GeoScienceEd 7(4) (2026)

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Implementasi Model *Problem Based Learning* dengan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV

Fanny Cantika Dewi[1*], Raras Setyo Retno[1], Dhelly Perwita Sari[2]

[1] Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Madiun, [2]SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Indonesia

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3184

Article Info
Received: August,12th2026
Revised : August, 31st2026
Accepted: November, 2th2026

Correspondence:

Phone: +6281311755439

Abstract: This study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in IPAS (Natural and Social Sciences) at SDN 02 Mojorejo, Madiun City, due to teacher-centered learning and limited student participation. This study aimed to improve students' IPAS learning outcomes through the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by a Monopoly game. This research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in three cycles involving 26 fourth-grade students. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The data were analyzed using qualitative and quantitative approaches. The results showed an improvement in students' learning outcomes in each cycle. In Cycle I, the average score was 72.69, with a learning mastery rate of 42.31%. In Cycle II, the average score increased to 84.23, with a mastery rate of 80.77%. Furthermore, in Cycle III, the average score reached 96.92, with a learning mastery rate of 100%. Therefore, the implementation of the Problem Based Learning model assisted by a Monopoly game can improve fourth-grade students' IPAS learning outcomes while creating a more active, engaging, and enjoyable learning environment.

Keywords: *Problem Based Learning*, Monopoly Game, Learning Outcomes, IPAS.

Citation: Dewi, F. C., Retno, R. S., & Sari, D. P. (2026). Implementasi Model Problem Based Learning dengan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6691–6697. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3184

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dan melakukan berbagai penyempuranaan kurikulum sebagai tindakan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi yang dilakukan pemerintah adalah merancang Kurikulum Merdeka supaya dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten, mampu beradaptasi, dan siap menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman. Kurikulum ini menghadirkan sebuah pembaruan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang terpadu yang **Error! Hyperlink reference not valid.**dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Pertiwi et al., 2023). IPAS adalah mata pelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami fenomena yang terjadi di alam semesta dan berbagai kehidupan sosial manusia secara terpadu sebagai kesatuan yang saling berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. IPAS menggunaka pendekatan yang terintegrasi dan terarah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, logis, dan rasional (Anggita et al., 2023)

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS menekankan pada proses penemuan, di mana siswa berpartisipasi aktif yang mencari dan menemukan pengetahuannya secara mandiri. Melalui kegiatan ini,

Email: fannycantika1671@gmail.com

Copyright © 2026, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

siswa didorong untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai lingkungan sekitar. Guru memfasilitasi siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, menganalisis, dan mencoba langsung. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan melatih siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan data dan fakta yang ditemukan (Rosida & Nuvitalia, 2024).

Keberhasilan pembelajaran IPAS bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Fatah et al., (2023), model pembelajaran adalah rancangan pembelajaran yang disusun dan dilaksanakan secara sistematis. Model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan maksimal. Sedangkan media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Fadilah et al., 2023). Media memiliki peran menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah guru sampaikan. Penggunaan media yang sesuai membuat proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien (Faradita, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun di Kelas IV, ditemukan beberapa permasalahan selama prooses pembelajaran IPAS. Permasalahan yang terjadi antara lain, masih rendahnya minat siswa terhadap pelajaran IPAS dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah, masih menggunakan media buku saja, sehingga pembelajaran membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Siswa menjadi pasif, tidak tertarik terlibat aktif dalam pembelajaran IPAS, sehingga hasil belajar IPAS siswa menjadi rendah. Guru kelas IV menyampaikan bahwa hasil penilaian harian IPAS masih belum memperoleh nilai yang diharapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa perlu adanya tindkan perbaikan dalam proses pembelajaran supaya dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan hasil belajar IPAS.

Menurut Sari et al., (2020), hasil belajar adalah capaian yang didapatkan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. hasil belajar menjadi suatu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami, menguasi, dan menerapkan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sidiq et al., (2020), menyatakan bahwa hasil belajar meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkembang selama proses pembelajaran dilaksanakan.

Upaya yang perlu dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan media pembelajaran yang menarik. Sebagai alternatif solusi, Model *Problem Based Learning* dipilih karena model ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan suatu permasalahan. Model ini dapat mendorong siswa dalam berpikir kritis, berkolaborasi, serta menemukan solusi terhadap masalah yang didapatkan. Dengan keterlibatan yang lebih aktif, siswa diharapkan dapat memahami konsep secara mendalam sehinga dapat meningkatkan hasil belajar.

Model *Problem Based Learning* dipilih karena memiliki berbagai keunggulan seperti : (1) Dapat mengurangi kesulitan belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS melalui kegiatan belajar secara berkelompok, (2) dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui kegiatan berdiskusi dan presentasi, (3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis data yang diperoleh, dan menyusun solusi dari permasalahan yang dihadapi, (4) Memudahkan siswa dalam memahami konsep secara mendalam dan bermakna, (5) Dapat memperluas wawasan siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, dan (6) Mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Rahmadani et al., 2023).

Alternatif solusi berikutnya dalam meningkatkan hasil belajar IPAS adalah menggunakan media permainan monopoli. Permainan monopoli adalah jenis permainan papan yang dimainkan secara bergiliran oleh beberapa pemain dengan tujuan mendapatkan keuntungan melalui aturan permainan tertentu. Dalam permainan ini, pemain melempar dadu secara bergantian dan menggerakkan pionnya sesuai dengan jumlah angka yang muncul pada dadu untuk berpindah dari satu petak ke petak lain (Umayah, 2019).

Media permainan monopoli dipilih dikarenakan memiliki unggulan, menurut Susanto, (2016), sebagai berikut : (1) Permainan monopoli dapat dimainkan lebih dari satu siswa sehingga cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, (2) Tampilan permaina monopoli sangat menarik dilengkapi dengan gambar yang menarik dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa tertarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS, (3) Membantu memudahkan penyampaian materi IPAS lebih menarik, (4) Memudahkan siswa dalam memahami konsep materi IPAS melalui kegiatan belajar yang

menyenangkan . Permainan monopoli dinilai perlu diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena dapat menggabungkan kegiatan belajar dan bermain menjadi satu aktivitas pembelajaran. dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa dapat lebih siap menerima materi dan lebih termotivasi untuk belajar IPAS, efeknya dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

Didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh enelitian yang dilakukan oleh Fatah et al., (2023), menunjukkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV A SDN 1 Cirendang, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan secara signifikan. Sebelum model ini diterapkan, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah, yaitu hanya 37% dengan kategori kurang baik. Namun, setelah penerapan model *Problem Based Learning* terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada Siklus I adalah 41% dan pada siklus II adalah 89%. Hal ini membuktikan bahwa model Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2022), menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4. Terlihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus pembelajaran. pada tahap Pra-Siklus, tingkat ketuntasan belajarnya adalah 30,76%. Setelah diterapkan media permainan monopoli pada Siklus I, presentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 38,46, pada siklus II meningkat menjadi 92,30%.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Mojorejo Kota Madiun melalui implementasi model Problem Based Learning dengan media permainan monopoli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama antar siswa. Dengan demikian, penelitian dilaksanakan dengan judul "Implementasi Model Problem Based Learning dengan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV".

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SDN 02 Mojorejo, Kota Madiun, dengan subjek penelitian sebanyak 26 orang siswa kelas IV. Penelitian dilakukan sebanyak tiga siklus, di mana dalam setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan yang dirancanf untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar secara bertahap. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, sedangkan model *Problem Based Learning* dan Permainan Monopoli sebagai variabel bebas yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui berbagai teknik yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrument yang digunakan adalah soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa, lembar observasi untuk mengamati aktivitas selama pembelajaran berlangsung. data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kauntitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawanacara yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa nilai hasil belajar IPAS siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 02 Mojorejo Kota Madiun pada bulan Maret hingga Mei tahun 2026 dengan subjek 26 siswa. Tindakan yang diterapkan adalah mengimplementasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media permainan monopoli dalam tiga siklus pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah dan hanya menggunakan buku sebagai media, sehingga siswa cenderung pasif. Indikator keberhasilan penelitian adalah minimal 75% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil setiap siklus dipaparkan berikut ini.

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2026, didapatkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV sebanyak 72,69 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah adalah 50. Sebanyak 11 siswa yang tuntas dari KKM, sementara sebanyak 15 siswa yang tidak tuntas dari KKM. Berikut hasil penelitian Siklus I dalam bentuk tabel :

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Kelas IV B Siklus I SDN 02 Mojorejo

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	≤ 75	Tuntas	11	42,31%
2.	≥ 75	Tidak Tuntas	15	57,69%
	Jumlah		26	100%
	Jumlah Nilai		1.890	
	Rata-rata		72,69	
	Nilai Tertinggi		100	
	Nilai Terendah		50	
	Presentase Ketuntasan		42,31%	

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 42,31% siswa mencapai KKM, sedangkan 57,69% belum mencapai KKM. Persentase ini masih di bawah indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke Siklus II.

Rendahnya ketuntasan pada Siklus I dapat disebabkan karena masih proses adaptasi siswa dan guru terhadap model serta media yang baru diterapkan. PBL menuntut siswa untuk dapat aktif dalam menyelidiki masalah, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan rekan sejawat, sehingga dapat melatih keterampilan dalam berpikir secara kreatif, kritis, mampu memecahkan suatu masalah, dan berkomunikasi (Rakhmawati, 2021). Siswa yang sebelumnya terbiasa dengan metode ceramah memerlukan waktu untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan tersebut. Hal ini terlihat pada banyaknya siswa yang belum berani menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya sendiri, masih mempelajari bagaimana aturan permainan monopoli, dan masih belum percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi, sementara sebagian siswa ada yang masih ramai dan kurang fokus. Dari sisi guru, pengelolaan kelas dan waktu yang belum maksimal karena masih menyesuaikan diri dengan sintaks PBL dan penggunaan media permainan, sehingga partisipasi aktif siswa masih belum merata.

Kondisi ini sejalan dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan Mastuti et al., (2025) , menerapkan PBL berbantuan media Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) pada pembelajaran IPAS. Pada Siklus I penelitian tersebut, ketuntasan baru mencapai 38,90%, dengan keterampilan menanya dan menjawab (61,11%) serta mengasosiasikan (56,25%) yang masih rendah. Pratiwi et al., (2022), yang menggunakan media Policermat pada siswa kelas IV juga melaporkan ketuntasan Siklus I sebesar 38,46%. Angka-angka ini dekat dengan capaian Siklus I penelitian ini (42,31%) dan menunjukkan bahwa hasil yang belum optimal pada awal penerapan merupakan hal yang wajar.

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan pada 20 April 2026, didapatkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV B sebanyak 84,23 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah adalah 60. Sebanyak 21 siswa yang tuntas dari KKM, sementara sebanyak 5 siswa yang tidak tuntas dari KKM. Berikut hasil penelitian Siklus II dalam bentuk tabel :

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Kelas IV B Siklus II SDN 02 Mojorejo

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	≤ 75	Tuntas	21	80,77%
2.	≥ 75	Tidak Tuntas	5	19,23%
Jumlah			26	100%
Jumlah Nilai			2.190	
Rata-rata			84,23	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			60	
Presentase Ketuntasan			80,76%	

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 80,77% siswa sudah mencapai KKM, sedangkan 19,23% belum mencapai KKM. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan minimal 75% dan lebih tinggi dibandingkan dengan Siklus I. Meskipun demikian, masih terdapat lima siswa yang belum tuntas, sehingga pembelajaran masih perlu dilanjutkan ke Siklus III dengan pendampingan yang lebih intensif.

Peningkatan pada Siklus II ini menunjukkan bahwa siswa mulai dapat memahami tahapan PBL dan lebih aktif dalam berpartisipasi. Siswa terlihat lebih antusias menjawab pertanyaan apersepsi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Aktivitas belajar yang aktif dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri sehingga hasil belajarnya meningkat. Temuan ini sejalan dengan Fatah et al., (2023), yang menyatakan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS. Dalam penelitian tersebut, hasil belajar meningkat dari 41% pada Siklus I menjadi 89% pada Siklus II, disertai kenaikan aktivitas guru dari 85,86% menjadi 96,73% dan aktivitas siswa dari 82,60% menjadi 94,56%.

Kontribusi media permainan monopoli terlihat pada meningkatnya motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar IPAS. Selama permainan, siswa menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, dan menyelesaikan tantangan pada setiap petak. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih nyaman dan lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan Pratiwi et al., (2022), yang menemukan bahwa media Policermat membuat siswa lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi IPAS, dengan ketuntasan mencapai 92,30% pada Siklus II. Afifah et al., (2025), menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan monopoli membuat belajar menyenangkan dan memungkinkan siswa terlibat aktif melalui kompetisi. Ardhani et al., 2021), menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Mastuti et al., (2025), mencapai ketuntasan 83,30% pada Siklus II,

yang dekat dengan capaian penelitian ini (80,77%). Perbedaannya, penelitian-penelitian tersebut mencapai ketuntasan yang ditargetkan pada Siklus II, sedangkan penelitian ini memerlukan Siklus III untuk menuntaskan seluruh siswa.

Meskipun indikator keberhasilan telah terlampaui, masih terdapat tantangan yang menghambat ketuntasan seluruh siswa. Sebagian siswa ada yang masih kurang percaya diri saat menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas, dan keterlibatan dalam kerja kelompok belum merata karena masih terdapat siswa yang pasif dan mengandalkan teman yang dianggap lebih mampu menyelesaikan masalah kelompok. Oleh karena itu, pada Siklus III guru harus memberikan pendampingan yang lebih intensif yang dapat mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif.

Pelaksanaan Siklus III dilaksanakan pada 19 Mei 2026, didapatkan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV sebanyak 96,92 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah adalah 80. Semua siswa telah mencapai ketuntasan yang maksimal. Berikut hasil penelitian Siklus III dalam bentuk tabel :

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar Kelas IVB Siklus III SDN 02 Mojorejo

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	≤ 75	Tuntas	26	100%
2.	≥ 75	Tidak Tuntas	0	0%
	Jumlah		26	100%
	Jumlah Nilai		2.520	
	Rata-rata		96,92%	
	Nilai Tertinggi		100	
	Nilai Terendah		80	
	Presentase Ketuntasan		100%	

Berdasarkan Tabel 3, seluruh siswa (100%) telah mencapai KKM sehingga indikator keberhasilan penelitian sudah terpenuhi.

Pada Siklus III ini, kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya dapat diminimalkan melalui perbaikan pembelajaran. Siswa yang semula masih kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, mulai berani menyampaikan hasil diskusinya, keterlibatan dalam kelompok sudah merata secara keseluruhan, siswa sudah dapat memahami aturan permainan dengan baik, dan guru sudah dapat mengelola kelas dan waktu dengan lebih baik, sehingga seluruh tahapan PBL dapat terlaksana dengan maksimal. Peningkatan keberanian siswa berbicara di depan kelas sejalan dengan hasil Mastuti et al., (2025), yang melaporkan bahwa keterampilan mengomunikasikan hasil meningkat dari 65,96% pada Siklus I menjadi 82,64% pada Siklus II setelah penerapan PBL berbantuan media Policermat.

Afifah et al., (2025), menjelaskan bahwa permainan monopoli yang berisi kuis dari materi pelajaran membuat siswa menjadi lebih santai, bersemangat, dan dapat berkonsentrasi dengan baik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan situasi kelas yang lebih fokus dan tertib pada Siklus III. Mastuti et al., (2025), juga menemukan bahwa seluruh indikator kognitif, dari mengingat (C1) hingga mencipta (C6), meningkat setelah penerapan model PBL dengan berbantuan media monopoli, yang dapat mendukung bahwa kombinasi keduanya telah membantu siswa lebih mudah memahami materi tidak hanya pada tingkat hafalan. Temuan ini juga sesuai dengan pendapat Rahmadani et al., (2023), bahwa model PBL meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, serta Susanto, (2016), bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa.

Perbandingan hasil belajar pada ketiga siklus disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar IPAS Kelas IV Siklus I sampai Siklus III

Siklus	Rata-rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan
I	72,69	50	100	11	42,31%
2	84,92	60	100	21	80,77%
3	96,92	80	100	26	100%

Rata-rata hasil belajar meningkat 11,54 poin dari Siklus I ke Siklus II, dan 12,69 poin dari Siklus II ke Siklus III, dengan total kenaikan 24,23 poin. Ketuntasan meningkat 38,46 poin dari Siklus I ke Siklus II dan 19,23 poin dari Siklus II ke Siklus III, dengan total kenaikan 57,69 poin. Nilai terendah juga naik dari 50 menjadi 80, yang menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya dialami oleh siswa yang berkemampuan tinggi, tetapi juga pada siswa yang semula berada pada kelompok bawah.

