerja sama untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan dari proses pembelajaran terhadap setiap siklus yang dilakukan untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Pengamat mencatat berbagai hal mengenai kekurangan dan juga kelebihan

dalam lembar observasi dengan indikator yang tertulis. Setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran selesai selanjutnya peneliti akan melakukan tes perbaikan atau assessmen tahap akhir.

#### 4) Refleksi

Setelah melakukan observasi dan juga tindakan penelitian berdiskusi dengan berupa uang untuk mengevaluasi kemampuan dan juga pemahaman peserta didik dalam memahami materi tokoh, organisasi dan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah dengan ketentuan media kuis interaktif.

Skema penelitian tindakan kelas,



Subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian kali ini adalah peserta didik V SD Negeri Rowosari 02, kecamatan gambalang Kota Semarang, provinsi Jawa Tengah yang berjumlah sebanyak 25 peserta didik, dan terbagi menjadi 9 peserta didik perempuan serta 16 peserta didik laki-laki.

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melibatkan teknik tes dan juga teknik non tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu adalah dengan wawancara, observasi, tes dan juga dokumentasi. Instrumen pada penelitian kali ini menggunakan lembar wawancara lembar tes dan juga lembar dokumentasi. Instrumen tes tertulis yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda yang berguna untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi tokoh, organisasi dan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah. Sedangkan instrumen observasi atau lembar observasi juga disiapkan untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dan menemukan jawaban.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kali ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ini merupakan data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan pemahaman peserta didik yang kemudian diolah dan juga dianalisis dengan menentukan berapa nilai tes kemampuan peserta didik, nilai rata-rata kelas, nilai rata-rata setiap indikator pemahaman, nilai klasikal dan efektivitas penggunaan model pembelajaran

*problem based learning* dengan media pembelajaran permainan monopoli. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi aktivitas belajar siswa, keterampilan belajar siswa, keterampilan guru dalam pengelolaan, dan dokumentasi terhadap pembelajaran IPAS menggunakan model PBL, yang akan dianalisis menggunakan rating scale secara deskriptif kualitatif. Sugiyono (2013: 141) mendeskripsikan bahwa rating scale merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Data kuantitatif pemahaman peserta didik akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan rerata atau mean. Data tersebut kemudian akan disajikan dalam bentuk presentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Perolehan} : \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas (> 75)}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan akan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang terbagi menjadi dua kategori, yakni tuntas dan tidak tuntas, dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

<b>Kriteria ketuntasan</b>	<b>Kualifikasi</b>
$\geq 75$	Tuntas
$\leq 75$	Tidak tuntas

*Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa*

Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melakukan tugas dengan sasaran yang dituju, dapat dikemukakan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. (E. Mulyasa, 2004)

Analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas tersebut adalah analisis deskriptif dan bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran permainan monopoli lebih efektif daripada metode pembelajaran lain. Dalam penelitian ini keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran permainan monopoli dilihat dari hasil prestasi belajar peserta didik, yaitu ranah kognitif.

Kategori rata-rata hasil belajar siswa ranah Kognitif adalah sebagai berikut:

80% - 100% = Sangat Efektif

66% - 79% = Efektif

56% - 65% = Cukup Efektif

40% - 55% = Kurang Efektif

30% - 39% = Gagal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Sebelum treatment atau tindakan dilakukan bahwa data analisis yang diperoleh dari pretest yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas 5 SD Negeri Rawasari 02, yang mencakup evaluasi penampilan perbaikan pembelajaran dan juga hasil belajar. Hasil wawancara dengan guru dan siswa ketika prasiklus diperoleh data bahwa guru tidak pernah menggunakan model pembelajaran untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih baik, guru juga enggan menggunakan alat peraga atau media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Jadi guru hanya menggunakan metode ceramah dan dibantu *dengan ice break* lagu yang membuat siswa bosan bahkan tidak suka dengan pelajaran IPAS.

