PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA MONOPOLI MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 147 PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh:

RENSA BERKA DEMI
NIM. 1238.22.1452

PROGRAM STUDI
PEDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
TAHUN 1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **Rensa Berka Demi**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1452
Tempat/Tanggal Lahir	: Lubuk Koto, 10
April 2002 Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Monopoli Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 20 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



RENSA BERKA DEMI

NIM: 1238.22.1452

Dr. Yundri Akhyar, MA
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Rensa Berka Demi*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: **RENSA BERKA DEMI**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1452
Tempat/Tanggal Lahir	: Lubuk Koto, 10 April 2002
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 05 Mei 2026
Pembimbing I

Dr. Yundri Akhyar, MA
NIDN. 2112088003

Niswatul Khasanah, MA
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal: *Skripsi Rensa Berka Demi*

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: **RENSA BERKA DEMI**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1452
Tempat/Tanggal Lahir	: Lubuk Koto, 10 April 2002
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujikan pada ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 05 Mei 2026
Pembimbing II

Niswatul Khasanah, MA
NIDN. 2124019004

:::

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II proposal, dengan ini menyetujui bahwa proposal yang berjudul: **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru.** yang ditulis oleh:

Nama	: **RENSA BERKA DEMI**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1452
Tempat/Tanggal Lahir	: Lubuk Koto, 10 April 2002
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 05 Mei 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yundri Akhyar, MA	**Niswatul Khasanah, MA**
NIDN. 2112088003	**NIDN. 2124019004**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor: 0170/SP/A/FTK-PGMI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **Rensa Berka Demi**
NIM : 1238.22.1452
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Kamis, 07 Mei 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Parlindungan Simbolon, M.Us.)
NIDN. 2125058608

Penguji II

(Muhammad Amin, ST.,M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Lita Arfah, S.P., M.Si.)
NIDN. 2125088503

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 30 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

“ Ketika aku meragukan diriku, aku ingat doa, cinta, dan kepercayaan kedua orang tua ku yang tidak pernah ragu padaku sehingga membuat aku lebih percaya diri untuk melangkah ke depan untuk membuktikan harapan dan kepercayaan itu tidak sia-sia, aku berjuang bukan hanya untuk gelar tapi untuk membanggakan mereka”.

“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”.

(HR. Muslim)

“Kau adalah alasan aku tetap kuat (perjuangan ini kupersembahkan untuk orang tua yang selalu menjadi kekuatanku)”.

(Ebiet G. Ade)

PERSEMBAHAN

~ Yang Utama dari Segalanya ~

Sembah sujud syukurku kepada Allah *Subhanahu wa Ta' ala.* Atas segala rahmat, kasih sayang, dan pertolongan-Mu yang tak pernah berhenti mengalir dalam setiap langkah hidupku. Dalam lelah engkau kuatkan, Dalam ragu engkau teguhkan, Dalam kesulitan engkau bukakan jalan Hidayah dan ilmu yang engkau titipkan menjadi cahaya dalam perjalananku, hingga akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan atas izin dan kehendak-Mu ya Rabb. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*. Sang pembawa cahaya ilmu dan akhlak mulia.

~ Ayah dan Ibu ~

Dengan penuh cinta dan hormat, karya ini aku persembahkan untuk tujuan hidupku yaitu ayah dan ibu. Untuk sang malaikat tak bersayap ku dan bidadari surgaku yaitu ibunda Harmainis. Beliau bukan hanya seorang ibu, tetapi juga sahabat terbaik, guru kehidupan, panutan, sekaligus alasan terkuat aku mampu bertahan hingga detik ini. Beliau adalah bukti nyata dari kebahagiaan, ketenangan, dan keindahan yang Allah ciptakan dalam hidup penulis. Dalam setiap langkah yang aku tempuh, selalu ada cahaya doa dan kasih sayang beliau yang menerangi jalan. Beribu terima kasih aku haturkan kepada ibunda tercinta yang selama ini berjuang tanpa lelah demi masa depanku, hingga akhirnya karya ini dapat terselesaikan. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang jatuh demi pendidikan anakmu ini. Terima kasih atas lelah yang tak pernah ibu keluhkan, atas kekuatan fisik dan batin yang terus ibu teguhkan meski dunia sering terasa berat. Terima kasih atas setiap pengorbanan yang begitu berharga, yang tak akan pernah mampu terbalas oleh apa pun di dunia ini. Jika diminta untuk mendeskripsikan betapa luar biasanya sosok ibu, rasanya satu skripsi ini pun tidak akan pernah cukup untuk menggambarkannya. Izinkan aku menyampaikan satu hal dari lubuk hati yang paling dalam jika Allah mengizinkan adanya kehidupan selanjutnya, maka dengan lantang aku ucapakan ingin kembali terlahir dari rahim ibu. Karena

tidak ada tempat yang lebih aman, lebih hangat, dan lebih penuh cinta selain pelukanmu. Terima kasih karena selalu percaya kepada anakmu ini, bahkan ketika anakmu sendiri sering meragukan masa depannya. Di saat penulis merasa lemah dan ragu, ibu selalu menjadi suara yang paling yakin bahwa anakmu ini mampu sukses dan kelak menjadi wanita yang kuat serta membanggakan. Ibu, aku hanya memohon hidup lebih lama lagi. Aku ingin ibu selalu ada di setiap keberhasilan yang akan aku raih. Penulis ingin mewujudkan doa dan harapan terbesarmu, termasuk mengantarkan ibu ke Tanah Suci untuk menunaikan ibadah umrah, sebagai bentuk kecil dari bakti dan cinta yang tak pernah sebanding dengan pengorbananmu.

