



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR

Alfauziah Rahmadani¹⁾, Andy Ariyanto²⁾, Nafiah Nur Shofia Rohmah³⁾, Yulia Maftuhah Hidayati⁴⁾, Anatri Desstya⁵⁾

Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹⁾g200210055@student.ums.ac.id, ²⁾g200210056@student.ums.ac.id,

³⁾g200210048@student.ums.ac.id, ⁴⁾ymh284@ums.ac.id, ⁵⁾ad121@ums.ac.id

Histori artikel

Received:
5 Januari 2023

Accepted:
17 Februari 2023

Published:
17 Februari 2023

Abstrak

Permainan monopoli bisa dijadikan untuk alat pembelajaran yang dipakai oleh guru didalam proses belajar mengajar. Monopoli adalah permainan kuno yang telah dikembangkan di seluruh dunia dan kemudian diciptakan kembali. Menawarkan pengembangan lingkungan permainan Monopoli berbasis problem-based learning untuk materi kelas V sekolah dasar. Tujuan riset ini ialah meningkatkan pemahaman siswa pada materi saluran pencernaan manusia dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli berbasis PBL dan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi berdasarkan kegiatan diskusi dan presentasi hasil kerja dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli berbasis PBL. Riset ini memakai metode riset kualitatif. Hasil dari riset ini yaitu Hasil refleksi selama proses pembelajaran banyak siswa yang menerima manfaat positif dan ada juga yang negatif. Sebagian besar mengatakan bahwa model diskusi dapat membantu pemahaman karena menjadi lebih jelas ketika dijelaskan oleh teman. Permainan monopoli berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman tentang materi sistem pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama.

Kata-kata Kunci: *problem based learning*, media permainan monopoli, sistem pencernaan manusia

*Corresponding author: Alfauziah Rahmadani (g200210055@student.ums.ac.id)

Abstract

Monopoly game can be used as a learning tool used by teachers in the teaching and learning process. Monopoly is an ancient game that has been developed around the world and then reinvented. Provides the development of a problem-based learning-based Monopoly game environment for class V elementary school material. The purpose of this study was to increase students' understanding of the human digestive tract material using PBL-based Monopoly learning media and to develop communication skills based on discussion activities and presentation of work results using PBL-based Monopoly learning media. This research uses qualitative research methods. The results of this study are the result of reflection during the learning process that many students receive positive and some negative benefits. Most said that the discussion of the model can help understanding because it becomes clearer when explained by friends. PBL-based monopoly games can improve understanding of the material of the human digestive system and can also foster students' critical attitude, enthusiasm, and concern for others.

Keywords: PBL, Monopoly, Human Digestive System

Latar Belakang

Ilmu teknologi dan pengetahuan yang terus mengalami perkembangan membuat manusia dituntut untuk bisa mempelajari segala sesuatu dengan cepat dan mudah serta harus bisa berpikir secara kritis (Kuswanto & Walusfa, 2017; Saurina, 2016). Siswa cukup kesulitan untuk memahami materi yang diberikan karena guru seringkali memakai media pembelajaran yang hanya terpaku pada satu sumber buku ajar. Selain itu juga guru seringkali mengajar menggunakan metode ceramah atau hanya diberikan tugas (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono et al., 2020). Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan metode penugasan atau hanya mengandalkan guru menjadikan siswa pasif didalam proses pembelajaran (Pertiwi et al., 2019; Widiatmika et al., 2017).

Salah satu solusi yang bisa untuk mengatasi hal diatas yakni, guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan membuat siswa menjadi fokus dalam proses pembelajaran, namun perlu diperhatikan bila membuat media pembelajaran yang menarik harus relevan terhadap karakteristik dari siswa. Pemakaian media permainan menjadikan siswa selain belajar bisa juga mengasah kemampuan dan kreativitasnya, sehingga siswa tersebut akan menguasai berbagai hal yang bisa menunjang proses pembelajaran. Media permainan ialah media yang sangat cocok diterapkan untuk siswa mengingat media permainan membutuhkan partisipasi secara aktif siswa untuk belajar.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan penalaran ilmiah siswa adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memacu proses berpikir tingkat tinggi. Sehingga guru dalam pembelajaran IPA harus menggunakan model-model pembelajaran yang dapat memfasilitasi hal tersebut. Pembelajaran berbasis inkuiri merupakan pendekatan pembelajaran yang cukup luas dimana siswa membangun konsep yang paling dasar melalui proses ilmiah. Salah satu

model pembelajaran yang berbasis inkuiri adalah model Problem Based Learning (PBL) (Shofiyah et al., 2018).

Sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan model PBL pada dan penerapan model pembelajaran langsung pada kelas kontrol, masing-masing kelas diberikan pretest untuk melihat kemampuan awal pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik. Setelah itu, dilaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Selanjutnya diberikan posttest untuk melihat pemahaman konsep dan berpikir kritis peserta didik pada akhir pertemuan (Yulianti & Gunawan, 2019).

Berdasarkan pendapat tentang langkah-langkah model Problem Based Learning diatas, dapat urutkan langkah-langkah model Problem Based Learning berikut ini; (1) siswa menyimak tujuan pembelajaran; (2) siswa menerima masalah; (3) siswa melaksanakan investigasi; (4) siswa menganalisis data; (5) siswa membuat laporan; (6) siswa melakukan refleksi atas penyelidikan. Sebelum dilakukan pembelajaran dibutuhkan suatu perencanaan yang berkaitan dengan pelaksanaan menggunakan suatu model tertentu. Maka dibutuhkan juga suatu langkah atau sintaks pembelajaran. Pemetaan ini sangat bermanfaat sebagai patokan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Puspita et al., 2018).

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo setelah mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menerapkan media monopoli selama 2 siklus mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan sebesar 22%. Respon siswa kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo terhadap penerapan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam selama 2 siklus sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 8% (Azizah & Julianto, 2019). Dengan adanya media monopoli ini dapat melibatkan peran aktif antara guru dengan siswa. Maka dari itu media monopoli membuat siswa untuk lebih aktif saat pelaksanaan pembelajaran, tidak pasif saat pembelajaran. Peneliti memberikan sentuhan inovasi dengan mengaitkannya dengan materi pembelajaran (Adilah & Minsih, 2022).

Media Permainan Monopoli Problem Based Learning disusun agar membantu siswa guna meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan pada manusia. Permainan monopoli ialah permainan yang memakai media papan, para pemain berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan lewat dadu yang dilemparkan kemudian pemain bergerak ke petak yang ada di papan (Umayah & Harmanto, 2019). Media permainan monopoli bisa difungsikan menjadi alat belajar yang dipakai oleh guru saat pembelajaran. Monopoli sendiri ialah permainan konvensional yang sudah sangat terkenal, kemudian dikembangkan dengan pembaruan yakni, pengembangan media permainan monopoli berbasis PBL atau Problem Based Learning pada materi kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan agar, siswa bisa menyelesaikan permasalahan secara kritis dengan menggunakan

perangkat media permainan monopoli, merupakan salah satu metode pembelajaran berpikir melalui model pembelajaran PBL

Problem Based Learning (PBL) yaitu model belajar mengajar berbasis permasalahan. Berikut ialah keuntungan memakai model PBL yakni: (1) mengurangi kesulitan belajar siswa lewat pembelajaran kelompok, (2) terciptanya keterampilan komunikasi lewat aktivitas presentasi dan diskusi hasil pekerjaan, (3) terdapatnya kegiatan ilmiah secara kelompok, (4) memahami materi dengan konteks masalahnya, (5) menciptakan wawasan siswa yang lebih optimal lewat kegiatan belajar, dan (6) membantu siswa mempunyai keterampilan menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Satu diantara solusi yang bisa digunakan dalam metode PBL yakni, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang relevan terhadap karakteristik siswa sehingga siswa bisa fokus belajar dan bisa menarik perhatian siswa.

