

Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli pada Siswa Sekolah Dasar

Umi Laras Dwi Noviani¹, Dyah Tri Wahyuningsih², Yayuk Hinaning Utami³
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia
Surel: umilaras13@gmail.com

Abstract

Based on the problems that occurred in the IVC class at SDN Sukun 1 Malang City in the form of students who were less interested in learning social studies material, especially in cultural material because there was so much reading material and it had an effect on student learning outcomes. So that from these problems, research on improving social studies learning outcomes on cultural material uses the Problem based Learning (PBL) learning model assisted by monopoly learning media. This research method uses a Classroom Action Research design. The subjects of this study were IVC class at SDN Sukun 1 Malang City total of 27 students. The model used is Kemmis and Mc Taggart models which are carried out in 3 cycles. The data analysis technique used is quantitative and qualitative data. From the results of this study it can be seen that student learning outcomes increased from 37% in the pre-cycle and cycle I to 51.8% then in cycle II it increased to 74.1% then in cycle III it increased to 88.9%. Thus it can be concluded that the application of monopoly learning media to cultural material can improve student learning outcomes in class IVC SDN Sukun 1 Malang City.

Keywords: *Problem based Learning Models; Monopoly Media; Social Science Material Culture, Student Learning Outcomes*

Abstrak

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IVC SDN Sukun 1 Kota Malang berupa siswa kurang tertarik mempelajari materi IPS khususnya pada materi kebudayaan dikarenakan bacaan materi yang begitu banyak dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sehingga dari permasalahan tersebut dilakukan penelitian peningkatan hasil belajar IPS materi kebudayaan menggunakan model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran monopoli. Metode penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVC SDN Sukun 1 Kota Malang dengan jumlah 27 siswa. Model yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Teknik analisis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 37% pada pra siklus dan disiklus I menjadi 51,8% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 74,1% lalu pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 88,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli pada materi kebudayaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVC SDN Sukun 1 Kota Malang.

Kata kunci: *Model Problem based Learning; Media Monopoli; Materi IPS Kebudayaan, hasil Belajar Siswa*

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPS merupakan salah satu program pendidikan yang mencakup seluruh aspek social. Sehingga ilmu sosial ini mengikuti cara pandang yang terpadu dari beberapa mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, sosiologi, dan sebagainya. (Yusnaldi, 2019:1). Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran IPS (Yusnaldi, 2019: 8). Salah satu materi yang diajarkan dalam muatan IPS yaitu materi kebudayaan. Materi ini terkesan padat dan banyak materi hafalan yang harus dihafalkan oleh siswa. Sehingga materi ini cenderung dianggap sulit oleh siswa dan berimbas pada hasil belajarnya.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. (Dakhi, 2020) Hasil belajar merupakan ukuran kuantitatif yang mewakili kemampuan yang dimiliki siswa (Purwanto, 2017:81). Sehingga hasil belajar adalah ukuran kuantitatif siswa dalam perolehan nilai yang dicapai siswa secara akademis. Pada ranah akademis, keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang terdapat pada raport atau di ijasah, melainkan ukuran keberhasilan kognitif siswa dapat diketahui melalui hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IVC didapatkan fakta bahwa muatan IPS merupakan muatan yang cukup sulit untuk dipelajari karena padatnya materi dan banyaknya materi yang harus dihafalkan oleh siswa. Sehingga hasil belajar siswa pada muatan ini kurang memuaskan.

Berdasarkan asesmen pada tahap pra-siklus yang diberikan kepada 27 siswa kelas IVC tentang materi kebudayaan pada muatan IPS diperoleh hasil bahwa, sebanyak 17 siswa atau 63% memperoleh nilai dibawah KKTP dan hanya 10 siswa atau 37% memperoleh nilai diatas KKTP. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada muatan IPS kelas IVC masih rendah. Maka dari itu diperlukan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajarnya. Pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu melalui pembelajaran menggunakan model *Problem based Learning* (PBL) berbantuan media monopoli.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berguna untuk membentuk dan memajukan siswa agar berkeahlian dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran dan untuk mendorong siswa mengembangkan ketrampilan berfikir kritisnya (Slameto dalam Radia dkk, 2019). Selain itu, Suprihatiningrum (dalam Radia dkk, 2019) menambahkan bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran dimana pada awal pembelajaran siswa dihadapkan pada suatu masalah dan diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat student centered. Sehingga model *Problem Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dan proses pencarian informasi yang berguna untuk memajukan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis.

