

**IMPLEMENTASI MODEL PBL BERBANTU MEDIA MONOPOLI INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KEBUTUHAN DAN
KEINGINAN PADA SISWA KELAS V SDN PANYINGKIRAN I**

Indira Aliya Rosmaida¹, Liyra Aulia Azzahra², Evie Fatimah Az Zahra³, Pila Delpia
Br. Kesogihen⁴, Nurie Yanti Permatasari⁵, Rana Gustian Nugraha⁶
¹²³⁴⁵⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
Alamat e-mail : ⁶ranaagustian@upi.edu

ABSTRACT

The use of conventional learning methods that are uninteresting and suboptimal in developing students' critical thinking skills has an impact on low student learning outcomes. This study aims to improve learning outcomes in IPAS material on needs and wants through the implementation of a Problem-Based Learning (PBL) model assisted by interactive monopoly media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method with a Kemmis and Mc Taggart design consisting of two cycles, each cycle covering the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 25 fifth-grade students. The collected data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative approaches, including calculating the average score and the percentage of students who achieved or exceeded the Minimum Mastery Criteria (KKM) compared to the total number of students in the class. The results showed a significant increase between the pre-cycle and cycle II, with the percentage of students who achieved or exceeded the Minimum Passing Criteria (KKM) compared to the total number of students in the class increasing from 65% to 85% and the average score increasing from 72% to 90%. The combination of the PBL model with the use of interactive monopoly media succeeded in transforming difficult economic concepts into an interesting and relevant learning experience, as well as developing critical and collaborative thinking skills, achieving the success criteria of 80% of the number of students who achieved or exceeded the Minimum Passing Criteria (KKM) compared to the total number of students in the class and a minimum average score of 80.

Keywords: PBL (Problem Based Learning), Monopoly, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kebutuhan dan keinginan melalui implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media monopoli interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis

dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 26 siswa. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, termasuk perhitungan rata-rata nilai dan persentase jumlah siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara pra siklus hingga siklus II, dengan persentase jumlah siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa dalam kelas. meningkat dari 65% menjadi 85% dan rata-rata nilai bertambah dari 72% menjadi 90%. Kombinasi model PBL dengan penggunaan media monopoli interaktif berhasil mengubah konsep ekonomi yang sulit menjadi pengalaman belajar yang menarik dan relevan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif, mencapai kriteria keberhasilan berupa 80% persentase jumlah siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa dalam kelas dan rata-rata nilai minimal 80.

Kata Kunci: *PBL (Problem Based Learning)*, Monopoli, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Disiplin Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam pendidikan sekolah dasar memainkan peran penting dalam menumbuhkan pemahaman siswa tentang fenomena alam dan dinamika sosiokultural yang menjadi ciri lingkungan terdekat mereka. Sebagai subjek kurikuler yang mensintesis prinsip-prinsip ilmiah dan sosial, IPAS mengharuskan siswa terlibat tidak hanya dalam menghafal informasi secara langsung, tetapi juga analisis kritis, pemecahan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks dunia nyata (Afdahlu, K., Hendriana, E. C., 2023). Komponen

penting dari kurikulum IPAS adalah konsep antara kebutuhan dan keinginan, yang membekali siswa dengan kemampuan untuk membedakan antara kebutuhan primer yang mendesak dan keinginan sekunder yang kurang mendesak. Penguasaan pada materi ini sangat penting, karena secara intrinsik berkaitan dengan literasi ekonomi siswa, memungkinkan mereka untuk mengelola sumber daya yang terbatas secara efektif dan membuat kebutuhan konsumsi yang bijaksana (Tiara et al., 2025). Pembelajaran yang secara efektif membahas materi ini akan memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa,

meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka, dan mendorong pendekatan yang bijaksana untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka.

Namun demikian, setelah melakukan observasi awal di SDN Panyingkiran 1, ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kerangka pembelajaran IPAS, terutama mengenai materi terkait dengan kebutuhan dan keinginan. Hasil belajar siswa kelas V masih tergolong kurang optimal. Rendahnya hasil belajar ini dapat dikaitkan dengan berbagai faktor, seperti ketergantungan pada pendekatan pembelajaran konvensional yang ditandai dengan dominasi yang berpusat pada guru, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta minimnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Noviani et al., 2024). Kondisi ini mengakibatkan berkurangnya motivasi siswa, cepat merasa bosan, dan kesulitan dalam memahami konsep abstrak mengenai kebutuhan dan keinginan.