Hasil riset terkait model PBL sudah dilakukan beberapa peneliti, Desyawati, Kristiantari, Negara (2021) menyatakan bahwa media permainan monopoli tematik PBL yang stimulasi bisa mengoptimalkan pengalaman belajar siswa. Hasil riset Davidi (2018) terkait PBL menunjukan bahwa sangat efisien mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa dikarenakan permainan monopoli tersebut dilengkapi dengan model PBL yang membuat siswa memiliki pengalaman belajar dan pengorganisasian kegiatan. Berdasarkan riset Zuhri Firdaus, Siti Zubaidah, Sunarmi (2015) terkait media monopoli menyatakan hasil media permainan monopoli IPA layak dipakai dalam hal mendorong siswa belajar materi sistem pencernaan makanan. Dan riset Hafidzah (2021) terkait dengan media monopoli menunjukan hasil media bisa dipakai menjadi penunjang mata pelajaran biologi tepatnya di materi pencernaan sehingga wawasan dari siswa menjadi meningkat.

Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa implementasi kemampuan pemahaman konsep dapat meningkat dengan adanya nilai yang diperoleh siswa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sehingga siswa memahami materi pembelajaran IPA yang telah diajarkan. Nilai gain ternormalisasi berada di kategori "Sedang" dengan rentang 0,6856. Sehingga kemampuan pemahaman konsep IPA dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran Monergi (Monopoli Energi) materi energi dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari pada materi bentuk-bentuk energi dan contohnya (Ulfaeni, 2017).

Proses pengembangan media monopoli pada pembelajaran IPA ini melalui 4 (empat) tahapan yaitu tahapan define (pendefinisian), tahapan design (perancangan), tahapan development (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Dimana tahapan pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, perumusan dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahapan perancangan meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal kemudian tahapan

selanjutnya pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berupa media melalui langkah validasi ahli dan uji pengembangan dan untuk tahap penyebaran media monopoli IPA dilakukan sosialisasi kepada guru-guru di SD Negeri 25 Lubuklinggau mengenai media yang dikembangkan (Juli Hajani & Firduansyah, 2022).

Media pembelajaran berbasis visual berupa permainan monopoli setelah melalui ketiga tahapan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini mendapatkan rata-rata skor yang mengklasifikasikan pada kriteria sangat valid. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan revisi. Adapun saran/masukan dan komentar perbaikan yang diberikan oleh validator ahli media dan materi dalam upaya penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan (Handayani et al., 2021).

Pembelajaran sistem pencernaan biasa dilakukan menggunakan buku yang hanya mengandung tulisan dan gambar. Jika hanya dengan tulisan dan gambar, sebuah pelajaran biologi yang membutuhkan animasi seperti pencernaan pada lambung tentu akan susah dijelaskan. Dengan adanya media interaktif pembelajaran sistem pencernaan, secara tidak langsung pembelajaran tentang sistem pencernaan tubuh pada manusia akan menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Diharapkan para siswa-siswi dapat memahami proses pencernaan mulai dari mulut hingga usus besar dan penyakit-penyakit pada sistem pencernaan dengan lebih efisien (Runtulalu & Purba, Liliana, 2015).

Riset ini bertujuan guna mengoptimalkan pemahaman siswa mengenai materi sistem pencernaan manusia lewat media pembelajaran monopoli berbasis PBL dan membangun keterampilan komunikasi berdasarkan aktivitas presentasi dan diskusi hasil pekerjaan melalui media pembelajaran monopoli berbasis PBL. Dengan demikian riset ini dilatarbelakangi oleh siswa di kelas 5 yang masih memakai teknik hafalan pada saat belajar, penyebab lainnya yakni minat siswa yang masih kurang didalam memahami konsep yang diberikan dan minat belajar siswa yang kurang menyebabkan penjelasan dari guru tidak diperhatikan dan tidak berkeinginan untuk belajar secara sungguh-sungguh. Selain itu juga dikarenakan guru yang masih memakai metode pembelajaran lama atau konvensional didalam menyusun pembelajaran sehingga siswa banyak yang tidak memahami materi tentang sistem pencernaan, maka peneliti perlu melakukan kajian tentang penerapan Media Permainan Monopoli Berbasis PBL untuk meningkatkan Pemahaman Materi sistem pencernaan manusia