Teruntuk cinta pertama ku dan pahlawanku yaitu ayahanda Sapir. Sosok tangguh yang diam-diam menanggung dunia demi keluarga. Setiap lelahmu, setiap keringatmu, adalah bukti cinta yang tak pernah pudar. Terima kasih telah menjadi ayahku, guru hidupku, dan pelindungku. Mungkin ayah tidak sempat menempuh jenjang pendidikan perkuliahan, tapi ayah membuktikan lewat anakmu ini bahwa ayah mampu. Ayah berhasil menguliahkanku sampai selesai, menunjukkan bahwa tekad dan pengorbanan jauh lebih berharga dari sekadar gelar. Aku mungkin tak selalu melihat air mata ayah, tapi aku merasakan kasihmu dalam setiap hal sederhana dalam senyummu yang jarang terlihat, dalam langkahmu yang tak pernah berhenti, dalam kehangatan rumah yang selalu terasa cukup.

Terima kasih sudah menjadi garda terdepan untukku, terima kasih telah menjadi tempat aku mengadu. Ayah, aku bangga menjadi anakmu. Aku bangga bisa belajar dari keteguhanmu, dari kesabaranmu, dan dari pengorbananmu yang tak terhitung. Cinta dan perjuanganmu adalah cahaya yang membimbing langkahku.

Kalau ada kehidupan kedua, maka dengan lantang aku mengatakan:
aku ingin lahir kembali menjadi anakmu. Terima kasih atas segalanya, Ayah… atas setiap doa, setiap pelukan yang terselip dalam diam, dan atas setiap cerita yang membentukku menjadi aku hari ini. Aku mencintaimu lebih dari kata-kata yang bisa kuungkapkan, dan aku berjanji akan selalu membuatmu bangga.

~Dosen Pembimbing~

Bapak Dr. Yundri Akhyar, MA dan Ibu Niswatul Khasanah, MA selaku pembimbing skripsi, ananda mengucapkan banyak terima kasih atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret-coret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan dari rasa terima kasih ananda kepadda Ibu dan Bapak. Terima kasih banyak

Bu… Pak…

~Seluruh Dosen dan Pengawas Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

Penulis

Rensa Berka Demi
NIM. 1238.22.1452

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Skripsi ini berjudul **"Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru".** Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al- Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M. Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang

telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.

4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan.
6. Niswatul Khasanah, M.A selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan proposal ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
8. Samsinar, S.Pd selaku Kepala sekolah SD Negeri 147 Pekabaru yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meniliti di sekolah itu, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
9. Guru dan seluruh staff pegawai di SD Negeri 147 Pekanbaru yang banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data-data yang berguna dalam penulisan skripsi ini.
10. Kepada kedua orang tua penulis tercinta, Ayahanda Sapir dan Ibunda Harmainis, ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya penulis persembahkan kepada pintu surga dan cinta pertama penulis yang selalu menjadi sumber doa, kekuatan, dan semangat dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tulus, pengorbanan, doa, serta segala dukungan yang

diberikan untuk penulis. Tiada kata yang mampu menggambarkan betapa besar rasa syukur penulis karena telah dilahirkan di keluarga yang penuh kasih sayang, perhatian, dukungan, doa yang tiada henti.

11. Teruntuk Abang Pertama, Rinse Antoni, S.Sos dan kedua Rindo Denko yang telah menjadi pelindung kedua setelah ayah dan sumber dukungan selama penulis menempuh pendidikan yang selalu hadir memberikan perhatian, bimbingan, dan pengorbanan yang sangat berarti. Selalu mengingatkan penulis tentang menjaga diri, menjaga kesehatan, dan nasehat agar tidak selalu bergadang serta semangat dalam menggapai cita-cita
12. Kembaran jiwaku, Rensi Sarmi yang selalu mejadi tempat cerita ternyaman penulis setelah ibu, dan suatu kebanggaan terlahir bersamamu dan satu kebahagiaan berbagi tempat di rahim ibu denganmu. Terima kasih telah menjadi salah satu lampu yang menerangi jalan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas dukungan, kepercayaan, dan kata-kata yang penuh cinta yang membuat penulis merasa lebih berharga.

Pekanbaru, 05 Oktober 2025

Penulis

RENSA BERKA DEMI

NIM. 1238.22.1452

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS PEMBIMBING 1 ..... **ii**
NOTA DINAS PEMBIMBING 2 ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **xvii**
ABSTRAK B. INDONESIA ..... **xix**
ABSTRAK B. INGGRIS ..... **xx**
ABSTRAK B. ARAB ..... **xxi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Penegasan Istilah 6
1. Model *Problem Based Learning* 6
2. Monopoli Matematika 7
3. Hasil Belajar 8
C. Permasalahan 8
1. Identifikasi Masalah 8
2. Batasan Masalah 10
3. Rumusan Masalah 10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
1. Tujuan Penelitian 10
2. Manfaat Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI **13**

A. Kerangka Teori 13
1. Problem Based Learning 13
2. Media Monopoli Matematika 17
3. Hasil Belajar 20
B. Penelitian Relevan 26
C. Kerangka Berfikir 29
D. Hipotesis Tindakan 31
E. Indikator Keberhasilan 32
1. Indikator Kinerja Guru 32
2. Indkator Aktivitas Belajar Siswa 32
3. Indikator Ketuntasan Belajar 33
BAB III METODE PENELITIAN 34
A. Jenis Penelitian 34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 35
C. Subjek dan Objek Penelitian 35
D. Prosedur Penelitian 36
1. Perencanaan 36
2. Tindakan Penelitian 37
3. Observasi 39
4. Refleksi 40
E. Teknik Pengumpulan Data 42
1. Observasi 42
2. Tes 42
3. Dokumentasi 43
F. Teknik Analisis Data 43
1. Analisis Data Aktivitas Guru 44
2. Analisis Aktivitas Siswa 45
3. Analisis Hasil Belajar Siswa 46
BAB IV HASIL PENELITIAN 48
A. Deskripsi Data Awal 48
1. Riwayat Sekolah 48

