



UMSURA
Universitas Muhammadiyah Surabaya

ARTIKEL

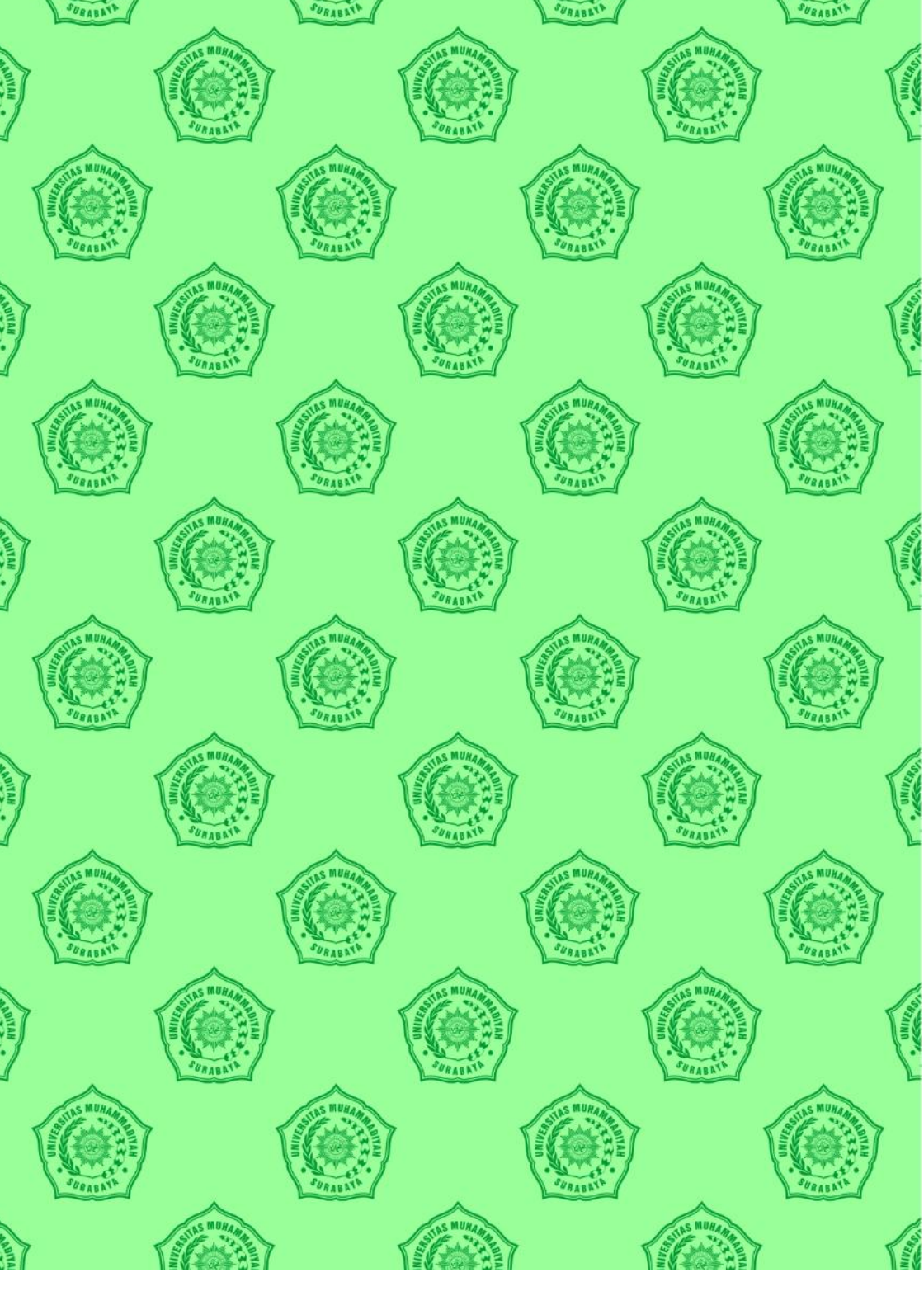
**ANALISIS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED
LEARNING DENGAN MEDIA BOARD GAME MONOPOLI
PADA MATERI IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

**JESINTA MAHARANI
NIM 20221115042**

DOSEN PEMBIMBING

**Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.
Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**



**ANALISIS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED
LEARNING DENGAN MEDIA BOARD GAME MONOPOLI
PADA MATERI IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Jesinta Maharani

NIM 20221115042

Dosen Pembimbing

Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.

Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**



HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Jangan tunda apa yang bisa dilakukan hari ini

PERSEMBAHAN:

Untuk Kedua Orang Tua, Seluruh Keluarga, dan Teman-teman

LEMBAR PESETUJUAN PEMBIMBING

Artikel yang ditulis oleh Jesinta Maharani NIM 20221115042 dengan judul “Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Board Game Monopoli Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan pada 28 Januari 2026.

Dosen Pembimbing

**Tanda
Tangan**

Tanggal

I. Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.



13-01-2026

II. Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.



13-01-2026

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Lilik Binti Mirnawati, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Artikel ini yang ditulis oleh Jesinta Maharani telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Sarjana (S1) Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada tanggal 28 Januari 2026.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Deni Adi Putra, S.Pd., M.Pd.



9-01-2026

Dr. Fajar Setiawan, S.Pd., M.Pd.



6-01-2026

Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd.



13-01-2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jesinta Maharani

NIM : 20221115042

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa artikel yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 15 Januari 2026



ABSTRAK

Jesinta Maharani. 2026. Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Board Game Monopoli Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar. Artikel, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I: Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan media pembelajaran melalui board game monopoli dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model Problem Based Learning di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Untuk itu, peneliti menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini meliputi guru kelas dan peserta didik kelas III. Hasil penelitian mendapatkan respon positif dari peserta didik terhadap media board game monopoli dengan model PBL. Hal ini terlihat dari peserta didik yang antusias menyelesaikan soal formatif, tidak hanya itu peserta didik memahami materi yang disajikan dengan menggunakan media. Pembelajaran IPAS terkait dengan proses kehidupan sehari-hari peserta didik, di mana konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari tentang terbentuknya alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial membahas interaksi sosial yang terjadi di masyarakat sekitar. Kesimpulannya, model PBL yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran board game monopoli dapat menjadi hal baru yang bisa diterapkan di kelas.

Kata Kunci: Permainan Papan Media Monopoli, Model *Problem Based Learning*. IPAS

ABSTRACT

Jesinta Maharani. 2026. An Analysis of the Application of the Problem Based Learning Model with Monopoly Board Game Media in Science Material for Grade III Elementary Schools. Article, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya. Advisor I: Meirza Nanda Faradita, S.Pd., M.Pd., Advisor II: Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd.

This study aimed to analysed how the application of learning media through the monopoly board game in science learning using the Problem-Based Learning model at SD Muhammadiyah 9, Surabaya. For this reason, this research was a qualitative descriptive approach. The data collection methods included observation, interviews, and documentation. The subjects of this study included class teachers and third-grade students. The results obtained a positive response from students towards the monopoly board game media with the PBL model. The evidence showed that students who are enthusiastic about completing formative questions; not only that, but students also understand the material presented using the media. Science learning is related to the daily life processes of students, where the concept of Natural Sciences learning studies the formation of nature, and Social Sciences discusses social interactions that occur in the surrounding community. In conclusion, the PBL model, collaborating with the monopoly board game learning media, can be a new thing that can be applied in the classroom.

Keywords: *Monopoly Media Board Game, Problem Based Learning Model. IPAS*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kasih sayang-Nya yang memberikan kekuatan, ilmu, serta memperkenalkan penulis dengan cinta, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini tepat waktu. Artikel yang berjudul " Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Board Gmae Monopoli Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar " ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. Selain itu, artikel ini juga disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Pendidikan, Komunkasi dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya. Penulis berhasil menyelesaikan artikel ini berkat dukungan yang luar biasa, baik secara moral maupun material, dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mundakir S.Kep., Ns., M.Kep selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., P.h.D selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains.
3. Ibu Lilik Binti Mirnawati S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Meirza Nanda Faradita S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan.
5. Ibu Ishmatun Naila, S.Si., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan.
6. Bapak/ Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan, Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Kedua Orang Tua dan Saudara saya yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan.
8. Grup Asolole Miftah, Naurah, dan Isnaeni selalu menjadi penyemangat selama 10 tahun.
9. Teman Teman seperjuangan Angkatan 2022 Khususnya Grup Eighter's Lila, Bella, Dewi, Dea, Auni, Putri dan Yuni yang sudah mewarnai kehidupan perkuliahan dan memberikan semangat, motivasi, dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk

penulisan skripsi yang lebih baik. Tersusunnya artikel ini, penulis berharap bahwa artikel ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga artikel ini juga bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 15 Januari 2026

Jesinta Maharani

NIM. 20221115042

DAFTAR ISI

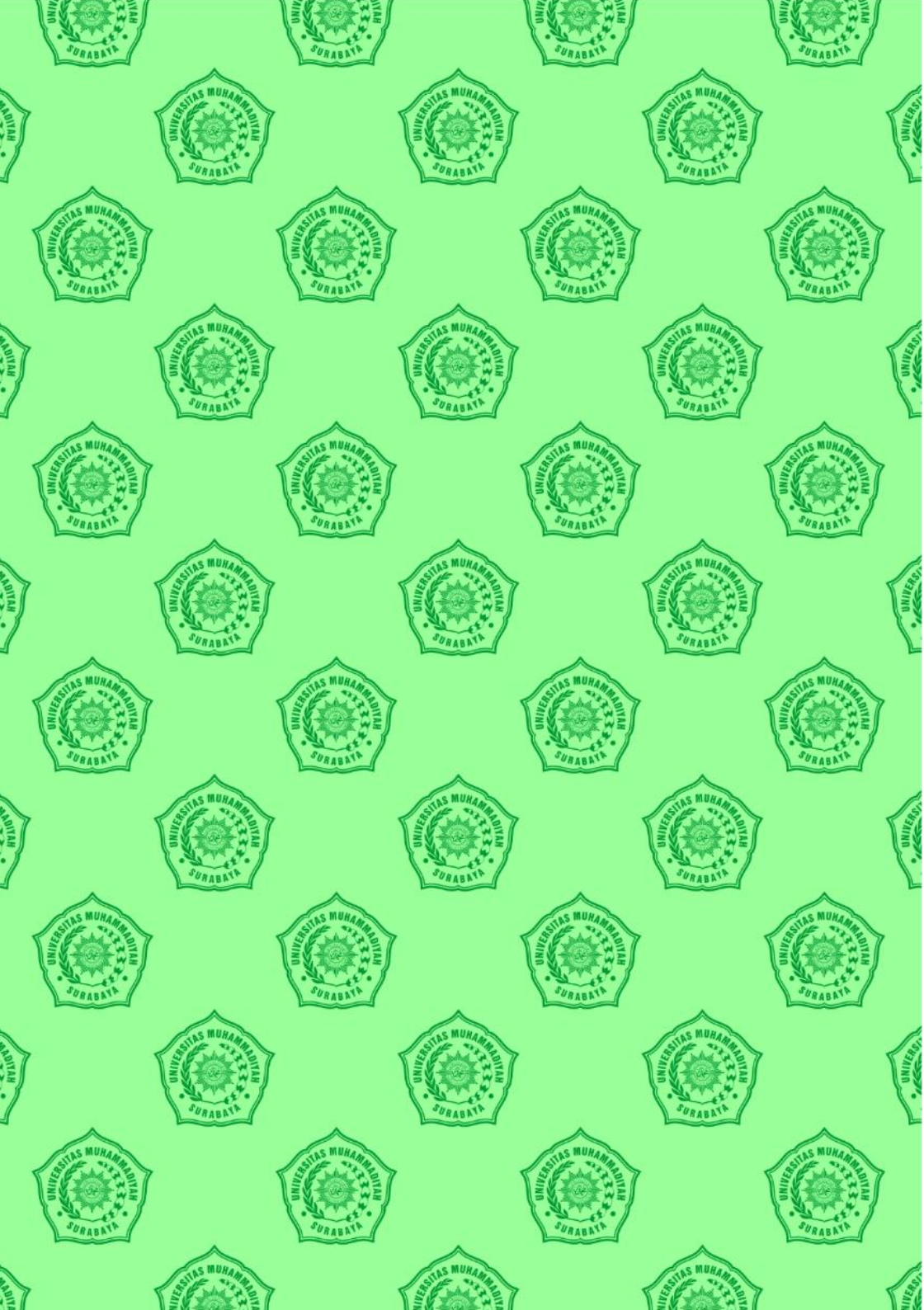
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN.....	3
METODE.....	8
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	10
SIMPULAN	18
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif	24
Gambar 2 Wawancara Dengan Wali Kelas	27
Gambar 3 Wawancara Guru Mata Pelajaran	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	23
Lampiran 2 Lembar observasi kemampuan guru	24
Lampiran 3 Hasil observasi guru	26
Lampiran 4 Lembar wawancara guru	27
Lampiran 5 Hasil observasi peserta didik.....	30
Lampiran 6 Lembar wawancara guru	31
Lampiran 7 Hasil wawancara Guru	34
Lampiran 8 Lembar wawancara guru	36
Lampiran 9 Hasil wawancara guru	39
Lampiran 10 Lembar wawancara peserta didik	40
Lampiran 11 Hasil wawancara peserta didik	43
Lampiran 12 Dokumentasi nilai formatif	46
Lampiran 13 Kegiatan observasi dan wawancara guru.....	47
Lampiran 14 Kegiatan wawancara peserta didik	49
Lampiran 15 Kegiatan peserta didik.....	51
Lampiran 16 Modul ajar.....	52
Lampiran 17 Lembar konsultasi TA.....	66
Lampiran 18 Letter Of Acceptancen	67
Lampiran 19 Endorsement Letter	68
Lampiran 20 Hasil plagiasi.....	69
Lampiran 21 Lampiran surat keterangan bebas plagiasi	70
Lampiran 22 Biodata penulis	71