Media pembelajaran merupakan unsur penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang berguna dalam membantu guru memperkaya wawasan siswa, adanya media pembelajaran oleh guru maka

menambah bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. (Nurrita: 2018). Sehingga media pembelajaran adalah sebuah sumber belajar yang menjadi unsur penting untuk menambah wawasan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media monopoli yang terintegrasi dalam muatan IPS. Media ini membantu siswa dalam mengetahui materi terkait dengan kebudayaan dengan pembelajaran yang menyenangkan melalui monopoli.

Penerapan pembelajaran menggunakan model *problem based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian milik Becti Ariyani dan Firosalia Kristin pada tahun 2021 yang berjudul Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa model pembelajaran Problem Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 8,9% mengalami peningkatan menjadi 83,3 % diperoleh rata-rata peningkatan sebesar 30%. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem based learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD (Ariyani dan Kristin, 2021). Selain itu, penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan penelitian milik Kurnia pada tahun 2021 dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn dengan hasil bahwa Kelas kontrol memiliki skor tertinggi 90, skor terendah 82 dan skor rata-rata sebesar 85,60 sedangkan kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 90, skor terendah 84 dan skor rata-rata sebesar 88,06. Dengan demikian media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka dari itu, penerapan pembelajaran dengan model PBL berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan model dan media pembelajaran yang tepat. Sehingga dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli pada Siswa Sekolah Dasar”.

2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kebudayaan menggunakan model *Problem based Learning* berbantuan media Monopoli pada siswa kelas IVC SDN Sukun 1.

2.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas IVC SDN Sukun 1 Kecamatan Sukun Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak III siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2023, siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 April 2023, dan siklus III dilaksanakan pada tanggal 6 April 2023.

2.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVC SDN Sukun 1 Kecamatan Sukun Kota Malang Tahun Ajaran 2022/2023. Adapun subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas

IVC dengan jumlah siswa 27 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

2.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi (Aqib, dkk., 2018). Proses penelitian tindakan kelas ini di desain untuk tiga siklus yang dilaksanakan di Kelas IVC SDN Sukun 1 Kecamatan Sukun Kota Malang. Sebelum melaksanakan siklus menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, terlebih dahulu dilaksanakan kegiatan pra-siklus yaitu, melakukan wawancara dengan wali kelas IVC SDN Sukun 1 untuk mengetahui permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran IPS dan memberikan tes diagnostik kognitif siswa, merencanakan tindakan berdasarkan masalah dan menyusun jadwal 4 kegiatan. Setelah itu, melaksanakan siklus model Kemmis dan Mc Taggart. Tahap model Kemmis dan Mc Taggart masing-masing dijabarkan sebagai berikut.

2.3.1 Perencanaan

Pada tahap ini melaksanakan perencanaan terkait pembelajaran yang akan diterapkan. Pada siklus pertama dilaksanakan persiapan proses pembelajaran dengan menyusun lembar instrument wawancara, menyusun lembar instrument tes diagnostik kognitif, menyusun modul ajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), menyiapkan materi pembelajaran, dan membuat media pembelajaran monopoli.

2.3.2 Tindakan

Tahapan tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tindakan yang dilakukan dalam pelaksanaan yaitu menerapkan modul ajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPS materi Kebudayaan. Tindakan yang dilakukan dalam tahap ini terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup yang sesuai pada modul ajar.

2.3.3 Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi peneliti dan siswa. Pada tahap ini peneliti mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan dalam mengetahui semangat siswa ketika memperoleh materi pelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran.

