



Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

The Effect of the Problem-Based Learning Model Assisted by Monopoly Game Media on the Learning Outcome Differences of Fourth Grade Elementary School Students

Intan Tiara¹, Ika Ari Pratiwi², Moh. Saffrudin Kuryanto³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3}

Email: intantiara484@gmail.com✉

Histori Artikel

Masuk: 27-02-2025 | Diterima: 26-03-2025 | Diterbitkan: 31-03-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh, kelayakan dan membandingkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Monopoli Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada topik keberagaman yang ada di Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, desain penelitian yang digunakan berupa preexperimental dengan sistem *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara pada saat pra-penelitian, dokumentasi, serta kuisioner atau angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai pretest memperoleh rata-rata 43,86 dan nilai posttets memperoleh rata-rata 80,00. Dengan nilai signifikansi pretest 0,29 dan nilai signifikansi posttest 1,79. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji Wilcoxon yang memperlihatkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan 0,000 yaitu berarti Asymp. Sig. (2-tailed) <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan nilai posttest hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Monopoli; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aims to determine the effect, feasibility, and comparison of learning outcomes before and after using the *Monopoli Pembelajaran* instructional media in Pancasila Education on the topic of diversity in Indonesia, applied to fourth-grade elementary school students through the Problem-Based Learning (PBL) model. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 28 students, with a saturated sampling technique applied. Data collection techniques included interviews during the pre-research phase, documentation, and questionnaires. The results showed that the average pretest score was 43.86, while the posttest score increased to an average of 80.00. The significance values for the pretest and posttest were 0.29 and 1.79, respectively. Hypothesis testing was conducted using the Wilcoxon signed-rank test, which indicated an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, meaning it was less than the significance level of 0.05. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference between the pretest and posttest scores in Pancasila Education learning outcomes among fourth-grade elementary school students.

Keywords: Monopoly Game; Learning Outcomes; Pancasila Education

This is an open access article under the CC BY-SA license

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang membahas tentang dalam pendidikan Moral yang bertujuan agar siswa menjadi manusia yang berasaskan Pancasila dan berkarakter menjalankan kewajiban warga Negara sesuai UUD 1945, Merpati et al. (2018). Pendidikan Pancasila adalah mata Pelajaran yang memiliki banyak materi tentang keberagaman yang harus dipahami dan dihafal oleh siswa, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai Pelajaran Pendidikan Pancasila (Hermayanti, Rondli, Riswari, 2023). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai pengembangan nilai-nilai luhur dan moral yang mengakar dalam kebudayaan nasional di Indonesia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Kewarganegaraan memiliki arti penting sebagai usaha untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki budi pekerti, pengetahuan, mandiri, cerdas, dan terampil dalam membangun hubungan antar sesama warga negara dengan mewujudkan perilaku yang terpuji sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 yang pada saat ini mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan lebih dikenal dengan Pendidikan Pancasila.

Belajar adalah tanggung jawab siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Kuryanto & Pratiwi, 2018). Dalam mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan usaha yang lebih dari siswa dalam meningkatkan kualitas belajar mereka. Kualitas belajar perlu ditingkatkan oleh siswa untuk meperbaiki hasil belajar, salah satunya dengan membiasakan belajar secara rutin. Jika siswa belajar secara rutin dan teratur serta mampu membagi waktu dengan baik, maka kegiatan tersebut akan menjadikan kebiasaan positif bagi mereka. Sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (Nikmah, Pratiwi, & Ardianti, 2023). Hasil belajar dapat dikatakan maksimal apabila guru dan siswa saling timbal balik dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan, guru harus memiliki keterampilan dalam memilih dan mengembangkan media serta model pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, supaya siswa tidak mudah cepat merasa bosan (Sriyani, Pratiwi, Kuryanto, 2024)

Berdasarkan wawancara langsung dengan siswa kelas IV pada 8 November 2023, rata-rata dari siswa menjawab kurang adanya ketertarikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut siswa, mata pelajaran pendidikan pancasila merupakan pelajaran yang terpaku pada hafalan, teks bacaan yang terlalu panjang dan soal-soal yang memerlukan jawaban yang menalar mengenai sikap, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kewajiban siswa bukan hanya objek penghafal materi saja melainkan siswa juga dapat memahami materi yang diterangkan oleh guru dan bisa dapat mencari tahu lebih banyak tentang apa yang dipelajari. Siswa akan belajar lebih banyak tentang pentingnya menerapkan nilai-nilai yang membentuk kepribadian yang baik bagi dirinya dan orang yang dicintainya.

