

The Effect of Problem-Based Learning using the Monopoly Game on Elementary School Students' Cultural Diversity Learning Outcomes

Catrin Erma Novita¹, Fitria Dwi Prasetyaningtyas²,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang ^{1,2}

Article Information

Submitted : September 18, 2025

Reviewed : September 25, 2025

Published : November 30, 2025

Keyword

Problem-Based Learning,
Monopoly, Cultural Diversity,
Learning Outcomes

Correspondence E-mail:

catrin4114@students.unnes.ac.id

fitriadwiprasetyaningtyas@mail.unnes.ac.id

unnes.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade elementary school students, which were still below the (KKTP). This condition was caused by teachers still using old learning models and media and not yet implementing innovative learning models and media, resulting in learning becoming less interesting and causing boredom among students. This study aims to analyse the effect of implementing the (PBL) model assisted by an educational monopoly game on cultural diversity on student learning outcomes in IPAS learning. This study uses a quantitative approach with an experimental research type and a quasi-experimental design. The research sample consisted of 56 students, with class IVB designated as the experimental class and class IVA designated as the control class. Data collection techniques in this study were carried out through observation, interviews, documentation, and testing. Learning outcome data were analysed using the t-test (independent sample t-test). The results of the analysis showed that $t_{count} > t_{table}$ ($5.605 > 2.004$) with a significance value ($0.000 < 0.05$), so H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that the application of the PBL model supported by media monopoly with cultural diversity has a significant effect on student learning outcomes.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini masih terjadi berbagai permasalahan terkait rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, yang dapat menghambat keberhasilan individu dalam menghadapi masa depan. Untuk menciptakan kualitas pendidikan yang baik diperlukan kontribusi dan kerja sama dari berbagai pihak agar keberhasilan individu dapat tercapai. Pendidikan merupakan upaya yang direncanakan secara sengaja untuk menciptakan kondisi dan proses pembelajaran yang mendukung pengembangan potensi dirinya secara aktif, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial dan bernegara. Dalam pelaksanaan usaha sadar tersebut, peran tenaga pendidik menjadi sangat penting. Seorang pendidik tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga dituntut memiliki profesionalitas dalam menjalankan perannya.

Pendidikan di Indonesia saat ini masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya ialah rendahnya hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar yang disebabkan oleh kurang

optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Maqfiroh, et.al., (2020). Permasalahan serupa juga dijumpai di salah satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Ngaliyan 01, diketahui bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang lama melalui metode ceramah dan pemberian tugas yang relatif banyak. Kondisi ini secara tidak langsung semakin membebani siswa di tengah kebingungan mereka terhadap materi yang belum dipahami. Di sisi lain, keterbatasan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar siswa juga menjadi kendala tersendiri. Dalam praktik pembelajaran di kelas, guru cenderung menerapkan metode pembelajaran satu arah, di mana siswa hanya berperan sebagai pendengar, mengerjakan tugas dan hanya berfokus terhadap buku ajar sehingga ini menyebabkan siswa kurang aktif, dan bosan selama proses pembelajaran akibatnya mempengaruhi hasil belajar siswa Winoto et.al., (2020).

Permasalahan tersebut diangkat dari keadaan di lapangan dan juga memodifikasi dari penelitian terdahulu. Peneliti mengemukakan dengan jelas bahwa penelitian yang akan dibahas ini belum pernah dibahas oleh penelitian terdahulu. Sehingga peneliti memperkuat hasil penelitiannya dengan memberikan perbedaan dari penelitian terdahulu. Berikut penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai patokan dalam penelitian ini. Dari penelitian (Afifah et al., 2025) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Pabean” mendapatkan hasil yaitu model PBL berbantuan media monopoli efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dari pada yang tidak menggunakan media monopoli dalam pembelajaran IPAS. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Noviani et al., 2024) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan hasil bahwa diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I mengalami peningkatan KBK menjadi 51,8%, siklus II 74,1%, siklus III mengalami peningkatan KBK menjadi 88,9% diatas KKTP.

Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah model *Problem Based Learning* (PBL), yang menurut (Hmelo-Silver 2004) tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Dalam konteks pendidikan dasar, *Problem Based Learning* (PBL) adalah model

pembelajaran yang menempatkan permasalahan nyata sebagai dasar kegiatan belajar, sehingga siswa dapat membangun pemahaman baru secara mandiri melalui proses berpikir kritis dan pemecahan masalah (Alper Aslan, 2021; Seibert, 2020). Model ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Andriyani et.al., 2021; Winoto et.al., 2020). Menurut (Sartika at al. 2022) Ada lima langkah atau sintak yang bisa dilakukan dalam mengimplementasikan Pembelajaran Berbasis Masalah, yaitu: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing pengalaman individual/ kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis dan, (5) mengevaluasi proses pemecahan masalah. Jadi, selain model pembelajaran, penerapan media pembelajaran juga menjadi komponen penting yang mendukung meningkatnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang efektif, didukung oleh penggunaan media belajar, merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Prabanitha, et al 2020). Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan game edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Game edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif misalnya, game edukatif monopoli dapat dimanfaatkan untuk mengedukasi siswa tentang keragaman budaya sekaligus menjaga keterlibatan mereka dalam proses belajar Nurrahman et.al., (2022). Menurut (Abdullah et al., 2022) media monopoli keberagaman budaya adalah sebuah permainan yang dirancang untuk mengajarkan pemain tentang beragam budaya yang ada di suatu tempat, dalam hal ini Indonesia.

Setiap elemen budaya tersebut dapat direpresentasikan melalui petak-petak permainan, dengan adanya kartu kesempatan berbasis *QR Code* yaitu berisikan tentang materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia, dimana setiap kode memuat materi pembelajaran mengenai keberagaman budaya dari satu daerah tertentu. Setiap kartu hanya berisi satu materi daerah yang berbeda-beda, sehingga siswa memperoleh wawasan yang beragam secara acak dan kontekstual ketika memindai *QR Code* tersebut, dan kartu tantangan berbasis wordwall berisikan pertanyaan mengenai materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Dapat dilihat dari gambar berikut:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang pengaruh penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasilnya dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta berkontribusi pada pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dasar. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menerapkan pendekatan serupa, khususnya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengaruh integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dan game edukatif monopoli keberagaman budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaliyan 01, dengan harapan siswa tidak hanya berkembang secara akademis, tetapi juga mampu memahami dan menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Problem-Based Learning Berbantuan Game Monopoli Keberagaman Budaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaliyan 01.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Arikunto (2013:207), eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek. Oleh karena itu, pendekatan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana perlakuan tertentu memberikan pengaruh terhadap sampel yang digunakan. Desain yang digunakan adalah *quasi experimental design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan dalam mengendalikan secara menyeluruh variabel variabel dari luar yang berpotensi memengaruhi hasil. Desain quasi eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang ditandai dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penentuan sampel secara random.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ : Kondisi awal kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment.

O₂ : Kondisi kelompok eksperimen setelah memperoleh treatment.

X : Treatment yang diberikan.

O₃ : Kondisi awal kelompok kontrol sebelum treatment diberikan.

O₄ : Kondisi kelompok kontrol setelah treatment diberikan.

Seluruh siswa kelas IV A dan IV B di SDN Ngaliyan 01, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dijadikan populasi dalam penelitian. Sampel penelitian terdiri dari 56 siswa dengan kategori Kelas kontrol (IV A) terdiri atas 28 siswa, yang meliputi 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, sedangkan kelas eksperimen (IV B) juga berjumlah 28 siswa dengan komposisi jenis kelamin yang sama. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh karena jumlah populasi tergolong kecil. Selain itu, penggunaan teknik ini bertujuan agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dengan tingkat kesalahan yang minimal.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrument penelitian berupa tes untuk variabel hasil belajar. Analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan soal uji coba. Kemudian dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas Kolmogorov-Smirnova dan homogenitas. Setelah semua uji prasyarat dilakukan, uji statistik parametrik dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sampel T-test* dengan menggunakan program SPSS versi 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Ngaliyan 01. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV A sebagai kelompok kontrol, yang masing-masing menerapkan pendekatan pembelajaran yang berbeda untuk membandingkan hasil belajar siswa. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model PBL dengan dukungan media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yang umum digunakan oleh guru. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam empat kali pertemuan yang mencakup tahap pretest, pemberian perlakuan, dan posttest guna mengamati perkembangan pemahaman, keaktifan, serta respons siswa selama proses

