

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
*DIGITAL MONOPOLY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA  
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Pre-Experimental Tipe One Group Pretest-Posttest Design* pada siswa  
Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Kabupaten Purwakarta)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh:

**Niken Oktavia Anisa Asri**

**2009537**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA  
2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
*DIGITAL MONOPOLY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA  
DI SEKOLAH DASAR**

oleh:

**Niken Oktavia Anisa Asri**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Niken Oktavia Anisa Asri 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

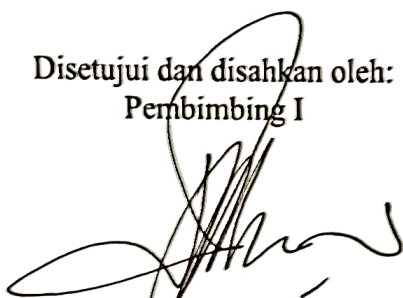
**LEMBAR PENGESAHAN**

**NIKEN OKTAVIA ANISA ASRI**

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
*DIGITAL MONOPOLY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS  
SISWA DI SEKOLAH DASAR**

*(Penelitian Pre-Experimental Tipe One Group Pretest-Posttest Design pada  
siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Kabupaten  
Purwakarta)*

Disetujui dan disahkan oleh:  
Pembimbing I



**Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd.**  
NIP. 195909151986031004

Pembimbing II



**Tiara Yogiarni, M.Pd.**  
NIP. 920230219930131201

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
UPI Kampus Purwakarta



**Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.**  
NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
*DIGITAL MONOPOLY* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA  
DI SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Pre-Experimental Tipe One Group Pretest-Posttest Design* pada siswa  
Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Kabupaten Purwakarta)

**NIKEN OKTAVIA ANISA ASRI**

**NIM. 2009537**

**ABSTRAK**

Guru berperan dalam memajukan kualitas pembelajaran di kelas secara aktif dan kreatif untuk mengadaptasi materi, model, serta perangkat pembelajaran yang dapat membuat siswa mudah memahami konsep IPS saat proses pembelajaran. Namun, diduga pada kenyataannya siswa merasa kesulitan untuk memahami pokok bahasan baru, sehingga menimbulkan kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat materi pokok dengan jangka waktu yang lama. Berdasarkan hal tersebut diperlukan adanya solusi dengan menggunakan variasi model pembelajaran lainnya, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Digital Monopoly*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kembang Kuning. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis pemahaman konsep IPS siswa sebelum dan sesudah serta pengaruh menggunakan model PBL berbantuan *digital monopoly* dan pengaruh. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental tipe One Group Pretest-Posttest Design* pada pembelajaran IPS dengan materi pembelajaran Keanekaragaman Hayati Flora dan Fauna Khas Indonesia di kelas V Sekolah Dasar dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan perolehan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep IPS siswa sebelum menggunakan model PBL berbantuan *digital monopoly* nilai rata-ratanya sebesar 53,07, pemahaman konsep IPS siswa sesudah menggunakan model PBL berbantuan *digital monopoly* nilai rata-ratanya sebesar 69,80, dan pengaruh penggunaan model PBL berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa sebesar 54%. Oleh karena itu, model PBL berbantuan *digital monopoly* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. Direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan model PBL berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa.

**Kata Kunci:** *Digital Monopoly*, Pemahaman Konsep, *Problem Based Learning* (PBL).

**THE EFFECT OF PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY  
DIGITAL MONOPOLY ON STUDENTS' UNDERSTANDING OF IPS  
CONCEPTS IN ELEMENTARY SCHOOL**

*(Pre-Experimental Research Type One Group Pretest-Posttest Design on Class V  
students at Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Purwakarta Regency)*