Metode

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 5 di SD Negeri Pabelan 03. Peneliti menggunakan metode penelitian Kualitatif, berdasarkan Sugiyono (2017) metode riset kualitatif ialah suatu metode yang berdasarkan filsafat postpositivisme, yang mana filsafat tersebut dipakai guna mengkaji keadaan objek yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Teknik akumulasi data yang digunakan ialah gabungan atau triangulasi, analisis data memiliki sifat kualitatif dan induktif, kemudian untuk hasil riset kualitatif lebih mengkonstruksi fenomena dari pada generalisasi dan lebih menitikberatkan terhadap pemahaman makna. Rusli (2021) penelitian kualitatif adalah penelitian yang perlu dilakukan sesuai suatu masalah diteliti secara kuantitatif, tetapi belum terungkap penyelesaiannya. Rusli (2021) mengungkapkan penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka, Riset ini memakai riset dengan jenis studi kasus, Studi Kasus adalah suatu rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut (Rusli: 2021).

Peneliti ingin mempelajari secara intensif latar belakang serta interaksi lingkungan dari unit-unit sosial yang menjadi subjek. Tujuan penelitian dari studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu, yang kemudian dari sifat-sifat khas di atas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum. Berdasarkan beberapa pengertian dapat kita pahami bahwa studi kasus meliputi: (a) sasaran penelitiannya dapat berupa manusia, peristiwa, latar, dan dokumen; (b) sasaran-sasaran tersebut ditelaah secara mendalam sebagai suatu totalitas sesuai dengan latar atau konteksnya masing-masing dengan maksud untuk memahami berbagai kaitan yang ada di antara variabel-variabelnya.

Tabel 1 Instrument Penilaian

Instrument Penelitian	Indikator
Proses diskusi kelompok	Terjadinya diskusi dan antusias peserta didik dalam pembelajaran serta peserta didik dapat menemukan masalah dengan pola pikir yang kritis
Presentasi	Proses tanya jawab yang dapat menarik perhatian peserta didik
Pemahaman Materi	Hasil diskusi tentang pencapaian materi dan penggunaan PBL dengan media Monopoli

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran sistem pencernaan biasa dilakukan menggunakan buku yang hanya mengandung tulisan dan gambar. Jika hanya dengan tulisan dan gambar, sebuah pelajaran biologi yang membutuhkan animasi seperti pencernaan pada lambung tentu akan susah dijelaskan. Dengan adanya media interaktif pembelajaran sistem pencernaan, secara tidak langsung pembelajaran tentang sistem pencernaan tubuh pada manusia akan menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Diharapkan para siswa-siswi dapat memahami proses pencernaan mulai dari mulut hingga usus besar dan penyakit-penyakit pada sistem pencernaan dengan lebih efisien (Pencernaan et al., 1986).

Berdasarkan Salomon (1997) media mempunyai keterampilan masing-masing didalam memberikan isi lewat sistem simbol tertentu serta efektivitas suatu media tergantung dengan siswa, tugas dan isi. Hasil riset menunjukkan bahwa media Monopoli berbasis PBL mampu membuat siswa paham mengenai materi pencernaan manusia, hal tersebut karena media pembelajaran yang diajarkan memakai monopoli dengan model P

BL yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa dan sebagai pengorganisasian kegiatan. Model pembelajaran dengan metode PBL memungkinkan siswa bisa belajar secara langsung dengan masalah yang nyata, bisa memotivasi siswa guna meneliti dan mengidentifikasi mengenai berbagai konsep yang dibutuhkan saat memecahkan suatu masalah dan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kompleks (Handerson, 2014: 79).

Pengembangan media permainan monopoli memperoleh telaah atau validasi yang dilakukan oleh ahli media, dosen biologi dan guru biologi. Sebelum diuji cobakan kepada siswa, media ini telah mengalami beberapa kali revisi. Setiap tahapan revisi mengalami perbaikan dan penyempurnaan dalam aspek format media, visual, fungsi atau kualitas media, kejelasan media dalam penyajian konsep dan komponen-komponen perlengkapan permainan (Susanto et al., 2012).