Paradigma pembelajaran konvensional sering membuat siswa pasif, sehingga menghambat pengembangan kompetensi berpikir

kritis (Noviati, 2022). Akibatnya, dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah model *Problem Based Learning* (PBL), yang merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menyajikan permasalahan autentik sebagai rangsangan untuk keterlibatan kognitif.

Model PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Noviani et al. (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian lain yang dilakukan oleh Afdahlu, K., Hendriana, E. C. (2023), mengungkapkan bahwa model PBL memberikan dampak positif pada kemampuan pemecahan masalah siswa dalam konteks pembelajaran IPAS kelas IV. Dalam pelaksanaannya, model PBL mendorong siswa secara aktif untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, berdiskusi

dengan teman sebaya, dan secara mandiri merancang solusi, sehingga membuat pengalaman belajar lebih bermakna dan memfasilitasi peningkatan hasil belajar (Cahyanti et al., 2024).

Untuk mengoptimalkan implementasi model *Problem Based Learning* (PBL), sangat penting untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung dan menarik bagi siswa. Media monopoli interaktif merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat diintegrasikan dengan model PBL. Pemanfaatan media permainan monopoli memiliki banyak keunggulan seperti, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif (Fikry et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Nurahman et al. (2025) mendukung pernyataan bahwa media monopoli secara signifikan mempengaruhi pemahaman siswa tentang konsep yang berkaitan dengan topik rantai makanan kelas V sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Kamelia & Wulandari (2024) menunjukkan bahwa media pengembangan

monopoli interaktif dapat secara substansif meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menguatkan efektivitas sinergi antara model PBL dan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar. Desyawati et al. (2021) mengembangkan media permainan monopoli berorientasi PBL yang dirancang untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar dan menyimpulkan bahwa media tersebut layak dan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara et al. (2025) lebih lanjut menjelaskan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan permainan monopoli, memberikan efek yang cukup besar pada varians hasil pembelajaran di antara siswa sekolah dasar kelas IV. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Isro'ullaili et al. (2023) menunjukkan bahwa integrasi media monopoli dalam model PBL dapat secara signifikan mendorong hasil belajar siswa secara optimal. Lebih lanjut, penelitian oleh Davidi (2018) telah menunjukkan bahwa permainan monopoli berbasis PBL secara efektif berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penggunaan media monopoli dalam proses belajar terbukti berhasil memperbaiki berbagai aspek dalam pembelajaran. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Isnaini et al. (2025) menggambarkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli dapat mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran IPS maupun kompetensi sosial siswa SMP. Bersamaan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Mahesti & Koeswanti (2021) membuktikan bahwa pengembangan media permainan monopoli ASEAN dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar di kalangan siswa sekolah dasar kelas VI. Selanjutnya, penelitian oleh May Sela et al. (2023) juga mengembangkan media permainan monopoli yang berfokus pada pembelajaran IPS mengenai materi kebudayaan Indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas IV, menghasilkan hasil yang efektif.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu media monopoli interaktif diharapkan menjadi solusi yang layak untuk meningkatkan hasil belajar IPAS yang terkait dengan materi kebutuhan dan keinginan pada siswa kelas V di SDN

Panyingkiran 1. Integrasi media monopoli interaktif dengan model PBL siap untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, di mana mereka terlibat dalam pembelajaran melalui permainan sambil secara bersamaan menghadapi permasalahan kontekstual yang harus dipecahkan. Melalui partisipasi dalam gameplay monopoli, siswa akan memperoleh kemampuan untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam konteks pengambilan keputusan ekonomi sederhana, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi kolaboratif dengan teman sebaya.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar yang berkaitan dengan materi IPAS tentang kebutuhan dan keinginan siswa kelas V di SDN Panyingkiran 1 melalui penerapan model PBL berbantuan media monopoli interaktif. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada guru sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang inovatif dan menyenangkan, meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, serta

kepada sekolah sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya wawasan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penerapan model PBL dan media monopoli dalam pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kebutuhan dan keinginan pada siswa kelas V SDN Panyingkiran 1. PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara langsung di kelas. Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen utama yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang (Miftah et al., 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panyingkiran 1 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas

V yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan pembelajaran dengan alokasi waktu 3 x 35 menit setiap pertemuan.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahapan sebagai berikut. Pertama, tahap perencanaan meliputi kegiatan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model PBL berbantu media monopoli interaktif, menyiapkan media pembelajaran monopoli interaktif, menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta menyiapkan soal evaluasi hasil belajar (Zurhaida et al., 2025). Kedua, tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menerapkan sintaks model PBL yang meliputi orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Agung Ratih Rosmilasari &

Adoe, 2021). Dalam setiap tahapan, siswa menggunakan media monopoli interaktif sebagai sarana untuk memahami konsep kebutuhan dan keinginan melalui situasi bermain yang menyenangkan.

Ketiga, tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk mengamati aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan (Miftah et al., 2024). Keempat, tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai dengan cara menganalisis data hasil observasi dan evaluasi pembelajaran. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya jika hasil yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (Zurhaida et al., 2025)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa melalui soal evaluasi yang diberikan pada setiap akhir siklus (Indriyani et

al., 2022). Soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan uraian yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi pada materi kebutuhan dan keinginan. Teknik non tes meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi (Darmawan Harefa, 2023). Dokumentasi dilakukan untuk merekam kegiatan pembelajaran berupa foto dan catatan lapangan yang mendukung data penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru yang memuat aspek-aspek pelaksanaan sintaks model PBL, lembar observasi aktivitas siswa yang memuat aspek keaktifan, kerjasama, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta soal tes hasil belajar yang telah divalidasi oleh ahli. Media pembelajaran monopoli interaktif dirancang dengan papan permainan yang memuat pertanyaan dan situasi terkait kebutuhan dan keinginan, kartu soal, kartu kasus, uang mainan, dan pion pemain (Choirunnisa & Arini, 2023)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis

deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan klasikal, dan peningkatan hasil belajar dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II (Jayanti et al., 2024). Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata nilai adalah jumlah seluruh nilai siswa dibagi dengan jumlah siswa. Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan membagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah seluruh siswa kemudian dikali 100 persen (Yulianto & Widodo, 2024).

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila rata-rata hasil belajar siswa mencapai minimal 75 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai minimal 80 persen dari jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Selain itu, aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran harus mencapai kategori baik dengan persentase minimal 75 persen. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada siklus I, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus II dengan

melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya (Risma et al., 2019).

C. Hasil dan Pembahasan

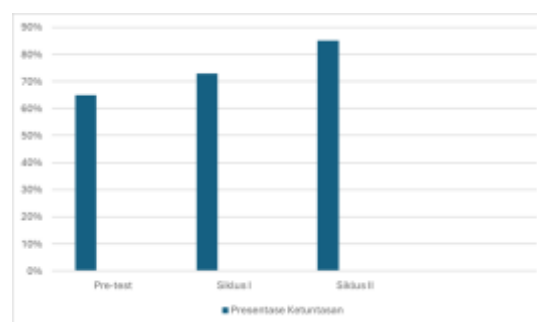
Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan tindakan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk merencanakan penggunaan media permainan monopoli interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas V SDN Panyingkiran I. Observasi awal dilaksanakan pada tanggal 16 September 2025, sedangkan tindakan pada siklus I dilakukan pada 21 November 2025 dan siklus II pada 28 November 2025, dengan masing-masing sesi berlangsung selama 3 x 35 menit setiap pertemuan. Dalam observasi awal ini, peneliti bersama guru kelas berupaya untuk lebih memahami masalah yang dihadapi siswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas V SDN Panyingkiran I masih di bawah standar KKM.

Tabel 1. Persentase ketuntasan belajar siswa mata Pelajaran IPAS Kelas V

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas >80	Jumlah Siswa Tidak Tuntas <80	Persentase Ketuntasan
Pre-test	17	5	65%
Siklus I	19	6	73%
Siklus II	22	4	85%

