

Andita Fajri O, 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing: Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd. M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, jenis desain yang digunakan *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *nonprobability* sampling jenis sampling jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV yang berjumlah 56 siswa. Instrumen penelitian menggunakan *pre test* dan *post test*. Teknik analisis data menggunakan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda, normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji-t *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan data perhitungan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 25 diperoleh *Sig. (2-tailed)* $0,04 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut terbukti dari perbedaan rata-rata hasil belajar *post test* pada pembelajaran tematik tema 9 subtema 1, dimana diperoleh mean kelas eksperimen 78,75 sedangkan mean kelas kontrol 74,29. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar *post test* antara siswa kelas IV A (kelas eksperimen) dengan siswa kelas IV B (kelas kontrol) UPT SD Negeri 28 Gresik. Melalui perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar *post test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol karena adanya pengaruh *treatment* (perlakuan) yang telah diberikan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Kognitif, Model Pembelajaran, Permainan Monopoli, *Problem Based Learning*

Andita Fajri O, 2023. *The Effect of the Monopoly Game Assisted Problem Based Learning Model on Learning Outcomes of Class IV UPT SD Negeri 28 Gresik*. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor: Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd. M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect on the application of the Monopoly game-assisted Problem Based Learning learning model on the learning outcomes of class IV UPT SD Negeri 28 Gresik. This research is a quantitative research with experimental research type, the type of design used is Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design. Sampling using nonprobability sampling technique saturated sampling type. The sample used in this study was class IV, which consisted of 56 students. The research instrument used pre test and post test. Data analysis techniques used validity, reliability, difficulty level of questions, discriminating power, normality, homogeneity, and hypothesis testing. Test the hypothesis using the Independent Sample T-Test t-test. Based on the calculation data for hypothesis testing with the help of SPSS 25, Sig. (2-tailed) $0.04 < 0.05$ means that H_0 is rejected and H_a is accepted. This is evident from the difference in the average post-test learning outcomes in thematic learning theme 9 sub-theme 1, where the experimental class mean was 78.75 while the control class mean was 74.29. So it can be concluded that there is a significant average difference in post-test learning outcomes between students in class IV A (experimental class) and students in class IV B (control class) UPT SD Negeri 28 Gresik. Through a significant average difference in post-test learning outcomes between the experimental class and the control class because of the influence of the treatment that has been given.

Keywords: *Cognitive, Learning Models, Learning Outcomes, Monopoly Games, Problem Based Learning*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, hidayah-Nya, serta memberikan kemudahan dan kelancaran. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan kita sepanjang zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi prasyarat dalam melakukan penelitian tugas akhir. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dan tidak lepas bantuan dari berbagai pihak, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Dr. Safi', S.H., M.H. selaku Rektor Universitas Trunojoyo Madura.
2. Dr. Hani'ah, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Andika Adinanda Siswoyo, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Aditya Dyah Puspitasari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan, kritik, dan saran selama penyusunan skripsi.
5. Tri Agustiani, S.Pd. selaku Kepala Sekolah UPT SD Negeri 28 Gresik yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi.
6. Nunuk Sri Astutik, S.Pd. SD selaku Guru Kelas IV A yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berdiskusi, membantu memberikan data-data informasi dalam penyusunan skripsi ini, serta memberikan izin untuk melaksanakan pembelajaran.
7. Eka Maria Lieke Mayangsari, S.Pd. selaku Guru Kelas IV B yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu memberikan data-data informasi serta memberikan izin untuk melaksanakan pembelajaran.
8. Siswa-siswi kelas IV UPT SD Negeri 28 Gresik yang telah memberikan bantuan dalam skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik, saran, serta masukan yang dapat membangun wawasan penulis dan menjadikan skripsi ini lebih baik.

Bangkalan, 19 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DADTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Penelitian	9
F. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
1. Model Pembelajaran	12
a. Pengertian Model Pembelajaran	12
b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran	12
2. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	13
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	13
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	14
c. Tahapan Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	14
3. Hasil Belajar	16
a. Pengertian Hasil Belajar	16
b. Indikator Hasil Belajar	16
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
4. Pembelajaran Tematik	18
a. Definisi Pembelajaran Tematik	18
b. Tujuan Pembelajaran Tematik	18
5. Permainan	19
a. Pengertian Permainan	19
b. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran	19
6. Permainan Monopoli	20
a. Pengertian Permainan Monopoli	20
b. Tahapan Keterkaitan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan Permainan Monopoli.....	20
c. Tata Cara Permainan Monopoli	21
d. Sketsa atau <i>Design</i> Permainan Monopoli	23
7. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	24