**ANALISIS PENERAPAN MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *BOARD
GAME MONOPOLI* PADA MATERI IPAS KELAS
III SEKOLAH DASAR**

Jesinta Maharani¹, Meirza Nanda Faradita², Ishmatun Naila³
Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains , Universitas
Muhammadiyah Surabaya¹
Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains , Universitas
Muhammadiyah Surabaya²
Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains , Universitas
Muhammadiyah Surabaya³

e-mail: sintamaharani3001@gmail.com¹, meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id², ishmatunnaila@um-surabaya.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penerapan model *problem based learning* dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *board game monopoli* di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Untuk itu, peneliti menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini meliputi guru kelas dan peserta didik kelas III. Hasil penelitian mendapatkan respon positif dari peserta didik terhadap media board game monopoli dengan model PBL. Hal ini terlihat dari peserta didik yang antusias menyelesaikan soal formatif, tidak hanya itu peserta didik memahami materi yang disajikan dengan menggunakan media. Pembelajaran IPAS terkait dengan proses kehidupan sehari-hari peserta didik, di mana konsep pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari tentang terbentuknya alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial membahas interaksi sosial yang terjadi di masyarakat sekitar. Kesimpulannya, model PBL yang dikolaborasi dengan media pembelajaran board game monopoli dapat menjadi hal baru yang bisa diterapkan di kelas.

Kata Kunci: *Permainan Papan Media Monopoli, Model Problem Based Learning, IPAS*

Abstract

This study aims to describe how the application of learning media through the monopoly board game in science learning using the Problem Based Learning model at Muhammadiyah 9 Elementary School Surabaya. For this reason, the researcher used a qualitative descriptive approach with data collection methods in the form of observation, interviews, and documentation. The subjects of this study included class teachers and third-grade students. The results of the study received a positive response from students towards the monopoly board game media with the PBL model. This can be seen from students who are enthusiastic about completing formative questions, not only that, students understand the material presented using the media. Science learning is related to the process of students' daily lives, where the concept of Natural Sciences learning studies the formation of nature and Social Sciences discusses social interactions that occur in the surrounding community. In conclusion, the PBL model collaborated with the monopoly board game learning media can be a new thing that can be applied in the classroom..

Keywords: *Board Game Monopoly, Problem Based Learning, IPAS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar untuk memajukan pertumbuhan serta perkembangan fisik (*hard skill*) dan juga keterampilan (*soft skill*). Saat diterapkan, pendidikan juga melibatkan proses belajar yang wajib dilalui oleh setiap individu (Naila et al., 2021). Pendidikan dilakukan melalui suatu usaha yang dilaksanakan secara terencana dan bertujuan untuk mengubah manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu. Agar seseorang dapat menghadapi perkembangan jaman yang semakin maju. Indonesia sebagai salah satu Negara yang berkembang masih perlu melakukan peningkatan pembangunan di segala sektor (Faradita, 2018). Pendidikan yang baik membutuhkan orang-orang (seperti guru) dan alat pengajaran (seperti ruang belajar). Tugas guru adalah membantu proses belajar dalam suasana yang nyaman, menginspirasi, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif (Nabecker et al., 2025).

Oleh karena itu, media telah berperan sebagai instrumen atau alat penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar, berfungsi sebagai pemicu untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih memahami makna materi yang diajarkan. Ini membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Faradita, 2020). Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat berfungsi sebagai motivasi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. (Nurrita, 2018).

Selain menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam dan kreatif, guru juga harus menciptakan berbagai bahan ajar yang bisa membantu proses belajar-mengajar. Dengan cara ini, pelajaran akan menjadi lebih seru dan bisa mendorong peserta didik untuk lebih aktif serta inovatif, yaitu dengan memanfaatkan berbagai macam bahan ajar (Faradita, 2018). Salah satu media yang menyenangkan dan dipilih untuk melatih proses berpikir kreatif anak adalah *board game*, dengan pertimbangan bahwa *board game* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak terasa seperti memberikan pelajaran secara langsung. Melalui *board game*, anak tidak hanya belajar bersosialisasi, tetapi juga aspek komunikasi mereka menjadi lebih tajam. Selain itu,

board game melatih proses berpikir anak agar menghasilkan banyak ide, inovasi, serta strategi, sehingga dari situ muncul keterampilan lunak baru bagi peserta didik. (Ningtyas, 2023). Ada sejumlah alasan mengapa media inovatif untuk *board game* ini dipilih. Pertama, fakta bahwa sebagian besar anak-anak saat ini lebih aktif bermain *game* melalui ponsel atau komputer, menunjukkan bahwa bermain *game* adalah aktivitas yang menyenangkan dan menarik bagi mereka.

Permainan monopoli merupakan sebuah permainan papan yang mengharuskan para pemain berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan melalui sistem permainan dengan cara bergantian melempar dadu dan bergerak di petak-petak yang tersedia pada papan permainan (Umayah & Harmanto, 2019). Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui sesuatu yang disukai, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar, sehingga proses belajar akan lebih mudah dipahami. Kedua, dengan menggunakan media inovatif, peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan (Budaya et al., 2020).

Board game monopoli berdasarkan teori Edgar Dale, penggunaan media Board Game Monopoli dalam pembelajaran sebagai berikut: 1. Tingkat Konkret (Dasar Kerucut): Monopoli berada pada tingkatan Pengalaman Langsung dan Pengalaman Tiruan karena pemain terlibat aktif dalam simulasi transaksi ekonomi dan pengambilan keputusan. 2. Tingkat Retensi: Orang cenderung mengingat 90% dari apa yang mereka kerjakan. Melalui Monopoli, siswa belajar melalui tindakan nyata dalam permainan. 3. Aspek Pembelajaran Aktif: Menyederhanakan konsep kompleks melalui simulasi dan melibatkan interaksi sosial serta negosiasi. 4. Kesimpulan: Media ini efektif karena mengubah siswa dari penerima pasif menjadi pelaku aktif.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPA juga berkaitan dengan upaya mencari tahu tentang alam dengan mengumpulkan fakta, konsep, prinsip, dan proses penemuan (Faradita & Putra, 2021). Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. Tujuan IPAS pada

kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022). Karena materi IPAS berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, siswa menganggapnya sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang sekolah dasar. Dengan minat belajar yang tinggi, pembelajaran IPAS akan menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat mencapai tujuan akademik mereka.

IPAS adalah pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep alam dan sosial sebagai satu kesatuan, IPAS melibatkan pendekatan terpadu dan terbimbing untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kritis dan rasional (Anggita et al., 2023). Pembelajaran IPAS terkait dengan proses kehidupan sehari-hari peserta didik, di mana konsep pembelajaran IPA mempelajari tentang terbentuknya alam dan IPS membahas interaksi sosial yang terjadi di masyarakat sekitar. Aktivitas belajar IPAS diarahkan untuk menemukan, artinya peserta didik diibaratkan sebagai peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang alam sekitar. Di sekolah dasar, dalam proses pembelajaran IPAS, guru mengajarkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sendiri dengan cara mengumpulkan data melalui percobaan atau eksperimen, melakukan pengamatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, serta melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga peserta didik mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan memberikan penjelasan yang dapat dipercaya (Fitri & Nuvitalia, 2024).

Model pembelajaran adalah langkah-langkah sistematis dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kepada peserta didik di kelas (Desyandri & Hana, 2021) Model yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, sehingga pemilihan model yang tepat dapat membantu peserta didik dan guru mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, dengan kemajuan teknologi, menjadi lebih mudah bagi guru untuk membuat dan menggunakan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran yang aktif dan inovatif adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Saat ini, model pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu yang paling populer.

Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pengajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dalam

dunia nyata. Di dalam metode ini, peserta didik bekerja dalam kelompok, mendapatkan umpan balik, dan berbicara satu sama lain. Ini membentuk dasar untuk investigasi, penyelidikan, dan laporan akhir (Nurwiyanti et al., 2023). Dalam kurikulum 2013, model pembelajaran berbasis masalah juga disarankan (Safitri et al., 2023). PBL adalah metode belajar yang mengarahkan peserta didik pada permasalahan dalam proses belajar, untuk menumbuhkan rasa ingin belajar di kelas atau antar teman sebaya, memecahkan masalah dalam belajar, berpikir kritis, serta mampu menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020). Salah satu tujuan model PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan belajar mandiri dan berkolaborasi. Selain itu, model ini memiliki beberapa kelebihan, seperti meningkatkan motivasi internal peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

PBL berfokus pada pengenalan peserta didik terhadap masalah, menyusun cara belajar untuk peserta didik, serta membimbing mereka dalam penelitian baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk mengembangkan, menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Sasaran dari pembelajaran PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menghadapi masalah dan memahami konsep materi yang diajarkan (Laili et al., 2019). Sejalan dengan teori PBL (Dewey, 1961) John Dewey menekankan pentingnya pengalaman belajar melalui pemecahan masalah nyata, bukan hafalan. Dewey menekankan bahwa pembelajaran harus didasarkan pada pengalaman praktis melalui penyelesaian masalah dunia nyata, bukan sekadar menghafal. Menurutnya, peserta didik belajar dengan terlibat langsung dalam lingkungan sekitar untuk memahami dan mengatasi masalah. Hal ini bisa diterapkan melalui langkah-langkah seperti: mendefinisikan masalah, menganalisisnya, mengumpulkan informasi, menguji hipotesis, dan menemukan jawaban.