Dari tabel yang disajikan, dapat dijelaskan bahwa penerapan model PBL dengan dukungan media Monopoli Interaktif untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPAS menunjukkan kemajuan yang signifikan setelah melalui proses refleksi dan perbaikan. Pada pretest, hanya 65% atau 15 siswa dari total 26 yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 11 siswa lainnya belum menyelesaikan. Pada siklus I, meskipun jumlah siswa yang berhasil meningkat menjadi 17, persentase ketuntasan masih bertahan di angka 65%. Ini menunjukkan bahwa siswa masih dalam tahap penyesuaian terhadap model dan media baru, di mana perhatian mereka mungkin lebih terarah pada elemen permainan dibandingkan dengan proses pemecahan masalah dalam PBL (Mulyani et al., 2024). Namun, pada siklus II, setelah adanya perbaikan seperti penajaman masalah

kontekstual dalam permainan dan peningkatan peran guru sebagai fasilitator, persentase ketuntasan melonjak hingga 85% dengan 22 siswa yang tuntas. Media monopoli terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga mendorong pencapaian kompetensi (Ariya & Whindi Arini, 2021).



Grafik 1. Persentase ketuntasan belajar siswa mata Pelajaran IPAS kelas V

Diagram batang di atas menggambarkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa IPAS dari kondisi awal pretest hingga akhir tindakan siklus II. Kenaikan dari 65% menjadi 85% menunjukkan bahwa langkah yang diambil, yaitu penerapan model PBL dengan dukungan media monopoli interaktif, telah berhasil mencapai indikator keberhasilan PTK (biasanya di atas 80%). Perbaikan ini terjadi karena media monopoli interaktif

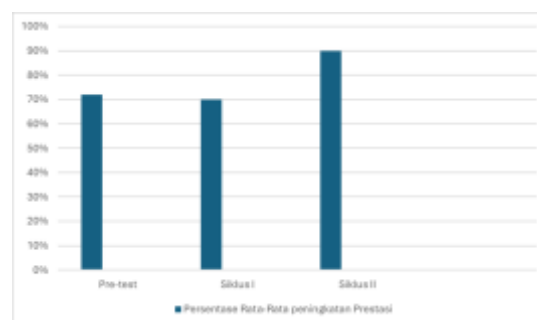
memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah sesuai dengan prosedur PBL, sehingga pemahaman terhadap konsep menjadi lebih mendalam (Yuniarti et al., 2023).

Tabel 2. Persentase Rata-Rata Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Rata-Rata Hasil	Persentase Skor (%)
Pra Siklus	72
Siklus I	70
Siklus II	90

Tabel 2 menunjukkan dinamika rata-rata nilai yang sejalan dengan data ketuntasan. Terjadi sedikit penurunan pada siklus I 70% dibandingkan dengan kondisi awal 72%. Fenomena ini bisa terjadi karena siswa masih dalam proses mempelajari aturan permainan dan prosedur PBL secara bersamaan, sehingga proses penguasaan materi belum optimal (Mulyani et al., 2024). Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai meningkat secara signifikan menjadi 90%. Kenaikan ini membuktikan bahwa

dengan penerapan yang lebih terencana, kombinasi PBL dan monopoli interaktif mampu meningkatkan pemahaman yang mendalam, di mana siswa belajar melalui pengalaman menyelesaikan masalah dalam konteks permainan yang menarik.



Grafik 2. Persentase Rata-Rata peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS kelas IV

Diagram batang rata-rata nilai menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari rata-rata nilai 70% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Kenaikan ini merupakan bukti keberhasilan tindakan PTK. Penggunaan media monopoli interaktif dalam kerangka PBL memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan menerapkan konsep IPAS secara langsung dalam permainan, yang meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kebosanan, dua aspek penting dalam peningkatan hasil

(Ariya & Whindi Arini, 2021). Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran inovatif seperti monopoli dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar di tingkat sekolah dasar (Choirunnisa & Arini, 2023).

Secara keseluruhan, persentase ketuntasan dan nilai rata-rata menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang didukung dengan media monopoli interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS terhadap materi kebutuhan dan keinginan pada siswa kelas V SDN Panyingkiran I. Ada peningkatan hasil belajar yang terlihat jelas dari Pretest hingga Siklus II, di mana persentase ketuntasan naik dari 65% menjadi 85% dan nilai rata-ratanya bertambah dari 72% menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang inovatif dan berbasis masalah dapat menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar siswa yang berada di bawah standar KKM.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung

oleh media monopoli interaktif merupakan solusi yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi kebutuhan dan keinginan untuk siswa kelas V di SDN Panyingkiran I. Peningkatan persentase jumlah siswa yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan dengan jumlah seluruh siswa dalam kelas dari 65% menjadi 85% dan rata-rata nilai dari 72% hingga 90% mengindikasikan keberhasilan kolaborasi antara model PBL dan media yang inovatif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme serta penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas tentang efektivitas pembelajaran yang berbasis permainan dalam pendidikan dasar. Media monopoli interaktif terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, relevan, dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan mereka memahami konsep abstrak dalam ekonomi melalui pengalaman bermain yang bermakna. Hasil dari penelitian ini memberi referensi bagi para pendidik dalam merancang pembelajaran IPAS yang inovatif dan sesuai dengan

karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Meskipun penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan, masih terdapat variasi dalam pemahaman siswa, sehingga penelitian lebih lanjut sangat diperlukan untuk mengeksplorasi penerapan model PBL yang didukung oleh media monopoli interaktif pada materi IPAS lainnya dengan kelompok subjek yang lebih luas, menciptakan varian media monopoli digital yang terintegrasi dengan teknologi, serta mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap keterampilan berpikir kritis, literasi ekonomi, dan karakter siswa dalam pengambilan keputusan konsumsi yang bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdahlu, K., Hendriana, E. C., & K. (2023). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS MEDIA MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV MI USHULUDDIN SINGKAWANG*. 10(03), 272–281.
- Agung Ratih Rosmilasari, D. M., & Adoe, D. P. (2021). Design and Implementation of Online Problem Based Learning (PBL) Assisted by Innovative Media to Improve Elementary School Student Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 4(4), 456. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.29929>
- Ariya, M., & Whindi Arini, N. (2021). Media Monopoli Sains MONOIN Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 268. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.37888>
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Darmawan Harefa. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99.

- <https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>
- Davidi, E. I. N. (2018). Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 59–69.
<https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.56>
- Desyawati, Kadek., Kristiantari, M. G. Rin., & Negara, I. G. A. O. (2021). *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 5(2), 168–174.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>
- Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574–1582.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.987>
- Indriyani, H. K., Purwaningsih, D., & Khaokhajorn, W. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Isnaini, Miladiyati., Nurirrohmah, M. F. ., Muslim, Moh. K. ., Anam, M. M. ., Bashiruddin, M. ., Setyawan, K. G. ., & Sukarti. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMPQ*. 4(1), 1–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58706/jipp.v4n2.p1-12>
- Isro'ullaili, Herianto, E., & Sawaludin. (2023). Pengembangan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Integrasi Media Monopoli. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 75–83.
<https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i1.2329>
- Jayanti, T., Sudigdo, A., & ... (2024). Improving StudentsCivic Knowledge Through a Monopoly-Assisted Problem Based Learning Model. ... *Profession Education, December*, 623–637.
<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/view/2939%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/download/2939/1668>
- Kamelia, F., & Wulandari, D. (2024). Development of Educational Monopoly Learning Media in Science Subjects to Improve Students Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9), 6777–6789.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.7351>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah

- Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Miftah, N. A. ., Hanifah, Nurdinah., & Nugraha, R. G. (2024). *Penerapan Project Based Learning pada Tema3 Benda di Sekitarku untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 4 Cindaga*. 13(1), 219–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.470>
- Mulyani, D., Dinata, P. M., Suryandari, K. C., & Rosana, A. S. (2024). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91606>
- Noviani, U. L. D., Wahyuningsih, D. T., & Utami, Y. H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2555–2561.
- Noviati, W. (2022). penerapan model pembelajaran problem based learning(PBL)dalam meningkatkan hasil belajar IPA di SD. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1097-Article Text-3401-1-10-20230117.pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1097-Article%20Text-3401-1-10-20230117.pdf)
- Nurahman, Z., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2025). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 211. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4357>
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Tiara, I., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, Moh. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan*

Sekolah Dasar, 6(1), 47–55.
<https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.513>

Yulianto, B. A. D., & Widodo, S. T. (2024). Development of Pancasila monopoly learning media based on SAVI to improve Pancasila education learning outcomes. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(2), 940–951.
<https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.35997>

Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (2023). Penggunaan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pembelajaran Ipa Materi Tata Surya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1097–1108.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.808>

Zurhaida, Z., Gusrayani, D., & Nugraha, R. G. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS di SDN Panyingkiran I. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 420.
<https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4273>