pembelajaran. Selanjutnya disajikan hasil pretest dan posttest siswa beserta analisis uji normalitas dan homogenitas.

1. Hasil Soal Tes Uji Coba

Uji coba instrumen soal dilakukan di Kelas V B SDN Ngaliyan 01 Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Seluruh data yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas berbantuan SPSS versi 25.

a) Uji Validitas Soal Tes Uji Coba

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas menggunakan program SPSS 25 diperoleh bahwa dari 50 soal uji coba terdapat 33 item soal yang dinyatakan valid ($r_{hitung} > 0.3610$) dan 17 item soal yang tidak valid ($r_{hitung} < 0.3610$).

b) Uji Reliabilitas Soal Tes Uji Coba

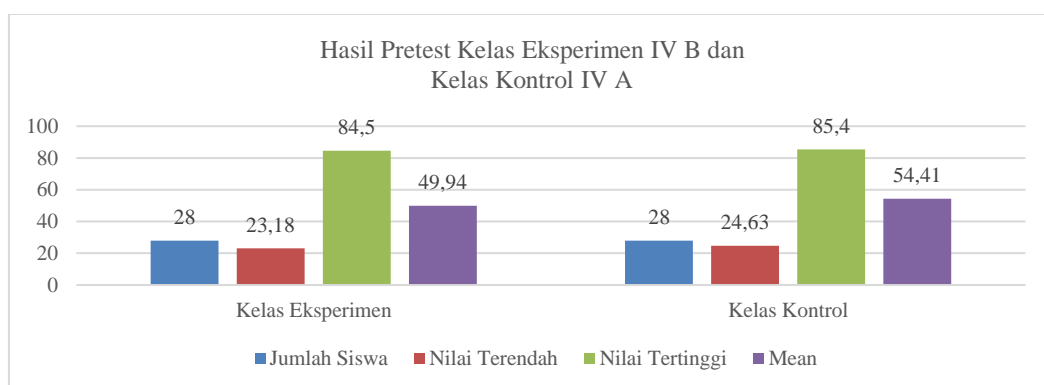
Tabel 2. Uji Reliabilitas Soal Tes

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
.738	51

Berdasarkan tabel 2 pengujian reliabilitas menggunakan program SPSS versi 25 dilakukan pada item soal yang valid. Perhitungan menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0.738 > 0.60$. Sehingga dapat dikatakan bahwa item soal yang diujikan bersifat reliabel.

2. Hasil Analisis Data Awal

Hasil *Pretest* terendah pada kelas eksperimen adalah 23,18 dan nilai tertinggi adalah 84,5. Adapun nilai terendah pada kelas kontrol adalah 24,63 dan nilai tertinggi adalah 85,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 3. Hasil Pretest

a) Uji Normalitas Nilai *Pretest* Hasil Belajar

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan analisis Kolmogorov Smirnova karena jumlah sampel > 50 orang. Proses perhitungan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan tingkat signifikansi 0,05. Berikut hasil pengujian normalitas data *pretest* kelas kontrol dan *pretest* kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	Test Of Normality		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	.089	28	.200
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.097	28	.200

Hasil uji normalitas *pretest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena nilai signifikansi pada kedua kelas > 0.05 . yaitu 0.200 untuk *pretest* kelas kontrol dan 0.200 untuk *pretest* kelas eksperimen. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varian data hasil belajar berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Hasil Belajar

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

	Test of Homogeneity of Variance			
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	.603	2	54	.441

Hasil yang diperoleh di atas mengindikasikan bahwa hasil belajar *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Hal tersebut ditunjukkan pada nilai *based on mean*. nilai signifikansi ($0.441 > 0.05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas bersifat homogen.