Berdasarkan penelitian produk media pembelajaran Monopoly Game berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan Menurut para pakar pembelajaran dan pakar media, cara berpikir tersebut dianggap tepat. Berdasarkan hasil penilaian ahli Media pembelajaran Permainan Monopoli berbasis PBL dapatkan hasil dari kategori yang berlaku untuk menggunakannya, karena memenuhi tampilan kelayakan media meliputi kelengkapan, ketepatan, kesesuaian dan aspek penggunaan media internal (Irma & Davidi, n.d.).

Pembelajaran berbasis PBL dapat dilaksanakan dengan baik ditunjukkan dengan terlaksananya unsur-unsur PI yang mengandung konteks, pengalaman, refleksi, tindakan, dan evaluasi (Suparno, 2015). Terdapat kesesuaian antara teori dan implementasi dari model pembelajaran. Model PBL terdiri dari fase: 1) memberi orientasi mengenai masalah kepada siswa, 2) mengorganisir siswa, 3) mendorong penyelidikan kelompok serta mandiri, 4)

menyajikan serta mengembangkan pameran dan artefak , dan 5) proses mengevaluasi dan menganalisis (Arends, 2008) dapat diterapkan dengan baik. Di bawah ini ialah hasil pembelajaran dengan memakai PBL.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di era new normal dengan persentase penilaian oleh ahli materi sebesar 86% dengan kategori sangat layak, ahli media pembelajaran dengan persentase 81% dengan kualifikasi sangat layak, serta dari hasil respons peserta didik pada uji kelompok kecil dengan persentase 85% yang juga memperoleh kualifikasi layak (Istiningsih et al., 2021).

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa memang demikian adanya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Siswa sekolah dasar menggunakan PBL. Mempelajari disarankan agar guru bisa dengan model PBL meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar (Fauziah & Fitria, 2020) .

Menurut Amir (2010:21), pembelajaran berdasarkan masalah/Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal pembelajaran dan integrasi pengetahuan baru. Model pembelajaran ini pada dasarnya mengacu kepada pembelajaran-pembelajaran mutakhir lainnya seperti pembelajaran berdasar proyek (project based instruction), pembelajaran berdasarkan pengalaman (experience based instruction), pembelajaran autentik (authentic instruction), dan pembelajaran bermakna”

Tabel 1. Hasil Proses penerapan Media Permainan Monopoli Berbasis PBL untuk meningkatkan Pemahaman Materi Sistem Pencernaan Manusia

Proses diskusi kelompok	Beberapa kelompok dari 3 kelompok (10 soal) berdiskusi dengan baik, semua anggota sangat antusias dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang ditemui, dan sebagai indikator yang memiliki pola pikir kritis
Presentasi	Terjadi proses tanya jawab karena penerapan media monopoli dapat menarik perhatian siswa. Proses berpikir dan penguatan sangat kuat saat presentasi.
Pemahaman materi	Hasil diskusi kelompok tentang masalah PBL menemukan bahwa: • Menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama • 1 kelompok mampu menyelesaikan semua soal dengan baik (100%). • 2 kelompok menyelesaikan 75% soal dengan benar.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbasis media monopoli untuk meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan manusia, yaitu:

Proses diskusi kelompok, siswa bisa menciptakan atau membuat konsep wawasannya masing-masing. Konsep tersebut digunakan untuk menganalisis berbagai masalah yang ditemui dan untuk meningkatkan kerja sama antar teman sekelompok. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Butterworth&Thwites (2013: 9) yang mengungkapkan jika sikap aktif, informatif, dan open minded diperoleh saat siswa tersebut banyak menjalin komunikasi yang intens antar teman sekelompok atau sebaya. Sikap tersebut diperlukan untuk menemukan solusi masalah yang ditemui, dan sebagai indikator yang memiliki pola pikir kritis. Dengan demikian penggunaan PBL dengan Media monopoli pada pembelajaran IPA Sistem pencernaan manusia terjadi dengan beberapa permasalahan kontekstual dan otentik sehingga mampu membuat siswa bisa menemukan, menggali, berargumentasi berdiskusi, mencari, dan berakhir dengan bisa memberikan putusan menggunakan solusi yang memiliki metode beragam, lalu dilakukan bimbingan dan pengawasan dari guru sebagai fasilitator. Hal tersebut pula yang mendorong proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan aktif. Hasil penelitian Barrett& Moore (2011: 9-10) menjelaskan jika *a challenging learning process* merupakan pengalaman belajar yang utama dan penting, namun tidak hanya itu saja yang diperlukan untuk pengalaman belajar, melainkan juga terdapat proses transformasi pengetahuan. Maka dapat disimpulkan hal utama yang terpenting dalam pembelajaran adalah pengalaman yang didapat peserta didik sehingga mereka lebih tau dan dapat mengubah hal yang tidak baik menjadi lebih.

Presentasi, Penggunaan media monopoli berbasis PBL dalam meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan manusia dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga antusias siswa lebih optimal dari hari biasanya. Berdasarkan hasil penelitian Papalia & Feldman (2014: 339) turut pula memberikan pendapat jika belajar kelompok yang dilakukan dengan teman sebaya bisa membuat siswa lebih berprestasi dan proses kognitif siswa menjadi lebih maksimal serta optimal. Dengan demikian penggunaan PBL dengan Media monopoli pada pembelajaran IPA Sistem pencernaan manusia terjadi saat proses belajar mengajar terhadap permasalahan yang ditampilkan. Guru bisa memulai dengan menuntun, menggerakkan, dan mengarahkan siswa guna mengkritisi, menemukan, menyelesaikan dan mencari tau. Hal tersebut relevan terhadap hasil penelitian yang diberikan oleh Barret & Moore (2011: 4) yaitu, siswa yang belajar menggunakan pembelajaran desain masalah akan bisa menggerakkan siswa lain untuk bisa belajar lebih baik relevan terhadap tujuan pembelajaran dan dapat membantu menyelesaikan tujuan pembelajaran, desain tersebut bisa dalam bentuk kasus, tantangan, dilemma, ringkasan laporan, fenomena acak, scenario dan lain-lainya.

Berdasarkan hasil uji dari ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran media pembelajaran berupa Game Monopoli Asean mendapatkan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa Game Monopoli Asean dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 Sekolah Dasar (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Pemahaman Materi, Permainan monopoli berbasis PBL mampu meningkatkan pemahaman tentang materi sistem pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama. Dilihat dari hasil 1 kelompok mampu menyelesaikan semua soal dengan baik (100%) dan 2 kelompok menyelesaikan 75% soal dengan benar. Dilihat dari menumbuhkan sikap berpikir kritis siswa mampu menyelesaikan masalah yang diberikan guru dan sangat aktif dalam menyampaikan pendapat, kemudian siswa sangat berantusias dalam proses pembelajaran dan kepedulian sesama kelompok terlihat pada saat diskusi berlangsung mereka mendiskusikan materi dengan meminta pendapat satu sama lain. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan model PBL berbasis media permainan Monopoli efektif meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan manusia karena media permainan Monopoli menggunakan PBL, yang mana model pembelajaran tersebut bisa membuat siswa belajar secara langsung dengan masalah nyata, proses belajar siswa juga menjadi lebih kompleks, mampu memotivasi siswa guna meneliti dan memodifikasi konsep yang diperlukan saat memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut.

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA kelas IV SD dengan tema materi sumber energi yang dikembangkan ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif. Persentase dari ahli media sebesar 93%, ahli materi 94% dan respon peserta didik 92% jadi, rata - rata hasil penilaian keseluruhan yaitu 93% dengan kategori "sangat layak" sehingga monopoli pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa dan dapat melatih kejujuran siswa (Gumilang, 2019).

Aktifitas siswa dapat diketahui oleh peneliti melalui observasi saat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoly education. Peneliti melakukan pengamatan pada siswa kelas III dengan melihat 4 aspek. Aspek pertama terkait keseriusan siswa dalam pembelajaran. Aspek kedua terkait keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aspek ketiga terkait

ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dan aspek terakhir yaitu aspek keempat terkait keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Fadilah et al., 2022).