Dengan demikian, Problem Based Learning (PBL) memiliki keterkaitan yang kuat dengan kemampuan *problem solving* peserta didik. Melalui penyajian permasalahan kontekstual, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan alternatif solusi, serta menentukan langkah pemecahan yang tepat berdasarkan informasi yang diperoleh. Proses *problem solving* dalam PBL mendorong peserta didik

untuk berpikir sistematis, logis, dan reflektif, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep materi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari, sekaligus memperkuat tujuan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penelitian mengenai materi IPAS di kelas III SD Muhammadiyah 9 Surabaya menunjukkan bahwa guru umumnya lebih memilih metode pembelajaran lama, seperti ceramah dan pemberian tugas, karena dianggap lebih sederhana untuk diterapkan. Saat mengajarkan materi, guru jarang menggunakan metode yang menarik, sehingga cara mengajar yang diterapkan berdampak pada aktivitas serta hasil belajar peserta didik. Materi yang disampaikan oleh guru sebagian besar bersifat teoritis, hanya melalui buku dan penjelasan lisan, tanpa melibatkan media. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Permasalahan yang dialami proses pembelajaran tersebut dapat diatasi dengan model PBL karena untuk membangun kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas dalam berkelompok. Selain itu, ada juga media *board game monopoli* membuat belajar peserta didik lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi serta keaktifan, membantu pemahaman konsep materi dengan pengalaman langsung.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Lestari et al., 2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Peserta didik Kelas III di SDN 8 Sokong. Mengenai pengembangan media monopoli bertema kemajuan teknologi untuk peserta didik kelas III di SDN 81 Sokong menunjukkan respon yang sangat positif dari peserta didik dan hasil validasi. Oleh karena itu, media ini dianggap sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

Penelitian relevan mengenai PBL yang dilakukan oleh (Safitri et al., 2023) pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Supriyadi Semarang menunjukkan bahwa model ini telah diterapkan dengan baik melalui 5 fase sintaks PBL. Sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran berbasis masalah mengindikasikan bahwa mereka mampu belajar efektif

menggunakan model ini. Penerapan PBL di kelas IV dinilai berhasil berdasarkan pelaksanaan langkah pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis akan melakukan penelitian tentang penggunaan media *board game monopoli* dengan pendekatan PBL. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana penerapan model PBL dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *board game* monopoli di SD Muhammadiyah 9 Surabaya.

METODE

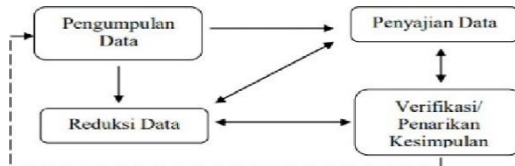
Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dirancang untuk memahami fenomena terkait pengalaman subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain- lain, secara menyeluruh, dan dengan deskripsi menggunakan kata- kata di dalam konteks alami tertentu, serta memanfaatkan berbagai metode alami (Hunowu, 2019). Tujuan penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif adalah untuk menggambarkan fenomena, fakta, atau keadaan secara menyeluruh. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas 3 di SDM 9 Surabaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 peserta didik.

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas 3 SD Muhammadiyah 9 Surabaya dengan peserta didik sebanyak kelas 20 peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data yaitu sumber data primer adalah peserta didik kelas III, sumber data sekunder adalah guru kelas dan guru pendamping.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sari et al., 2025). Pertama observasi ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan peserta didik kelas 3 ketika mata pelajaran IPAS dan ditunjukkan kepada guru kelas dengan menggunakan indikator lembar observasi dan peserta didik dengan menggunakan lembar aktivitas. Selanjutnya, metode pengumpulan data kedua adalah wawancara, mengumpulkan data langsung dari narasumber dalam penelitian ini guru diwawancarai untuk mengetahui kemampuan mereka dalam mengelola pembelajaran serta peserta didik untuk

mengetahui respon belajar mereka (Kurniawan et al., 2025). Guru pendamping juga di wawancarai menggunakan lembar instrumen wawancara. Dokumentasi yaitu bertujuan untuk mendukung dua teknik yang saling berkaitan, sumber dari dokumentasi ini yaitu berupa foto saat kegiatan penelitian dilakukan dan nilai formatif pada mata pelajaran IPAS. Untuk instrumen kemampuan guru mengelola pembelajaran mengikuti sintaks PBL. Indikator PBL menurut (Tekisendi, 2020) adalah yaitu mencakup mengorientasi siswa terhadap masalah, mengorientasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Data analisis menggunakan pendekatan teori Miles dan Huberman dengan peta konsep sebagai berikut:



Gambar 1 . Tahapan Analisis Data Kualitatif (Huberman & Miles, 2002)

Berdasarkan gambar tersebut, menurut Miles dan Huberman, analisis data terdiri dari empat elemen, yaitu (1) Pengumpulan data, yang merupakan kumpulan informasi yang memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan dan melakukan tindakan. Oleh karena itu, semua informasi yang diperoleh di lapangan, termasuk hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, harus dikumpulkan. (2) Reduksi data adalah tahap pemilihan atau penyaringan, fokus pada aspek tertentu, serta penyederhanaan semua informasi yang relevan dengan data penelitian yang sudah dikumpulkan dan dicatat selama pengumpulan data di lapangan. (3) Penyajian data bertujuan untuk membantu peneliti memahami isu yang ada dan merencanakan langkah selanjutnya sesuai dengan pemahaman yang telah diperoleh. (4) Penarikan kesimpulan atau verifikasi didasarkan pada data yang telah dianalisis serta informasi yang telah diverifikasi berdasarkan bukti yang ditemukan di lokasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah penerapan dilakukan, hasil yang diperoleh sesuai dengan teknik pengumpulan data, yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik Observasi diterapkan untuk menilai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta kegiatan peserta didik. Teknik Wawancara dilakukan terhadap peserta didik, guru, dan guru pendamping. Sementara itu, teknik dokumentasi meliputi nilai sumatif akhir serta dokumentasi kegiatan peserta didik. Hasil yang diperoleh tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang diperoleh dari penerapan Media Pembelajaran Board Game Monopoli dalam PBL di SD Muhammadiyah 9 Surabaya menunjukkan bahwa kegiatan tersebut berjalan dengan baik dan menerima tanggapan positif dari peserta didik. Proses PBL ini sebelumnya dibagi ke dalam lima tahapan, yakni orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.



Gambar 2 Kegiatan Observasi Guru dalam penerapan Media Board Game Monopoli dengan Model PBL

Berdasarkan gambar tersebut, hasil observasi yang diperoleh dari kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Pada tahap 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu materi upaya pelestarian makhluk hidup. Setelah itu guru membuka pelajaran dengan contoh menanam tumbuhan sehingga peserta didik langsung memahami konteks. Pada tahap 2. Guru membagi peserta didik dalam 4 kelompok

secara merata, jadi satu kelas ada 20 peserta didik . Setelah itu guru membagikan LKPD pada setiap kelompok. Pada tahap 3. Guru menjelaskan tata cara penggunaan Board Game Monopoli. Setelah itu guru memanggil setiap perwakilan kelompok untuk mempraktekkan media board game secara bergantian dengan mengerjakan soal yang ada di LKPD secara berkelompok. Pada tahap 4. Setelah peserta didik mengetahui jawaban dari soal LKPD guru membimbing peserta didik untuk mengisi jawaban. Lalu guru membimbing peserta didik untuk mengumpulkan LKPD yang sudah dikerjakan. Pada tahap 5. Peserta didik menyampaikan materi yang sudah dipahami dan belum dipahami. Beberapa peserta didik ada yang kurang paham. Guru dan peserta membuat kesimpulan bersama tentang materi yang sudah dipelajari.



Gambar 3 Kegiatan Observasi peserta didik dalam penerapan Media Board Game Monopoli dengan Model PBL

Berdasarkan gambar tersebut, hasil observasi yang diperoleh dari peserta didik sendiri juga diklasifikasikan ke dalam 5 tahapan, di mana setiap tahapan telah dijelaskan secara rinci. Pada tahap 1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah, 20 peserta didik antusias menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Lalu peserta didik menyimak materi yang dihubungkan dengan contoh menanam tumbuhan sehingga peserta didik langsung memahami konteks. Pada tahap ke 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, 20 peserta didik membuat 4 kelompok secara merata. Kemudian peserta didik menerima LKPD setiap kelompok. Pada tahap ke 3. Membimbing penyelidikan, 18 peserta didik antusias menyimak dan mendengarkan guru ketika menjelaskan tata cara penggunaan board game. Namun 2 peserta didik kurang memperhatikan guru karena kurang memahami

materi. Kemudian perwakilan peserta didik di mempraktekkan media board game secara bergantian lalu mengerjakan soal yang ada di LKPD secara berkelompok. Pada tahap ke 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, setiap kelompok menulis hasil soal di LKPD. Setelah mengisi LKPD peserta didik mengumpulkan kepada guru. Memasuki tahap ke 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, 20 peserta didik menyampaikan materi yang sudah dipahami dan belum dipahami. Setelah itu peserta didik bersama teman dan guru membuat kesimpulan bersama tentang materi yang sudah dipelajari.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan bekerja sama, di mana mereka tidak sekadar menghafal fakta, melainkan menerapkan ilmu pengetahuan dalam situasi yang lebih luas. Dengan fokus pada pemecahan masalah yang nyata dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari, PBL membantu peserta didik membangun kemampuan berpikir kritis yang krusial bagi keberhasilan mereka di bidang akademik dan karier di kemudian hari (Hutama & Satria, 2024).

Hasil Wawancara



Gambar 4 Wawancara dengan Guru Kelas

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bu TS, selaku guru kelas 3C SD Muhammadiyah 9 Surabaya, peneliti bertanya *“Bagaimana Ibu menerapkan model PBL dalam mengorientasikan peserta didik pada masalah?”*. Bu TS menanggapi *“Dengan cara menerapkan model PBL dengan mengaitkan materi pembelajaran pada permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik.”* Peneliti bertanya *“Apakah penerapan model PBL membantu Ibu dalam mengorganisasikan*

kelompok belajar?”. Bu TS menanggapi “membantu, karena penerapan model PBL dapat mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar secara terstruktur.”

Bahwa manfaat model PBL bagi peserta didik yaitu “meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis mereka. PBL juga membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses belajar karena mereka terlibat langsung dalam penyelesaian proyek nyata, serta melatih keterampilan kerjasama antar teman. Dengan model ini, peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan berkolaborasi yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari karenanya.

Peneliti bertanya “*Apakah media board game monopoli membantu peserta didik memahami proses serta hasil pembelajaran?*”. Bu TS menanggapi “*Media board game monopoli membantu peserta didik mengingat kembali pengalaman belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.*”

Dengan media ini, peserta didik lebih memahami materi menggunakan media board game monopoli karena proses belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik juga aktif bermain sambil belajar menggunakan board game monopoli. Peserta didik juga dapat menyimpulkan materi dengan jelas dan mampu menyelesaikan tugas karena penggunaan media board game monopoli memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Sebagai guru kelas 3C di SD Muhammadiyah 9 Surabaya, saya sangat merasakan manfaat besar dari penggunaan media board game Monopoli dalam pengajaran IPAS. Media ini berhasil meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar anak-anak, sehingga mereka lebih memahami materi pelajaran melalui proses yang interaktif dan menyenangkan. Anak-anak menjadi sangat aktif bermain sambil belajar, dan pada akhirnya mereka mampu menyimpulkan materi dengan jelas serta menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini benar-benar membuat pembelajaran IPAS lebih efektif.