Permasalahan di atas perlu dilakukannya perbaikan dengan menggunakan model dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat dilakukan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*, Penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas IV Sekolah Dasar, (Ningrum, Pratiwi, & Riswari.,2018). Pendapat tersebut sejalan dengan (Marselina, Pratiwi, & Fahdani., 2024) bahwa, penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai juga dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa (Koban, dkk; 2023; Jenahut & Lake, 2023). Sesuai dengan metode karakteristik serta tahap perkembangan siswa sekolah dasar adalah media permainan (Benu, dkk; 2024). Media permainan mengutamakan keaktifan siswa dan menciptakan rasa senang pada siswa, sehingga siswa yang pasif diharapkan akan menjadi aktif. Pemilihan media permainan ini bertujuan untuk tercapainya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pun akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Tidak hanya itu saja proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan menghemat waktu serta tenaga, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa Wulandari et al. (2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan bantuan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sulistyani, Pratiwi, & Ismaya.,2023). Penggunaan media pembelajaran sangat efektif

digunakan terhadap hasil belajar siswa pada muatan PPKN, hasil belajar memiliki peran penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru, bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai apa belum (Zahara, Murtono, Pratiwi, 2021). Media pembelajaran dapat bermanfaat dalam lingkungan pendidikan dan dapat menjadi sarana yang berguna untuk menyampaikan suatu pokok bahasan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Yang dapat disimpulkan bahwa media memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana saja, kapan saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar mengajar, sehingga media dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Salah satu yang membuat pembelajaran yang lebih efektif dengan digunakannya media visual diam salah satu contohnya yaitu media permainan monopoli, monopoli sebagai media pembelajaran menjadi satu bentuk permainan yang disenangi dan mudah untuk memainkannya. Permainan monopoli tentu saja sudah tidak asing lagi bagi siswa sekolah dasar. Mereka akan dengan mudah memahami permainan dan penggunaan media pembelajaran monopoli tersebut. Menerapkan media permainan monopoli untuk siswa sekolah dasar merupakan salah satu cara agar guru mampu menanamkan pembelajaran yang menyenangkan. Apabila guru mampu memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran maka siswa akan aktif dan termotivasi untuk belajar, Jelvida (2019).

Keunggulan dalam media permainan monopoli ini ialah menyajikan materi pembelajaran pendidikan Pancasila mengenai keragaman Indonesia secara ringkas dan menarik serta media permainan ini dikemas dengan menyelipkan sikap toleransi didalamnya, sehingga dapat menumbuhkan sikap toleransi siswa. Selain itu, media permainan Monopoli Keragaman Indonesia ini dibuat dengan desain yang fun, simpel dan bergairah yang dilengkapi dengan ilustrasi digital dengan menggunakan warm colours dan warna panas yang sesuai dengan karakteristik warna untuk siswa sekolah dasar, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Kelebihan penelitian ini ialah penulis menemukan banyaknya siswa yang tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli pembelajaran , dikarenakan siswa lebih antusias jika proses belajar mengajar dilakukan dengan cara bermain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Monopoli. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan dapat memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perhatian siswa dalam proses pembelajaran merupakan kunci utama untuk mempermudah pemahaman materi, dengan begitu prestasi siswa akan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Plosokerto yang berlokasi di Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus Jawa Tengah. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen one group pretest posttest design. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (treatment / perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan Sugiono (2019). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV disalah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus.

