

## PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA

**Dwi Retno Melathi<sup>1</sup>, Lisa Virdinarti Putra<sup>2</sup>**

Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia

email: [dwiretmelathii@gmail.com](mailto:dwiretmelathii@gmail.com)<sup>1</sup>, [lisavirdinartiputra@gmail.com](mailto:lisavirdinartiputra@gmail.com)<sup>2</sup>

### Info Artikel

### Abstract

#### Keywords:

*Problem Solving Ability, Problem Based Learning Method, Monopoly Game*

*This study aims to determine the effect of the problem based learning model with the help of monopoly game learning media on the problem solving abilities of fourth grade students at SDN Jepatlor. This type of research is an experiment with a quasi-experimental method in the form of a nonequivalent control group design. The population is class IV SDN Jepatlor and the sample is class IV A as the experimental class and class IV B as the control class. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and simple linear regression test. The results of this study indicate that there is an effect of using a problem based learning model with the help of a monopoly game on students' problem solving abilities. This is indicated by a significance result of  $0.015 < 0.05$  using a simple linear regression test.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor. Jenis penelitian ini adalah eksperimen yang menggunakan metode *quasi experiment* berupa *nonequivalent control group design*. Populasinya adalah kelas IV SDN Jepatlor dan sampelnya adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan permainan monopoli berdampak pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini ditunjukkan dengan skor signifikansi sebesar  $0,015 < 0,05$  dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

© 2022 Universitas Ngudi Waluyo

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik budi pekerti, agama dan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta kemampuan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sanjaya, 2008). Pemecahan masalah adalah pemikiran yang diarahkan langsung pada penentuan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah tertentu suatu pemikiran terarah secara langsung untuk (Mawaddah, 2015). Pemecahan masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang merangsang siswa untuk berpikir, menganalisis suatu masalah sehingga dapat menentukan pemecahannya (Rahmawati, 2015).

Masalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah di SDN Jepatlor merupakan salah satu masalah yang sering terjadi di Indonesia. Menurut wawancara dengan guru dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Jepatlor kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih rendah. Dan juga keterampilan memecahkan masalah yang belum dikembangkan secara optimal. Hal ini berdasarkan tes pemecahan masalah dan penjelasan guru mata pelajaran matematika di SDN Jepatlor yang mengatakan bahwa siswa kesulitan ketika diminta untuk memecahkan masalah yang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah matematika. Kesalahan yang biasanya dialami oleh siswa adalah ketidaktepatan dalam memahami masalah dan juga dalam elaborasi solusi matematis.

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, perlu didukung oleh model pembelajaran yang sesuai. Salah satu

pelajaran untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah (Sumartini, 2016). Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang dapat merangsang semangat seluruh siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang memungkinkan berkembangnya keterampilan pemecahan masalah siswa adalah melalui penggunaan model *Problem Based Learning*. Pembelajaran berbasis masalah adalah model atau strategi pembelajaran dimana siswa diajak untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar.

Keterampilan pemecahan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memecahkan masalah dan juga hidup di dunia nyata. Mempersiapkan siswa yang terbiasa menghadapi masalah belajar akan lebih mempersiapkan mental siswa untuk menghadapi masalah dunia nyata. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan keterampilan intelektual (Sumartini, 2016).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berpendapat bahwa guru dapat memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Pembelajaran yang dilakukan semaksimal mungkin dapat melatih kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan itu guru dapat menerapkan model berbasis masalah dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada selama proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah kegiatan pembelajaran yang

mengarah pada pemecahan masalah dengan memberikan masalah yang sesuai dengan kejadian di lingkungan nyata, proses pembelajaran dalam bentuk pembagian kelompok dapat merumuskan masalah dan mengidentifikasi masalah yang dibahas. Setiap kelompok menentukan materi yang berkaitan dengan masalah dan mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

Model pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, mendorong kegiatan pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, karena tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga penting bagi siswa untuk memberikan penjelasan. Dan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli ini menjadi alat bantu belajar bagi siswa dan guru. Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain dapat membantu siswa mengembangkan *hard* dan *soft skill* mereka secara seimbang. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli berpotensi untuk meningkatkan semangat siswa untuk melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran.