2. Visi dan Misi 50
3. *Setting* Ruang Kelas 50
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 51
5. Profil Awal Pembelajaran 54
B. Deskripsi Persiklus 57
1. Siklus I 58
2. Siklus II 77
C. Pembahasan Hasil Penelitian dari Setiap Siklus 95
1. Siklus I 95
2. Siklus II 98
3. Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II 100
BAB V PENUTUP 107
A. Kesimpulan 107
B. Saran 108
DAFTAR PUSTAKA 111
LAMPIRAN-LAMPIRAN 111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 129

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru 45
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa 46
Tabel 4.1 Identitas Sekolah 48
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Sekolah 49
Tabel 4.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan 52
Tabel 4.4 Data Kondisi Siswa 53
Tabel 4.5 Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada Test Awal 55
Tabel 4.6 Tingkat Keberhasilan Siswa pada Test Awal 56
Tabel 4.7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I 63
Tabel 4.8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 67
Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I 73
Tabel 4.10 Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus I 74
Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II 83
Tabel 4.12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 88
Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II 91
Tabel 4.14 Tingkat Keberhasilan Siswa Pada Siklus II 94
Tabel 4.15 Perbandingan Hasil Siklus I Dan Siklus II 101

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....111
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 113
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 115
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 117
Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I 119
Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....120
Modul Ajar Matematika 121
Dokumentasi Kegiatan 126
Daftar Hadir Siswa 128
Riwayat Hidup.....129

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Mentreri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, Sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide to Arabic Transliteration*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan Tunggal

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	TA	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	ه	H
س	S	و	W
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dh		

B. Vokal, Panjang, dan Diftong

Setiap penulisan bahasa arab dalam bentuk tulisan latin vocal fathah ditulis dengan "a", *kasrah* dengan "i", *dhomah* dengan "u", sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = A misalnya menjadi قلqala

Vokal (i) panjang = misalnya قيلqila

Vokal (u) panjang = û misalnya دونduna

Khusus bacaan ya nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i". melainkan tetap ditulis dengan "iy" agar dapat menggambarkan ya nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan yå setelah fathah ditulis dengan "aw" dengan "ay" Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = وmisalnya قول qawlun

Diftong (ay) = يmisalnya خيرkhayrun

C. Ta' Marbuthah (ة)

Ta Marbûthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada ditengah kalimat, tetapi apabila *Ta marbuthah* tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan "h" misalnya الرسلة للمدرسةmenjadi *arisalat til madrasah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة menjadi *fi rahmatillah*.

D. Kata Sandang dan Lafadzh Al-Jalalah

Kata Sandang dan Lafdh al-jalalah kata sandang berupa "al" (J) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalalah yang berada di tengah-tengah kalimat yang disandarkan (*idhafah*), maka dihilangkan. Perhatikan contoh berikut ini:

Al-Imam al-bukhary mengatakan....

Al-Bukhary dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan, *Masya Allah wa målam yasya'lam yakun.*

ABSTRAK

Rensa Berka Demi (2026): Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru.

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi perkalian. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya penggunaan media yang menarik, rendahnya motivasi dan kurangnya keantusias siswa dalam belajar, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mereka kurang memahami konsep dari materi yang disampaikan. Berdasarkan fenomena tersebut penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Monopoli Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam pennelitian ini adalah guru dan siswa kelas V berjumlah 35 siswa yaitu 20 perempuan dan 15 laki-laki pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa persentase rata-rata siswa dari siklus I 51% dengan jumlah siswa yang berhasil 18 siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80% dengan jumlah siswa yang berhasil yaitu 28 siswa dengan nilai diatas KKM yaitu 70. Maka terjadilah penigkatan hasil belajar siswa yang dapat dikategorikan baik, artinya melalui penerapan Strategi *Problem Based Learning* dengan media monopoli matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru.

Kata kunci: Model, *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

Rensa Berka Demi (2026): The Implementing the Problem-Based Learning Model Using Mathematics Monopoly Media to Improve Learning Outcomes for Fifth-Grade Students at State Elementary School 147 Pekanbaru.

This research is motivated by the low learning outcomes of students in mathematics, particularly in multiplication. This is due to conventional learning methods, the lack of engaging media, low student motivation and enthusiasm for learning, and low student engagement in the learning process, resulting in a lack of conceptual understanding of the material presented. Based on these phenomena, this study aims to determine the application of the Problem-Based Learning Model using Mathematical Monopoly Media to improve the learning outcomes of fifth-grade students at State Elementary School 147 Pekanbaru. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each with two meetings. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were teachers and 35 fifth-grade students (20 girls and 15 boys) in the even semester of the 2025/2026 academic year.

Based on the results, the average percentage of students in cycle I was 51%, with 18 students successfully completing the task. In cycle II, there was an increase to 80% with the number of successful students being 28 students with scores above the KKM, namely 70. So there was an increase in student learning outcomes that could be categorized as good, meaning that through the application of the Problem Based Learning Model with mathematical monopoly media, it was able to improve the learning outcomes of class V students at State Elementary School 147 Pekanbaru.

Keywords: ***Model, Problem Based Learning, Learning Outcomes, Mathematics.***

ملخص

رنسا بركا ديمي (٢٠٢٦) : تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات استخدام وسائل الإعلام الرياضية لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٤٧ بكانبارو.

