



## Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, dan Kolaborasi pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Kombinasi Model PGM serta Permainan Monopoli di Kelas IV SDN 4 Guntung Manggis Kota Banjarbaru

Cici Syifa Utami<sup>1\*</sup>, Zain Ahmad Fauzi<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2652>

### Article Info:

Received : 27 Juli 2026  
Revised : 19 Agustus 2026  
Accepted : 26 Agustus 2026  
Published : 27 September 2026

Correspondence:

Cici Syifa Utami

Phone:

**Abstract:** Critical thinking, communication, and collaboration skills are essential competencies that need to be developed through meaningful and student-centered learning in elementary education. However, in IPAS learning, students may experience difficulties in developing these skills when learning activities are still dominated by teacher-centered instruction and provide limited opportunities for active participation. This study employed Classroom Action Research to improve the critical thinking, communication, collaboration skills, and learning outcomes of fourth-grade students in IPAS at SDN 4 Guntung Manggis. Initial observations indicated that students' performance remained unsatisfactory due to teacher-dominated instruction, minimal variation in teaching strategies, and limited opportunities for active participation. To overcome these challenges, the research implemented an instructional approach that integrated Problem Based Learning (PBL), Group Investigation (GI), and Make A Match, referred to as the PGM model, with the monopoly game as a learning medium. The participants consisted of 20 fourth-grade students, and the intervention was conducted in three learning cycles using qualitative and quantitative methods. Observation sheets and achievement tests were used to collect data, which were then analyzed descriptively. The results demonstrated progressive improvements in classroom activities, students' critical thinking, communication, collaboration, and academic achievement. Furthermore, the percentage of students achieving classical mastery fulfilled the established success criteria, confirming the effectiveness of the PGM model supported by the monopoly game in improving the quality of IPAS learning.

**Keywords:** Critical Thinking; Communication Skills; Collaboration Skills; Problem Based Learning; IPAS Learning.

**Citation:** Utami, C. S., & Fauzi, Z. A. (2026). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, dan Kolaborasi pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Kombinasi Model PGM serta Permainan Monopoli di Kelas IV SDN 4 Guntung Manggis Kota Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5883–5894. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2652>

### Pendahuluan

Untuk membantu proses anak-anak menyadari berkelanjutan potensi penuh mereka dan berkembang mencapai dengan tepat. Pendidikan adalah proses yang direncanakan dan berkelanjutan. Melalui proses ini, murid tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan kemampuan, moral, dan karakter yang dibutuhkan untuk sukses dalam hidup. Penerapan Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang

berpusat pada murid dengan memberikan ruang yang lebih luas bagi mereka untuk mengembangkan kompetensi, karakter, serta pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks kehidupan nyata (Malanita dkk., 2024; Kurniawati dkk., 2024). Di sisi lain, perkembangan era Society 5.0 telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Kondisi tersebut

menuntut dunia pendidikan untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas agar mampu menghadapi berbagai tantangan pada abad ke-21 (Fauzan et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini memadukan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial sehingga murid dapat memahami keterkaitan antara fenomena alam dengan kehidupan masyarakat secara terpadu. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang melalui aktivitas yang mendorong murid untuk mengamati, menyelidiki, berdiskusi, serta memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual tersebut, murid diharapkan mampu membangun pemahamannya secara mandiri sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan pada abad ke-21.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas IV SDN 4 Guntung Manggis Banjarbaru, diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi murid belum berkembang secara maksimal. Sebagian besar murid masih mengalami kesulitan ketika diminta menganalisis suatu permasalahan, mengemukakan pendapat dengan percaya diri, maupun bekerja sama secara efektif selama kegiatan kelompok berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran masih lebih banyak didominasi oleh guru sehingga kesempatan murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran belum optimal.

Permasalahan tersebut terlihat dari berbagai indikator keterampilan abad ke-21 yang belum berkembang secara optimal. Pada aspek berpikir kritis, hanya sebagian kecil murid yang mampu mengidentifikasi permasalahan, menghubungkan informasi yang diperoleh, serta menyusun kesimpulan berdasarkan fakta yang tersedia. Dari sisi komunikasi, masih banyak murid yang kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan, menjelaskan alasan, maupun mengajukan pertanyaan secara runtut dan jelas. Sementara itu, pada keterampilan kolaborasi masih ditemukan murid yang belum berkontribusi secara aktif selama diskusi kelompok dan lebih banyak bergantung kepada teman lain dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pengembangan kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah menerapkan

model pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif sekaligus menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah kombinasi model Problem Based Learning (PBL), Group Investigation (GI), dan Make A Match yang disingkat PGM. Ketiga model tersebut memiliki karakteristik yang saling melengkapi dalam mendukung keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta hasil belajar murid.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai titik awal proses pembelajaran. Melalui PBL, murid dihadapkan pada permasalahan yang berkaitan dengan situasi nyata, kemudian diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, menganalisis berbagai alternatif penyelesaian, dan menyusun solusi. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pengetahuannya secara aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan pemecahan masalah. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL pada jenjang sekolah dasar dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas pemecahan masalah, diskusi, dan refleksi.