Hubungan antara keterampilan pemecahan masalah dan pembelajaran berbasis masalah yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan intelektual. Siswa dapat mencapai sikap dan keterampilan yang baik dalam kinerjanya dalam proses pembelajaran dengan PBL (Chaeriani dkk, 2015:109). Selain itu, PBL juga merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks siswa untuk belajar lebih aktif, berpikir kritis, dan keterampilan intelektual dalam pemecahan masalah.

Hubungan antara model pembelajaran berbasis masalah dan permainan monopoli adalah bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan menyajikan masalah yang konkrit siswa lebih praktis dalam menyelidiki masalah baik secara mandiri maupun kelompok. Jadi, secara tidak langsung siswa telah menggunakan keterampilan pemecahan masalah melalui analisis masalah yang ada.

Kemampuan pemecahan masalah siswa masih sangat rendah, dari sampel dapat dilihat bahwasannya peserta didik tidak bisa merencanakan untuk penyelesaian. Serta peserta didik tidak membuat kesimpulan setiap pekerjaan yang telah dilakukannya. Dari sampel diatas terlihat peserta didik hanya melaksanakan rencana saja. Sehingga, dari empat indikator pemecahan masalah mereka hanya terdapat satu indikator saja dan masih banyak dari mereka yang hasilnya kurang benar. Sehingga dapat dikatakan juga peserta didik belum paham mengenai soal yang ada dan bagaimana langkah – langkahnya untuk mengerjakannya. Dari analisis diatas dapat dirincikan rata – rata setiap indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Data awal kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor

Kelas	indikator				Nilai
	Memahami masalah	Merencanakan penyelesaian	Melaksanakan rencana	Membuat kesimpulan	
IV A	44,1%	44,95%	40,8%	49,15%	44,75 %
IV B	50,8%	44,95%	52,45%	44,15%	48,08 %
<b>Rata - Rata</b>	47,45%	44,95%	46,62%	46,65%	46,41

Dari penjelasan di atas peneliti ingin mengetahui efektifitas model *Problem Based Learning* dengan berbantuan permainan monopoli jika diterapkan dalam proses pembelajaran ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk mengkaji adalah kuantitatif, karena bertujuan untuk mengungkapkan efektifitas model *Problem Based Learning* dengan berbantuan permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah Quasi Experiment dengan Nonequivalent Control Group Design. Dikarenakan peneliti tidak memilih sampel secara acak. Didalam perancangan ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan menjalankan pretest dimana hasilnya akan dievaluasi. Dan pada akhir penelitian dilakukan post-test untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Jepatlor dengan sampel kelas IV A SDN Jepatlor dan kelas IV B SDN Jepatlor. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan tes. Dengan teknik analisis data menggunakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik yang digunakan untuk mengukur pengaruh model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas kemudian diuji menggunakan uji regresi linear sederhana.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dapat diukur dengan menggunakan uji regresi linear sederhana, terdapat ada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil uji regresi linear sederhana

Model	Unstandardized		Standardized	T	Sig.
	B	Std.Error	Coefficients Beta		
Constant	25.595	15.804		1.620	0,118
Model PBL	0.768	0.294	0,463	2.615	0,015

Dari hasil tabel diatas 2 menunjukkan bahwa nilai isgnifikasi  $0,015 < 0,05$ . Dapat diketahui terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor.

Berdasarkan hasil eksperimen regresi linear sederhana model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan permainan monopoli terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pada saat proses belajar mengajar berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dapat melihat hal yang telah dilakukan siswa cenderung lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran yaitu pada kelas eskperimen dikarenakan pada kelas eksperimen

diberikan treatment berupa penggunaan permainan monopoli yang mana dapat menambah keterampilan pemecahan masalah siswa juga dapat menambah semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Vikagustanti, dkk., (2014) permainan monopoli dapat mengembangkan minat belajar siswa dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Penggunaan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan inovasi yang interaktif, pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Dari penelitian yang dilakukan oleh Priatama (2014) juga menjelaskan bahwa permainan monopoli adalah peran yang sangat penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dalam memperkuat konsep belajar siswa.

Dalam pembelajaran yang berbantuan permainan monopoli siswa bersemangat untuk memainkannya dan menjawab pertanyaan yang terdapat dibawah permainan monopoli, pertanyaan tersebut mengenai kemampuan pemecahan masalah siswa. Sehingga dalam mengerjakan pertanyaan – pertanyaan mengenai pemecahan masalah siswa dapat mengatasi pertanyaan – pertanyaan tersebut. Hal itu diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Sudarna (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Putri (2019) hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berdampak positif terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Selain itu Suryani, dkk(2021), yang menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat membuat siswa bermain sambil mempelajari materi. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kebosanan ketika pembelajaran dalam belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar karena pada dasarnya anak – anak SD cenderung masih menyukai bermain.

Cara penggunaan media permainan monopoli yaitu dengan langkah – langkah seperti ini:

1. Membagi kelas menjadi empat kelompok.
2. Kemudian kocok terlebih dahulu kartu dana, kartu umum, kartu kesempatan dan kartu *punishment*.
3. Lalu tempatkan kartu dana, kartu umum dan kartu *punishment* secara terbalik ditempat yang sudah disiapkan.
4. Meminta salah satu siswa untuk menjadi bank.
5. Selanjutnya membagikan uang sebagai modal awal kepada tiap pemain sebesar Rp. 300.000,00.
6. Pendidik bertindak sebagai fasilitator dan hakim yang memutuskan apakah jawaban siswa benar atau salah.
7. Para pemain melempar dadu secara bergiliran. Dan pemain yang mendapat dadu paling banyak maka adalah yang pertama pergi.
8. Jika pemain berhenti di salah satu kotak, pemain harus menjawab pertanyaan di kotak tersebut. Namun, jika pemain salah atau tidak dapat menjawabnya pemain harus mengambil kartu pinalti ditempatnya dan pemain harus menjawab pertanyaan singkat yang tertulis di kartu pinalti.

9. Pemain bisa membeli tanah apabila ketika bermain berhenti dipetak yang belum dimiliki oleh pemain yang lain, maka pemain bisa mendirikan rumah atau hotel dipetak tersebut.
10. Dan jika pemain yang lain berhenti pada petak yang sudah dibeli dan tanah tersebut sudah didirikan rumah atau hotel maka pemain yang lain harus membayar sewa tanah, rumah atau hotel dengan harga yang ditentukan pada kartu judul.
11. Jika pemain berhenti di petak dana umum dan kesempatan, maka pemain harus mengambil kartu tersebut dan harus melaksanakan perintahnya.
12. Jika pemain berhenti pada petak penjara, maka pemain tersebut tidak bisa mengikuti permainan sampai pemain yang lain berjalan satu putaran.
13. Jika pemain berhenti pada kotak bebas parker, maka pemain bisa bebas untuk memilih untuk berhenti pada kotak yang diinginkan kecuali *start*.
14. Jika pemain telah melewati petak *start*, maka pemain berhak mendapatkan hadiah dari bank sebesar Rp. 5.000,00.
15. Pemenang ditentukan dari banyaknya uang yang telah didapatkan. Apabila pemain mempunyai rumah dan hotel maka bisa ditukarkan dengan uang di *bank*.

Berdasarkan dari tentang tata cara menggunakan media permainan monopoli diatas dapat dilihat bahwasannya yang mempunyai uang sisa banyak maka dia yang menang dalam permainan ini. Didalam permainan monopoli ini juga peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Dalam pembelajaran menggunakan model ini mampu menambah

wawasan dimiliki peserta didik dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Ketika peserta didik sebelum menggunakan media permainan monopoli ini, peserta didik diberi pertanyaan – pertanyaan yang mana pertanyaan – pertanyaan itu nantinya akan mereka ketahui jawabannya didalam permainan monopoli.