يستند هذا البحث إلى تدني مستوى تحصيل الطلاب في الرياضيات، وخاصةً في الضرب. ويعود ذلك إلى أساليب التعلم التقليدية، ونقص الوسائل التعليمية التفاعلية، وانخفاض دافعية الطلاب وحماسهم للتعلم، وضعف مشاركتهم في العملية التعليمية، مما ينتج عنه قصور في فهمهم المفاهيمي للمادة المقدمة. وانطلاقًا من هذه الظواهر، تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فعالية تطبيق نموذج التعلم القائم على حل المشكلات باستخدام لعبة "الاحتكار الرياضي" لتحسين تحصيل طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الحكومية ١٤٧ بكانبارو. تُعدّ هذه الدراسة بحثًا إجرائيًا صفّيًا أُجري على دورتين، تضمنت كل منهما جلستين. وتتكون كل دورة من التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتقييم. وشملت عينة الدراسة المعلمين و خمسة وثلاثين طالبًا وطالبة من طلاب الصف الخامس في الفصل الدراسي الثاني.

الكلمات الرئسية : النموذج، التعلم القائم على حل المشكلات، مخرجات التعلم، الرياضيات.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak mulia, dan keterampilan yang di perlukan untuk menjadi anggota masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan wadah manusia untuk mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran yaitu sekolah dasar. Pelajaran yang berada di sekolah dasar yaitu matematika yang sering siswa keluhkan sebagai pelajaran yang membosankan dan susah hal tersebut siswa kurang menyukai dan sering dihindari[1].

Guru memainkan peran penting dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus berfokus pada konteks dan pengalaman yang membuat siswa tertarik dan terlibat dalam aktivitas. Dengan kata lain, perencanaan pembelajaran yang digunakan sangat memengaruhi kualitas pembelajaran. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Oleh karena itu, interaksi ketiga elemen ini menentukan seberapa efektif proses pembelajaran. Selain itu, Pendidikan harus berfokus

[1] Akbar, A. Membudayakan Literasi dengan Program 6M Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 1, 2017, hlm. 42.

pada pengembangan semua siswa, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Karena keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar siswa, semua guru dan siswa mengharapkan hasil belajar yang baik.[2]

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di Sekolah Dasar dan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, serta pemecahan masalah pada siswa. Salah satu konsep mendasar yang perlu dikuasai oleh siswa Sekolah Dasar adalah operasi hitung perkalian. Pemahaman yang baik terhadap perkalian akan menjadi landasan yang kokoh dalam mempelajari materi matematika lainnya, seperti pembagian, pecahan, dan aritmetika yang lebih kompleks.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, Metode tersebut cenderung membuat siswa hanya menghafal hasil operasi hitung tanpa memahami konsep dasarnya.Sehingga menghambat kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep operasi hitung ke dalam situasi nyata.

[2] Dewi Aisah, Erik Aditia Ismaya, A. B. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monogaya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 09, No. 03, 2023. hlm. 1190–1200

Berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan melalui pengamatan awal di SD Negeri 147 Pekanbaru, khususnya pada siswa kelas V, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar matematika masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung dasar, khususnya perkalian. Dalam proses pembelajaran, sebagian siswa tampak pasif, kurang antusias, serta cepat kehilangan fokus ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pembelajaran bukan hanya berpusat pada guru dan bersifat monoton melainkan karena siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran dan bahkan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna[3].

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penggunaan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan yang relevan. Menurut Richard Arends, dalam

[3] Suherman, E., & Winataputra, U. S. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018), hlm. 12

PBL, siswa dihadapkan pada masalah yang kompleks dan menantang, sehingga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam mencari solusi yang tepat melalui proses penyelidikan dan diskusi[4].

Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep perkalian melalui proses yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menghafal hasil perkalian, tetapi juga memahami bagaimana dan mengapa operasi perkalian tersebut diterapkan dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dapat meningkat secara signifikan.

Setiap proses pembelajaran akan berbeda tergantung pada tujuan, materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik sebagai subjek belajar. Matematika adalah mata pelajaran yang penting sehingga wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk memberikan fondasi dasar untuk membangun pengetahuan matematika peserta didik. Kemampuan berhitung adalah upaya untuk memahami sifat dan hubungan bilangan nyata dan perhitungan mereka, terutama dalam hal penjumlahan, perkurangan, perkalian, dan pembagian yang merupakan operasi bilangan yang sangat dasar[5].

---

[4] Richard I. Arends, *Belajar untuk Mengajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 396

[5] Romlah, D. Peningkatan Kemampuan Anak melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensial*, Vol. 1, No. 2, 2020, hlm. 72–77.

Selain strategi pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami operasi hitung pecahan yaitu monopoli matematika. Monopoli matematika adalah alat pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika. Konsep monopoli matematika, yang peserta didik dapat mainkan, digunakan dalam media pembelajaran ini. Ide ini menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, konsep visual dalam media pembelajaran ini membantu peserta didik memahami konsep operasi hitung. Ini dianggap dapat meningkatkan kreativitas anak, keinginan untuk belajar, dan pemahaman konten. Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat dicapai melalui penggunaan media pendidikan yang inovatif dan kreatif[6].

Penggunaan monopoli matematika juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Hake yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat membantu mengurangi ketergantungan siswa pada metode hafalan, karena mereka dapat

[6] Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. Media Pembelajaran Kincir Pintar Perkalian untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Matematika. Madani: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 11, 2023, hlm. 286–290.

memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan.

Penerapan strategi pembelajaran inovatif yang didukung oleh penggunaan media yang sesuai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media monopoli matematika dalam meningkatkan pemahaman perkalian siswa di Sekolah Dasar[7].

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif dan menyenangkan bagi siswa dalam mempelajari konsep operasi hitung, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media monopoli matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5.