Selanjutnya, model Group Investigation (GI) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan murid dalam proses penyelidikan secara berkelompok. Dalam model ini, murid bekerja sama untuk menentukan atau memahami topik yang dikaji, merencanakan kegiatan penyelidikan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, kemudian menyampaikan hasil investigasi kepada kelompok lain. Dengan demikian, GI tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berkomunikasi, berbagi tugas, bertanggung jawab terhadap kelompok, serta mengembangkan keterampilan bekerja sama. Konsep GI yang dikembangkan oleh Sharan dan Sharan menekankan keterlibatan aktif murid dalam merencanakan dan melaksanakan penyelidikan secara kolaboratif.

Sementara itu, Make A Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan aktivitas mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Kegiatan tersebut membuat murid berinteraksi dengan teman, mencari pasangan kartu yang sesuai, serta memahami materi melalui aktivitas yang bersifat aktif dan menyenangkan. Dengan karakteristik tersebut, Make A Match dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman materi sekaligus meningkatkan keaktifan, motivasi, interaksi, dan hasil belajar murid. Penelitian mengenai penerapan Make A Match pada pembelajaran sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan murid setelah model tersebut

diterapkan. Ketiga model tersebut memiliki hubungan yang saling melengkapi ketika diterapkan dalam satu rangkaian pembelajaran. PBL dapat berperan sebagai tahap awal untuk menghadirkan permasalahan yang mendorong murid berpikir kritis dan mencari solusi. Selanjutnya, GI digunakan untuk mengorganisasi murid dalam kelompok agar mereka dapat melakukan penyelidikan, bertukar informasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menemukan penyelesaian masalah. Setelah proses penyelidikan dan pemahaman materi dilakukan, Make A Match dapat digunakan sebagai aktivitas penguatan dan evaluasi pemahaman melalui kegiatan mencocokkan kartu secara interaktif. Dengan demikian, kombinasi PBL, GI, dan Make A Match membentuk rangkaian pembelajaran yang menghubungkan proses berpikir kritis, penyelidikan kolaboratif, komunikasi, serta penguatan pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan.

Penggunaan media permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi IPAS dapat semakin memperkuat keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan sebagai wadah untuk mengintegrasikan tahapan PBL, GI, dan Make A Match dalam suasana permainan sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menarik. Dengan adanya unsur permainan, murid memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa masing-masing model yang digunakan dalam penelitian ini memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Rahayu, Ansori, dan Yulianti melalui *systematic literature review* menunjukkan bahwa PBL banyak digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis murid sekolah dasar. Penelitian Fitriyani, Kurniasih, dan Rengganis mengenai penerapan GI pada murid kelas IV sekolah dasar juga menunjukkan peningkatan keterampilan kerja sama setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe GI. Selain itu, penelitian Susanti dan Radia menunjukkan bahwa penerapan Make A Match dalam penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar, dengan ketuntasan belajar yang meningkat dari 37,5% pada siklus I menjadi 81,25% pada akhir siklus II. Penelitian lain pada pembelajaran IPAS juga menunjukkan bahwa Make A Match dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan murid.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa PBL, GI, dan Make A Match telah banyak dikaji secara terpisah dan menunjukkan manfaat terhadap aspek keterampilan maupun hasil belajar

murid. Namun, penerapan ketiga model tersebut secara terpadu dalam satu model pembelajaran PGM yang didukung media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS sekolah dasar masih memiliki ruang untuk dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan kombinasi PBL, GI, dan Make A Match berbantuan media permainan monopoli sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan hasil belajar murid kelas IV pada pembelajaran IPAS.

## Metode

Penelitian ini menggunakan strategi pendekatan campuran yang memadukan metode kualitatif dan kuantitatif dengan kerangka kerja Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Guntung Manggis, Banjarbaru, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari dua puluh siswa kelas IV—sepuluh laki-laki dan sepuluh perempuan. Setiap siklus tindakan dalam proses penelitian yang mencakup tiga sesi tersebut meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), Group Investigation (GI), dan Make-a-Match dilengkapi dengan penggunaan permainan ala Monopoli.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar observasi dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru dan murid selama penerapan model PGM (Problem Based Learning, Group Investigation, dan Make A Match) berbantuan media permainan monopoli, serta mengamati perkembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi murid selama proses pembelajaran. Sementara itu, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan murid terhadap materi IPAS setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga dapat memberikan gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran, perkembangan keterampilan murid, dan peningkatan hasil belajar selama penelitian.

Dalam penelitian ini, data kualitatif maupun kuantitatif dikumpulkan. Data kualitatif diperoleh melalui pengamatan terhadap keterlibatan murid dan perilaku guru selama proses pembelajaran. Data kuantitatif dikumpulkan melalui penilaian keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, serta hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan antara lain soal tes untuk mengukur tujuan pembelajaran, rubrik penilaian untuk keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan

kolaborasi, serta lembar observasi untuk aktivitas guru dan murid.