Sehingga dengan diberi permasalahan diawal akan membuat tingkat keingintahuan peserta didik menjadi meningkat dan dapat menambah semangat peserta didik untuk cepat menjalankan permainan monopoli tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah ini menekankan pada aktivitas siswa sehingga pembelajaran ini selaras dengan proses belajar siswa atau pembelajaran di student-center. Dalam model ini, siswa dibimbing untuk memecahkan suatu masalah dengan sendiri dan didukung dalam melakukannya oleh bimbingan pendidik. Pembelajaran dengan model Problem Based Learning ini dapat melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka.

Tujuan Problem Based Learning adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, mempelajari peran orang dewasa yang otentik, dan menjadi pembelajar yang , mandiri. (Trianto, 2010)

Model pembelajaran ini bertujuan agar siswa tetap tertarik untuk belajar melalui masalah dunia nyata yang berkaitan dengan pengetahuan yang mereka miliki atau yang akan mereka pelajari. Masalah yang disajikan dalam model pembelajaran berbasis masalah bukanlah masalah “biasa” atau hanya “latihan”. Masalah dalam PBL membutuhkan penjelasan dari suatu

genomena. Fokusnya adalah pada bagaimana siswa mengidentifikasi masalah belajar dan kemudian menemukan alternatif – alternatif yang menuntut penjelasan tentang suatu fenomena. Fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kemudian menemukan alternatif alternatif.

Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan mengajukan pertanyaan tentang kehidupan sehari – hari siswanya sehingga pertanyaan tersebut dapat mudah dipahami oleh siswanya itu sendiri.

Media Permainan Monopoli dengan model pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Permainan monopoli adalah permainan papan dimana pemain berusaha mengumpulkan kekayaan melalui sistem permainan dengan bergiliran melempar dadu dan bergerak di sekitar ruang yang tersedia di papan permainan (Umayah & Harmanto, 2019). Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Permainan monopoli adalah permainan kuno yang tersebar di seluruh dunia.

#### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan uji regresi sederhana, pengujian tersebut digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan permainan monopoli terhadap masalah. Keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SDN Jepatlor, setelah dilakukan uji regresi linear sederhana dan juga berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dikelas IV A

SDN Jepatlor dan kelas IV B SDN Jepatlor hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penerapan model *problem based learning* dengan berbantuan permainan monopoli terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dengan hasil nilai signifikansi 0,015, dimana nilai signifiikasi tersebut bahwasanya nilai signifikansi itu masih  $< 0,05$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Araújo F. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi. *Skripsi*.
- Davidi, E. I. N. (2018). *Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan MISSIO*, 10(1), 59–69
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, I. G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174
- Dwi, I. M., Arif, H., & Sentot, K. (2013). Pengaruh Strategi Problem Based Learning Berbasis Ict Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 8–17.
- Indriani, M. N., & Mariani, S. (2018). The Implementation of PBL (Problem Based Learning) Model Assisted by Monopoly Game Media in Improving Critical Thinking Ability and Self Confidence. *Journal of Primary Education*, 200–208.
- Kilroy, D. A. (2004). Problem based learning. *Emergency Medicine Journal*, 21(4), 411–413.
- Lubis, WA, Ariswoyo, S., & Syahputra, E. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik dan Pendekatan Penemuan Terbimbing Berbantuan Autograph. *Edumatika : Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3 (1), 1–12.
- Putra, L. V., & Sipayung, Y. R. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan

- Masalah Siswa Kelas V Melalui Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan Powtoon. *Seminar Pendidikan Nasional*, 1(1), 1–10.
- Putri, R. S., Suryani, M., & Jufri, L. H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 331-340.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning ( Pjbl ) Dan Problem Based Learning ( Pbl ) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.
- Siti Isnaeni. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Metode Problem Solving Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Sd Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran. Skripsi.
- Sulistiowati, C. (2010). Pengaruh Permainan Ice. *Skripsi*. FKIP UMP, 2014. 1962, 7–29.