2.3.4 Refleksi

Tahapan selanjutnya ialah refleksi, pada tahap ini dilakukan penganalisisan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas sehingga dapat terlihat berbagai kekurangan selama kegiatan belajar mengajar secara berlangsung. Dari kegiatan refleksi ini peneliti mencatat berbagai kekurangan perlu diperbaiki yang nantinya dapat dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan rencana ulang.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, dan catatan lapangan. Masing-masing dijabarkan sebagai berikut:

2.4.1 Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan melakukan kegiatan tanya jawab dengan wali kelas IVC SDN Sukun 1 Kota Malang. Wawancara dilaksanakan guna mengetahui masalah dan informasi terkait pembelajaran di dalam kelas.

2.4.2 Tes

Kegiatan pengumpulan data menggunakan tes dilaksanakan melalui pemberian soal evaluasi di setiap akhir siklus. Pemberian soal evaluasi ini dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar atau tingkat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan dalam aspek pengetahuan.

2.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Masing-masing dijabarkan sebagai berikut

2.5.1 Reduksi Data

Data hasil penelitian yang telah didapatkan ketika penelitian selanjutnya dilaksanakan proses reduksi yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan penyajian data. Proses reduksi data ini dilaksanakan dengan menyeleksi data yang sudah terkumpul, memfokuskan data, dan menyederhanakan data yang ada.

2.5.2 Penyajian Data

Pada tahap penyajian data dilakukannya pengorganisasian data yang sudah direduksi menjadi informasi sehingga dapat dilakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan berikutnya. Informasi tersebut diuraikan sesuai dengan proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil sajian data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dievaluasi, hal ini berguna untuk merencanakan tindakan berikutnya. Penentuan tingkat keberhasilan dilaksanakan pada setiap tindakan, sehingga dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan tindakan berikutnya dan sebagai acuan dalam perbaikan hal-hal yang kurang terlaksana pada tindakan yang sudah dilaksanakan.

Data hasil belajar ketuntasan individu ini aspek pengetahuan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPS yaitu 75. Siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh hasil ≥ 75 . Nilai hasil belajar siswa diperoleh melalui hasil soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa di akhir pembelajaran Ketuntasan belajar klasikal (KBK) dalam penelitian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai aktivitas guru/siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai 75 keatas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal menurut Mulyasa (2004) ditentukan jika perolehan rata-rata kelas diatas KKM berjumlah 85%. Jadi apabila ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai 85% maka siklus dapat dihentikan.

2.5.3 Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disusun sebelumnya yang meliputi keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS khususnya materi Kebudayaan.

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

3.1.1 Tahap Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus ini menganalisis permasalahan yang akan diteliti di kelas IVC melalui wawancara dengan wali kelas dan melalui tes diagnostik kognitif. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS materi Kebudayaan, hal tersebut disebabkan oleh banyaknya bacaan atau materi yang harus dihafalkan dan dipahami oleh siswa sehingga banyak nilai siswa dibawah KKM pada materi tersebut. Lalu ketika melaksanakan tes diagnostik kognitif siswa pada materi kebudayaan didapatkan hasil bahwa banyak siswa yang masih kesulitan mengerjakan soal tersebut. Hasil asesmen pra-siklus disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Asesmen Pra-Siklus

Hasil Analisis	Jumlah Siswa	Persentase KBK
Siswa Tuntas	10	37%
Siswa Belum Tuntas	17	63%

Berdasarkan data asesmen pada tahap pra-siklus yang diberikan kepada 27 siswa kelas IVC tentang materi kebudayaan diperoleh hasil bahwa sebanyak 10 siswa atau 37% memperoleh nilai diatas KKTP, sedangkan sebanyak 17 siswa atau 63% memperoleh nilai dibawah KKTP. Sehingga hasil belajar siswa kelas IVC pada materi kebudayaan masih rendah.

3.1.2 Siklus I

Pada siklus 1 ini melakukan beberapa kegiatan sebagai perencanaan ketika melaksanakan siklus I. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun modul ajar beserta perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran, menyiapkan materi pembelajaran Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, dan membuat media pembelajaran monopoli.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Maret 2023. Pada proses pembelajaran Guru menggunakan model pembelajaran PBL dengan mata pelajaran IPS Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku. Pelaksanaan pembelajaran memerlukan waktu 2 x 35 menit atau selama 2 JP yang pelaksanaannya mengacu pada model PBL.