Gambar 5 Wawancara dengan Guru Pendamping

Hasil wawancara dengan Bu SNO selaku guru pendamping yang bertindak sebagai pengawas bahwasannya media board game monopoli sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut pengamatan Bu SNO bahwa peserta didik memahami materi IPAS karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media board game. Peserta didik juga mampu berkerja sama dengan baik antar teman. Beliau juga melihat bahwa peserta didik mampu mengikuti tahap-tahap PBL dengan baik, mulai dari orientasi pada masalah yang diberikan, mengorganisasi diri dan kelompok untuk belajar, melakukan penyelidikan individu maupun kelompok, hingga mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya mereka.

Sebagai guru pendamping yang bertindak sebagai pengawas, saya melihat bahwa media board game Monopoli sangat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dari pengamatan saya, peserta didik mampu memahami materi IPAS karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media ini. Mereka juga bekerja sama dengan baik antar teman, serta mengikuti tahap-tahap PBL dengan lancarmulai dari orientasi pada masalah yang diberikan, mengorganisasi diri dan kelompok untuk belajar, melakukan penyelidikan individu maupun kelompok, hingga mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya mereka.



Gambar 6 Wawancara dengan Peserta didik Kelas III

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas 3C SD Muhammadiyah 9 Surabaya yaitu SRA. Peneliti bertanya *“Apakah kamu menyimak penjelasan guru saat memperkenalkan masalah?”* SRA menanggapi *“Iya, saya menyimak penjasajaran guru karena masalah yang disampaikan dengan jelas dan menarik”*. Peneliti bertanya *“Apakah kamu merasa pembagian kelompok dan peran yang dibagikan sudah adil adan jelas?”* SRA menanggapi *“Iya, pembagian kelompok dan peran sudah adil serta mudah dipahami”*. Peneliti bertanya *“Apakahkamu aktif bertanya atau berdiskusi selama bermain dan memecahkan masalah?”* SRA menanggapi *“Iya, saya aktif bertanya dan berdiskusi saat bermain dan memecahkan masalah”*.

Pada aspek respon penggunaan media board game monopoli, dapat direspon sebagai berikut. Seluruh peserta didik menyimak penjelasan guru dengan penuh perhatian dan memahami masalah yang disampaikan. Peserta didik mampu dibagi menjadi 4 kelompok secara adil oleh guru, sehingga mereka dapat bekerja sama dengan baik mengerjakan LKPD. Sebanyak 18 peserta didik aktif berdiskusi dalam kelompoknya untuk menyelidiki masalah, sementara 2 peserta didik masih memerlukan pendampingan dari guru. Seluruh peserta didik dalam 4 kelompok berhasil menyajikan hasil karya mereka dengan baik, mereka lebih memahami materi pelajaran. Seluruh peserta didik melakukan refleksi dan evaluasi saling membantu dalam mengetahui penguasaan materi mereka, sekaligus mengidentifikasi bagian yang masih perlu dipelajari lebih lanjut. Bahwa secara keseluruhan, wawancara penggunaan media board game Monopoli dalam model PBL memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pelajaran IPA.

Hasil Dokumentasi

Dokumentasi hasil nilai formatif dari lembar evaluasi setiap kelompok SD Muhammadiyah 9 Surabaya kelas 3 dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi upaya pelestarian makhluk hidup menunjukkan kemajuan yang baik. Terdapat empat kelompok yang berpartisipasi dan menyelesaikan LKPD menunjukkan pemahaman yang baik secara keseluruhan.

Kelompok	Aktivitas Pembelajaran IPAS	Skor	Waktu
Kelompok 1	Upaya Pelestarian Makhluk Hidup	8	Jam 09.15
Kelompok 2	Upaya Pelestarian Makhluk Hidup	10	Jam 09.00
Kelompok 3	Upaya Pelestarian Makhluk Hidup	8	Jam 09.15
Kelompok 4	Upaya Pelestarian Makhluk Hidup	7	Jam 09.20

Tabel 1 Hasil skor peserta didik

Berdasarkan hasil skor di atas, masing-masing kelompok menunjukkan bahwa kelompok 2 mencapai skor tertinggi (10) dan menyelesaikan paling cepat (09.00), menandakan efisiensi dan penguasaan materi yang unggul. Kelompok 1 dan 3 sama-sama skor 8 pada waktu 09.15, menunjukkan performa stabil. Kelompok 4 memiliki skor terendah (7) dan waktu terlama (09.20), karena tantangan dalam memahami konsep pelestarian atau koordinasi kelompok.

Pembahasan

Menurut hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menyatakan bahwa respon para peserta didik merasa sangat antusias dan termotivasi ketika guru menerapkan media board game monopoli dengan model PBL. Mereka mengapresiasi cara pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang karena melalui board game, mereka tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga langsung menghadapi dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Metode ini membuat mereka lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi terbaik. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik merasa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Bahwasannya media *board game monopoli* dan model PBL menjadi salah satu pilihan yang tepat diterapkan pendidik saat mengajar, dikarenakan media dan model saling melengkapi satu sama lain. Media

board game dapat membantu peserta didik membuat pembelajaran lebih menarik dan memahami materi. Pemanfaatan media *board game monopoli* dapat membantu peserta didik untuk pembelajaran inovatif yang efektif karena mampu mengubah suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan hal penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Artinya, Dengan kata lain, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memuat materi atau informasi yang dapat dijadikan penunjang dalam kegiatan pembelajaran (Anjarani et al., 2020).

Model PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang melibatkan pemecahan masalah secara bertahap menggunakan pendekatan ilmiah sehingga peserta didik dapat memperoleh pemahaman tentang masalah tersebut (Mayasari et al., 2022). Model pembelajaran berbasis masalah memberikan masalah kepada siswa untuk diselesaikan dengan cara mereka sendiri dan membantu mereka menjadi lebih kreatif, kritis, komunikatif, dan kolaboratif (Megawati dan Malikhah 2024) Model pembelajaran berbasis masalah ini memungkinkan guru untuk mengarahkan penyelidikan kelompok atau individu dengan tujuan menciptakan kolaborasi antara siswa dan guru. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan melalui analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, dan guru menunjukkan hubungan antara topik yang dibahas. Oleh karena itu, pengetahuan dan wawasan peserta didik berkembang dan mereka lebih menguasai topik diskusi. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Rahmawati, 2022).

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Ardila et al., (2025) dalam jurnal "Pengaruh Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Peserta didik Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Beserta Fungsinya". Model PBL berbantu media monopoli IPA memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan kemampuan reflektif peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar, berpartisipasi dalam percakapan, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Keunggulan media Monopoli IPA jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional terletak pada sifat interaktifnya, di mana peserta didik bisa segera menerapkan konsep

yang dipelajari melalui permainan, sehingga mengoptimalkan partisipasi mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan temuan penelitian dan berbagai teori yang telah di jelaskan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan media pembelajaran board game monopoli bahwa dapat membantu proses pembelajaran dengan baik. Monopoli berbasis PBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar dengan peningkatan signifikan pada kemampuan analisis dan pemahaman materi, sehingga menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif.

SIMPULAN

Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Board Game Monopoli Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar dilaksanakan dengan lancar dan sesuai sintaks PBL yakni Orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Bahwa penggunaan media board game Monopoli yang dipadukan dengan model PBL terbukti efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Model pembelajaran ini tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.

Penerapan media board game dalam model PBL terbukti efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, board game mampu menghadirkan situasi masalah yang relevan sehingga peserta didik terdorong untuk aktif mencari solusi secara kolaboratif. Namun, dalam penerapannya terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti waktu pembelajaran yang terbatas dan kebutuhan persiapan media yang memadai. Selain itu, guru harus memiliki kemampuan mengelola pembelajaran berbasis masalah dengan baik agar board game dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aisyah, S. S., Nadia, A., & Yessi, F. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2018), 539–545.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipa Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 7(4), 100–111.
- Aridila, L. S., Rosmiati, & Juniarso, T. (2025). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Siswa Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Beserta Fungsinya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Desyandri, & Hana, M. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN Gugus Baruah Gunuang. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENDOCRINOLOGY (Ukraine)*, 5(4), 1405–1412. <https://doi.org/10.22141/2224-0721.16.4.2020.208486>
- Dewey, J. (1961). *The school and society*. University of Chicago Press Chicago.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faradita, M. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Meirza Nanda Faradita Program Studi Pendidikan Guru SD , Universitas Muhammadiyah Surabaya PENDAHULUAN Pendidikan dilakukan melalui suatu usaha yan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 47–58.
- Faradita, M. N. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Ipa di SD Tawang Sari.

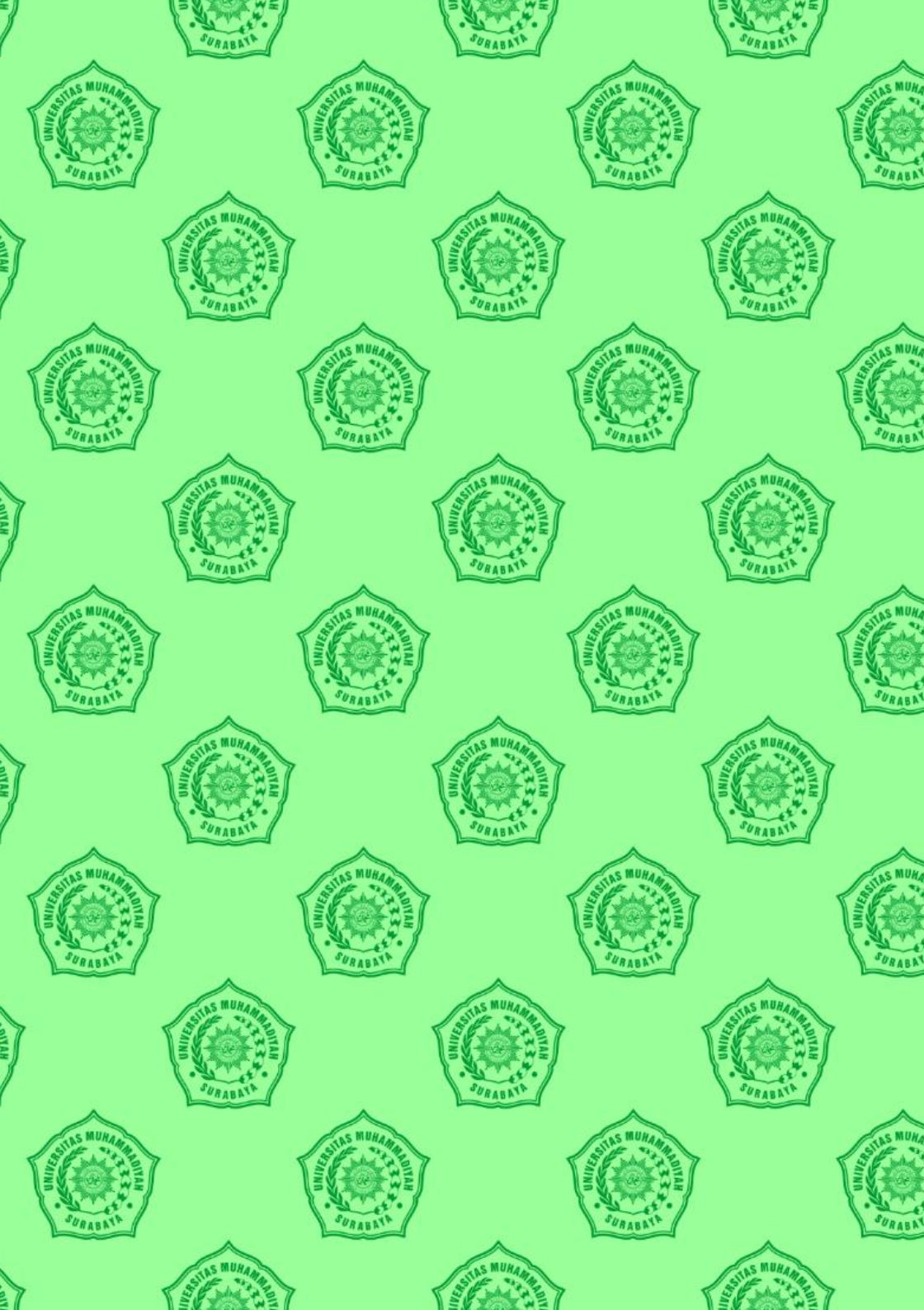
Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Millenial, 309–317.