Sebagai bagian dari analisis data deskriptif yang menggunakan teknik kualitatif maupun kuantitatif, persentase pencapaian untuk setiap indikator yang telah ditetapkan dihitung. Penelitian ini dianggap berhasil jika aktivitas guru masuk dalam kategori "sangat baik", aktivitas siswa mencapai kategori "sangat aktif", ketuntasan kelas terkait keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi mencapai setidaknya 80%, serta hasil belajar murid menunjukkan tingkat ketuntasan kelas minimal 80%.

## Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah 20 murid kelas IV SDN 4 Guntung Manggis Banjarbaru Tahun Ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, keterampilan kolaborasi, serta tes hasil belajar. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila aktivitas guru mencapai kategori sangat baik, aktivitas murid serta keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi mencapai  $\geq 80\%$ , serta ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai  $\geq 80\%$  dengan nilai  $\geq 80$ .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai kategori "Sangat Baik" dengan persentase 100% pada seluruh pertemuan. Aktivitas murid meningkat dari 45% menjadi 70% dan 90%. Keterampilan berpikir kritis meningkat dari 50% menjadi 65% dan 100%. Keterampilan komunikasi meningkat dari 40% menjadi 65% dan 95%. Keterampilan kolaborasi meningkat dari 40% menjadi 55% dan 95%. Hasil belajar murid juga meningkat hingga mencapai ketuntasan klasikal.

## Aktivitas Guru

**Tabel 1.** Kecenderungan Aktivitas Guru

| Pertemuan | Skor | Persentase | Kriteria    |
|-----------|------|------------|-------------|
| 1         | 32   | 100%       | Sangat Baik |
| 2         | 32   | 100%       | Sangat Baik |
| 3         | 32   | 100%       | Sangat Baik |

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kualitas aktivitas guru menunjukkan perkembangan yang konsisten pada setiap pertemuan. Sejak pertemuan pertama, aktivitas guru telah mencapai kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran melalui kombinasi model PGM berbantuan permainan monopoli telah dilaksanakan sesuai dengan

perencanaan. Pada pertemuan berikutnya, kualitas pelaksanaan pembelajaran semakin meningkat. Guru semakin terampil mengelola jalannya pembelajaran, membangun motivasi belajar murid, mengarahkan diskusi kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang mendorong partisipasi aktif seluruh murid. Peningkatan tersebut mencerminkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan setiap tahapan pembelajaran secara lebih terstruktur dan efektif. Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), guru menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga murid terdorong untuk menganalisis situasi, menemukan alternatif penyelesaian, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Temuan tersebut selaras dengan penelitian Prastitasari dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada murid untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah melalui aktivitas belajar yang berpusat pada persoalan nyata. Pendapat tersebut diperkuat oleh Rahmah dkk. (2024) yang mengemukakan bahwa penerapan model PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan proses ilmiah sekaligus kemampuan menyelesaikan masalah. Selain mengoptimalkan pembelajaran berbasis masalah, guru juga menerapkan model *Group Investigation* (GI) dengan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk melakukan penyelidikan, mencari berbagai sumber informasi, serta mendiskusikan hasil temuannya secara bersama-sama. Aktivitas tersebut tidak hanya memperluas pemahaman murid terhadap materi, tetapi juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Ilham dkk. (2025) yang menyatakan bahwa model *Group Investigation* mampu meningkatkan keterampilan komunikasi karena murid dibiasakan bertukar ide, menyampaikan pendapat, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Media permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini turut memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Pengemasan materi dalam bentuk permainan edukatif menjadikan suasana kelas lebih menarik sehingga murid menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Qibtiah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif murid dalam setiap kegiatan belajar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing murid dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru memberikan arahan, umpan balik, dan pendampingan ketika murid melaksanakan investigasi kelompok

sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peran tersebut sejalan dengan pendapat Valuvi dkk. (2025) yang menegaskan bahwa guru berfungsi sebagai pendamping yang membantu murid menemukan konsep melalui pengalaman belajar secara mandiri.

Keberhasilan aktivitas guru juga dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengelola lingkungan belajar secara efektif. Guru mampu menciptakan suasana kelas yang tertib, nyaman, dan kondusif sehingga murid lebih mudah berkonsentrasi, berinteraksi, serta berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran. Dwijaya dan Rigianti (2024) menjelaskan bahwa pengelolaan kelas yang baik merupakan salah satu kompetensi penting yang menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, Fauzi dan Ayuni (2024) menegaskan bahwa kualitas guru menjadi faktor utama yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar murid.

Peningkatan aktivitas guru juga dipengaruhi oleh adanya proses refleksi yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan. Melalui kegiatan refleksi tersebut, guru dapat mengidentifikasi berbagai kekurangan selama pelaksanaan pembelajaran, kemudian memperbaikinya pada pertemuan berikutnya. Perbaikan tersebut tampak pada kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran, memberikan instruksi yang lebih jelas, mengondisikan diskusi kelompok secara lebih efektif, serta memberikan penguatan dan motivasi kepada murid agar lebih aktif berpartisipasi. Perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan menjadikan kualitas pelaksanaan pembelajaran semakin optimal sehingga seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Hal ini dikarekakan refleksi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena menjadi dasar bagi guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkesinambungan.