B. Penegasan Istilah

1. Strategi *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah nyata dan

[7] Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* (Jakarta: Kencana. 2020), hlm. 28

memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. PBL juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks dan tidak terstruktur[8].

Dalam PBL, siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, dan mengembangkan solusi. PBL juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Kelebihan PBL adalah bahwa siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta dapat mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks. Kekurangan PBL adalah bahwa siswa dapat merasa kesulitan dalam mengidentifikasi masalah dan mengembangkan solusi, dan memerlukan waktu serta sumber daya yang lebih banyak[9].

Adapun tujuan PBL ini yaitu diantaranya mengembangkan kemampuan berfikir siswa secara kritis dan kreatif, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang kompleks serta dapat mengembangkan kemampuan kolaboratif, komunikatif dan kemampuan dalam mengambil keputusan dan mengembangkan solusi.

---

[8] Supriyono, W. *Pembelajaran Berbasis Masalah*. (Yogyakarta: Penerbit Universitas Gadjah Mada. 2020), hlm. 12

[9] Kusumah, Y. *Pembelajaran matematika dengan menggunakan media*. (Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya. 2019), hlm 23

2. Monopoli Matematika

Monopoli matematika adalah suatu alat pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep operasi hitung dengan cara yang interaktif dan menyenangkan yang dimodifikasi secara klasik sehingga menjadi alat edukatif untuk mengajarkan konsep matematika. Dalam menggunakan media ini, siswa melempar dadu, melangkah dipapan monopoli, dan menjawab soal matematika yang terdapat pada kartu disetiap petak[10].

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi prilaku yang dapat dididik dan diubah prilakunya, meliputi kognitif, domain, afektif, dan psikomotorik. Dalam kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.[11]

[10] Sutarto, H. *Media pembelajaran matematika untuk siswa SD.* (Jakarta: Penerbit Erlangga. 2018), hlm. 30

[11] Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), hlm. 44

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Hasil wawancara singkat dengan guru kelas dan beberapa siswa menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung, khususnya pada materi perkalian. Siswa belum mampu menyelesaikan soal perkalian dengan benar karena kurangnya pemahaman konsep dasar, sehingga cenderung menghafal tanpa memahami proses perhitungannya.

Selain itu, proses pembelajaran matematika yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Berdasarkan kondisi tersebut, ada beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika terutama pada materi perkalian, antara lain:

a. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih sering menggunakan pendekatan ceramah dan latihan soal tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis atau menemukan konsep secara mandiri.
b. Kesulitan siswa dalam memahami konsep operasi hitung perkalian

c. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam kegiatan belajar matematika, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kehilangan motivasi belajar.
d. Motivasi belajar siswa yang rendah, karena mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan.

2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada "Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Monopoli pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru"

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media Monopoli Matematika dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Problem Based Learning* dengan media monopoli matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangakn suatu teori pembelajaran, khususnya terkait dengan penggunaan media monopoli matematika untuk meningkatan hasil belajar siswa terutama untuk siswa kelas V SD. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk pengembangan metode pembelajaran matematika ditingkat Madrasah Ibtidaiyah, terutama bagi siswa kelas V.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

   Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk memperluas wawasan dan pemahaman mengenai kefektivitasnya penerapan model *Problem Based Learning* dengan media monopoli matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang operasi hitung. Selain itu, penelitian ini juga merupakan salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

2. Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini dapat memberikan alternative media pembelajaran yang inovatif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pemahaman terhadap materi matematika operasi hitung

dengan menerapkan media monopoli matematika, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan dan juga dengan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan sekolah dalam mengembangkan kurikulum yang efektif.

3. Bagi Guru

   Penelitian ini dapat menjadi referensi Bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami operasi hitung. Dengan adanya media monopoli matematika, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi operasi hitung dengan kreatif sehingga memotivasi siswa untuk belajar matematika.

4. Bagi Siswa

   Penggunaan monopoli matematika dapat membantu siswa memahami dan menguasai tentang operasi hitung dengan mudah dan menyenangkan serta dengan media ini dapat menarik motivasi siswa untuk lebih aktif lagi dalam belajar matematika.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah berasal dari Bahasa inggris *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah tersebut peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya[12].

Menurut Suherman model pembelajaran dimaksud sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Konsep yang dimaksud Suherman menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah satu bentuk bagaimana interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubungan dengan strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran[13].

---

[12] Suci, *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar*. (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm 124

[13] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Strategi dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hlm. 55.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang didasarkan pada masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kopentensi dasar yang sedeang dipelajari siswa. Masalah yang dimaksud bersifat nyata, dengan penerapan model pebelajaran berbasis masalah, siswa menjadi terampil dalam memecahkan masalah, baik berkaitan dengan akademik ataupun kehidupan mereka sehari-hari. Merekapun diharapkan menjadi solusi dari beragam masalah yang mungkin dihadapi dilingkungan dan masyarakatnya. Pembelajaran berbasis masalah juga mendorong siswa untuk terbiasa berkolaborasi dengan temannya. Hal ini dengan pelaksanaan model tersebut mereka tidak terlepas dari kegiatan sumbang saran antara siswa yang satu dengan yang lainnya[14].

b. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pebelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1) Orientasi siswa pada masalah

Pada tahap ini dalam kegiatan pembelajarannya guru menjelasan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang di butuhkan, motifasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

[14] Suci, *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Dan Hasil Belajar*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 124

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pada tahap ini dalam kegiatan pembelajarannya guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan masalah tersebut.

3) Membimbing individu atau kelompok

Pada tahap ini dalam kegiatan pembelajarannya guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksprimen untuk mendapatkan pembelajaran dan pemecahan masalah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pada tahap ini dalam kegiatan pembelajarannya guru membantu siswa dalam merncahkan dan menyiapkan karya yan sesuai seperti laporan dan membantu siswa untuk berbagai tugas dengan temannya atau kelompok.

5) Menganalisis dan mengevaluasi peroses pemecahan

Pada tahap ini pada kegiatan pembelajarannya guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan siswa dan tahap-tahap yang mereka gunakan.

Langkah pembelajaran dengan *Problem Based Learning* di atas dapat disimpulkan bahawa dalam pembelajaran dengan PBL yang lebih dipentingkan adalah dari segi peroses dan bukan hanya sekedar hasil belajar yang di peroleh. Apabila peroses belajar dapat

berlangsung secara maksimal maka kemungkinan besar hasil belajar yang diperoleh juga akan optimal[15].

c. Keunggulan dan Kelemahan PBL

Sebagai suatu model pembelajaran, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan, yaitu sebagi berikut:

1) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup untuk lebuh memahami isi pelajaran.
2) Pemecahan masalah dapat menentang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivtas pembelajaran siswa.

Di samping keunggualannya, model ini juga mempunyai kelemahan yaitu sebagai berikut:

1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masaah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui pembeajaran berbasis masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.

[15] Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Beroreantasi Setandar Peroses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana 2016), hlm 217-220

Tanpa pemehaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

2. Media Monopoli Matematika

a. Pengertian Monopoli Matematika

Permainan merupakan suatu kontes yang berinteraksi antar pemain satu dengan pemain yang lainnya dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif, yaitu aspek kemenarikan dan aspek mendidik[16].

Salah satu teori yang mendasari berkembangnya kegiatan bermain dan permainan yaitu teori kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, sejalan dengan perkembangan kognisinya kegiatan bermain seorang anak mengalami perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayal, sampai bermain kepada sosial disertai aturan permainan. Dalam pembelajaran matematika, media permainan merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyajikan suatu materi agar menciptakan suasana yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika.

Salah satunya yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling

[16] Rosary Rahmatin dan Siti Khabibah, Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2016), hlm. 68

terkenal di dunia[17]. Saat bermain monopoli matematika, siswa tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menyelesaikan operasi hitung, tetapi juga memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapatkan.

Media monopoli matematika adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis edukatif yang mengadaptasikan konsep permainan monopoli untuk membantu siswa memahami materi operasi hitung dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam penggunaannya, permainan ini dimodifikasi sedemikian rupa agar memuat soal-soal atau aktivitas dengan topik yang bersangkutan.

b. Cara Memainkan Monopoli Matematika

1) Persiapan Permainan
   a) Papan Monopoli dibagi ke dalam 3 zona warna yaitu hijau (soal mudah), merah (soal sulit), kuning (soal sedang).
   b) Sediakan dadu, pion, bintang untuk yang bisa menjawab, dan kartu soal sesuai dengan warna.
2) Aturan Permainan
   a) Pemain dimulai dari *"START"* dan melempar dadu untuk maju.

[17] Agus N. Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Yogyakarta: FlahBooks, 2011), hlm. 144.

b) Ketika berhenti di kotak tertentu, maka pemain harus menjawab soal sesuai warna kotak tempat mereka berhenti.
c) Apabila + tambah kartu lawan maka pemain berhak menambahkan satu soal ke tim lawan.
d) Dalam permainan ini pemain akan dibagi menjadi 3 kelompok.
e) Setiap pemain diberikan kesempatan untuk melempar dadu.
f) Setelah pemain mendapatkan kesempatan melempar dadu maka perjalanan permainan nya dilanjutkan dengan teman satu kelompok nya, begitupun seterusnya.

3) Pemenang ditentukan berdasarkan banyak soal yang dijawab dengan benar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli

1) Permainan monopoli sebagai media pendidikan, mempunyai kelebihan sebagai berikut :
a) Media permainan monopoli dapat diterapkan pada semua materi.
b) Media ini dapat dimainkan lebih dari 5 orang siswa.
c) Permainan ini mampu melatih kerjasama antar siswa.
d) Penggunaan media monopoli ini, mampu meningkatan minat siswa agar tetap belajar dan merubah pola pikir siswa bahwa belajar bukan hanya terpaku oleh buku mata pelajaran saja.

e) Melibatkan permainan dalam pembelajaran kondisi belajar dikelas akan jauh dari rasa bosan.

f) Belajar akan lebih efektif bila menggunakan media ini

g) Siswa akan merasa *fun* dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

2) Permainan monopoli sebagai media pendidikan, mempunyai kekurangan sebagai berikut :

a) Media ini membutuhkan persiapan yang matang untuk menyiapkan perlengkapan permainan.

b) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal tiga orang).

c) Kurangnya pemahaman siswa mengenai aturan permainan memungkinkan terjadinya keributan pada saat permainan berlangsung.

d) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menjalankan permainan monopoli.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar merupakan sebagai proses perubahan suatu perilaku, yang diakibatkan oleh interaksi individu dan lingkungannya. Hasil merupakan salah satu usaha yang dilakukan seseorang, suatu hasil tidak aka nada jika seseorang tidak melakukan kegiatan. Sedangkan belajar merupakan aktivitas yang

dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sebuah pengetahuan yang telah dipelajari. Jadi hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang telah dilakukan, diciptakan, dan menyenangkan hati atau diperoleh dengan hasil dari yang dikerjakan, baik secara kelompok maupun individu dan juga merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan[18]

Pengertian hasil belajar yang diuraikan oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperolah dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap[19].

Untuk mengetahui hasil yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

[18] M. Thobroni*, Belajar dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2016), hlm. 20

[19] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2005), hlm. 03

Selain itu, dengan dilakukan evaluasi atau penilaian ini dapat dijadiakan *feeback* atau tindak lanjut atau bahkan cara mengukur tingkat penguasaan siswa[20].

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tentunya banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 golongan, yaitu faktor internal dan eksternal

1) Faktor Internal (internal siswa)

Faktor kemampuan diri siswa sendiri besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Contoh faktor internal tersebut diantaranya seperti faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), psikologis (intelegensi, perhatian, bakat, minat, kematangan, motif, dan kesiapan), dan kelelahan (kelelahan jasmani dan rohani).

2) Faktor Eksternal

a) Keluarga

Faktor ini meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.

[20] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta PT: Fajar Interpratama Mandiri, 2014), hlm. 05

b) Sekolah

Faktor ini meliputi seperti metode mengajar, kurikulum, disiplin, media pembelajaran, standar pelajaran, keadaan ggesung, metode mengajar, dan tugas rumah

c) Masyarakat

Faktor ini meliputi kegiatan siswa dalam lingkungan masyarakat, media massa, teman bergau, dan bentuk kehidupan masyarakat[21]

c. Tingkatan Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai mana hasil belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal ini keberhasilan proses mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Istimewa / maksimal yaitu apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa
2) Baik sekali / optimal yaitu apabila sebagian besar (75 sampai 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa
3) Baik/ minimal yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% sampai 75% saja dikuasai oleh siswa

[21] Mukhlison Effendi. Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifitan dan Kreativitas Belajar*, Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (2013), hlm 286-287

4) Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa[22]

d. Klasifikasi Hasil Belajar

Dalam sistem Pendidikan Nasional mengggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom yang dikenal dengan Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu kognitif afektif, dan psikomotorik.

1) Psikomotorik

Psikmotorik yaitu sebagai suatu aktfitas fisik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan terampilan, seperti lari, melompat, melukis, dan sebagainya. Psikmotorik dalam dunia Pendidikan terkandung dalam mata pelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui manipulasi otot dan fisik[23].

2) Kognitif

Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah Kognitif ini dibagi menjadi enam yaitu:

a. Pengetahuan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali. Mengingat, memanggil,

[22] Djamarah dan Aswan. *Strategi belajar*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm 06

[23] Jamal Suprihatiningrum. *Strategi Pembelajaran Teori Aplikasi*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2017), hlm 38-45

tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, nama.

b. Pemahaman yaitu kemampuan ang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain.

c. Penerapan/aplikasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

d. Analisis yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur - unsur atau koomponen pembentuknya.

e. Sintesis yaitu penyatuan unsur – unsur atau bagian – bagian kedalam bentuk meneluruh.

f. Evaluasi yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

3) Afektif

Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila Dia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

B. Penelitian Relevan

Sebuah kajian membutuhkan terdapatnya dukungan pada kajian yang sudah terdapat sebelumnya yang berhubungan dengan kajian ini:

1. Lukluk Ilmiyah, Abdur Rohman, Khafidhoh Nurul Aini dengan judul "Penerapan Model *Problem Based Learning* Menggunakan Media Monika (Monopoli Aritmatika) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa" Untuk menangani berbagai masalah matematika, kemampuan dalam memahami konsep sangat penting dalam mempelajari ilmu matematika. Teknik pemilihan subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu *purposive sampling*. Hal ini berdasarkan hasil observasi peneliti dengan salah satu guru matematika MTS Sunan Drajat yang mengatakan bahwa kelas VII A adalah salah satu kelas yang siswanya dalam memahami konsep tergolong rendah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VII MTS Sunan Drajat. Pendekatan yang digunakan yaitu deskriptive qualitative dengan menggunakan metode eksperimen. Kemampuan siswa dalam memahami konsep dalam bentuk deskripsi diukur melalui ujian tulis. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas VII A MTS Sunan Drajat. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan gain sebesar 0.53, yang menunjukkan bahwa siswa dalam kategori peningkatan sedang. Perbedaan dari penelitian ini yaitu kalau lukluk ilmiyah hanya berfokus pada peningkatan

pemahaman konsep matematika sedangkan penelitian saya diarahkan pada peningkatan hasil belajar matematika dengan pendekatan tindakan kelas yang lebih aplikatif[24].

2. Nurfadillah Apriliah, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD INPRES UPA". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pengunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design,* dengan dua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh pengunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas I SD Inpres Minasa Upa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yang hanya mencapai 86,86 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 91,84. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,045 yang menunjukkan bahwa 0,045 < 0,05 atau dengan kata lain H0 ditolak dan H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh pengunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap

[24] Lukluk Ilmiyah, Abdur Rohim, dan Khafidhoh Nurul Aini yang meneliti tentang "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media Monika (Monopoli Aritmatika) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa", (Sebuah penelitian tindakan kelas pada siswa kelas 1 MTS Sunan Drajat, Lamongan, jawa timur pada Tahun Pelajaran 2023/2024)

hasil belajar matematika kelas I. Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan dan subjek yang digunakan, penelitian nurfadila lebih berfokus pada penggunaan monopoli sebagai media, sedangkan penelitian saya yaitu menggabungkan strategi PBL dengan media dengan demikian penelitian ini tidak hanya menilai pengaruh media terhadap hasil belajar tetapi juga menekankan pada proses pembelajaran yang aktif[25].

3. Siti Rizkia Nanda, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Min 21 Aceh Besar" Pembelajaran yang tidak di desain membuat siswa bosan dan jenuh pada saat belajar, yang membuat hasil belajar siswa rendah terhadap pembelajaran. Penerapan Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu cara yang efektif untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan melihat aktivitas guru, siswa dan hasil belajar dengan penerapan model *Problem Based Learning* pada materi operasi hitung pecahan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data digunakan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Penelitian ini berlangsung dalam III siklus. Hasil penelitian dari lembar observasi guru pada siklus I dengan nilai rata-rata 76 % (Cukup),

[25] Nurfadillah Apriliah, meneliti tentang "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD INPRES UPA", Maluku Utara pada Tahun Ajaran 2023/2024

kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 81,33% (Baik), kemudian pada siklus ke III terus meningkat dengan nilai rata-rata 93,33% (Sangat Baik). Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas siswa adalah 78,67% (Cukup) terlihat bahwa masih banyak kekurangan, pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 81,33% (Baik), kemudian pada siklus III mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 92% (Sangat Baik). Berdasarkan hasil belajar siswa, pada siklus I memperoleh 75%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II 85%, kemudian pada siklus III peningkatan yang diperoleh 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang sudah diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran, penelitian siti rizkia nanda hanya menerapkan model PBL secara umum sedangkan penelitian saya mengkombinasikan strategi PBL dengan media PBL[26].

C. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang sering ditemui saat ini yaitu lemahnya kemampuan peserta didik dalam mempelajari matematika. Pembelajaran saat ini lebih menekankan pemahaman peserta didik tanpa melibatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Selain itu peserta didik

[26] Siti Rizkia Nanda, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Min 21 Aceh Besar"

sering kali tidak focus dan memperhatikan pelajaran terutama pelajaran yang bersangkutan dengan menghitung.

Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan metode pengajaran terutama dalam belajar matematika harus sesuai dengan karakteristik anak. Apalagi Siswa kalau sudah mendengar matematika mereka kebanyakan akan mengeluh dan tidak mau belajar. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang inovatif untuk mendukung pembelajaran dan media yang menarik perhatian anak untuk mau belajar matematika. Oleh karena itu sudah sepatutnya seorang guru harus kreatif dalam memodifikasi media pengajaran, agar siswa dapat menguasai pelajaran yang diajarkannya.

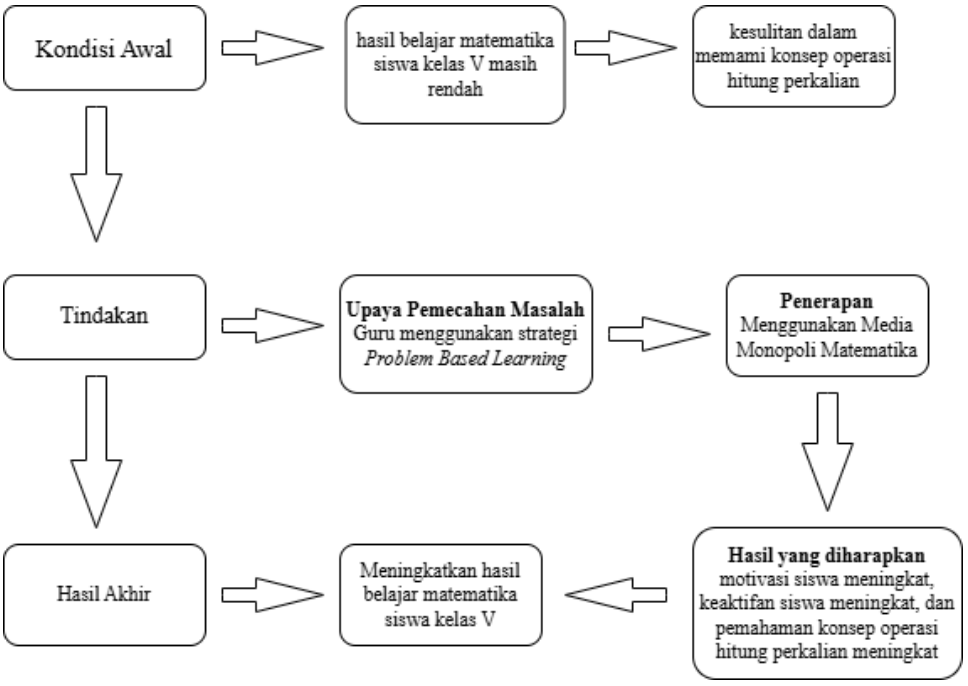
Pemiliham strategi pembelajaran dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menarik minat, perhatian, interaksi peserta didik lebih aktif yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *problem based learning*. dengan menggunakan strategi ini akan membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru sehingga akan membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Upaya pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik yang dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat secara maksimal efektif apanila pemilihannya tepat dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang akan diajarkan. Media pembelajaran monopoli matematika dipilih pada

penelitian ini dikarenakan media ini dapat meningkatkan partisipasi anak dalam belajar.

Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan dengan media monopoli matematika diharapkan dapat membuat peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga akan membuat hasil belajar mereka meningkat.

Gambar Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapkan model *Problem Based Learning* dengan media monopoli matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 147 Pekanbaru”

E. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja Guru

Keberhasilan guru dalam menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media monopoli matematika dapat dilihat dari beberapa aspek. Guru mampu merancang perangkat pembelajaran, seperti RPP yang sesuai dengan langkah-langkah PBL dan mengintegrasikan dengan media monopoli matematika secara tepat. Guru juga menunjukkan keterampilan dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah itu guru melakukan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh serta melaksanakan refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di pertemuan berikutnya

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Indikator ini berfokus pada keterlibatan siswa yang membuat siswa berparisipasi aktif dalam kegiatan permainan monopoli matematika tersebut, siswa menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan dan menanggapi permasalahan yang diberikan, siswa mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas berbasis masalah tersebut serta siswa menunjukkan antusiasme dan konsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung.

3. Indikator ketuntasan belajar

Adanya peningkatan nilai siswa berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media monopoli matematika yang awalnya nilai dibawah KKM 70 menjadi diatas kkm, lebih mengerti tentang operasi hitung setelah melakukan penerapan tersebut.