- Faradita, M. N., & Putra, D. A. (2021). Analisis Problem Based Learning Terintegrasi Stem Di Sd Muhammadiyah 26 Surabaya Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) ...*, 10(2), 457–466. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/1891%0A>
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/download/1891/1172>
- Fitri, A. R., & Nuvitalia, D. (2024). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(1), 7954–7963. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1992>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5–11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. sage.
- Hunowu. (2019). Sosialisasi Internet Sehat, Cerdas, Kreatif Dan Produktif Pada Masyarakat Kalijaga Baru. *Valid Jurnal Pengabdian*, 1(3), 1–10.
- Hutama, I., & Satria, D. (2024). *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem - Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(02), 562–568.
- I Ketut Budaya Astra, Suwiwa, I. G., & Almada, H. (2020). Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 66–71. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.931>
- Kurniawan, R. T., Faradita, M. N., & Afiani, K. D. A. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Berbantu Gallery Walk Dengan Model Pjbl Pada Materi Ipas Di Sekolah Dasar. *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 10(1), 11–26. <https://doi.org/10.21154/8xejam33>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). *IMPLEMENTASI*

MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL). 3(2), 167–175.

- Megawati, Faradila Indah Nurjat, M. (2024). *Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Board Game Kelas V pembelajaran . Kurangnya keaktifan belajar peserta didik dapat menjadi permasalahan yang tugas , terlibat dalam diskusi proses pemecahan mas.* 64–75.
- Nabecker, S., de Raad, T., Abelairas-Gomez, C., Breckwoldt, J., Chakroun-Walha, O., Farquharson, B., Hunyadi-Antičević, S., Lott, C., Schnaubelt, S., Yeung, J., Lockey, A., Greif, R., Conaghan, P., & Mackie, K. (2025). European Resuscitation Council Guidelines 2025 Education for Resuscitation. *Resuscitation*, 215, 110739. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2025.110739>
- Naila, I., Ridlwan, M., Haq, M. A., Guru, P., Dasar, S., Surabaya, U. M., Bahasa, P., Surabaya, U. M., Komputer, T., & Surabaya, U. M. (2021). *LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN SISWA SEKOLAH DASAR : ANALISIS KONTEN DALAM PEMBELAJARAN.* 7(2), 116–122.
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurwiyanti, D. A., Wuryandini, E., Listyarini, I., & Wahyuni, T. (2023). Analisis Model Problem Based Learning terhadap Materi Pengkristalan dengan Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21207–21214.
- Rahmawati, L. D. (2022). *Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model problem based learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.* 1(1), 1–4.
- Safitri, R., Eka Subekti, E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 297–308. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/311/301>
- Tasya, D. G., Fahrurrozi, Hasanah, U., Mbette, P. P., & Suhendro. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ipas. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Volume 09 No. 2 Juni 2024), 637–650. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13294>

- Tekisendi, H. R. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model PBL dan Karakter Islami untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. UIN AR-RANIRY.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.



LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT IZIN PENELITIAN



Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan

Surabaya, 8 Desember 2025 M
17 Jumadil Akhir 1447 H

Nomor : 271/KET/IL3.AU/FKIP/2025
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yang Terhormat

Kepala SD Muhammadiyah 9 Surabaya

Jl. Sukolilo Lor No.104, Sukolilo Baru, Kec. Bulak, Surabaya, Jawa Timur 60122

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.


Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan nikmat yang telah dilimpahkan kepada kita semua. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan sahabatnya.

Sehubungan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, kami bermaksud untuk mengajukan izin penelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan oleh:

Nama : Jesinta Maharani
NIM : 20221115042
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Analisis Penerapan Media Board Game Monopoli Dengan Model PBL Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Muhammad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., PhD
NIP. 012.02.1.1990.16.226

Tembusan:

1. Para Wakil Dekan FKIP UM/Surabaya.
2. Kaprodi dan Sekprodi S1 - Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran 2

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU
MENGELOLA PEMBELAJARAN**

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Nama : Titik Srihatini S.Pd.
Kelas : III
Mata pelajaran : IPAS
Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Aktivitas Guru	Ya	Tidak	Deskripsi Aktivitas
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
		b. Guru menghubungkan masalah dengan kehidupan nyata.			
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	a. Guru membentuk kelompok dan menjelaskan aturan main Board Game Monopoli.			
		b. Guru memberikan LKPD.			
	Membimbing	a. Guru menjelaskan			

3.	penyelidikan	tata cara bermain Board Game Monopoli.			
		b. Gurmembimbing dalam menyelesaikan media Board Game Monopoli.			
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	a. Guru membimbing untuk menulis hasil pengerjaan di LKPD.			
		b. Guru membimbing untuk mengumpulkan hasil kerja.			
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	a. Guru menanyakan kepada peserta didik bagian materi mana yang belum dipahami.			
		b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan bersama			

Lampiran 3

HASIL OBSERVASI GURU

Lembar Observasi
Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran

Hari/Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Nama : Titik Srihatini S.Pd.
 Kelas : III
 Mata pelajaran : IPAS
 Materi : Upaya Pelestarian MakhluK Hidup
 Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Aktivitas Guru	Ya	Tidak	Deskripsi Aktivitas
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	✓		menjelaskan tujuan pembelajaran upaya pelestarian makhluk hidup.
		b. Guru menghubungkan masalah dengan kehidupan nyata.	✓		mencontohkan dengan menanam tumbuhan.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	a. Guru membentuk kelompok dan menjelaskan aturan main Board Game Monopoli.	✓		membentuk 4 kelompok 1 kelompok terdiri 5 siswa lalu menjelaskan aturan main.
		b. Guru memberikan LKPD.	✓		lalu memberikan LKPD
3.	Membimbing penyelidikan	a. Guru menjelaskan tata cara bermain Board Game Monopoli.	✓		Memanggi setiap kelompok untuk bermain.
		b. Guru membimbing dalam menyelesaikan LKPD menggunakan media Board Game Monopoli.	✓		mempraktikkan bermain board game secara bergantian lalu menyelesaikan LKPD.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	a. Guru membimbing untuk menulis hasil pengerjaan di LKPD.	✓		dengan cara menjelaskan mana yang belum bisa.
		b. Guru membimbing untuk mengumpulkan hasil kerja.	✓		mengumpulkan hasil kerja setiap kelompok.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	a. Guru menanyakan kepada peserta didik bagian materi mana yang belum dipahami.	✓		Memberikan kesempatan untuk siswa bertanya materi yang belum dipahami.
		b. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan bersama	✓		membuat kesimpulan tentang materi.

Lampiran 4

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Nama : Titik Srihartini S.Pd.
Kelas : III
Mata pelajaran : IPAS
Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Bagaimana Ibu menerapkan model PBL dalam mengorientasikan peserta didik pada masalah?	
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah penerapan model PBL membantu Ibu dalam mengorganisasikan kelompok belajar?	
3.	Membimbing penyelidikan	Bagaimana penggunaan media board game Monopoli mendukung proses pencarian solusi masalah??	
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Menurut Ibu bagaimana media board game Monopoli membantu peserta didik dalam menyampaikan hasil tersebut?	
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah media board game Monopoli membantu peserta didik memahami kembali proses serta hasil pembelajaran?	
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	a. Apakah Ibu melihat peserta didik memperhatikan aturan dan instruksi	

		permainan Monopoli selama kegiatan?	
	Menggunakan media	b. Bagaimana cara peserta didik menggunakan elemen-elemen dalam Board Game Monopoli (seperti kartu, dadu, dan papan) untuk belajar?	melempar dadu secara bergiliran,
	Kerja sama	c. Seberapa baik kerja sama antar peserta didik dalam kelompok saat bermain Monopoli?	

Lampiran 5

HASIL OBSERVASI PESERTA DIDIK

Lembar Observasi
Aktivitas Peserta didik

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Nama Observer : Jesinta Maharani
 Kelas : III
 Mata pelajaran : IPAS
 Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
 Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Aktivitas Peserta didik	Ya	Tidak	Deskripsi Aktivitas
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	a. Peserta didik menyimak dan mendengarkan tujuan pembelajaran.	✓		Seluruh siswa menyimak dan mendengarkan tujuan pembelajaran.
		b. Peserta didik menyimak dan mendengarkan hubungan masalah materi dengan kehidupan nyata.	✓		Seluruh siswa menyimak dan mendengarkan contoh narasi kehidupan nyata.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	a. Peserta didik membentuk kelompok dan menjelaskan aturan main Board Game Monopoli.	✓		Peserta didik dibentuk menjadi 4 kelompok
		b. Peserta didik menerima LKPD.	✓		Peserta didik menerima LKPD
3.	Membimbing penyelidikan	a. Peserta didik menyimak dan mendengarkan tata cara bermain Board Game Monopoly.	✓		Peserta didik menyimak dan mendengarkan, ada juga yang bertanya mengenai
		b. Peserta didik dibimbing oleh guru dalam menyelesaikan LKPD menggunakan media Board Game.	✓		Perwakilan kelompok maju secara bergantian untuk menggunakan media dan bermain LKPD bersama.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	a. Peserta didik menulis hasil pengerjaan di LKPD.	✓		Setiap kelompok menulis hasil pengerjaan di LKPD
		b. Peserta didik mengumpulkan hasil kerja.	✓		Setiap kelompok menyerahkan hasil kerja
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	a. Peserta didik menyampaikan yang bagian materi masih belum dipahami.	✓		Peserta didik menyampaikan materi yang di pikirkan dan yang belum dipahami
		b. Peserta didik membuat kesimpulan bersama.	✓		Peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan

Lampiran 6

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Nama : Titik Srihartini S.Pd.
Kelas : III
Mata pelajaran : IPAS
Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Bagaimana Ibu menerapkan model PBL dalam mengorientasikan peserta didik pada masalah?	
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah penerapan model PBL membantu Ibu dalam mengorganisasikan kelompok belajar?	
3.	Membimbing penyelidikan	Bagaimana penggunaan media board game Monopoli mendukung proses pencarian solusi masalah??	
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Menurut Ibu bagaimana media board game Monopoli membantu peserta didik dalam menyampaikan hasil tersebut?	
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah media board game Monopoli membantu peserta didik memahami kembali proses serta hasil pembelajaran?	
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	a. Apakah Ibu melihat peserta didik memperhatikan aturan dan instuksi permainan	

		Monopoli selama kegiatan?	
	Menggunakan media	b. Bagaimana cara peserta didik menggunakan elemen-elemen dalam Board Game Monopoli (seperti kartu, dadu, dan papan) untuk belajar?	melempar dadu secara bergiliran,
	Kerja sama	c. Seberapa baik kerja sama antar peserta didik dalam kelompok saat bermain Monopoli?	

Lampiran 7

HASIL WAWANCARA GURU

Lembar Wawancara Guru

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Nama : Titik Srihartini S.Pd.
Kelas : III
Mata pelajaran : IPAS
Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No.	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Bagaimana Ibu menerapkan model PBL dalam mengorientasikan peserta didik pada masalah?	Dengan cara menerapkan model PBL dengan mengaitkan materi pembelajaran pada permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah penerapan model PBL membantu Ibu dalam mengorganisasikan kelompok belajar?	Membantu, karena penerapan model PBL dapat mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar secara terstruktur.
3.	Membimbing penyelidikan	Bagaimana penggunaan media board game Monopoli mendukung proses pencarian solusi masalah??	Media board game Monopoli mendukung penyelidikan dengan menghadirkan tantangan dan soal yang mendorong peserta didik berdiskusi, berpikir kritis, dan mencari solusi bersama.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Menurut Ibu bagaimana media board game Monopoli membantu peserta didik dalam menyampaikan hasil tersebut?	Media board game Monopoli membantu peserta didik mengingat alur pemecahan masalah sehingga mereka lebih percaya diri dan nuntut dalam menyampaikan hasilnya.