8. Keterkaitan atau Hubungan Antara Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan Permainan Monopoli	25
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
B. Subjek Penelitian	34
1. Populasi	34
2. Sampel	35
C. Definisi Operasional Variabel	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Penelitian	41
F. Teknik Analisis Data	44
1. Uji Coba Instrumen	45
a. Uji Validitas Instrumen	45
b. Uji Reliabilitas Instrumen	46
c. Uji Tingkat Kesukaran Soal	47
d. Uji Daya Pembeda	48
2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	49
a. Uji Normalitas	49
b. Uji Homogenitas	49
3. Uji Analisis Data Akhir	50
a. Uji Hipotesis	50
G. Prosedur Penelitian	52
1. Tahap Persiapan	52
2. Tahap Pelaksanaan	52
3. Tahap Akhir	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil dan Analisis Data	54
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
2. Profil Sekolah	55
3. Visi dan Misi Sekolah	55
4. Kondisi Guru	56
5. Kondisi Siswa Penelitian	56
6. Jadwal Pelaksanaan Pra Penelitian dan Penelitian	56
7. Analisis Data Penelitian	60
a. Uji Coba Instrumen	60
a) Uji Validitas	60
b) Uji Reliabilitas	62
c) Uji Tingkat Kesukaran Soal	63
d) Uji Daya Pembeda	64
b. Analisis Instrumen Yang Digunakan	66
c. Uji Prasyarat Analisis Data	68
a) Uji Normalitas	68
b) Uji Homogenitas	68
d. Uji Analisis Data Akhir	69
a) Uji Hipotesis	69

8. Keterlaksanaan Pembelajaran	70
B. Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan Model <i>PBL</i> dengan Permainan Monopoli	20
Tabel 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	34
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angkat (Skala Likert)	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket (Skala Guttman)	39
Tabel 3.5 Penskoran Angket	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa	41
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	44
Tabel 3.8 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran Soal	47
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda	48
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Kelas IV dan Kelas V	56
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Soal <i>Pre Test</i>	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Soal <i>Post Test</i>	61
Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal <i>Pre Test</i>	62
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Soal <i>Post Test</i>	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Pre Test</i>	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Post Test</i>	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Pre Test</i>	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Post Test</i>	65
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Soal <i>Pre Test</i>	66
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Soal <i>Post Test</i>	67
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	68
Tabel 4.13 <i>Test of Homogeneity of Varians</i>	69
Tabel 4.14 Uji Hipotesis	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Design</i> Permainan Monopoli	23
Gambar 2.2 <i>Design</i> Kartu Permainan Monopoli	24
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi Penelitian	84
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Guru	85
Lampiran 3. Transkrip Keterlaksanaan Pembelajaran Kel. Eks.....	87
Lampiran 4. Transkrip Keterlaksanaan Pembelajaran Kel. Kontrol	88
Lampiran 5. Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	89
Lampiran 6. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran (RPP).....	90
Lampiran 7. Lembar Validasi Permainan Monopoli	92
Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	94
Lampiran 9. Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	103
Lampiran 10. Hasil Belajar	112
Lampiran 11. Kunci Jawaban Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	116
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Pre Test SPSS 25</i>	117
Lampiran 13. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Post Test SPSS 25</i>	118
Lampiran 14. Hasil Uji TKS <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test SPSS 25</i>	119
Lampiran 15. Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	120
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas <i>SPSS 25</i>	121
Lampiran 17. Hasil Uji <i>Test of Homogeneity of Varians SPSS 25</i>	122
Lampiran 18. Hasil Uji-t <i>Independent Sampel T-Test SPSS 25</i>	123
Lampiran 19. Rekapitulasi Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	124
Lampiran 20. Dokumentasi Nilai Siswa Pra Penelitian	125
Lampiran 21. Perangkat Pembelajaran (RPP) Eksperimen 1	130
Lampiran 22. Perangkat Pembelajaran (RPP) Eksperimen 2	141
Lampiran 23. Perangkat Pembelajaran (RPP) Eksperimen 3	149
Lampiran 24. Perangkat Pembelajaran (RPP) Eksperimen 4	158
Lampiran 25. Perangkat Pembelajaran (RPP) Eksperimen 5	167
Lampiran 26. Perangkat Pembelajaran (RPP) Eksperimen 6	175
Lampiran 27. Perangkat Pembelajaran (RPP) Kontrol 1	184
Lampiran 28. Perangkat Pembelajaran (RPP) Kontrol 2	195
Lampiran 29. Perangkat Pembelajaran (RPP) Kontrol 3	204
Lampiran 30. Perangkat Pembelajaran (RPP) Kontrol 4	213
Lampiran 31. Perangkat Pembelajaran (RPP) Kontrol 5	222
Lampiran 32. Perangkat Pembelajaran (RPP) Kontrol 6	230
Lampiran 33. Dokumentasi Pra Penelitian dan Penelitian	240