

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTU MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA KELAS III SDN BABALAN PATI

Sintiya Ulfa¹⁾, Choirul Huda²⁾, Fine Reffiane³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i2.20942](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i2.20942)

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, saat proses pembelajaran belum ada menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif , siswa kurang memahami materi yang sudah dijelaskan oleh guru, siswa kurang antusias saat proses pembelajaran. Tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah model pembelajaran *PBL* berbantu media monopoli efektif terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya kelas III SDN Babalan Pati. Jenis penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *Pre Eksperimental design* bentuk *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 69,3 dan rata-rata *posttest* sebesar 89,3 . Berdasarkan hasil uji t dengan $df = N-1 = 15-1 = 14$ dengan taraf signifikan 5 persen diperoleh t_{hitung} 8,013 dan t_{tabel} 2,144. Ketuntasan belajar klasikal siswa kelas III yaitu sebesar 93,3 persen. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara nilai *pretest* dan *posttest*, artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media monopoli efektif terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya kelas III SDN Babalan Pati.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *PBL*, Media Monopoli, Hasil Belajar IPAS

Abstract

Teachers use lecture methods in the learning process, when the learning process has not used innovative learning models and media, students do not understand the material that has been explained by the teacher, students are less enthusiastic during the learning process. The purpose of the researcher in conducting this study was to determine whether the PBL learning model assisted by monopoly media is effective for the learning outcomes of science in the material of energy and its changes in class III SDN Babalan Pati. This type of research is a quantitative method with a Pre Experimental design in the form of one-group pretest-posttest design. Data collection techniques in the study through observation, testing, and documentation. The results of this study showed an average pretest of 69.3 and an average posttest of 89.3. Based on the results of the t-test with $df = N-1 = 15-1 = 14$ with a significance level of 5 percent, t count was 8.013 and t table 2.144. The classical learning completeness of class III students was 93.3 percent. From the calculation results obtained $t_{count} > t_{table}$ then it can be concluded that there is a difference in learning outcomes between the pretest and posttest scores, meaning that the Problem Based Learning learning model assisted by monopoly media is effective on the learning outcomes of science subjects on energy and its changes in class III SDN Babalan Pati.

Keyword: PBL Learning Model, Monopoly Media, Science Learning Outcomes

History Article

Received 20 November 2024
Approved 30 Agustus 2025
Published 25 November 2025

How to Cite

Ulfa, S., Huda, C., & Reffiane, F. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Berbantu Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Energi dan Perubahannya Kelas III SDN Babalan Pati. IJES, 5(2), 510-520



Coressponding Author:

Jl. Medoho III No. 45, RT.2/RW.1,Gayamsari, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ sintyaulf@gmail.com

² choirulhuda581@gmail.com

³ finereffiane@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam mengembangkan kemampuan diri sendiri. Pendidikan ialah pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2016: 1). Bangsa yang maju adalah bangsa yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Pendidikan sebagai proses pembangunan sumber daya manusia yang berperan untuk membentuk siswa agar menjadi aset bangsa yang dapat diharapkan serta menjadi generasi penerus bangsa.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui bimbingan orang lain dalam mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran untuk mengembangkan potensi dan keterampilan individu.

Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia selama masa pandemi. Pada Kurikulum Merdeka terdapat pembaruan dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Sehingga siswa dapat sekaligus mengelola lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPA adalah suatu pembelajaran yang mengaitkan antara lingkungan sekitar dengan materi yang ada. IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam sekitarnya (Samatowa, 2016: 1).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Babalan Pati, dalam proses belajar masih belum maksimal. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, siswa hanya diarahkan pada kemampuannya untuk menghafal, mengingat dan menimbun informasi yang disampaikan guru. Tidak ada penggunaan media saat pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton. Siswa kurang antusias saat proses pembelajaran.

Dari permasalahan yang telah ditemukan, penulis berupaya mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media monopoli. *Problem Based Learning* melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tinggi. *Problem Based Learning* merupakan suasana pembelajaran yang diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari (Shoimin, 2020: 129). Pada model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa akan dihadapkan oleh suatu permasalahan dan siswa tersebut yang harus mendefinisikan permasalahan dengan materi pembelajaran dan mencari solusinya.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menekankan pada pemecahan masalah yang diberikan oleh guru dengan menghubungkan masalah kehidupan yang paling dekat dengan siswa (Alifvia, 2024; Astuti, 2019; Cintami, 2022). Hal ini juga bisa diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Model PBL dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran yang inovatif (Hidayah, 2020; Pratiwi, 2020; Putri, 2018; Dwijayanti, 2017). Salah satu media pembelajaran yang inovatif yaitu media monopoli. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Arsyad, 2020). Manfaat media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran lebih menarik perhatian siswa, dapat lebih dipahami oleh siswa, dan metode pembelajaran lebih bervariasi.