Selain itu, keberhasilan aktivitas guru terlihat dari kemampuannya mengintegrasikan ketiga model pembelajaran dalam satu rangkaian kegiatan yang saling melengkapi. Tahapan pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah kontekstual melalui Problem Based Learning, dilanjutkan dengan kegiatan penyelidikan dan diskusi kelompok menggunakan Group Investigation, kemudian diperkuat melalui aktivitas *Make A Match* yang dikemas dalam permainan monopoli pembelajaran. Rangkaian kegiatan tersebut menciptakan proses pembelajaran yang sistematis, variatif, dan berpusat pada murid sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta kolaborasi secara bersamaan. Kondisi ini sesuai dengan

pendapat Noorhapizah dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif yang mengombinasikan beberapa model pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena setiap model saling melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan aktivitas guru pada penelitian ini juga tercermin dari meningkatnya aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, keterampilan kolaborasi, serta hasil belajar pada setiap pertemuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru mampu melaksanakan perannya sebagai perancang, pelaksana, sekaligus fasilitator pembelajaran secara optimal. Pembelajaran yang dirancang secara terstruktur mampu menciptakan interaksi yang aktif antara guru dan murid sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna. Dengan demikian, peningkatan kualitas aktivitas guru menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan penerapan kombinasi model PGM berbantuan permainan monopoli dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 4 Guntung Manggis Banjarbaru. Temuan ini sejalan dengan Fauzi dan Ayuni (2024) yang menyatakan bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran oleh guru memiliki hubungan yang erat dengan meningkatnya aktivitas belajar, keterampilan, dan hasil belajar murid.

### Aktivitas Murid

**Tabel 2.** Kecenderungan Aktivitas Murid

| Pertemuan | Persentase | Kriteria                          |
|-----------|------------|-----------------------------------|
| 1         | 45%        | Sebagian Kecil Murid Sangat Aktif |
| 2         | 70%        | Sebagian Besar Murid Sangat Aktif |
| 3         | 100%       | Seluruh Murid Sangat Aktif        |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas murid mengalami perkembangan yang konsisten pada setiap pertemuan. Pada tahap awal pembelajaran, sebagian murid masih menunjukkan keterlibatan yang rendah. Mereka cenderung pasif selama kegiatan berlangsung serta belum memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat maupun menanggapi ide dari teman. Setelah kombinasi model PGM berbantuan permainan monopoli diterapkan, partisipasi murid meningkat secara bertahap. Murid terlihat lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari berdiskusi dalam kelompok, memainkan monopoli edukatif, mencocokkan kartu pada kegiatan *Make A Match*, hingga mempresentasikan hasil diskusi di depan

kelas. Suasana belajar yang dikemas dalam bentuk permainan membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik sehingga motivasi belajar murid meningkat dan kejenuhan selama mengikuti pembelajaran dapat diminimalkan. Selain itu, penyajian permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membantu murid memahami konsep IPAS dengan lebih mudah.

Perkembangan aktivitas murid tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada murid mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, interaksi, dan aktivitas belajar yang dilakukan secara langsung oleh murid (Masgumelar & Mustafa, 2021; Rusman, 2021). Dalam pelaksanaan penelitian ini, murid tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi informasi, melakukan penyelidikan bersama kelompok, berdiskusi, serta mengikuti permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Menurut Maulida dkk. (2024), pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung mampu meningkatkan kebermaknaan pembelajaran karena murid terlibat aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik sekolah dasar yang pada umumnya lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Susanto dkk. (2024) menjelaskan bahwa murid sekolah dasar memiliki kecenderungan menyukai kegiatan bermain, bekerja sama dengan teman, dan berinteraksi dalam kelompok. Oleh sebab itu, penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran menjadi strategi yang sesuai untuk diterapkan pada mata pelajaran IPAS. Melalui media tersebut, murid tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Peningkatan aktivitas murid yang diperoleh dalam penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penerapan pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yulianti dkk. (2022) yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka diarahkan untuk menciptakan proses belajar yang lebih fleksibel, partisipatif, dan berpusat pada murid.

### Keterampilan Berpikir Kritis

Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten pada keterampilan berpikir kritis murid selama pelaksanaan tindakan. Pada setiap pertemuan, murid memperlihatkan peningkatan

kemampuan dalam mengenali permasalahan, mengolah dan mengevaluasi informasi yang diperoleh, serta menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif dan dikaitkan dengan situasi nyata mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan pada abad ke-21. Kusuma dkk. (2024) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis berperan penting dalam membantu murid memahami informasi secara mendalam sekaligus menentukan solusi terhadap suatu permasalahan melalui proses penalaran yang logis. Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut dikembangkan dengan menyajikan berbagai permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga murid terdorong untuk melakukan analisis sebelum menentukan jawaban.