Dari hasil refleksi siswa diketahui jika sebagian besar siswa senang dengan penerapan metode diskusi dalam PBL seperti tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Refleksi Siswa Setelah Belajar Menggunakan Media Permainan Monopoli Berbasis PBL

Titik Positif	Titik Negatif
Senang karena dengan menggunakan media, bisa membuat anak menjadi tertarik terhadap bentuk atau warna yang ditampilkan. Sehingga dengan begitu bisa menjadi pengantar rasa keingintahuan siswa kepada materi yang ditampilkan.	Penyampaian dianggap kurang efektif dikarenakan apabila terlalu banyak materi dan audiens yang diberikan maka, akan membuat siswa menjadi tidak paham dan suara pemateri juga tidak terdengar.
Senang dengan metode diskusi karena membantu untuk mendapatkan lebih banyak pemahaman.	Metode diskusi kurang efektif. Guru harus menjelaskan dengan jelas, memberikan contoh, memberikan pertanyaan dan praktek (diskusi).
Metode penyajian media membuatnya mudah dipahami.	Tidak efektif jika satu kelompok tidak sama kemampuannya, sulit bekerja sama
Memberi rasa ingin berbuat lebih.	Membingungkan siswa karena sering terjadi perbedaan pandangan
Bisa lebih memahami, membantu, satu sama lain.	Siswa itu hanya mengandalkan yang sudah bisa.
Sabar menjelaskan kepada teman yang belum mengerti.	Diskusi dapat dilanjutkan selama pembagian kelompok adil
Lebih efektif karena bisa saling bertanya dan bertukar pendapat.	Diskusi memakan waktu lama
Percaya pada teman dan kerja sama.	
Nilai toleransi, empati, simpati, menghargai pendapat, dan peduli.	
Tanggung jawab dan pelatihan selalu berusaha.	
Belajar berorganisasi dengan baik.	
Untuk bisa mengikutinya perlu belajar memahami materi terlebih dahulu (lebih baik mempersiapkan diri).	
Belajar lebih aktif dan semangat.	

Hasil refleksi selama proses pembelajaran banyak siswa yang menerima manfaat positif dan ada juga yang negatif. Sebagian besar mengatakan bahwa model diskusi dapat membantu pemahaman karena menjadi lebih jelas ketika dijelaskan oleh teman. Namun, 6 siswa tidak sepenuhnya setuju dengan metode diskusi tersebut. Faktor penyebabnya adalah teman kelompok yang kurang kooperatif, tidak jika terlalu banyak perbedaan pendapat menyebabkan lebih banyak kebingungan, dan jika teman yang tidak mengerti sulit memahami materi, dan bergantung pada materi yang dibahas.

keahlian guru dalam penyajian modul pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Penerapan media monopoli sebagai media pembelajaran dapat dilakukan karena memiliki banyak manfaat yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang lebih aktif dan sangat antusias sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran monopoli melatih siswa dalam hal kreativitas, kerjasama tim, persaingan antar kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan jiwa sportivitas. Namun media monopoli memiliki beberapa kekurangan yaitu memerlukan perencanaan yang harus matang, penggunaan media monopoli yang membutuhkan waktu lama untuk bermain, dan tidak efektif untuk digunakan berulang – ulang (Sihotang, 2022).

Selain senang dengan metode diskusi, siswa juga dapat membangun nilai-nilai luhur dalam belajar seperti kerja sama, gotong royong, dapat menghargai teman, sabar, dan saling percaya. Namun ketika ditanya tentang keterlibatan dalam pembelajaran, khususnya diskusi, tidak semua siswa menyatakan pasti terlibat dalam diskusi. Meski banyak yang mengaku terlibat, namun keterlibatan tersebut bergantung pada anggota kelompok. Banyak sekali siswa yang hanya mengandalkan teman yang sudah mengerti tanpa bertanya lebih lanjut. Hal tersebut menjadi indikasi jika semangat siswa masih kurang.