**NIKEN OKTAVIA ANISA ASRI**

**NIM. 2009537**

**ABSTRACT**

*Teachers play a role in advancing the quality of learning in the classroom actively and creatively by adapting materials, models, and learning tools that can make students easily understand social studies concepts during the learning process. However, it is suspected that in reality, students find it difficult to understand new subject matter, resulting in a lack of student ability to remember the subject matter over a long period. Based on this, a solution is needed by using a variety of other learning models, one of which is the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Digital Monopoly. This research was conducted at SDN 1 Kembang Kuning. The purpose of this study was to determine and analyze the understanding of students' social studies concepts before and after and the effect of using the PBL model assisted by digital monopoly and influence. The research design used is a Pre-Experimental type One Group Pretest-Posttest Design on social studies learning with learning materials Biodiversity of Flora and Fauna Typical of Indonesia in class V elementary school with a sample size of 30 students. Research instruments were used, namely tests, observation, and documentation. Based on the acquisition of research results it can be concluded that the understanding of the concept of social studies students before using the PBL model assisted digital monopoly average value of 53.07, understanding the concept of social studies students after using the PBL model assisted digital monopoly average value of 69.80, and the influence of the use of PBL model assisted digital monopoly on understanding the concept of social studies students by 54%. Therefore, the PBL model assisted by digital monopoly can be used as an alternative in learning to improve students' understanding of social studies concepts. It is recommended that further researchers to conduct similar research using the PBL model assisted by a digital monopoly on students' understanding of social studies concepts.*

**Keywords:** *Concept understanding, Digital Monopoly, Problem-Based Learning (PBL).*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
2.1 Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	13
2.1.1 Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	13
2.1.2 Manfaat Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	14
2.1.3 Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	15
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
2.2 Pemahaman Konsep .....	17
2.2.1 Pengertian Pemahaman Konsep .....	17

2.2.2 Indikator Pemahaman Konsep.....	18
2.3 Media Pembelajaran.....	20
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	20
2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	21
2.4 <i>Digital Monopoly</i> .....	23
2.4.1 Pengertian Media Digital.....	23
2.4.2 Komponen Media Digital.....	24
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Digital .....	25
2.4.4 Pengertian Permainan Monopoli .....	27
2.4.5 Manfaat dari Permainan Monopoli.....	27
2.4.6 Kelebihan dan Kekurangan dari Permainan Monopoli .....	28
2.4.7 Langkah-langkah Bermain Media Monopoli .....	29
2.4.8 <i>Media Digital Monopoly</i> yang Akan Digunakan Pada Penelitian .....	30
2.5 Pendidikan IPS .....	34
2.5.1 Hakikat Pendidikan IPS.....	34
2.5.2 Tujuan Pendidikan IPS .....	36
2.6 Penelitian Relevan.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Desain Penelitian.....	41
3.2 Partisipan.....	41
3.3 Populasi dan Sampel .....	42
3.3.1 Populasi Penelitian .....	42
3.3.2 Sampel Penelitian .....	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.4.1 Tes .....	43
3.4.2 Non Tes .....	43

3.5 Instrumen Penelitian.....	44
3.5.1 Tes .....	44
3.5.2 Lembar Observasi.....	46
3.6 Prosedur Penelitian.....	48
3.7 Pengembangan Instrumen .....	49
3.8 Analisis Data .....	54
3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	54
3.8.2 Analisis Statistik Inferensial.....	54
3.8.2.1 Uji Normalitas.....	54
3.8.2.2 Uji Homogenitas .....	55
3.8.2.3 Uji T.....	55
3.8.2.4 Regresi Linier Sederhana .....	55
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Temuan.....	57
4.1.1 Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Sebelum Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Digital Monopoly</i> .....	57
4.1.2 Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Sesudah Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Digital Monopoly</i> .....	59
4.1.3 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Digital Monopoly</i> Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning.....	68
4.1.3.1 Uji Normalitas.....	68
4.1.3.2 Uji Homogenitas .....	69
4.1.3.3 Uji T.....	70
4.1.3.4 Uji Regresi Linier Sederhana .....	71