**Tabel 3.** Kecenderungan Keterampilan Berpikir Kritis Murid

| Pertemuan | Persentase | Kriteria                          |
|-----------|------------|-----------------------------------|
| 1         | 50%        | Sebagian Kecil Murid Sangat Aktif |
| 2         | 65%        | Sebagian Besar Murid Sangat Aktif |
| 3         | 100%       | Seluruh Murid Sangat Aktif        |

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan ruang bagi murid untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses penyelesaian masalah. Melalui kegiatan tersebut, murid dituntut untuk mengidentifikasi persoalan, mengumpulkan informasi yang relevan, mengevaluasi berbagai alternatif penyelesaian, kemudian menentukan solusi yang paling tepat. Widyatmoko dkk. (2024) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena setiap tahapan pembelajarannya mengarahkan murid untuk melakukan analisis secara sistematis terhadap permasalahan yang dihadapi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Septemercy dan Fauzi (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan keaktifan murid sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Selain penerapan PBL, kegiatan investigasi kelompok juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis. Selama proses investigasi, murid bekerja sama untuk mencari informasi, mendiskusikan berbagai pendapat, serta

menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis kelompok. Aktivitas tersebut mendorong murid untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum mengambil keputusan. Menurut Mareti dan Hadiyanti (2021), keterampilan berpikir kritis memiliki hubungan yang positif dengan peningkatan hasil belajar karena kemampuan tersebut membantu murid memahami konsep secara lebih mendalam.

Media permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini turut mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis murid. Setiap tantangan dan pertanyaan yang terdapat dalam permainan mengharuskan murid menganalisis informasi serta menentukan jawaban secara tepat sebelum melanjutkan permainan. Penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif membuat murid lebih fokus, antusias, dan termotivasi selama mengikuti pembelajaran sehingga proses berpikir kritis dapat berkembang secara lebih optimal.

Peningkatan aktivitas murid pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh adanya pembiasaan belajar yang dilakukan secara bertahap pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, sebagian murid masih memerlukan arahan guru dalam mengikuti alur pembelajaran, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Namun, setelah terbiasa dengan tahapan pembelajaran menggunakan kombinasi model PGM, murid menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam melaksanakan setiap aktivitas pembelajaran. Proses pembiasaan tersebut membuat murid semakin memahami peran dan tanggung jawabnya selama bekerja dalam kelompok sehingga keterlibatan mereka meningkat pada setiap pertemuan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2018) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar akan berkembang apabila murid diberikan kesempatan untuk berlatih dan terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang berkesinambungan.

Selain pembiasaan, peningkatan aktivitas murid juga didukung oleh peran guru sebagai fasilitator yang secara konsisten memberikan bimbingan, motivasi, serta umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya mengarahkan jalannya diskusi kelompok, tetapi juga memberikan kesempatan yang sama kepada setiap murid untuk mengemukakan pendapat, bertanya, maupun mempresentasikan hasil diskusi. Pendampingan tersebut membuat murid merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat \*\*Fauzi dan Ayuni (2024)\*\* yang menjelaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif murid melalui pemberian bimbingan, motivasi, dan penguatan secara berkelanjutan. Peningkatan aktivitas murid yang terjadi

pada setiap pertemuan turut memberikan dampak positif terhadap berkembangnya keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan hasil belajar murid. Semakin aktif murid terlibat dalam proses pembelajaran, semakin banyak pula pengalaman belajar yang mereka peroleh melalui kegiatan berdiskusi, menyelidiki, bertukar pendapat, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Aktivitas belajar yang tinggi memungkinkan murid membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini didukung oleh Hamalik (2019) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan prinsip utama dalam pembelajaran karena pengetahuan akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila diperoleh melalui keterlibatan aktif murid dalam proses belajar.

### Keterampilan Komunikasi

**Tabel 4.** Kecenderungan Keterampilan Komunikasi Murid

| Pertemuan | Persentase | Kriteria                          |
|-----------|------------|-----------------------------------|
| 1         | 40%        | Sebagian Kecil Murid Sangat Aktif |
| 2         | 65%        | Sebagian Besar Murid Sangat Aktif |
| 3         | 90%        | Hampir Seluruh Murid Sangat Aktif |

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi murid mengalami perkembangan yang positif pada setiap pertemuan. Seiring berlangsungnya proses pembelajaran, murid semakin berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta memaparkan hasil diskusi kelompok di hadapan teman-temannya. Kegiatan presentasi dan diskusi kelas memberikan kesempatan kepada murid untuk melatih kemampuan menyampaikan ide secara sistematis, jelas, dan penuh percaya diri. Ramadina dan Rosdiana (2021) mengemukakan bahwa keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan maupun informasi secara efektif sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut dikembangkan melalui aktivitas penyelidikan kelompok yang diakhiri dengan penyampaian hasil investigasi kepada seluruh kelas, sehingga murid memperoleh pengalaman langsung dalam mengomunikasikan hasil pemikirannya.

Penerapan model *Group Investigation* (GI) memberikan ruang bagi murid untuk saling berdiskusi, bertukar informasi, serta menyampaikan pendapat selama proses penyelidikan berlangsung. Interaksi yang terjadi dalam kelompok mendorong murid untuk lebih

aktif menyampaikan ide sekaligus menghargai pandangan teman. Selain itu, penggunaan permainan monopoli yang dipadukan dengan aktivitas *Make A Match* menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga frekuensi komunikasi antarmurid meningkat. Beragam aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk berlatih berbicara, mendengarkan, memberikan tanggapan, serta membangun komunikasi yang efektif selama pembelajaran berlangsung.