5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah media board game Monopoli membantu peserta didik memahami kembali proses serta hasil pembelajaran?	Media board game Monopoli membantu peserta didik mengingat kembali pengalaman belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		

5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah media board game Monopoli membantu peserta didik memahami kembali proses serta hasil pembelajaran?	Media board game Monopoli membantu peserta didik mengingat kembali pengalaman belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	a. Apakah Ibu melihat peserta didik memperhatikan aturan dan instruksi permainan Monopoli selama kegiatan?	Ya, saya melihat sebagian besar peserta didik memperhatikan dan mengikuti aturan serta instruksi permainan Monopoli yang disampaikan guru. Meskipun pada awal kegiatan masih ada beberapa peserta didik yang perlu diingatkan, namun secara umum mereka dapat mematuhi aturan selama permainan berlangsung.
	Menggunakan media	b. Bagaimana cara peserta didik menggunakan elemen-elemen dalam Board Game Monopoli (seperti kartu, dadu, dan papan) untuk belajar?	Peserta didik mampu menggunakan elemen-elemen dalam Board Game Monopoli seperti kartu, dadu, dan papan permainan dengan baik. Mereka melempar dadu secara bergiliran, membaca kartu instruksi atau soal dengan bimbingan, serta memindahkan bidak sesuai aturan.
	Kerja sama	c. Seberapa baik kerja sama antar peserta didik dalam kelompok saat bermain Monopoli?	Kerja sama antar peserta didik dalam kelompok terlihat baik. Mereka saling berdiskusi, membantu teman yang belum memahami aturan atau soal, serta bergantian menjalankan peran dalam permainan. Hal ini

Lampiran 8

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
Nama : Siti Nur Oktaviani S.Pd.
Kelas : III
Mata pelajaran : IPAS
Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Menurut pengamatan Ibu sebagai guru pendamping, bagaimana guru utama mengawali pembelajaran dengan model PBL?	.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah menurut Ibu penerapan model PBL memudahkan guru utama dalam mengelola kelompok belajar?	.
3.	Membimbing penyelidikan	Menurut pengamatan Ibu, bagaimana peran media board game Monopoli dalam membantu proses penyelidikan peserta didik?	
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Bagaimana menurut Ibu media board game Monopoli membantu peserta didik dalam menyampaikan hasil diskusi?	
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menurut Ibu, apakah penggunaan media board game Monopoli membantu peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran?	
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	a. Menurut pengamatan Ibu, bagaimana sikap	

		peserta didik dalam memperhatikan aturan dan instruksi permainan Monopoli?	
	Menggunakan media	b. Bagaimana menurut Ibu kemampuan peserta didik dalam menggunakan media board game Monopoli selama pembelajaran?	
	Kerja sama	c. Menurut pengamatan Ibu, bagaimana kerja sama peserta didik dalam kelompok saat bermain Monopoli?	

Lampiran 9

HASIL WAWANCARA GURU

Lembar Wawancara Guru

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Nama : Siti Nur Oktaviani S.Pd.
 Kelas : III
 Mata pelajaran : IPAS
 Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
 Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Menurut pengamatan Ibu sebagai guru pendamping, bagaimana guru utama mengawali pembelajaran dengan model PBL?	Guru utama mengawali pembelajaran dengan menyajikan permasalahan yang dekat kehidupan peserta didik.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Menurut pengamatan Ibu, bagaimana peran media board game Monopoli dalam membantu proses penyelidikan peserta didik?	Membantu proses penyelidikan dengan menggunakan kartu dan soal yang terdapat pada board game tersebut.
3.	Membimbing penyelidikan	Bagaimana menurut Ibu media board game Monopoli membantu peserta didik dalam menyampaikan hasil diskusi?	Media board game Monopoli membantu peserta didik menyampaikan hasil diskusi dengan baik.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Menurut pengamatan Ibu sebagai guru pendamping, bagaimana guru utama mengawali pembelajaran dengan model PBL?	Guru utama mengawali pembelajaran dengan menyajikan permasalahan yang dekat kehidupan peserta didik.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menurut Ibu, apakah penggunaan media board game Monopoli membantu peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran?	Ya, penggunaan media board game Monopoli membantu peserta didik memahami kembali proses dan hasil pembelajaran sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam.
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		

Memperhatikan	a. Menurut pengamatan Ibu, bagaimana sikap peserta didik dalam memperhatikan aturan dan instruksi permainan Monopoli?	Sebagian besar peserta didik memperhatikan dan mengikuti aturan permainan dengan baik, meskipun beberapa masih perlu diingatkan.
Menggunakan media	b. Bagaimana menurut Ibu kemampuan peserta didik dalam menggunakan media board game Monopoli selama pembelajaran?	Peserta didik mampu menggunakan media board game Monopoli seperti dadu, kartu, dan papan permainan dengan baik serta sesuai aturan dengan bimbingan guru.
Kerja sama	c. Menurut pengamatan Ibu, bagaimana kerja sama peserta didik dalam kelompok saat bermain Monopoli?	Kerja sama peserta didik terlihat baik, mereka saling membantu, berdiskusi, dan berbagi peran selama kegiatan berlangsung.

Lampiran 10

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025

Nama :

Kelas : III C

Mata pelajaran : IPAS

Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup

Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya

Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Apakah kamu menyimak penjelasan guru saat memperkenalkan masalah?	
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah kamu merasa pembagian kelompok dan peran yang diberikan sudah adil dan jelas?	
3.	Membimbing penyelidikan	Apakah kamu aktif bertanya atau berdiskusi selama bermain dan memecahkan masalah?	
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Apakah penyajian hasil belajar yang kamu lakukan membantu kamu dan teman-teman memahami materi dengan baik?	
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah refleksi dan evaluasi yang dilakukan dalam	

		model PBL membantu kamu dalam belajar?	
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	Apakah kamu memperhatikan aturan dan instruksi saat bermain Monopoli?	
	Menggunakan media	Bagaimana kamu menggunakan Board Game Monopoli untuk memahami materi pelajaran?	
	Kerja sama	Apakah kamu bekerja sama dengan teman-teman saat menggunakan Board Game Monopoli?	

Lampiran 11

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK

Lembar Wawancara Peserta Didik

Hari/Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Nama : Qamari Syamsi Alfarizki
 Kelas : III C
 Mata pelajaran : IPAS
 Materi : Upaya Pelestarian Makhhluk Hidup
 Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No.	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Apakah kamu menyimak penjelasan guru saat memperkenalkan masalah?	Saya mendengarkan penjelasan guru meskipun masih perlu diingatkan agar tetap fokus.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah kamu upaya pembagian kelompok dan peran yang diberikan sudah adil dan jelas?	Pembagian kelompok sudah jelas, tetapi kadang peran dalam kelompok masih saling bergantian.
3.	Membimbing penyelidikan	Apakah kamu aktif bertanya atau berdiskusi tentang konsep dan permasalahan masalah?	Saya aktif bertanya dan ikut berdiskusi, namun lebih sering berpendapat sendiri.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Apakah perannya saat belajar yang kamu lakukan sudah sesuai konsep dan dengan baik?	Saat mempresentasikan hasil, saya menjadi lebih paham meskipun masih perlu bantuan guru.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah refleksi dan evaluasi yang dilakukan dalam model EBL sudah sesuai konsep dalam belajar?	Iya, kegiatan refleksi membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	Apakah kamu memperhatikan aturan dan instruksi saat bermain Monopoli?	Saya memperhatikan aturan permainan, walaupun terkadang masih bertanya ulang.

Menggunakan media	Bagaimana kamu menggunakan Board Game Monopoli untuk memahami materi pelajaran?	Board Game Monopoli membantu saya memahami materi karena ada soal dan permainan.
Kerja sama	Apakah kamu bekerja sama dengan teman-teman saat menggunakan Board Game Monopoli?	Saya bekerja sama dengan teman, tetapi kadang masih berbeda pendapat.

Lembar Wawancara Peserta Didik

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Nama : Syifa Rania Azzahra
 Kelas : III C
 Mata pelajaran : IPAS
 Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
 Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No.	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Apakah kamu menyimak penjelasan guru saat memperkenalkan masalah?	Iya, saya menyimak penjelasan guru karena masalah disampaikan dengan jelas dan menarik.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah kamu merasa pembagian kelompok dan peran yang diberikan sudah adil dan jelas?	Iya, pembagian kelompok dan peran sudah adil serta mudah dipahami.
3.	Membimbing penyelidikan	Apakah kamu aktif bertanya atau berdiskusi selama bermain dan memecahkan masalah?	Iya, saya aktif bertanya dan berdiskusi saat bermain dan memecahkan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Apakah penyajian hasil belajar yang kamu lakukan membantu kamu dan teman-teman memahami materi dengan baik?	Iya, penyajian hasil belajar membantu saya dan teman-teman memahami materi dengan baik.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah refleksi dan evaluasi yang dilakukan dalam model PBL membantu kamu dalam belajar?	Iya, refleksi dan evaluasi PBL membantu saya mengetahui pemahaman dan kekurangan.
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	Apakah kamu memperhatikan aturan dan instruksi saat bermain Monopoli?	Iya, saya memperhatikan guru memberi aturan dan instruksi permainan dengan baik.
	Menggunakan media	Bagaimana kamu menggunakan Board Game Monopoli untuk memahami materi pelajaran?	Saya menggunakan Board Game Monopoli untuk belajar sambil bermain dan memahami materi dengan mudah.

	Kerja sama	Apakah kamu bekerja sama dengan teman-teman saat menggunakan Board Game Monopoli?	Iya, saya bekerja sama dan berdiskusi dengan teman dalam kelompok.
--	------------	---	--

Lembar Wawancara Peserta Didik

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 November 2025
 Nama : Muhammad Gibran Al Farzi
 Kelas : III C
 Mata pelajaran : IPAS
 Materi : Upaya Pelestarian Makhluk Hidup
 Sekolah : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 Alokasi waktu : 2 X 35 Menit

No.	Indikator	Pertanyaan	Keterangan
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	Apakah kamu menyimak penjelasan guru saat memperkenalkan masalah?	Iya, saya menyimak penjelasan Bu Guru saat memperkenalkan masalah Monopoli dengan baik.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Apakah kamu merasa pembagian kelompok dan peran yang diberikan sudah adil dan jelas?	Iya, pembagian kelompok dan peran sudah adil dan jelas.
3.	Membimbing penyelidikan	Apakah kamu aktif bertanya atau berdiskusi selama bermain dan memecahkan masalah?	Iya, saya aktif bertanya dan berdiskusi bersama teman saat main Monopoli.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Apakah penyajian hasil belajar yang kamu lakukan membantu kamu dan teman-teman memahami materi dengan baik?	Iya, penyajian hasil belajar sangat membantu saya dan teman-teman paham materi.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Apakah refleksi dan evaluasi yang dilakukan dalam model PBL membantu kamu dalam belajar?	Iya, refleksi dan evaluasi dalam model PBL sangat membantu saya belajar.
6.	Respon penggunaan Media Board Game Monopoli		
	Memperhatikan	Apakah kamu memperhatikan aturan dan instruksi saat bermain Monopoli?	Iya, saya memperhatikan aturan dan instruksi saat bermain Monopoli.
	Menggunakan media	Bagaimana kamu menggunakan Board Game Monopoli untuk memahami materi pelajaran?	Dengan cara menggunakan Board Game Monopoli dengan sesuai aturan.