Media pembelajaran yang inovatif dan tepat digunakan untuk menciptakan suasana yang aktif, interaktif, efektif dan menyenangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli (Wahyuningsih, 2022; Wibowo, 2020; Widyaningrum, 2021). Monopoli merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan lebih dari dua orang dan materi sesuai dengan yang akan diajarkan oleh guru. Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna menunjang pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari. Media monopoli sebagai pengembangan media yang menarik karena menuntut siswa berperan aktif dalam permainan monopoli. Media monopoli dilakukan dalam bentuk permainan berkelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Media monopoli diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan memecahkan masalah pada materi energi dan perubahannya.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa ada permasalahan yaitu siswa kurang antusias dalam pembelajaran, siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga penelitian ini dirumuskan dengan judul maka “Keefektifan model

pembelajaran PBL berbantu media monopoli terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya kelas III SDN Babalan Pati”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini akan ada *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* diberikan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Babalan Pati. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SD Negeri Babalan Pati yang terdiri dari 15 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu non probability sampling, dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017: 124).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada kelas III SD Negeri Babalan Pati selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bagaimana siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa, apakah ada peningkatan nilai sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model PBL berbantu media monopoli. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data daftar nama siswa, mengumpulkan dan memperkuat data. Sebelum dilakukan penelitian, dilakukan uji coba soal pada siswa kelas IV SDN Babalan Pati. Kemudian soal uji coba dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan uji normalitas menggunakan uji lillifors untuk mengetahui sampel yang diambil berdistribusi normal atau tidak, uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis, dan uji ketuntasan belajar klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan data berupa *pretest* dan *posttest* dengan subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 15 siswa dengan jumlah 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Babalan Pati.



Gambar 1. Proses Pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantu media monopoli

Berdasarkan gambar 1, pada tahap mengorganisasikan siswa dengan siswa membentuk kelompok kemudian menyimak penjelasan mengenai cara menggunakan media monopoli dan mengerjakan LKPD.

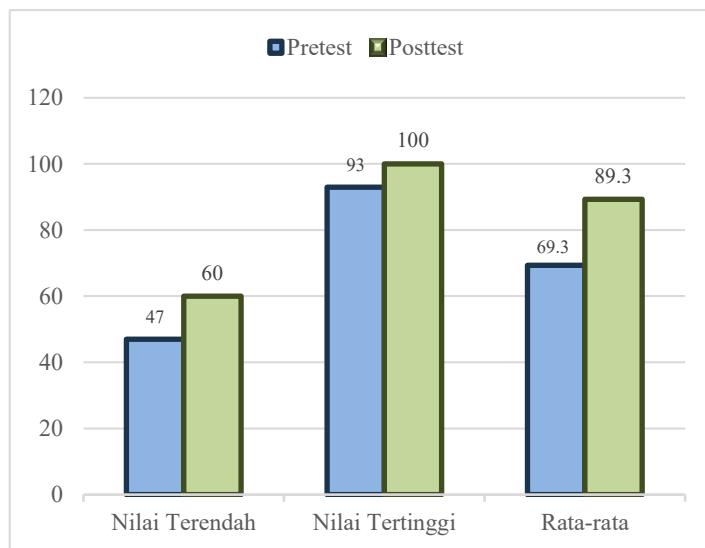
Nilai hasil *pretest* merupakan data awal yang didapatkan sebelum diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbantu media monopoli. Nilai hasil *posttest* adalah data akhir yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbantu media monopoli. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* maka diperoleh nilai tertinggi, nilai terendah dan nilai rata-rata.

Tabel 1. Data Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	93	100
Nilai Terendah	47	60
Rata-rata	69,3	89,3
Siswa Tuntas	6	14
Siswa Tidak Tuntas	9	1

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut diperoleh data hasil *pretest* menunjukkan nilai tertinggi adalah 93 dan nilai terendah adalah 47, dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu 69,3. Ketuntasan hasil belajar pada *pretest* sebanyak 6 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan data hasil *posttest* menunjukkan nilai tertinggi adalah 100

dan nilai terendah adalah 60, dengan rata-rata nilai *posttest* yaitu 89,3. Ketuntasan hasil belajar pada *posttest* terdapat 14 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas.



Gambar 2. Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 2, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *pretest* yaitu 69,3 sedangkan rata-rata *posttest* yaitu 89,3. Nilai rata-rata *posttest* mengalami kenaikan dari hasil nilai *pretest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media monopoli.