4.1.3.5 Uji N-Gain .....	72
4.2 Pembahasan.....	74
4.2.1 Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Sebelum Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Digital Monopoly</i> .....	75
4.2.2 Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning Sesudah Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Digital Monopoly</i> .....	77
4.2.3 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Digital     Monopoly</i> Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning.....	79
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Implikasi.....	87
5.3 Rekomendasi.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>149</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi.....	99
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing I .....	102
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	103
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	104
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian.....	105
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik .....	106
Lampiran 7 Surat Permohonan <i>Judgement</i> Instrumen.....	107
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 9 Instrumen Observasi Guru dan Siswa I .....	109
Lampiran 10 Instrumen Observasi Guru dan Siswa II.....	111
Lampiran 11 Instrumen Tes Siswa.....	113
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik .....	119
Lampiran 13 Modul Ajar Penelitian Pertemuan 1 .....	120
Lampiran 14 Modul Ajar Penelitian Pertemuan 2 .....	129
Lampiran 15 Sampel Hasil <i>Pretest</i> .....	140
Lampiran 16 Sampel Hasil <i>Posttest</i> .....	142
Lampiran 17 Rekapitulasi Skor <i>Pretest</i> .....	144
Lampiran 18 Rekapitulasi Skor <i>Posttest</i> .....	144
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas .....	145
Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas .....	145
Lampiran 21 Hasil Uji T .....	146
Lampiran 22 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	146
Lampiran 23 Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	146
Lampiran 24 Foto Kegiatan Penelitian .....	147

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pemahaman Konsep .....	44
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Soal Pilihan Ganda ( <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ).....	46
Tabel 3.4 Pedoman Lembar Observasi .....	46
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Lembar Observasi .....	48
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen .....	50
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas .....	51
Tabel 3.8 Kategori Indeks Daya Pembeda.....	51
Tabel 3.9 Hasil Daya Pembeda .....	52
Tabel 3.10 Hasil Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 3.11 Kriteria Nilai <i>N-Gain</i> .....	56
Tabel 4.2 Hasil Data <i>Pretest</i> Siswa.....	57
Tabel 4.3 Hasil data Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> .....	58
Tabel 4.4 Hasil Data <i>Posttest</i> Siswa .....	66
Tabel 4.5 Hasil Data Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> .....	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas .....	69
Tabel 4.7 Hasil Data Homogenitas .....	70
Tabel 4.8 Hasil Uji T.....	71
Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Sederhana Model Summary .....	71
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	72
Tabel 4.11 Kriteria Penskoran Kategori Pemahaman Konsep.....	76
Tabel 4.12 Hasil Pengolahan Data <i>Pretest</i> .....	76
Tabel 4.13 Hasil Pengolahan Data <i>Posttest</i> .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Framework for 21st Century Learning</i> .....	2
Gambar 2.1 Papan Permainan <i>Digital Monopoly</i> Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia Barat .....	30
Gambar 2.2 Papan Permainan <i>Digital Monopoly</i> Keanekaragaman Flora dan Fauna di Indonesia Tengah dan Timur .....	31
Gambar 2.3 Dadu <i>Digital Monopoly</i> .....	31
Gambar 2.4 Pemilihan Nomor Kartu Tantangan .....	31
Gambar 2.5 Contoh Kartu Tantangan .....	32
Gambar 2.6 Pemilihan Nomor Kartu Sumber Ilmu .....	32
Gambar 2.7 Contoh Kartu Sumber Ilmu .....	32
Gambar 2.8 Pemilihan Nomor Kartu Pertanyaan .....	33
Gambar 2.9 Contoh Kartu Pertanyaan .....	33
Gambar 2.10 Bidak <i>Digital Monopoly</i> .....	33
Gambar 4.1 Pelaksanaan <i>Pretest</i> .....	59
Gambar 4.2 Orientasi peserta didik terhadap masalah melalui tayangan <i>Youtube</i> 60	
Gambar 4.3 Peneliti memberikan materi pengantar pada siswa melalui tayangan <i>Power Point</i> .....	60
Gambar 4.4 Peneliti menyampaikan instruksi cara bermain dengan menggunakan <i>digital monopoly</i> .....	61
Gambar 4.5 Siswa melakukan pembelajaran menggunakan <i>digital monopoly</i> .....	61
Gambar 4.6 Siswa bersama anggota kelompoknya menyelesaikan permasalahan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	62
Gambar 4.7 Orientasi peserta didik terhadap masalah melalui tayangan <i>Youtube</i> 63	
Gambar 4.8 Peneliti memberikan materi pengantar pada siswa melalui tayangan <i>Power Point</i> .....	63
Gambar 4.9 Peneliti melakukan bimbingan penyelidikan secara individu atau kelompok pada siswa saat menggunakan <i>digital monopoly</i> .....	64
Gambar 4.10 Peneliti bersamaan dengan siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan <i>digital monopoly</i> .....	64
Gambar 4.11 Siswa bersama anggota kelompoknya menyelesaikan masalah yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	65