	Kerja sama	Apakah kamu bekerja sama dengan teman-teman saat menggunakan Board Game Monopoli?	Iya, saya bekerjasama saat menggunakan Board Game Monopoli, karena kerjasama dengan teman-teman sangat diperlukan.
--	------------	---	--

Lampiran 12

DOKUMENTASI NILAI FORMATIF

Kelompok	Aktivitas Pembelajaran IPAS	Skor	Waktu
Kelompok 1	Upaya Pelestarian MakhluK Hidup	8	Jam 09.15
Kelompok 2	Upaya Pelestarian MakhluK Hidup	10	Jam 09.00
Kelompok 3	Upaya Pelestarian MakhluK Hidup	8	Jam 09.15
Kelompok 4	Upaya Pelestarian MakhluK Hidup	7	Jam 09.20

KEGIATAN OBSERVASI DAN WAWANCARA GURU



Kegiatan guru menjelaskan menggunakan media board game



Kegiatan wawancara bersama guru kelas



Kegiatan wawancara bersama guru pendamp

Lampiran 14

KEGIATAN WAWANCARA PESERTA DIDIK



Wawancara dengan peserta didik 1



Wawancara dengan peserta didik 2



Wawancara dengan peserta didik 3

Lampiran 15

KEGIATAN PESERTA DIDIK



Peserta didik menggunakan media board game



Peserta didik mengerjakan LKPD

Lampiran 16

MODUL AJAR



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

SEKOLAH : SD Muhammadiyah 9 Surabaya
 MATA PELAJARAN : IPAS
 KELAS / FASE : 3 / B
 ALOKASI WAKTU : 1 Jp (2x 35 menit)

IDENTIFIKASI	Peserta Didik	<p>1. Pengetahuan Awal: Peserta didik sudah memahami konsep dasar makhluk hidup, seperti hewan dan tumbuhan yang ada di sekitar mereka (misalnya, ayam, kucing, pohon, bunga). Mereka tahu bahwa makhluk hidup butuh makan, minum, dan tempat tinggal yang aman.</p> <p>2. Minat Belajar: Peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap kegiatan upaya pelestarian makhluk hidup. Peserta didik akan tertarik karena topik ini berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti menjaga taman sekolah atau tidak membuang sampah sembarangan.</p> <p>3. Kebutuhan Belajar: Peserta didik membutuhkan pengalaman langsung, kesempatan eksplorasi, dan bimbingan teknik dasar bermain board game monopoli. Dalam konteks materi upaya pelestarian makhluk hidup untuk kelas 3 dengan media board game monopoli, siswa bisa belajar melalui permainan simulasi yang dimodifikasi.</p>
	Materi Pelajaran	<p>1. Materi Esensial : Upaya pelestarian makhluk hidup (melindungi hutan dan hewan, mencegah kepunahan, menjaga keseimbangan alam, serta mengurangi dampak manusia terhadap lingkungan seperti pencemaran dan penebangan liar).</p> <p>2. Relevansi dengan Kehidupan Nyata: Siswa dapat memahami bahwa upaya pelestarian makhluk hidup penting untuk menjaga kehidupan sehari-hari mereka. Dengan pendekatan problem-based learning, siswa tidak sekadar belajar</p>

		<p>teori, tetapi juga memahami dan menyelesaikan masalah nyata melalui:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi masalah seperti mengapa makhluk hidup perlu dilindungi agar tidak punah, b. Meningkatkan kesadaran dan edukasi lingkungan
	Dimensi Profil Lulusan (DPL)	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kolaborasi 2. Kreativitas 3. Mandiri
DESAIN PEMBELAJARAN	Capaian Pembelajaran	<p>Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra, siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.</p>
	Lintas Disiplin Ilmu	IPAS – Bahasa Indonesia
	Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu menjelaskan upaya pelestarian makhluk hidup dengan tepat.
	Topik	Upaya pelestarian makhluk hidup

	Pembelajaran	
	Praktik Pedagogis	<ul style="list-style-type: none"> a. Model pembelajaran : Project Based Learning (PBL) b. Metode : diskusi, tanya jawab, penugasan, presentasi c. Pendekan : Deep Learning
	Kemitraan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Teman sekelas b. Guru kelas c. Orang tua (untuk penguatan di rumah)
	Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruang Fisik: Kelas b. Ruang Virtual : Proyektor dan laptop
	Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none"> 1. Board Game Monopoli
PENGALAMAN BELAJAR	AWAL KEGIATAN (10 MENIT)	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru melakukan presensi. 3. Peserta didik bersama guru berdoa sebelum memulai pembelajaran. 4. Memotivasi peserta didik dengan cara melakukan ice breaking "tepek fokus". 5. Guru menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan di pelajari dengan materi sebelumnya. 6. Peserta didik diberi pertanyaan pemantik : <i>"Anak-anak siapa yang pernah ikut kerja bakti?"</i> <i>"Apakah kalian pernah melihat orang membuang sampah sembarangan?"</i> 7. Guru mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi yang akan dibahas hari ini. 8. Guru menyampaikan tujuan materi yang akan dipelajari. 	

	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Fase 1. Orientasi peserta didik pada masalah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang upaya pelestarian makhluk hidup. 2. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan contoh konkret, seperti kegiatan menanam tumbuhan. 3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti, "Apakah anak-anak pernah menanam tumbuhan?" <p>Fase 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok secara merata (masing-masing 5 orang). 6. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. 7. Guru menjelaskan aturan kerja kelompok dan tujuan kegiatan. <p>Fase 3. Membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru menjelaskan tata cara penggunaan media Board Game Monopoli. 9. Setiap kelompok secara bergantian mempraktikkan permainan monopoli. 10. Peserta didik mengerjakan soal pada LKPD sesuai dengan tantangan yang diperoleh dari permainan. 11. Guru berkeliling membimbing dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan. <p>Fase 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Guru membimbing peserta didik dalam mengisi jawaban LKPD dengan benar. 13. Kelompok yang sudah menyelesaikan diminta menyampaikan hasil diskusi. 14. Setiap kelompok menyelesaikan dan mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan. <p>Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 15. Peserta didik menyampaikan materi yang sudah dan belum dipahami. 16. Guru memberikan penguatan pada bagian materi yang masih kurang dipahami peserta didik. 17. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang
--	---

	upaya pelestarian makhluk hidup.	
	PENUTUP	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. 2. Peserta didik diberikan soal evaluasi. 3. Peserta didik diberikan apresiasi atas kerja keras dan belajar hari ini. 4. Guru mengajak peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dan berdoa. 	
ASESMEN PEMBELAJARAN	Asesmen pada Awal Pembelajaran	Asesmen diagnostic kongnitif berupa pertanyaan pemantik
	Asesmen pada Proses Pembelajaran	LKPD



	Asesmen pada Akhir Pembelajaran	Asesmen Sumatif
--	---------------------------------	-----------------

Mengetahui

Kepala Sekolah
Aris Wahyuningsih, S.Pd.

Guru Walielas
Titik Srihartini, S.Pd.

Lampiran 1 Bahan Ajar

Upaya Pelestarian Makhluk Hidup

Hewan dan tumbuhan memiliki manfaat bagi manusia. Keberadaan mereka memiliki peran sebagai sumber ilmu pengetahuan, sumber pangan dan obat-obatan, serta menjaga keseimbangan lingkungan dan alam sekitar. Oleh sebab itu, upaya pelestarian hewan dan tumbuhan perlu dilakukan agar hewan dan tumbuhan tidak punah. Beberapa upaya pelestarian yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Melestarikan Habitat Alami

Melestarikan habitat alami dilakukan dengan melindungi hutan, terumbu karang, dan ekosistem lainnya melalui pembentukan taman nasional, suaka margasatwa, dan cagar alam.

2. Mengendalikan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Mengendalikan pemanfaatan sumber daya alam dengan cara melakukan kegiatan, seperti penangkapan ikan atau penebangan pohon secara berkelanjutan dan menghindari eksploitasi berlebihan.

3. Meningkatkan Kesadaran dan Edukasi Lingkungan

Meningkatkan kesadaran dan edukasi lingkungan melalui kampanye pelestarian, pembelajaran di sekolah, serta mendorong masyarakat untuk menjaga kebersihan dan mendukung program konservasi.

4. Menerapkan Program Rehabilitasi dan Penangkaran

Melakukan program rehabilitasi dan penangkaran, seperti mengembangbiakkan hewan langka di penangkaran atau melakukan reboisasi untuk memulihkan ekosistem yang rusak.



🌿 Kegiatan reboisasi hutan bakau atau mangrove dapat menjaga kelestarian lingkungan.

Sumber: Geet Theraawat/Shutterstock

Lampiran 3 LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Mata Pelajaran: IPAS

Kelas: III

Materi: Upaya Pelestarian Makhluk Hidup

A. Pilihan Ganda (PG)

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Upaya menjaga agar makhluk hidup tidak punah disebut
 - a. Perusakan lingkungan
 - b. Pelestarian makhluk hidup
 - c. Pencemaran lingkungan
 - d. Penebangan liar
2. Contoh pelestarian tumbuhan di sekolah adalah
 - a. Memetik bunga sembarangan
 - b. Menginjak tanaman
 - c. Menyiram tanaman
 - d. Membuang sampah
3. Hewan perlu dilestarikan karena
 - a. Mengganggu manusia
 - b. Menjaga keseimbangan alam
 - c. Tidak bermanfaat
 - d. Mudah ditangkap
4. Salah satu cara melestarikan hewan adalah
 - a. Memburu hewan liar
 - b. Merusak hutan
 - c. Menangkap hewan langka
 - d. Merawat hewan dengan baik
5. Hutan harus dijaga kelestariannya karena
 - a. Tempat membuang sampah
 - b. Tempat bermain
 - c. Habitat hewan dan tumbuhan
 - d. Lahan kosong

B. Esai

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan pelestarian makhluk hidup!
Jawab:
.....
2. Sebutkan dua contoh upaya pelestarian tumbuhan di lingkungan sekitar!



Jawab:

3. Mengapa hewan tidak boleh diburu secara sembarangan?

Jawab:

4. Apa yang akan terjadi jika manusia tidak menjaga lingkungan?

Jawab:

5. Apa yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kelestarian makhluk hidup di sekolah?

Jawab:

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda (PG)

1. b. Pelestarian makhluk hidup
2. c. Menyiram tanaman
3. b. Menjaga keseimbangan alam
4. d. Merawat hewan dengan baik
5. c. Habitat hewan dan tumbuhan

B. Esai

1. Pelestarian makhluk hidup adalah usaha untuk menjaga dan merawat tumbuhan dan hewan agar tetap hidup dan tidak punah.
2. Contoh upaya pelestarian tumbuhan di lingkungan sekitar:
 - Menyiram tanaman secara rutin
 - Menanam pohon atau bunga
3. Hewan tidak boleh diburu secara sembarangan karena dapat menyebabkan hewan menjadi punah dan mengganggu keseimbangan alam.
4. Jika manusia tidak menjaga lingkungan, maka lingkungan akan rusak, makhluk hidup bisa mati, dan alam menjadi tidak seimbang.
5. Cara menjaga kelestarian makhluk hidup di sekolah antara lain menjaga tanaman, tidak merusak lingkungan, dan membuang sampah pada tempatnya.