No.	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\geq 75$	2	8%
2.	$\leq 75$	23	92%
Jumlah		25	100%

*Tabel 2. Perolehan Nilai Pra Siklus*

Ciri informasi yang tertera pada Tabel 2. Perolehan Nilai *Pra Siklus* terlihat dengan jelas bahwa pada tahap *pra siklus* ini diperoleh sekitar 23 peserta didik yang nilainya masih dibawah KKTP atau dibawah 75. Terdapat 23 peserta didik yang nilainya belum mencapai kondisi tersebut yaitu sekitar 92% dari seluruh jumlah siswa. Oleh karena itu dibutuhkan pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini pada siklus I.

Pada pembelajaran siklus I ini, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan dengan media pembelajaran monopoli. Media pembelajaran monopoli ini dibuat sendiri oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang sudah dilakukan sebelumnya. Padahal ini peneliti memberikan materi kepada peserta didik dengan metode ceramah yang dibantu dengan media power point sebagai bahan dukung dalam pembelajaran. Sedangkan permainan monopoli sendiri

digunakan atau dibagikan kepada peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas atau pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kartu atau permainan monopoli tersebut. Teknik pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran ini adalah membagi mereka menjadi beberapa kelompok. Selain itu, pada akhir pembelajaran peneliti juga memberikan beberapa soal atau pertanyaan evaluasi kepada peserta didik yang harus diselesaikan secara individu. Berikut ini yang merupakan hasil analisis evaluasi peserta didik yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus pertama I.

No.	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\geq 75$	11	44%
2.	$\leq 75$	14	56%
Jumlah		25	100%

*Tabel 3. Perolehan Nilai siklus I*

Berdasarkan dari tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus I, terdapat 11 peserta didik atau setara dengan 44% peserta didik yang berhasil mencapai nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hasil refleksi menunjukkan bahwa ada beberapa kelemahan yang ditunjukkan dalam pembelajaran pada siklus I atau siklus yang pertama ini. Diantaranya dari beberapa kekurangan atau kelemahan tersebut adalah kurangnya kecukupan tugas bagi peserta didik, serta kurangnya dukungan dan motivasi dari guru agar peserta didik dapat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu perlu dilanjutkan ke siklus II, karena hasil yang dicapai belum sesuai dengan indikator pencapaian penelitian.

Pada siklus II, pembelajaran akan difokuskan pada pemahaman peserta didik terhadap materi perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah. Meskipun kegiatan pembelajaran yang dilakukan tetap sama dengan saat pembelajaran di siklus pertama atau siklus I, guru lebih sistematis dalam merencanakan diskusi kelompok untuk memastikan kelancaran proses diskusi. Setelah itu peserta didik akan diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mengungkapkan kesulitan yang mereka hadapi selama pembelajaran. Dengan kegiatan tersebut guru dapat memberikan pendekatan yang sesuai kepada setiap peserta didik. Guru juga melakukan perbaikan dengan lebih memfokuskan lagi model pembelajaran *Problem Based Learning* agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Guru juga akan

menambahkan kuis atau soal evaluasi singkat yang dilakukan di akhir pembelajaran dengan menggunakan quizizz yang menggunakan mode kertas. Dengan menggunakan quiziz tersebut peserta didik cukup mengangkat barcode kertas yang sudah disediakan oleh guru, yang kemudian nantinya jawaban tersebut dapat dilihat bersama di layar proyektor atau LCD. Dengan penggunaan kuis tersebut dan juga pemaksimalan model pembelajaran *Problem Based Learning*, peserta didik terlibat lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil yang mereka capai cukup memuaskan. Berikut ini merupakan hasil analisis evaluasi peserta didik setelah penerapan tindakan pada siklus II.

No.	Nilai Perolehan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\geq 75$	23	92%
2.	$\leq 75$	2	8%
Jumlah		25	100%

Tabel 4. Perolehan Nilai siklus II

Dari Tabel 4. Perolehan Nilai Siklus II dapat kita ketahui bersama bahwa peserta didik yang mendapat hasil nilai lebih dari 75 berjumlah 23 orang dengan presentase sebesar 92%. Sedangkan peserta didik yang mendapat hasil nilai kurang dari 75% berjumlah 2 peserta didik dengan presentase sekitar atau sebesar 8%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media monopoli dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS terutama pada materi tokoh, organisasi dan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah pada siswa kelas V SD Negeri Rowosari 02 Kota Semarang.