Pentingnya pengembangan keterampilan komunikasi pada pembelajaran abad ke-21 juga ditegaskan oleh Halawa dkk. (2025), yang menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi menjadi salah satu kompetensi utama karena mendukung murid dalam menyampaikan gagasan, berinteraksi, dan bekerja sama dengan orang lain. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ridhaningtyas dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa komunikasi dengan teman sebaya memberikan pengalaman belajar yang membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan baru. Selama penelitian berlangsung, murid tampak semakin percaya diri ketika menyampaikan pendapat maupun memberikan respons terhadap ide yang disampaikan teman. Perkembangan tersebut juga dipengaruhi oleh terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Suasana kelas yang terbuka membuat murid merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi tanpa rasa takut melakukan kesalahan, sehingga keberanian mereka dalam berkomunikasi berkembang secara lebih optimal.

### Keterampilan Kolaborasi

**Tabel 5.** Kecenderungan Keterampilan Komunikasi Murid

| Pertemuan | Persentase | Kriteria                          |
|-----------|------------|-----------------------------------|
| 1         | 40%        | Sebagian Kecil Murid Sangat Aktif |
| 2         | 65%        | Sebagian Besar Murid Sangat Aktif |
| 3         | 90%        | Hampir Seluruh Murid Sangat Aktif |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi murid berkembang secara konsisten selama pelaksanaan tindakan. Pada setiap pertemuan terlihat adanya peningkatan kemampuan murid dalam bekerja sama, membagi peran sesuai kesepakatan kelompok, menghargai gagasan yang disampaikan teman, serta melaksanakan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Perkembangan

tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui aktivitas kelompok mampu mendorong terbentuknya kerja sama yang lebih efektif. Menurut Mantau dan Talango (2023), keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi dan bekerja bersama orang lain dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, kemampuan tersebut dikembangkan melalui penerapan kegiatan investigasi kelompok yang dipadukan dengan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, murid memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertukar ide, dan menyelesaikan berbagai tugas secara bersama-sama. Aktivitas tersebut memungkinkan setiap anggota kelompok memberikan kontribusi sesuai perannya sehingga keterlibatan seluruh murid menjadi lebih optimal. Ningtiaz dan Suswanto (2025) menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi dapat diamati melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan bekerja sama, tanggung jawab terhadap tugas, partisipasi aktif dalam kelompok, serta sikap menghargai pendapat orang lain. Indikator-indikator tersebut tampak berkembang selama penelitian berlangsung, yang ditunjukkan melalui meningkatnya interaksi positif antarmurid ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keterampilan kolaborasi tidak terlepas dari penerapan model *Group Investigation* (GI), yang menempatkan murid sebagai pusat kegiatan belajar melalui penyelidikan kelompok. Dalam setiap tahap investigasi, murid dituntut untuk saling berkoordinasi, berbagi informasi, serta mengambil keputusan secara bersama dalam menyelesaikan tugas. Mubarak dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif memberikan kesempatan kepada murid untuk saling mendukung dan membantu, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam. Selain itu, aktivitas *Make A Match* yang dipadukan dengan permainan monopoli turut memperkuat interaksi sosial antarmurid. Ketika mencari pasangan kartu yang sesuai, murid harus saling berkomunikasi, berdiskusi, dan membantu teman dalam menemukan jawaban yang benar. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif sehingga kemampuan bekerja sama murid berkembang secara lebih optimal.

Keberhasilan peningkatan keterampilan komunikasi juga dipengaruhi oleh peran guru yang secara konsisten memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, maupun memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok lain. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana diskusi yang terbuka sehingga setiap murid memperoleh kesempatan

yang sama untuk berlatih berbicara. Pemberian pertanyaan pemantik, umpan balik, serta penguatan terhadap setiap pendapat yang disampaikan murid mampu meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat \*\*Sari dkk. (2024)\*\* yang menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif melalui pemberian kesempatan kepada murid untuk aktif berdiskusi dan menyampaikan gagasan. Pendapat tersebut diperkuat oleh \*\*Valuvi dkk. (2025)\*\* yang menjelaskan bahwa guru sebagai fasilitator berperan membimbing murid agar mampu mengonstruksi pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi melalui interaksi yang berlangsung selama pembelajaran.

Selain dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru, peningkatan keterampilan komunikasi juga tidak terlepas dari karakteristik sintaks model *Problem Based Learning*, *Group Investigation*, dan *Make A Match* yang saling melengkapi. *Problem Based Learning* mendorong murid mengemukakan pendapat ketika menganalisis suatu permasalahan, *Group Investigation* memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasil investigasi, sedangkan *Make A Match* menciptakan interaksi antarmurid melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban. Rangkaian kegiatan tersebut membuat intensitas komunikasi murid meningkat secara bertahap pada setiap pertemuan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Group Investigation* mampu meningkatkan keberanian murid dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Penelitian Fadil dan Jamhari (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Make A Match* efektif meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial murid selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa keterampilan komunikasi tidak berkembang hanya melalui penyampaian materi secara lisan oleh guru, tetapi perlu dilatih secara berkelanjutan melalui aktivitas yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berbicara, mendengarkan, bertanya, dan memberikan tanggapan. Semakin sering murid terlibat dalam kegiatan diskusi, presentasi, maupun tanya jawab, maka semakin berkembang pula kemampuan mereka dalam menyampaikan ide secara runtut, jelas, dan percaya diri.