Lampiran 4 Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta Didik	Kolaborasi	Kreativitas	Mandiri	Skor
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
Dsb					

Keterangan Skor:

4 = Sangat Baik | 3 = Baik | 2 = Cukup | 1 = Perlu Bimbingan

Pedoman Penilaian: $\text{Skor perolehan} \times 100$
Skor perolehan maksimal

Rubrik Penilaian Profil Lulusan

No	Aspek Pengamatan	Kriteria
1	Kreativitas	<ol style="list-style-type: none">1. Mampu mengemukakan ide atau gagasan dalam pembelajaran.2. Menyelesaikan tugas dengan cara yang bervariasi dan menarik.3. Memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.
2	Kolaborasi	<ol style="list-style-type: none">4. Bekerja sama dengan anggota kelompok.5. Menghargai pendapat teman saat diskusi.6. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.
3	Kemandirian	<ol style="list-style-type: none">7. Menyelesaikan tugas dengan usaha sendiri.8. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas.9. Percaya diri dalam menyampaikan hasil kerja.

Kisi-Kisi Soal Evaluasi

No	Kompetensi Dasar / Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian pelestarian makhluk hidup	Pengertian pelestarian	Menentukan pengertian pelestarian makhluk hidup	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh pelestarian tumbuhan	Pelestarian tumbuhan	Memilih contoh kegiatan pelestarian tumbuhan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik mampu menjelaskan manfaat pelestarian tumbuhan	Manfaat tumbuhan	Menentukan manfaat menjaga tumbuhan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3
4	Peserta didik mampu mengidentifikasi cara pelestarian hewan	Pelestarian hewan	Menentukan cara melestarikan hewan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	4
5	Peserta didik mampu menjelaskan alasan hewan perlu dilestarikan	Alasan pelestarian hewan	Menentukan alasan hewan perlu dilestarikan	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	5
6	Peserta didik mampu mengidentifikasi	Fungsi hutan	Menentukan fungsi hutan bagi	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	6

	i fungsi hutan		makhluk hidup			
7	Peserta didik mampu menjelaskan akibat kerusakan lingkungan	Kerusakan lingkungan	Menentukan akibat tidak menjaga lingkungan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	7
8	Peserta didik mampu menunjukkan sikap peduli lingkungan	Sikap peduli lingkungan	Menentukan sikap menjaga kelestarian lingkungan	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	8
9	Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan yang merusak lingkungan	Perilaku merusak lingkungan	Menentukan kegiatan yang merusak lingkungan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	9
10	Peserta didik mampu menentukan tindakan pelestarian di sekolah	Pelestarian di sekolah	Menentukan tindakan pelestarian makhluk hidup di sekolah	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	10

Kisi-Kisi Soal Evaluasi

No	Kompetensi Dasar / Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian pelestarian makhluk hidup	Pengertian pelestarian	Menentukan pengertian pelestarian makhluk hidup	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	1
2	Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh pelestarian tumbuhan	Pelestarian tumbuhan	Memilih contoh kegiatan pelestarian tumbuhan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik mampu menjelaskan manfaat pelestarian tumbuhan	Manfaat tumbuhan	Menentukan manfaat menjaga tumbuhan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	3
4	Peserta didik mampu mengidentifikasi cara pelestarian hewan	Pelestarian hewan	Menentukan cara melestarikan hewan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	4
5	Peserta didik mampu menjelaskan alasan hewan perlu dilestarikan	Alasan pelestarian hewan	Menentukan alasan hewan perlu dilestarikan	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	5
6	Peserta didik mampu mengidentifikasi	Fungsi hutan	Menentukan fungsi hutan bagi	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	6

	i fungsi hutan		mahluk hidup			
7	Peserta didik mampu menjelaskan akibat kerusakan lingkungan	Kerusakan lingkungan	Menentukan akibat tidak menjaga lingkungan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	7
8	Peserta didik mampu menunjukkan sikap peduli lingkungan	Sikap peduli lingkungan	Menentukan sikap menjaga kelestarian lingkungan	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	8
9	Peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan yang merusak lingkungan	Perilaku merusak lingkungan	Menentukan kegiatan yang merusak lingkungan	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	9
10	Peserta didik mampu menentukan tindakan pelestarian di sekolah	Pelestarian di sekolah	Menentukan tindakan pelestarian makhluk hidup di sekolah	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	10

Lembar soal Evaluasi

Nam	:	
Kelas	:	
No. Absen	:	
Hari / tanggal	:	
Waktu	:	15 Menit

Bentuk Soal: Pilihan Ganda

Soal Pilihan Ganda

- Upaya menjaga agar tumbuhan dan hewan tetap lestari disebut ...
 - Perusakan lingkungan
 - Pelestarian makhluk hidup
 - Pencemaran lingkungan
 - Penebangan liar
 - Contoh kegiatan pelestarian tumbuhan di sekolah adalah
 - Menginjak tanaman
 - Membuang sampah sembarangan
 - Menyiram tanaman
 - Memetik bunga
 - Tumbuhan perlu dilestarikan karena
 - Mengganggu manusia
 - Menghasilkan oksigen
 - Membuat halaman kotor
 - Tidak bermanfaat
 - Salah satu cara melestarikan hewan adalah
 - Memburu hewan liar
 - Menangkap hewan langka
 - Merusak habitat hewan
 - Merawat hewan dengan baik
 - Hewan harus dilestarikan agar
 - Mudah ditangkap
 - Tidak berkembang biak
 - Menjaga keseimbangan alam
 - Mengganggu manusia
-
- Hutan bermanfaat bagi makhluk hidup karena
 - Tempat membuang sampah
 - Habitat hewan dan tumbuhan
 - Tempat bermain
 - Lahan kosong
 - Jika lingkungan tidak dijaga, maka
 - Alam menjadi lestari
 - Lingkungan menjadi rusak
 - Hewan berkembang banyak
 - Udara menjadi bersih
 - Sikap yang menunjukkan peduli terhadap lingkungan adalah
 - Membuang sampah di sungai
 - Menebang pohon sembarangan
 - Merusak tanaman
 - Menanam pohon
 - Berikut ini kegiatan yang merusak lingkungan adalah
 - Menyiram tanaman
 - Menanam pohon
 - Membuang sampah sembarangan
 - Membersihkan halaman
 - Upaya pelestarian makhluk hidup di sekolah dapat dilakukan dengan
 - Merusak tanaman
 - Menginjak rumput
 - Menjaga kebersihan lingkungan
 - Mencoret dinding sekolah

















Kunci Jawaban Lembar Evaluasi

No	Jawaban
1.	B
2.	C
3.	B
4.	D
5.	C
6.	b
7.	b
8.	d
9.	c
10.	c

Lampiran 17

LEMBAR KONSULTASI TA

Menampilkan 1-16 dari 16 hasil

No.	Tanggal	Topik	Saran/Komentar	Pembimbing	
1	2025-10-04	Pengajuan judul	Acc judul Analisis Penerapan Media Board Game Monopoli Dengan Model PBL Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar	Meirza Nanda Faradita	
2	2025-10-06	Pengajuan judul	Acc judul Analisis Penerapan Media Board Game Monopoli Model PBL Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar	Ishmatun Naila	
3	2025-11-10	Konsultasi pendahuluan dan metode penelitian	Kurang teori belajar	Meirza Nanda Faradita	
4	2025-11-11	Konsultasi pendahuluan dan metode penelitian	Kurang tahun dibagian tahap analisis data miles & huberman	Meirza Nanda Faradita	
5	2025-11-14	Bimbingan hasil dan pembahasan	Tambahkan sumber indikator	Meirza Nanda Faradita	
6	2025-11-14	Bimbingan hasil dan pembahasan	Hasil dokumentasi wawancara, observasi guru dan siswa kurang besar	Ishmatun Naila	
7	2025-11-24	Bimbingan hasil dan pembahasan	Kurang tahun dibagian tahap analisis data	Meirza Nanda Faradita	
8	2025-12-08	Bimbingan hasil dan pembahasan	Revisi dibagian hasil wawancara tidak boleh ada kata "kemudian" di awal kalimat	Meirza Nanda Faradita	
9	2025-12-09	Persetujuan artikel	Acc keseluruhan	Meirza Nanda Faradita	
10	2025-12-11	Persetujuan artikel	Acc keseluruhan	Ishmatun Naila	
11	2025-12-15	Persiapan sempro		Meirza Nanda Faradita	
12	2025-12-15	Persiapan sempro		Ishmatun Naila	
13	2026-01-05	Revisian sempro	Judul dibalik menjadi Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Board Game Monopoli Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar	Meirza Nanda Faradita	
14	2026-01-07	Revisian Sempro	Menambahkan kata penghubung dibagian pendahuluan paragraf 2 ke paragraf 3	Meirza Nanda Faradita	
15	2026-01-13	Persetujuan Artikel dan Persiapan SEHMAS	ACC Keseluruhan	Meirza Nanda Faradita	
16	2026-01-13	Persetujuan Artikel dan Persiapan SEHMAS	ACC Keseluruhan	Ishmatun Naila	

Lampiran 18

Letter Of Acceptance

JURNAL CERDIK

LEMBAR PENERIMAAN ARTIKEL

(LETTER OF ACCEPTANCE)

No. JC/2026/01/14/02

Kepada

Jesinta Maharani, Meirza Nanda Faradita, & Ishmatun Naila
Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dengan hormat,

Kami dari Dewan Redaksi Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan pengajaran dengan E-ISSN 2809-414X Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, dengan ini menyatakan bahwa artikel Anda yang berjudul:

ANALISIS PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA BOARD GAME MONOPOLI PADA MATERI IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR

telah melalui proses review (peer-review) dan dinyatakan **DITERIMA (ACCEPTED)** untuk dipublikasikan pada:

Volume (05) No (02), Januari—Juni 2026

Kami mengucapkan selamat dan terima kasih atas kontribusi ilmiah yang telah Anda berikan dalam pengembangan kajian keilmuan di bidang Pendidikan dan pengajaran.

Demikian surat penerimaan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.



Dr. Dra. Lilik Wahyuni, M.Pd.

Lampiran 19

Endorsment Letter



Pusat
Bahasa

ENDORSEMENT LETTER

164/PB-UMS/EL/II/2026

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Title : An Analysis of the Application of the Problem Based Learning Model with Monopoly Board Game Media in Science Material for Grade III Elementary Schools

Name : Jesinta Maharani

Student ID Number : 20221115042

Department : Primary Teacher Education, Undergraduate Program, Faculty of Education, Communication, and Science, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia

has been endorsed by Language Center of Muhammadiyah University of Surabaya for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 12 February 2026

Chairperson,




Jepri Ali Saiful, Ph.D.

HASIL PLAGIASI

19% Overall Similarity


The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.


Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Top Sources

20%  Internet sources

13%  Publications

6%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Lampiran 21

Lampiran Surat Keterangan Bebas Plagiasi



umsurabaya
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

Perpustakaan
NPP. 3578262D2014753

<https://library.um-surabaya.ac.id>
081336590188
perpustakaan@um-surabaya.ac.id

SURAT KETERANGAN BUKTI BEBAS PLAGIASI

Naskah tugas akhir / skripsi / karya tulis / tesis*) yang diserahkan atas :

N a m a : Jesinta Maharani
N I M : 20221115042
Fakultas/Prodi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Alamat : Jl. Sikatan 14 No.1 Manukan Wetan, Kota Surabaya
Judul : Analisis Penerapan Media Board Game Monopoli Dengan Model PBL Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar

telah diserahkan dan memenuhi kriteria batas maksimal yang sudah ditentukan.

Petugas perpustakaan

Ardi Surya H. K.

Surabaya, 20 Januari 2026
Mahasiswa

Jesinta Maharani



Mengetahui,
Kepala Perpustakaan

Dr. Ratno Abidin, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 22

BIODATA PENULIS



Jesinta Maharani lahir di Surabaya pada tanggal 30 Januari 2004. Anak pertama dari dua bersaudara. Jesinta Maharani memiliki kegemaran mengedit foto dan menulis. Semasa berkuliah di Universitas Muhammadiyah Surabaya, pernah mengikuti Himpunan Mahasiswa PGSD dan UKM Sunrise Choir.