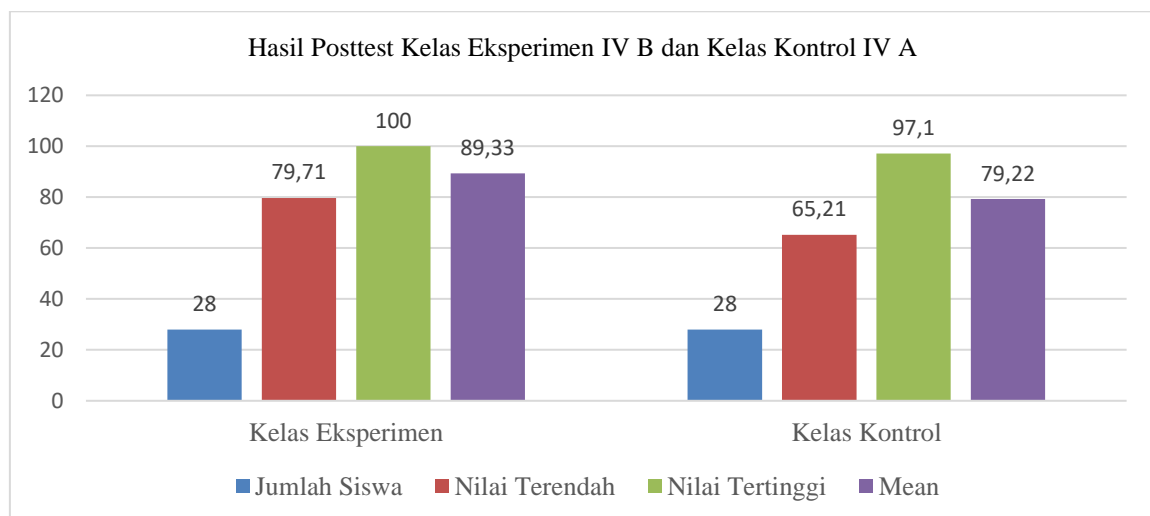
Berdasarkan hasil uji prasyarat data awal yang telah terpenuhi, penelitian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan tersebut berupa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 4. Implementasi Model PBL berbantuan Game monopoli

3. Hasil Analisis Data Akhir

Hasil *Posttest* terendah pada kelas eskperimen adalah 79.71 dan nilai tertinggi adalah 100. Adapun nilai terendah pada kelas kontrol adalah 65.21 dan nilai tertinggi adalah 97,1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Gambar 5. Hasil *Pretest*

a) Uji Normalitas Nilai *Posttest* Hasil Belajar

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan analisis Kolmogorov Smirnova karena jumlah sampel < 50 orang. Proses perhitungan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan tingkat signifikansi 0,05. Berikut adalah hasil uji normalitas untuk *posttest* kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	Test Of Normality		
	Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.145	28	.137
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.110	28	.200

Hasil uji normalitas *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. karena nilai signifikansi pada kedua kelas > 0.05 . yaitu 0.137 untuk *Posttest* kelas kontrol dan 0.200 untuk *posttest* kelas eksperimen. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki varian data hasil belajar berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Hasil Belajar

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

	Test of Homogeneity of Variance			
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	.120	1	54	.730

Hasil yang diperoleh di atas mengindikasikan bahwa hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Hal tersebut ditunjukkan pada nilai based on mean. nilai signifikansi *posttest* sebesar 0.586 yang artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 ($0.586 > 0.05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas bersifat homogen. Dari uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas berdistribusi normal. Kedua kelas tersebut juga memiliki varians yang sama atau homogen.

4. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (t-test) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 7. Hasil Uji *Independent Sampel T-test* Nilai Hasil Belajar

	t-test for Equality of Means				
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	
Nilai	<i>Equal variances assumed</i>	5.605	54	.000	10.10964
	<i>Equal variances not assumed</i>	5.605	52.841	.000	10.10964

Nilai hasil belajar pada bagian *variances assumed* menunjukkan nilai t_{hitung} 5.605 dengan t_{tabel} (0.025;54) adalah 2.004 atau dapat ditulis $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.605 > 2.004$. Nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data awal menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif setara. Hal ini terlihat dari rentang nilai pretest kedua kelas yang tidak jauh berbeda, di mana nilai terendah kelas eksperimen sebesar 23,18 dan kelas kontrol sebesar 24,63, sedangkan nilai tertinggi masing-masing kelas mencapai 84,5 dan 85,4. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebelum perlakuan diberikan, siswa pada kedua kelas memiliki tingkat penguasaan materi awal yang hampir sama.

Kesetaraan kemampuan awal tersebut diperkuat oleh hasil uji prasyarat analisis. Uji normalitas pretest menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,200 ($> 0,05$). Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,441 ($> 0,05$), yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, analisis selanjutnya dapat dilakukan secara valid.

Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Secara deskriptif, nilai posttest kelas eksperimen berada pada rentang yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan game edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil uji normalitas posttest menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data posttest pada kedua kelas berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi sebesar 0,137 pada kelas kontrol dan 0,200 pada kelas eksperimen. Uji homogenitas posttest juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,730 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi untuk dilakukan uji hipotesis parametrik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,605 yang lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} sebesar 2,004, serta nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 (< 0,05)$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan

yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan hasil belajar secara kognitif, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlibat aktif dalam diskusi kelompok, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik PBL yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*), sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tiara et al., (2025) implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung media monopoli mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa melalui proses pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain itu, siswa memperlihatkan penguasaan materi yang lebih baik serta kemampuan kolaboratif yang semakin berkembang, yang tercermin dari partisipasi aktif seluruh anggota kelompok dalam pembagian peran, diskusi, dan pemaparan hasil analisis secara kolaboratif.

Penggunaan game edukatif monopoli keberagaman budaya dalam penelitian ini juga berperan sebagai media kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Media permainan memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatimah et al., (2024) media monopoli cerdas yang dirancang secara kontekstual agar selaras dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga materi yang bersifat abstrak yang sebelumnya sulit dibayangkan, dapat divisualisasikan melalui alur permainan, pertanyaan, dan aktivitas interaktif yang terdapat dalam setiap komponen permainan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dengan demikian, penggunaan model PBL berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ngaliyan 01 terhadap materi IPAS.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa penggunaan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngaliyan 01. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis t-test yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,605 > 2,004$) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terlihat jelas dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,94 yang meningkat menjadi 89,33 pada *posttest* dan Memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,41 meningkat menjadi 79,22 pada *posttest* masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukatif monopoli keberagaman budaya layak direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di sekolah dasar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Abdullah, E. A., Samsi Pomalingo, & Nurainun. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) Kelas Iv Di Sdn 5 Kwandang, Gorontalo. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 15–18. <https://doi.org/10.62335>
- Afifah, G., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Pabean. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 2548–6950
- Alper Aslan. (2021). Problem-Based Learning in Live Online Classes: Learning Achievement, Problem-Solving Skill, Communication Skill, and Interaction. *Computers & Education*, 171, 104237. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104237>
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Science Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.

- Fatimah, N., Imam Bukhori Muslim, & Sudiarti, D. (2024). Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Cerdas untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa di MAS Al-Muslihun. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(02), 65–75. <https://doi.org/10.70294/keny6s45>
- Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati. (2020). Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 64–74. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24230/12062>
- Noviani, U. L. D., Wahyuningsih, D. T., & Utami, Y. H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 1(3), 389–398. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6737>
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446. <https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Prabanitha, M. I., Sudarma, I. K., & Dibia, I. K. (2020). Korelasi antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 51. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25650>
- Tiara, I., Pratiwi, I. A., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKASI TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2018), 47–55. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.513>
- Seibert, S. A. (2020). Problem-Based Learning: A Strategy to Foster Generation Z's Critical Thinking and Perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 000, 2–5. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002>
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model *Problem Based Learning* dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228–238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>