Dengan demikian, penerapan kombinasi model PGM berbantuan permainan monopoli tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar murid, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif sehingga keterampilan komunikasi sebagai salah satu kompetensi abad ke-21 dapat berkembang secara optimal.

## Hasil Belajar

**Tabel 6.** Kecenderungan Hasil Belajar Murid

| Pertemuan | Persentase | Kriteria     |
|-----------|------------|--------------|
| 1         | 55%        | Belum Tuntas |
| 2         | 65%        | Belum Tuntas |
| 3         | 100%       | Tuntas       |

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa capaian hasil belajar murid mengalami perkembangan secara bertahap pada setiap pertemuan hingga memenuhi target ketuntasan belajar secara klasikal. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif murid memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik. Selama proses pembelajaran, murid menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti setiap kegiatan karena materi disajikan melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran turut membantu murid memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih mudah karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret dan menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, Andreani dan Gunansyah (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga materi lebih mudah dipahami dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, murid memperoleh pengetahuan melalui berbagai aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung, seperti memecahkan masalah, berdiskusi, melakukan investigasi, serta mengikuti permainan edukatif. Pengalaman belajar tersebut memungkinkan murid membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Agnafia (2019) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis memiliki kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi membantu murid memahami konsep secara lebih baik. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa meningkatnya kemampuan berpikir kritis diikuti oleh peningkatan hasil belajar, sehingga menunjukkan adanya hubungan yang saling mendukung antara kedua aspek tersebut.

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pengintegrasian permainan edukatif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan murid sehingga mereka lebih aktif mengikuti setiap tahap kegiatan. Nurrachmah (2024) menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menghadirkan pengalaman

belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.

Secara keseluruhan, penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Group Investigation* (GI), dan *Make A Match* (MAM) yang didukung oleh permainan monopoli terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid. Kondisi tersebut berdampak pada peningkatan keterampilan abad ke-21 sekaligus hasil belajar murid. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fuadah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pencapaian hasil belajar. Selain itu, Fauzi dan Ihsan (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan antusiasme selama proses belajar, dan pada akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, kombinasi model PGM berbantuan permainan monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 sekaligus meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari keterkaitan antara aktivitas murid, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang berkembang secara bertahap selama proses pembelajaran. Murid yang aktif mengikuti kegiatan investigasi, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok cenderung lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar bukan hanya dipengaruhi oleh kemampuan menghafal materi, tetapi juga oleh keterlibatan murid dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardhiyah dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penguasaan kompetensi abad ke-21 menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Pendapat tersebut diperkuat oleh Zubaidah (2018) yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi merupakan kompetensi yang saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang pembelajaran yang sistematis dan memberikan pendampingan pada setiap tahapan kegiatan. Guru secara konsisten memberikan bimbingan ketika murid mengalami kesulitan, memfasilitasi diskusi kelompok, memberikan umpan balik terhadap hasil kerja murid, serta melakukan refleksi pada setiap akhir

pembelajaran. Melalui refleksi tersebut, guru dapat memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada pertemuan sebelumnya sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat pada pertemuan berikutnya. Proses perbaikan yang berkesinambungan tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Selain itu, karakteristik permainan monopoli sebagai media pembelajaran turut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Murid tidak hanya memperoleh informasi melalui penjelasan guru, tetapi juga belajar sambil bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memecahkan masalah secara langsung. Aktivitas tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena murid terlibat secara fisik maupun mental selama proses belajar berlangsung. Pengalaman belajar yang menyenangkan juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik murid sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti setiap kegiatan pembelajaran hingga menyelesaikan evaluasi dengan baik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang dicapai dalam penelitian ini merupakan dampak dari penerapan kombinasi model PGM berbantuan permainan monopoli yang mampu mengintegrasikan aktivitas belajar, pengembangan keterampilan abad ke-21, dan pemahaman konsep secara utuh.

## Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Group Investigation* (GI), dan *Make A Match* yang dipadukan dengan permainan monopoli memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 4 Guntung Manggis. Implementasi kombinasi model tersebut mampu meningkatkan kualitas aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran hingga mencapai kategori sangat baik. Selain itu, keterlibatan murid selama proses pembelajaran juga mengalami perkembangan yang signifikan sehingga mencapai kategori sangat aktif.

Penerapan model PGM berbantuan permainan monopoli turut berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi murid yang terus berkembang pada setiap pertemuan hingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Sejalan dengan peningkatan berbagai keterampilan tersebut, hasil belajar murid juga menunjukkan perkembangan yang positif, yang ditandai dengan tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal sesuai target penelitian. Oleh karena itu, kombinasi model PGM dan permainan monopoli dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif

pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 serta peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

### Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan koreksi selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDN 4 Guntung Manggis yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian penelitian ini.

### Referensi

- Agnafia, D. N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi (Vol. 5, Number 1).
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka.
- Dwijaya, R. A., & Rigiati, H. A. (2024). Peran Guru dalam Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa di Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 509-522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2524>
- Fauzan, M., Arsyad, L., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Ferdiansyah, A., Cahya, E., & Putra, S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(02), 661-666.
- Fauzi, Z. A., & Ayuni, H. (2024). Improving Social Studies Learning In Elementary Schools: A Literature Study. *International Conference On Social Science Education Proceeding*, 2, 202-210. <https://doi.org/10.20527/yvgtgh95>
- Fauzi, Z. A., & Ihsan, M. (2022). Improving Student Activities and Learning Outcomes Using the JNT Model and the Monopoly Game in Class IV SD. *Jurnal Institut Penelitian Dan Kritik Internasional Budapest (BIRCI-Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4211>
- Fuadah, S., Fauzi, Z. A., Noorhapizah, & Pratiwi, D. A. (2025). Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Problem Based Learning, Stad, Jigsaw Dan Group Investigation Pada Muatan Ips Kelas IV Di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10(No 03).
- Halawa, S., Hasibuan, M. K. P., Dahyanti, N. A., & Maulida, K. W. (2025). Keterampilan Komunikasi Verbal dan Non Verbal Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia:Teori, Penelitian Dan Inovasi*, Vol 5 No 1(2807-3878). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i1.1108>
- Ilham, M. A., Suriansyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2025). Strategi Guru dalam Menerapkan Madhihin untuk Keterampilan Berbicara dan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(04), 1139-1151.
- Kurniawati, D., Aslamiah, A., Indriyati, Akbar, M. R., Pratiwi, D. A., Nurkhalida, N., Syawaluna, D. A., Putri, T. A., & 'Azizah, N. A. (2024). Langkah Menuju Merdeka: Pencapaian dan Penerapan Kurikulum Merdeka di SDN Sungai Miai 11. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1236-1246. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.355>
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369-379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Malanita, E., Ummi, L. N., Aslamiah, A., Pratiwi, D. A., Oktaviana, N., Ihsan, M., & Rachmayantie, A. N. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka di Kelas IV SDN Alalak Utara 1. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(2), 1146-1157. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.344>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran. *Irfani*, 19(1), 86-107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Mareti, J. W., & Hadiyanti, A. H. D. (2021). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3047>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Maulida, A. A., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Studi Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Pembelajaran di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2335-2345. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.572>
- Mubarok, M., Yulandra, R., & Iskandar, B. A. (2025). The Effect of Collaborative Learning Model on Improving Science Concept Understanding among Prospective Elementary School Teachers at Lambung Mangkurat University Student.

- EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(2), 1121-1132. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i2.1716>
- Ningtiaz, P. G., & Suswanto, H. (2025). Penerapan LKPD untuk meningkatkan Keterampilan Critical Thinking dan Collaboration. <https://jurnaldidaktika.org>
- Nurrachmah, S. (2024). Analisis Strategi Komunikasi Dalam Membangun Hubungan Interpersonal Yang Efektif. *Jurnal Inovasi Global*, 2(2), 265-275. <https://doi.org/10.58344/jig.v2i2.60>
- Prastitasari, H., Fitria, M., Jumadi, J., Sunarno, S., Annisa, M., & Prihandoko, Y. (2022). Peningkatan Prestasi Matematika Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PBL, SR, dan QOD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1792. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9250>
- Qibtiah, M., Farazwati, A., Manurung, W. L., Novi, D., Saputra, H., & Rosmalinda, D. (2025). Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Media Canva Di Kelas IV SD.
- Rahmah, N., Fauzi, Z. A., & Fa'uni, A. M. (2024). Menggunakan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Di Kelas VB. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(01), 177-185.
- Ramadina, A., & Rosdiana, L. (2021). Keterampilan Komunikasi Siswa Setelah Diterapkan Strategi Active Knowledge Sharing Ketika Pembelajaran Daring. *PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Ridhaningtyas, L. P., Auliya, A. F. S., Safitri, H. I., & Fashlah, A. G. (2024). Penerapan Model Kooperatif Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa: Studi Literatur. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 4(4), 216-233. <https://doi.org/10.55868/jeid.v4i4.362>
- Rusman. (2021). *Manajemen Kurikulum Pendidikan dan Pelatihan (Konsep, Pengembangan dan Evaluasi)* (Y. N. I. Sari, Ed.; Cetakan Pertama). PT Raja Grafindo Persada.
- Septemercy, S. S., & Fauzi, Z. A. (2025). Penerapan Model PBL, NMM dan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Muatan IPAS kelas V SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Valuvi, D., Ulya, M., & Rizki, M. C. (2025). Membangun Pemahaman Keagamaan Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pendidikan Agama Islam. In *JIMULTI: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 1). <https://e-journal.nawaedukasi.org/index.php/jimulti/index>
- Widyatmoko, S., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Literature Riview: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) di Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2146-2154. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.580>
- Yulianti, M., Anggraini, D. L., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>