Pola peningkatan yang konsisten ini sejalan dengan penelitian Mastuti et al., (2025), yang melaporkan bahwa kenaikan ketuntasan IPAS dari 5,60% pada pra-siklus menjadi 38,90% pada Siklus I dan 83,30% pada Siklus II melalui PBL berbantuan media

Policermat. Bukti yang lebih langsung mengenai kombinasi model PBL dan media permainan monopoli diberikan oleh (Afifah et al., 2025). Dalam kuasi eksperimen pada siswa kelas IV tersebut, kelas yang belajar dengan model PBL berbantuan media monopoli memperoleh N-gain 0,67 (kategori tinggi) dan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan PBL tanpa media monopoli. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media monopoli dapat memberikan kontribusi tambahan di luar model PBL itu sendiri.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian tindakan kelas ini tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga peningkatan hasil belajar tidak dapat dikaitkan sepenuhnya pada tindakan saja. Faktor lain, seperti bertambahnya pengalaman siswa dengan format tes, juga mungkin berperan. Bukti dari kelompok kontrol pada penelitian (Afifah et al., 2025), membantu dalam menguatkan bahwa peningkatan tersebut berkaitan dengan penerapan PBL dan media monopoli.

Secara keseluruhan, penerapan model PBL dengan media permainan monopoli selama tiga siklus mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Keberhasilan ini didukung oleh dua hal yaitu, model PBL dapat mendorong partisipasi aktif, kerja sama, dan pemecahan masalah, sedangkan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Perbaikan tindakan pada setiap siklus, terutama dalam adaptasi terhadap aturan permainan, pendampingan siswa yang pasif, dan pengelolaan kelas serta waktu oleh guru, juga berperan penting dalam tercapainya ketuntasan 100% pada Siklus III.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 72,69 pada Siklus I menjadi 84,23 pada Siklus II dan 96,92 pada Siklus III. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 42,31% pada Siklus I menjadi 80,77% pada Siklus II dan mencapai 100% pada Siklus III. Penerapan model PBL memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk mengidentifikasi masalah, berdiskusi, bekerja sama, dan menemukan solusi yang tepat, sedangkan permainan monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan supaya guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media permainan monopoli sebagai alternatif pembelajaran IPAS di sekolah dasar, dengan memperhatikan pengelolaan waktu, aturan permainan, pembagian kelompok, serta pendampingan yang merata supaya seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang serupa pada materi dan jenjang kelas yang berbeda dengan melibatkan variabel lain sehingga efektivitas model dan media pembelajaran ini dapat dikaji lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru pamong, guru koordinator, wali kelas IVB, dan siswa kelas IV yang telah memberikan izin, dukungan, dan bantuan selama proses penelitian ini berlangsung. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada dosesn pembimbing lapangan, dan pihak-pihak yang telah memberikan arahan, motivasi, kontribusi selama penelitian berlangsung sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Referensi

Afifah, G., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Pabean. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 2548–6950.

Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS Di Kelas 4 SDN Panggung Lor*, *7*(2), 78-84 http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, *16*(2), 170–175. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Faradita, M. N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA Di SD Tawangsari. *PROCEDING : Literasi*

Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial, 309–317.

Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, & Labudasari, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Cirendang Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, *7*(1), 29-40. https://doi.org/10.52266/Journal

Mastuti, N. Z. K., Masfuah, S., & Zuliana, E. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa SD dengan Model PBL berbantu Media Policermat. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, *8*(2), 2615–6598. http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta

Pertiwi, N. D., Listyarini, I., & Sumiyatun. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Konkret Pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Peterongan. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang*, 1677-1685.

Pratiwi, R. N., Tryanasari, D., & Riyani, D. N. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, *2*(2), 38–53. https://doi.org/10.21154/e

Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(1), 127–141. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415

Rakhmawati, D. (2021). *Advantages and Disadvantages of Problem Based Learning Models*. *SHEs: Conference Series, 4*(5), 550-554. https://jurnal.uns.ac.id/shes

Rosida, F. A., & Nuvitalia, D. (2024). Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gayamsari 02 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *4*(2), 7954–7963.

Sari, P. S., Aprilia, S., & Khalifatussadiah. (2020). Penggunaan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. In *Educational Journal of Elementary School*, *1*(1), 18-24. http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index

Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, *1*(3), 243–250. http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/index243

Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prenadamedia Group*.

Umayah, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan.*, *7*(2), 1023–1037.