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan lillifors pada taraf signifikan sebesar 5%. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Uji normalitas awal dilakukan pada hasil *pretest*.

Tabel 2. Uji Normalitas Awal *Pretest*

Keterangan	Nilai	Kesimpulan
L_{hitung}	0,167	Berdistribusi
L_{tabel}	0,220	Normal

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa dengan $n = 15$ dan taraf signifikan (α) = 5%, diperoleh $L_{hitung} = 0,167$ dan $L_{tabel} = 0,220$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan lillifors pada taraf signifikan sebesar 5%. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Uji nromalitas akhir dilakukan pada hasil *posttest*.

Tabel 3. Uji Normalitas Akhir Posttest

Keterangan	Nilai	Kesimpulan
L_{hitung}	0,156	Berdistribusi
L_{tabel}	0,220	Normal

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa dengan $n = 15$ dan taraf signifikan (α) = 5%, diperoleh $L_{hitung} = 0,156$ dan $L_{tabel} = 0,220$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan perhitungan uji hipotesis. Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t berpasangan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test*. Syaratnya yaitu data berupa kuantitatif dan memiliki distribusi normal. Pengujian ini digunakan untuk membandingkan hasil nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media monopoli.

Uji Hipotesis untuk uji t sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Materi energi dan Perubahannya Kelas III SDN Babalan Pati

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media monopoli terhadap Hasil Belajar IPAS Materi energi dan Perubahannya Kelas III SDN Babalan Pati.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-t

Jumlah siswa	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
15	8,013	2,144	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa dari analisis pengujian uji t, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 8,013 dengan jumlah siswa 15 dan taraf signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 2,144 sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media monopoli pada siswa kelas III SDN Babalan Pati mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya.

Selanjutnya dilakukan uji ketuntasan belajar klasikal. Pencapaian suatu pembelajaran dilihat dari siswa dapat memahami pembelajaran. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

Data	Ketuntasan Belajar
<i>Pretest</i>	40%
<i>Posttest</i>	93,3%

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan nilai *pretest* siswa yang tuntas KKM terdapat 6 siswa, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 40%, sedangkan hasil perhitungan nilai *posttest* siswa yang tuntas KKM terdapat 14 siswa, sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 93,3%.

Pada teknik analisis data yang pertama dilakukan yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas awal (*Pretest*) dilakukan perhitungan yang menunjukkan bahwa dengan $n = 15$ dan taraf signifikan 5%, diperoleh $L_{hitung} = 0,167$ dan $L_{tabel} = 0,220$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Pada uji normalitas akhir (*Posttest*) dilakukan perhitungan yang menunjukkan bahwa dengan $n = 15$ dan taraf signifikan 5%, diperoleh $L_{hitung} = 0,156$ dan $L_{tabel} = 0,220$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji ketuntasan belajar klasikal, berdasarkan hasil analisis data didapatkan hasil perhitungan *pretest* diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 40% dan pada *posttest* diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,3%.

Selanjutnya dilakukan uji t, perhitungan uji t dengan $n = 15$ dan taraf signifikan 5%, diperoleh $t_{hitung} = 8,013$ dan $t_{tabel} = 2,144$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perbedaan hasil belajar IPAS antara nilai *pretest* dan *posttest*. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media monopoli terhadap materi energi dan perubahannya memberikan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Babalan Pati.

Melalui model pembelajaran *PBL*, siswa dapat saling bertukar pikiran dan bekerja sama dalam memecahkan sebuah persoalan atau masalah, siswa juga bisa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *PBL* berbantu media monopoli juga dapat mendorong motivasi siswa dalam menumbuhkan minat belajar dan rasa menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar dengan baik.

Menurut Ngalimun (dalam Virgiana & Wasitohadi, 2016:103), pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Menurut Heryandi (2018), teori belajar yang melandasi model *Problem Based Learning* adalah teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan itu ada dalam

diri seseorang yang sedang mengetahui (Asrori, 2020:144). Teori Vygotsky mengatakan bahwa ketika individu mengalami pengalaman baru dan penuh rasa ingin tahu, mereka berupaya keras mengatasi tantangan yang dimunculkan oleh pengalaman-pengalaman ini, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah diketahui dan membangun makna baru (Trianto dalam Heryandi, 2018:98).

Implikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan kondusif serta mengarahkan peserta didik untuk memahami materi lalu membimbing peserta didik secara langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan mencari dan menemukan solusi dari permasalahan tersebut (Wahab dan Rosnawati, 2021:36). Implikasi teori tersebut sesuai dengan penerapan model *Problem Based Learning* dimana siswa belajar secara kelompok dalam menggunakan media monopoli dan mendiskusikan jawaban pada LKPD yang telah diberikan. Dengan media monopoli siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kerja kelompok juga dapat membuat siswa memiliki rasa peduli dan saling membantu siswa lain saat mengalami kesulitan menjawab pertanyaan yang ada dalam media monopoli.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Kusnandar (2019) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu pada penelitian Noviati (2022) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dengan persentase ketuntasan mencapai 92%. Dan pada penelitian Rahmadani, dkk (2023:136) bahwa penggunaan model *PBL* berbasis media permainan monopoli efektif meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan manusia karena media permainan monopoli menggunakan *PBL*, yang mana model pembelajaran tersebut bisa membuat siswa belajar secara langsung dengan masalah nyata, proses belajar siswa juga menjadi lebih kompleks, mampu memotivasi siswa guna meneliti dan memodifikasi konsep yang diperlukan saat memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media monopoli efektif terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya pada siswa kelas III SDN Babalan Pati. hal tersebut dibuktikan dengan analisis akhir dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 8,013$ dari distribusi t dengan $db = 15 - 1 = 14$, dan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,144$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media monopoli terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya pada siswa kelas III SDN Babalan Pati. Hasil belajar siswa pada *posttest* juga memperoleh hasil lebih tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 89,3 sedangkan nilai *pretest* nilai rata-rata sebesar 69,3 maka ketuntasan belajar meningkat. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media monopoli efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS materi energi dan perubahannya pada siswa kelas III SDN Babalan Pati.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL (problem based learning) berbantu media flashcard pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 182–195.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Astuti, D. E. W., KHB, M. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis keaktifan belajar siswa terhadap model pembelajaran problem based learning (PBL) pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Kanisius Hasanudin Semarang. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 77–83.
- Cicilia, F., Reffiane, F., & Setianingsih, E. S. (2022). Keefektifan model problem based learning (PBL) berbantu media audio visual dan benda konkret terhadap hasil belajar siswa tema 6 panas dan perpindahannya subtema 3 pengaruh kalor terhadap kehidupan untuk siswa kelas 5 SDN 6 Bangsri. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1), 776–784.
- Cintami, F. A., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2022). Pengaruh tingkat kecerdasan emosional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 70–78.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dwijayanti, I., Utami, R. E., & Budiman, M. A. (2017). Profil kesadaran belajar mahasiswa berkemampuan pemecahan masalah tinggi pada matakuliah analisis. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 11(1).
- Heryandi, Y. (2018). Problem based learning dengan strategi konflik kognitif meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis. *EduMa*, 7(1), 93–108.
- Hidayah, N., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. (2020). Analisis kesulitan siswa kelas V dalam memecahkan masalah matematika pada materi operasi hitung pecahan. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 46–51.
- Iswanto, I. E., Huda, C., & Reffiane, F. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV SDN Gajahmungkur 04. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 456–465.
- Kemendikbud. (2022). *Hal-Hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD*.
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, 1(1), 17–30.
- Noviati, W. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar IPA di SD. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27.
- Pratiwi, M. F., Budiman, M. A., & Cahyadi, F. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa dalam memecahkan masalah matematika materi operasi hitung pecahan kelas V SD Negeri Cepagan 01 Batang. *JS (Jurnal Sekolah)*, 4(3), 267–273.
- Putri, C. T., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran advance organizer berbantu media audio-visual terhadap kemampuan pemecahan masalah pelajaran IPA siswa kelas V. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 287–294.
- Rahmadani, dkk. (2023). Model problem based learning berbasis media monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Citra Bakti*, 10(1), 127–141.

- Shoimin, A. (2020). 68 Media Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silvia, A. D., Huda, C., & Arisyanto, P. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem learning terhadap hasil belajar tema 7 subtema 1 kelas 5 SD Negeri 3 Penadarhan. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(1), 75–86.
- Virgiana, A., & Wasitohadi. (2016). Efektivitas model problem based learning berbantuan media audio visual ditinjau dari hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong. Scholaria, 6(2), 100–118.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Wahyuningsih, S. P., Budiman, M. A., & Sari, V. P. (2022). Analisis manfaat penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran online bahasa Inggris dalam meningkatkan pemahaman siswa. Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2(1), 1–7.
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan model learning cycle berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa tema Selalu Berhemat Energi. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 4(1), 57–64.
- Widyaningrum, A., Budiman, M. A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan media Spellearn untuk meningkatkan spelling dan learning anak usia sekolah dasar. Didaktika Tauhid: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 125–134.