Keefektifan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi dengan permainan monopoli terlihat pada siklus II yang memperoleh persentase 92% dengan kriteria sangat baik. Yang mana siswa yang tuntas KKTP sebanyak 23 siswa dari 25 siswa. Perubahan posisi belajar yang awal duduk di kursi diubah menjadi berkelompok menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam peningkatan pemahaman IPAS kelas V SDN Rowosari 02 melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi dengan permainan monopoli.

Selain keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi dengan permainan monopoli, hasil observasi keterampilan mengajar guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan

model pembelajaran *Problem Based Learning* terintegrasi dengan permainan monopoli. Peningkatan keterampilan mengajar guru ini dapat dilihat melalui perbandingan hasil observasi siklus I hingga siklus II pada tabel 5.

	SIKLUS I		SIKLUS II	
	Pert. 1	Pert.2	Pert. 1	Pert.2
<b>Skor</b>	70	72	86	91
<b>Rata-rata siklus</b>	0,68		0,86	
<b>Presentase</b>	67,3%	69%	83%	88%
<b>Rata-rata</b>	68,15%		85,5%	

*Tabel 5. Perbandingan Nilai Keterampilan Mengajar Guru Siklus I, dan Siklus II.*

Hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I diperoleh persentase 68,15% dengan kriteria cukup. Mengalami peningkatan pada siklus II yakni menjadi 85,5% pada kriteria sangat baik.

### **Pembahasan**

Penelitian ini mengungkapkan tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran problem bahasa kloning dengan bantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Rowosari 02 Kota Semarang pada pembelajaran IPAS materi tokoh, organisasi dan perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah. Adapun tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi peserta didik kelas V SD Negeri Rowosari 02 Kota Semarang.

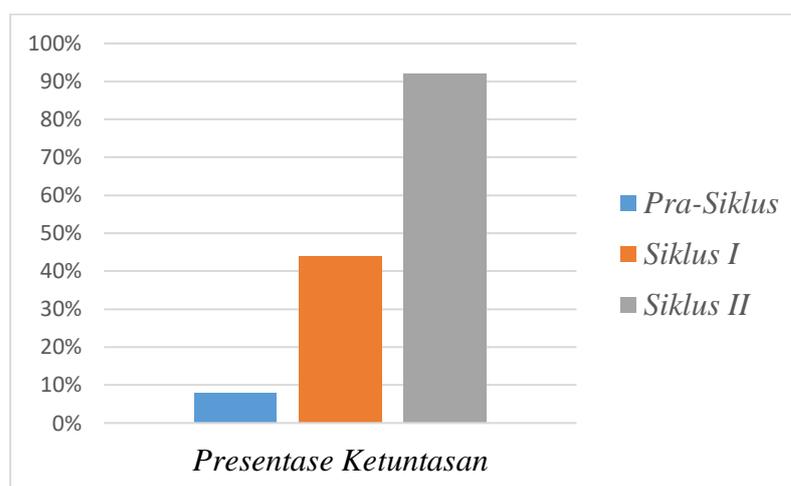
Penelitian ini menggunakan mode penelitian tindakan kelas atau PTK yang dilaksanakan selama dua kali siklus (II Siklus) kegiatan. Setiap siklus dilaksanakan 4 tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dari hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan selama II Siklus tersebut diperoleh hasil peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial sebagai berikut:

No.	Pelaksanaan	Jumlah Siswa Tuntas KKTP	Presentase	Keterangan
1.	Pra Skilus	2	8%	Minimal

2.	Siklus I	11	44%	Meningkat
3.	Siklus II	23	92%	Maksimal

Tabel 5. Perolehan Hasil Nilai Pra-Siklus Siklus I dan Siklus II

Untuk memudahkan perbandingan hasil pemahaman peserta didik, peneliti menyajikan gambar grafik di bawah ini yang berguna untuk memudahkan dalam memahami perbandingan yang ada.



Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tahap awal sebelum siklus pembelajaran dilakukan atau dilaksanakan, suasana dalam proses pembelajaran terlihat kurang aktif dan interaksi antara guru dengan peserta didik cenderung satu arah atau monoton. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran serta pemahaman peserta didik yang kurang pada hasil awal atau pra siklus. Dari hasil tes formatif menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah hanya 8% dari 25 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP atau di atas 75. Namun setelah penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan berbentuk media pembelajaran permainan monopoli pada pembelajaran siklus I, terjadi peningkatan hasil dengan nilai rata-rata kelas mencapai 44%. Meskipun demikian masih diperlukan lagi perbaikan pada siklus II agar mencapai hasil yang maksimal.

Kekurangan yang terjadi pada siklus pertama disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh peserta didik dan kurangnya pemberian variasi pada latihan pada peserta didik. Oleh sebab itu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada siklus yang kedua guru memberikan konsep cara lebih mendalam kepada peserta didik. Pada siklus kedua ini terjadi peningkatan nilai peserta didik dengan hasil peningkatan yang cukup signifikan

dengan rata-rata 92% peserta didik yang mencapai nilai KKTP atau tingkat ketuntasan. Sebagian besar dari peserta didik sudah mencapai nilai di atas KKTP yang sudah ditentukan yaitu 75. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan pembelajaran berhasil dilakukan pada siklus yang kedua. Atau dengan kata lain penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media pembelajaran monopoli berhasil dilakukan pada siklus II. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cyta Rahma Devi, dkk., (Cyta Rahma Devi S. D., Desember 2023), yang menyatakan bahwa bahwa pada penggunaan media permainan monopoli terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Dari penelitian ini, novelty kebaruan dari penelitian terdapat pada perbedaan mata pelajaran yang digunakan, meskipun sama-sama menggunakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial namun pada penelitian yang dilakukan oleh Cyta Rahma Devi, dkk., (Cyta Rahma Devi S. D., Desember 2023) lebih terfokus pada penggunaan media monopoli sedangkan pada penelitian kali ini, peneliti mengintegrasikan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan media permainan monopoli.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan permainan monopoli dapat meningkatkan pemahaman IPAS siswa kelas 5 SD Negeri Rowosari 2 Semarang. Pada siklus I terdapat 8% atau peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan ada sekitar 23 peserta didik atau setara dengan 92% peserta didik yang tidak tuntas. Selanjutnya hasil dari siklus kedua yaitu sebanyak 92% atau setara dengan 23 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKTP dan sisanya 8% atau 2 peserta didik yang tidak tuntas atau nilainya tidak memenuhi KKTP.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada guru pamong yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian ini. Terimakasih saya ucapkan kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfauziah Rahmadani, A. A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 127 - 141.
- Arikunto, Suharsimi Dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Cyta Rahma Devi, S. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil. *Global Education Journal*, 73-89.
- Dea Aransa Vikagustanti, S. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema. *Unnes Science Education Journal*, 468-475.
- Dimas Daniel Afandi1, E. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 113-120.
- E. Mulyasa. (2004). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1631-1638.
- Iftitah Nurin Handini, M. B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Journal Of Comprehensive Science*, 2962-4584.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Tarl Model PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627.
- Nadi, A. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Mi. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 158-166.
- Nuraedah. (2022). *Sosiologi Pendidikan (Dari Masyarakat Hingga Ketidaksetaraan Gender Dalam Pendidikan)*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka.
- Pristiwanti, Desi Dkk. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4 (6), 7911 – 7915.
- Riska Nur Pratiwi, D. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 38-53.
- Sintayana Muhardini1), H. R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Orbita. Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 182-186.
- Wenitasari, T. J. (2022). Pengembangan Media Monopoli pada. *LP3MKIL*, 58-70.