Gambar 4.12 Pemberian <i>reward</i> pada siswa.....	65
Gambar 4. 13 Pelaksanaan <i>Posttest</i> .....	66
Gambar 4.14 Perbedaan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	67
Gambar 4.15 Hasil Observasi Guru .....	73
Gambar 4.16 Hasil Observasi Siswa.....	74
Gambar 4.17 Perbedaan pemahaman konsep IPS siswa sebelum dan sesudah menggunakan model <i>problem based learning</i> berbantuan <i>digital monopoly</i> .....	79
Gambar 4.18 Perbandingan Indikator Menafsirkan ( <i>Interpreting</i> ).....	81
Gambar 4.19 Perbandingan Indikator Memberi Contoh ( <i>Exemplifying</i> ).....	82
Gambar 4.20 Perbandingan Indikator Mengklasifikasikan ( <i>Classifying</i> ).....	82
Gambar 4.21 Perbandingan Indikator Meringkas ( <i>Summarizing</i> ).....	83
Gambar 4.22 Indikator Menarik Inferensi ( <i>Inferring</i> ).....	84
Gambar 4.23 Indikator Membandingkan ( <i>Comparing</i> ).....	84
Gambar 4.24 Indikator Menjelaskan ( <i>Explaining</i> ).....	85

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Andikasari, L. M., Tanzimah, & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Tebat. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 6(2), 111–121. <https://doi.org/10.24114/js.v6i2.33583>
- Aqsa, M. D., Nurhaswinda, N., & Hidayat, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Matematika dalam Materi Perkalian pada Siswa Kelas III SD Negeri 019 Tanjung Sawit. *Journal On Teacher Education*, 2, 9–16. <https://doi.org/10.3100/jote.v2i2.1249>
- Ardyanto, Y., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2018). Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar pada Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas 4 SD. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 189. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.358>
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1, 1297–1304. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.242>
- Aulia, N. R., Hermawan, R., & Rengganis, I. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 71–81. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v5i1.30069>

- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 832–840. <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.30>
- Cahyo, E. D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar IPS dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4, 114–127. <https://doi.org/10.17509/jppd.v4i1.21301>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Satuan Pendidikan serta Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Dachliyani, L. (2020). Instrumen yang Sahih: sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (evaluasi pembelajaran). *MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5, 57–65.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1, 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, P. F., Bektiningsih, K., & Marlina, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Politerasi pada Siswa Kelas III SDN Candi 03 Kota Semarang. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2, 4063–4073. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i9.2105>
- Endayani, H. (2018). Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *ITTIHAD: Jurnal Pendidikan*, 2, 117–127.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, 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.
- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari.

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229.  
<https://doi.org/10.36709/jpm.v9i2.5872>
- Fauziah, D. N. (2016). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 102–109.  
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.6550>
- Febrita, I., & Harni, H. (2020). Penerapan Pendekatan *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1425–1436. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.608>
- Firmansyah, D. & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: *Literature Review*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Berbasis *Game*. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Hermuttaqien, B. P. F., Aras, L., & Lestari, S. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 16–22.  
<https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i4.1354>
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan IPS di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147–154.  
<https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>



- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan, dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 5054–5062. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7422>
- Irwan, V. P., & Mansurdin, M. (2020). Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2097–2107. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.686>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Sosial Budaya pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2, 253–268.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Juhaeni, J., Saffarudin, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

- Kurniawan, B., Dwikoranto, D., & Marsini, M. (2023). Implementasi *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa: Studi Pustaka: *Implementation of Problem Based Learning to Improve Students' Concept Understanding: Literature review. Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.28>
- 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>
- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif sebagai Kumpulan Informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Merentek, R. M., Perori, Y. A., & Monigir, N. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9, 801–805. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10042348>
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsjer/>
- Muliasrini, K. E. (2020). *New Literacy* sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar di Abad 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3114>

- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 11, 59–75. <https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>
- Navyaningsih, D., Yonanda, D. A., & Saputra, D. S. (2019). Pentingnya Model *Problem Based Learning* terhadap Pemahaman Konsep pada Pembelajaran IPS SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Majalengka*, 1, 265–272.
- Novanto, Y. S., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran POE terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 205. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4665>
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Majalengka*, 2, 33–44.
- Nurlita, J., Robandi, B., & Fitriani, A. D. (2019). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 174–184. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.23471>
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021.
- Parni, P. (2021). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3, 96–105.
- Pramistiyasari, A. (2022). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai-nilai Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas 5 SD Sabdodadi Keyongan. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(2), 81–85. <https://doi.org/10.51878/social.v2i2.1391>
- Pranata, E. (2016). Implementasi Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman

- Konsep Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.80>
- Pratiwi, D. A., Djumhana, N., & Hendriani, A. (2020). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 11–18. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v5i1.30045>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Putra, G. L. A. P. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi dalam Media *Youtube*. *Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Digital)*, 2, 259–265.
- Putri, O. D., Istikomah, Ningtyas, I. W., Rohmawati, D., Salsabilah, B. N., Yuniwati, I., & Suardinata, I. W. (2023). Pengembangan SOEMOLI (*Smart Osing Education Monopoli Game*) Berbasis *Website* dalam Meningkatkan Wawasan Pariwisata, Budaya dan Bahasa Osing Banyuwangi pada MIS Sunan Ampel. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1559–1569. <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2.665>
- Rahardjo, S., & Gudnanto. (2022). Pemahaman Individu Teknik Nontes. Jakarta: Prenada Media
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Model *Problem Based Learning* Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Rahmatiah, R., & Baso, B. S. (2022). Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia V UPT SDN 11 Kabupaten Soppeng. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 1(2), 190–213. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v1i2.528>
- Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya

- Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4270–4276. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3528>
- Sanjani, M. A. (2022). Pentingnya Strategi Pembelajaran yang Tepat bagi Siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37. <https://doi.org/10.37755/jsap.v10i2.517>
- Santoso, B., Anwar, M. C., & Muliadi. (2019). *Monopoly Games As Android-Based Dental Health Education Media. Journal of Applied Health Management and Technology*, 1(1), 7–15. <https://doi.org/10.31983/jahmt.v1i1.5305>
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2, 470–477.
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). Penggunaan Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221–227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.324>
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121–133. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. (2023). *Problem Based Learning*. Yogyakarta: ANDI
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suliyati, S., Mujasam, M., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2018). Penerapan Model PBL Menggunakan Alat Peraga Sederhana terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Curricula*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.22216/jcc.2018.v3i1.2100>

- Sumarni, M. L., Jewarut, S., & Lumbantobing, W. L. (2023). Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 132–138. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8210>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryani, E. (2019). Analisis Pemahaman Konsep? *Two-tier Test* sebagai Alternatif. Semarang: Pilar Nusantara
- Sutarna, N., & Kusdiana, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* (Tari Bambu) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN 1 Cipedes. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2, 251–260. <https://doi.org/10.23969/jp.v2i2.560>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163–169. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Ucus, S. (2017). *Exploring Creativity in Social Studies Education for Elementary Grades: Teachers' Opinions and Interpretations*. *Journal of Education and Learning*, 7(2), 111. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n2p111>
- Umayah, R., & Harmanto, H. (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*, 07, 1023–1037.
- Virgiana, A., & Wasitohadi, W. (2016). Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Ditinjau dari Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SDN 1 Gadu Sambong—Blora Semester 2 Tahun 2014/2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 100. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p100-118>

- Wahyuningrum, S. R., Putri, A. P., & Jamaluddin, M. (2021). *Pre-Experimental Design* Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Assertive Training* dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa di SMK Kesehatan Nusantara. *Nuansa: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keagamaan Islam*, 18(1). <https://doi.org/10.19105/nuansa.v18i1.4242>
- Wardani, I. S., & Sulistyawati, I. (2023). Membangun Pemahaman Konsep Siswa melalui Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 1, 296–300. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v1i3.129>
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 186–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Wijayanti, A., & Aflaha, A. (2024). Desain Media Dadu Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Subtema Manusia dan Lingkungan Pada Siswa Kelas V SDN Bima Kota Cirebon Tahun Pelajaran 2022/2023. *SOSPENDIS: Jurnal Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS*, 2(1), 1–16.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Wilsa, A. W. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Mangifera Edu*, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i1.42>
- Yusnaldi, E., Panjaitan, D. A. F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2024). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 32175–32181.