Pada tahap pengamatan diperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan di siklus I disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Asesmen Siklus I

Hasil Analisis	Jumlah Siswa	Persentase KBK
Siswa Tuntas	14	51,8%
Siswa Belum Tuntas	13	48,2%

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, selanjutnya guru melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus I. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I dan menjadikannya sebagai pedoman pelaksanaan pada siklus II. Adapun refleksi dari siklus ini yaitu (a) pemberian pertanyaan pemantik di awal pembelajaran hanya dijawab oleh beberapa siswa saja sehingga siswa terkesan kurang aktif, (b) *Ice breaking* kurang bervariasi, terlebih pada awal pembelajaran belum terdapat *ice breaking* untuk membangunkan semangat siswa, dan (c) Guru perlu meningkatkan pengelolaan kelas ketika bermain permainan monopoli agar tetap tertib selama pembelajaran.

3.1.3 Siklus II

Pada tahap perencanaan, dilaksanakan beberapa kegiatan sebagai perencanaan ketika melaksanakan siklus II. Kegiatan yang dilakukan adalah: (a) menyusun modul ajar beserta perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran, (b) menyiapkan materi pembelajaran Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik B Kekayaan Budaya Indonesia, dan (c) mengganti kartu informasi media pembelajaran monopoli agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 5 April 2023. Pada proses pembelajaran Guru menggunakan model pembelajaran PBL dengan mata pelajaran IPS Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik B Kekayaan Budaya Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama 2 JP dengan menggunakan model PBL.

Pada tahap pengamatan diperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan di siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Asesmen Siklus II

Hasil Analisis	Jumlah Siswa	Persentase KBK
Siswa Tuntas	18	74,1%
Siswa Belum Tuntas	9	25,9%

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, selanjutnya guru melakukan refleksi pembelajaran. Refleksi yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus II dan menjadikan refleksi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran pada siklus III. Refleksi yang didapatkan dari siklus ini yaitu (a) pemberian pertanyaan pemantik di awal pembelajaran, terlihat semakin banyak siswa yang aktif menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, (b) *ice breaking* sudah mulai bervariasi, pada awal pembelajaran sudah terdapat *ice breaking* untuk membangunkan semangat siswa, dan (c) pengelolaan kelas ketika bermain permainan monopoli selama pembelajaran sudah cukup tertib.

3.1.4 Siklus III

Pada tahap perencanaan di siklus III ini melaksanakan beberapa kegiatan sebagai perencanaan ketika melaksanakan siklus III. Kegiatan yang dilakukan adalah: (a) menyusun modul ajar beserta perangkat pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan sebagai acuan ketika melaksanakan pembelajaran dan (b) menyiapkan materi pembelajaran Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik C Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya.

Siklus III dilaksanakan pada hari Kamis, 6 April 2023. Pada proses pembelajaran Guru menggunakan model pembelajaran PBL dengan mata pelajaran IPS Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik C Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya. Alokasi waktu pada siklus III ini berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama 2 JP dengan mengacu pada model PBL.

Pada tahap pengamatan diperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan di siklus III disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Asesmen Siklus III

Hasil Analisis	Jumlah Siswa	Persentase KBK
Siswa Tuntas	24	88,9%
Siswa Belum Tuntas	3	11,1%

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus III, selanjutnya guru merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui apakah tindakan pada siklus III sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Adapun refleksi dari siklus III ini yaitu (a) ketika pemberian pertanyaan pemantik di awal pembelajaran, terlihat siswa yang aktif menjawab lebih banyak dibandingkan pada siklus II, (b) *ice breaking* sudah bervariasi, pada awal pembelajaran, pertengahan, dan akhir sudah terdapat *ice breaking* untuk membangunkan semangat siswa, dan (c) pengelolaan kelas ketika bermain permainan monopoli selama pembelajaran sudah terlihat tertib.

3.2 Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS materi Kebudayaan menggunakan model PBL berbantuan media monopoli pada siswa kelas IVC SDN Sukun 1. Peningkatan hasil belajar dilihat melalui hasil belajar aspek pengetahuan yang diperoleh melalui tes dengan mengerjakan soal evaluasi.