Berpedoman dengan pendapat Sugiono (2019), teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, karena populasi yang digunakan kurang dari 50 siswa. Sampel yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik pengambilan sempel jenuh yaitu teknik pengambilan sempel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian, Sugiono (2019). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara pada saat pratenit, dokumentasi serta kuisioner atau angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data variabel hasil belajar dan penggunaan media permainan Monopoli. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Pendidikan Pancasila. Sebelum instrument digunakan dilakukan uji coba. Selanjutnya peneliti menguji validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi; (1) uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas; (2) uji hipotesis yaitu uji *Wilcoxon*.

Uji prasyarat dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial sebelum melanjutkan pada tahap uji hipotesis. Pada penelitian ini akan menggunakan uji normalitas dengan bantuan aplikasi SPSS 25, dengan rumus Shapiro Wilk. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diajukan berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat mutlak untuk menggunakan analisis statistik parametrik. taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila hasil perhitungan $\text{sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima atau dinyatakan normal. Apabila hasil perhitungan $\text{sig.} \leq 0,05$ maka H_0 diterima atau dinyatakan tidak normal.

Uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon Matched Pairs Test yang dianalisis menggunakan SPSS 25. Uji Wilcoxon Matched Pairs Test merupakan salah satu uji yang digunakan jika data berdistribusi tidak normal. Dasar pengambilan Keputusan, jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 ditolak. Uji Wilcoxon Matched Pairs Test digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest kemampuan pemecahan masalah pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Soal pretest berfungsi untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan untuk soal posttest berfungsi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran. Hasil nilai pretest dan posttest dikelas IV Sekolah Dasar dijelaskan pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi nilai pretest posttest

| Jenis Tes | | | Statistic |
|--------------------------|-------------------|-------------|------------------|
| Pretest Kelas IV | Mean | | 43.68 |
| | 95% Confidence | Lower Bound | 38.04 |
| | Interval for Mean | Upper Bound | 49.32 |
| | 5% Trimmed Mean | | 44.13 |
| | Variance | | 211.634 |
| | Std. Error | | 2.749 |
| Posttest Kelas IV | Mean | | 80.00 |
| | 95% Confidence | Lower Bound | 76.48 |
| | Interval for Mean | Upper Bound | 83.52 |
| | 5% Trimmed Mean | | 80.28 |
| | Variance | | 82.370 |
| | Std. Error | | 1.715 |

Sumber: Data SPSS 2024

Berdasarkan tabel 1 di atas nilai rata-rata pretest 43,68, dengan nilai tertinggi 67 dan nilai terendah 10. Sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 80,00, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60. Dilihat dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan terdapat perbedaan hasil belajar yaitu 211.634 pada penilaian hasil belajar pretest dan 82.370 pada penilaian hasil belajar posttest dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan analisis pengujian Shapiro Wilk. Analisis uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila hasil perhitungan $\text{sig.} > 0,05$ maka H_α diterima atau dinyatakan normal. Apabila hasil perhitungan $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 diterima atau dinyatakan tidak normal. Analisis uji normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistik 25. Hasil Uji Normalitas pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar pretest dan posttest

| Normality Test | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Pretest Peningkatan Hasil Belajar Kelas IV | .181 | 28 | .020 | .917 | 28 | .029 |
| Posttest Peningkatan Hasil Belajar Kelas IV | .120 | 28 | .200 | .948 | 28 | .179 |

Sumber: Data SPSS 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro Wilk* pada tabel 2 memperlihatkan hasil perhitungan signifikansi $> 0,05$ untuk *pretest* dan perhitungan signifikan $< 0,05$ untuk *posttest*. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini tidak normal sehingga tidak memenuhi syarat untuk analisis statistic parametik. Oleh karena itu, uji hipotesis penelitian ini menggunakan analisis statistik non parametik.

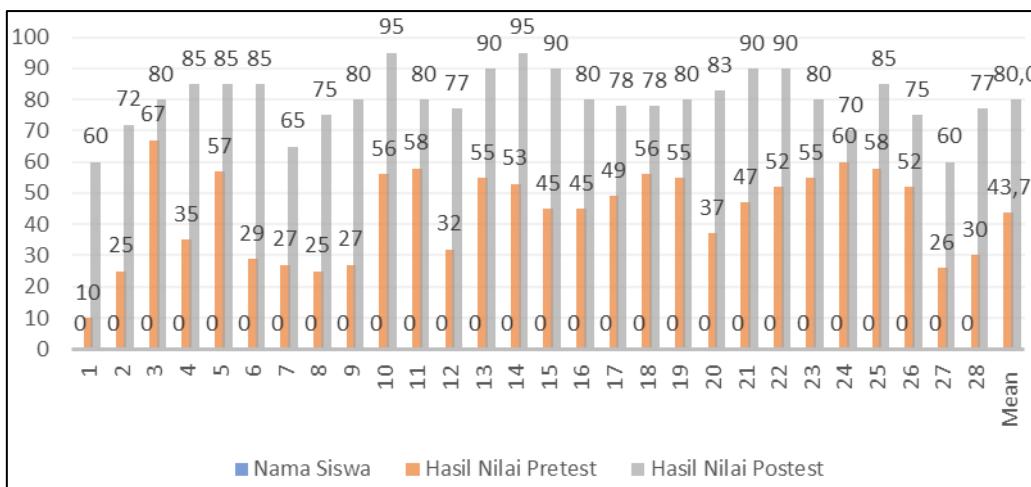
Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Wilcoxon (Uji Perbedaan)

Uji hipotesis pertama menggunakan Uji Wilcoxon Matched Pairs Test yang dianalisis menggunakan SPSS 25. Uji Wilcoxon Matched Pairs Test merupakan salah satu uji yang digunakan jika data berdistribusi tidak normal. Dasar pengambilan Keputusan, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_α diterima dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak. Uji Wilcoxon Matched Pairs Test digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest peningkatan hasil belajar pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun hasil dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Hasil Belajar pretest dan posttest

| Test | Statistic |
|------------------------|-----------|
| Z | -4.624b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |



Gambar 1. Diagram Perbedaan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon pada tabel 3 memperlihatkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan 0.000. yang berarti Asymp. Sig. (2-tailed) <0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretes dan nilai Posttest hasil belajar siswa. Berdasarkan gambar diagram (1) memperlihatkan hasil analisis hasil belajar Pendidikan Pancasila pretest berbeda dengan hasil belajar posttest. Hasil nilai pretest terendah yaitu 10, sedangkan hasil nilai terendah posttest adalah 60 dan hasil nilai pretest tertinggi adalah 67, sedangkan hasil posttest tertinggi adalah 95. Sebelum diberikan perlakuan, proses belajar mengajar siswa dilaksanakan dengan cara konvensional yaitu ceramah, penggunaan media juga sangat minim digunakan, bahkan hanya menggunakan buku sebagai sumber amupun media pembelajaran. Siswa cenderung pasif hanya menjadi pendengar da kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Pembelajaran hanya berfokus pada hafalan dari pada pemahaman mendalam. Hal ini menjadikan siswa masih kesulitan mencerna materi dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar pretest.

Setelah diberikan perlakuan siswa menunjukkan antusias dan minat terhadap Pelajaran karena metode yang interaktif dan menarik. Siswa juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, kemampuan bekerja sama dalam kelompok meningkatkan saling mengajari untuk menjadi kelompok terbaik. Selama penggerjaan, seluruh anggota kelompok turut aktif bekerja sama membagi tugas masing-masing. Semua anggota kelompok ikut serta mengkomunikasikan hasil analisis data dengan saling membantu satu sama lain. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kusumawardani et al., (2018) bahwa keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru harus mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan supaya dapat menarik perhatian siswa dan pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran telah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD. Data yang diperoleh kemudian di uji dengan uji wilcoxon. Dengan uji wilcoxon dapat dijadikan patokan untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada hasil uji wilcoxon yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Sekolah Dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis ini menggunakan analisis korelasi dengan Teknik yang digunakan yaitu uji nonparametric uji Wilcoxon. Terdapat perbedaan rata-rata pretest dan posttest hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut didapatkan dari uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau taraf kesalahan 0.000. yang berarti Asymp. Sig. (2-tailed) <0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai pretes dan nilai Posttest hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan hasil belajar pretest dan posttest pada penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Benu, R. S. M., Maure, O. P., & Jenahut, K. S. (2024). Simulasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa pada Taman Baca Oesapa Kelurahan Kelapa Lima Kota Kupang. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.59632/abdiunisap.v2i1.224>
- Hermayanti, M., Rondli, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Roda Putar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2453-2461.
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). Hubungan Permainan Tradisional Betengan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 133- 138.
- Mufatikhah, N., Rondli, W. S., & Santoso. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 465-471.
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 161-167.
- Pebruanti, L., & Munadi, S. (2015). Peningkatan minat belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 365.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13404–13408.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 320–329. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.391>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan KewarganegaraanUndiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Ilahi, F., Montessori, M., & Suryana, D. (2020). Pendekatan Problem Solving (PBL) terhadap Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 969–976. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.490>
- Islami, A. N., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2022). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di Desa Tunjungharjo Kecamatan Tegowanu Grobogan. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 3915–3925.
- Jenahut, K. S., & Lake, A. C. O. R. (2023). Articulate Storyline-Based Learning Media Loaded with Local Wisdom Values in Historical Narrative Text Material for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 566-578.

- Koban, G. H. S., Sari, B. P., & Maure, O. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio 8.5 dengan Pendekatan Etnomatematika. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 28-43.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10-15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Lks, P., Terintegrasi, F., Berbasis, K., Ctl, P., Meningkatkan, U., & Belajar, H. (2014). *Unnes Physics Education Journal*. 3(3), 77-83.
- Jelvida, R. G. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas Iv Sekolah Dasar. *Dinamika Sekolah Dasar*, <https://journal.pgsdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/110>.
- Umayah, R., & Harmanto. (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. 07(02), 1023-1037. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikan_kewarganegaraan/article/view/30124/27613.
- Kadek, N., & Kartika, D. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKN Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 79-75. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. 9(1), 30-39.
- Merpati, T., Lexi Lonto, A., & Biriringan, J. (2018). *Jurnal Civic Education*, Vol. 2 No. 2 Desember 2018. *Jurnal Civic Education*, 2(2), 62-68.
- Monika, A., & Pembelajaran, P. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran monopoli aritmatika (monika) pada pembelajaran matematika. 133-140.
- Munte, S. D. N. (n.d.). SD Negeri Munte Pendidikan Pancasila | Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kelas 4 1. Sem 1, 2-4.
- Novianti, L. A., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Di Kelas III SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 76-84. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 320-329. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.391>
- Saputri, I. S. Y., Fadli, M., & Surya, I. (2017). Implementasi E-Commerce Menggunakan Metode UCD (User Centered Design) Berbasis Web. *Jurnal Aksara Komputer Terapan*, 6(2), 269-278. <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jakt/article/view/1378>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60-67.
- Hidayat, H. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2). <http://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>.
- Sumarantri, H. (2020). Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN DI SD Setia Budi Abadi. *Journal of Edcuation Technology and Civic Literacy*, 1(1). <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/jetcivil/article/view/3601>.
- Jelvida, R. G. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas Iv Sekolah Dasar.
- Dinamika Sekolah Dasar, <https://journal.pgsdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/110>.

- Umayah, R., & Harmanto. (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. 07(02), 1023–1037.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikan-kewarganegaraan/article/view/30124/27613>.
- Wardani, K. 2010. "Peran Guru dalam Pendidikan Karakter Menurut Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara". Proceeding of the 4th International Conference on Teacher Education. Volume 8, Nomor 10, (hlm230-239).
- M. Daryono, Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011), h. 261.
- B. Uno, Hamzah. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta:Bumi Aksara. (buku)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2015. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT.RINEKA CIPTA.
- Arsyad Azhar.(2017). Media Pembelajaran. Jakarts: PT Raja Grafindo Persada.