Kesimpulan

Proses diskusi kelompok, siswa bisa menciptakan atau membuat konsep wawasannya masing-masing. Konsep tersebut digunakan untuk menganalisis berbagai masalah yang ditemui dan untuk meningkatkan kerja sama antar teman sekelompok. Pada saat Presentasi, menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga antusias siswa lebih optimal dari hari biasanya. Dan pemahaman Materi hasil 1 kelompok mampu menyelesaikan semua soal dengan baik (100%) dan 2 kelompok menyelesaikan 75% soal dengan benar.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, S., & Syahrani, S. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran di STAI Rakha Sebelum, Semasa dan Sesudah Pandemi Covid-19. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 51-63.
- Azzouzi, A. R., Barret, E., Villers, A., Muir, G., Moore, C., Allen, C., & Emberton, M. (2011). 1788 Results Of Tookad® Soluble Vascular Targeted Photodynamic Therapy (Vtp) For Low Risk Localized Prostate Cancer (PCM203). *The Journal of Urology*, 185(4S), e718-e719.
- Barrett, Terry & Moore, Sarah. 2011. *New Approaches to Problem Based Learning*. New York: Butterworth, J., & Thwaites, G. (2013). *Thinking skills: Critical thinking and problem solving*. Cambridge University Press.
- Castle, S., Arends, R. I., & Rockwood, K. D. (2008). Student learning in a professional development school and a control school. *Professional Educator*, 32(1), 1-15.
- Davidi, E. I. N. (2018). Permainan monopoli berbasis problem-based learning untuk

- meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 59-69.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168-174.
- ". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (June 7,2021):168–174.
- Firdaus, Z., & Zubaidah, S. Sunarmi.(2015). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Materi Sistem Perencanaan Makanan Untuk Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Malang. *Fmipa, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Malang*, 1-12.
- Hafidzah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran MONRAKED (Educational Giant Monopoly) pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI SMA Pesantren GUPPI Samata* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Fogarty, R. (1997). Problem-based learning and other curriculum models for the multiple intelligences classroom. IRI/Skylight Training and Publishing, Inc., 2626 South Clearbrook Drive, Arlington Heights, IL 60005.
- Jaiswal, S., Fontanillas, P., Flannick, J., Manning, A., Grauman, P. V., Mar, B. G., ... & Ebert, B. L. (2014). Age-related clonal hematopoiesis associated with adverse outcomes. *New England Journal of Medicine*, 371(26), 2488-2498.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Amir, T. (2010). Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning. Kencana, Jakarta
- Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Papalia, E. D. dan Feldman, R. T. (2014). Meyelami Perkembangan Manusia ; Experience Hman Development. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pearson. Buterworth, John & Thwaites, Geoff. 2013. Thinking Skills: Critical Thinking and Problem Solving. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224.
- Saurina. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95–108.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- 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.
- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

- 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>
- Azizah, N., & Julianto. (2019). penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Pgsd*, 1(2), 1.
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Fauziah, U., & Fitria, Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem-Based Learning. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 202–212. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i2.7881>
- GUMILANG, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>
- Handayani, S., Imswatama, A., & Agustiani, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(1), 31–35. <https://doi.org/10.51179/asimetris.2.1.31-35>
- Irma, E., & Davidi, N. (n.d.). *Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. 10, 59–69.
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P. A., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911–920. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9578>
- Juli Hajani, T., & Firduansyah, D. (2022). *Published by LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Silampari Sains and Education Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau*. 1(1).
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Pencernaan, S., Dalam, M., & Islam, P. (1986). *Sistem pencernaan manusia dalam perspektif islam*. 896–907.
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Runtulalu, D., & Purba, liliana, K. R. purba. (2015). Media Interaktif Pembelajaran Sistem Pencernaan. *Jurnal Infra*, 3(2), 103–108.
- Shofiyah, N., Sidoarjo, U. M., & Reasoning, S. (2018). *Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa*, *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*. 3(1), 33–38.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>
- Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M. S. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6.

- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>