Berdasarkan data hasil penilaian pada tahap pra-siklus melalui tes diagnostik kognitif IPS yang diberikan kepada 27 siswa kelas IVC, diperoleh hasil bahwa sebanyak 10 siswa atau 37% memperoleh nilai diatas KTP, sedangkan sebanyak 17 siswa atau 63% memperoleh nilai dibawah KKTP. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Sehingga untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka dilaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan model PBL berbantuan media monopoli.

Pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan masing-masing siklus 1 pembelajaran. Pada siklus I ini dilaksanakan satu kali pertemuan dengan menyampaikan materi pada Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku. Berdasarkan hasil belajar melalui tes diagnostik kognitif pada prasiklus didapatkan permasalahan dalam pembelajaran berupa banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari permasalahan tersebut, maka dilaksanakan

perancangan alternatif tindakan yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan yang didapatkan ketika prasiklus. Berdasarkan refleksi pada pembelajaran siklus I yang telah dilaksanakan oleh guru dan berdasarkan hasil belajar siswa, terdapat kelemahan-kelemahan yang menjadikan pembelajaran tidak berlangsung dengan maksimal. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada pembelajaran siklus II. Kelemahan-kelemahan tersebut yaitu (a) penyampaian petunjuk pengerjaan LKPD kurang disampaikan dengan detail sehingga terdapat siswa yang bertanya Kembali terkait pengerjaan LKPD dan (b) ketika berdiskusi terdapat kelompok yang kurang bekerjasama, dimana terdapat anggota yang terlihat kurang aktif berdiskusi dan bekerjasama mengerjakan LKPD

Pada siklus II ini dilaksanakan satu kali pertemuan dengan menyampaikan materi pada Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik B Kekayaan Budaya Indonesia. Pada siklus II ini dilaksanakan perbaikan dengan memperhatikan permasalahan yang muncul pada siklus I. Harapan pada siklus II ini adalah tidak adanya pengulangan permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya dan adanya perbaikan atas permasalahan pada siklus I. Berdasarkan refleksi pembelajaran siklus II yang telah terlaksana dan berdasarkan hasil belajar siswa, terdapat kekurangan-kekurangan yang menjadikan pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Sehingga perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus III.

Pada siklus III pembelajaran dilaksanakan satu kali pertemuan dengan menyampaikan materi pada Topik 6 Indonesiaku Kaya Budaya Subtopik C Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya. Pada siklus III ini ketika pemberian pertanyaan pemantik di awal pembelajaran, terlihat siswa yang aktif menjawab lebih banyak dibandingkan pada siklus I, *ice breaking* sudah bervariasi, pada awal pembelajaran, pertengahan, dan akhir sudah terdapat *ice breaking* untuk membangunkan semangat siswa, dan pengelolaan kelas ketika bermain permainan monopoli selama pembelajaran sudah terlihat tertib.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data peningkatan hasil belajar siswa. Pada pra siklus diperoleh ketuntasan belajar klasikal (KBK) sebesar 37% yang artinya sebanyak 10 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 17 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Pada siklus I mengalami peningkatan KBK menjadi 51,8% yang artinya sebanyak 14 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 13 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan KBK menjadi 74,1% yang artinya sebanyak 18 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 9 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan KBK menjadi 88,9% yang artinya sebanyak 24 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 3 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IVC dalam mempelajari mata kuliah IPS materi kebudayaan menggunakan model PBL berbantuan media monopoli terus mengalami peningkatan. Adanya peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi kebudayaan setelah belajar menggunakan model PBL dan media monopoli.

4 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar sebesar 37% yang artinya sebanyak 10 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 17 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Pada siklus I mengalami peningkatan KBK menjadi 51,8% yang artinya sebanyak 14 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 13 siswa memperoleh nilai di bawah

KKTP. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan KBK menjadi 74,1% yang artinya sebanyak 18 siswa memperoleh nilai diatas KKTP dan 9 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP lalu pada siklus III mengalami peningkatan KBK menjadi 88,9% yang artinya sebanyak 24 siswa memperoleh nilai diatas KKTP. Sehingga dengan adanya pembelajaran muatan IPS menggunakan model PBL berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Aqib, Z. & Amirullah, A. (2018). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika Jurnal Penelitian*
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Purwanto. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar