

## **PENGEMBANGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING INTEGRASI MEDIA MONOPOLI**

Isro'ullaili,<sup>1</sup> Edy Herianto,<sup>2</sup> Sawaludin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email : [lailiisroullaili@gmail.com](mailto:lailiisroullaili@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email : [edyherianto@unram.ac.id](mailto:edyherianto@unram.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email : [sawaludin@unram.ac.id](mailto:sawaludin@unram.ac.id)

---

Submit : 30/01/2023 | Review : 19/02/2023 s.d 02/03/2023| Publish : 06/04/2023

---

### **Abstract**

*This study looked at how using the problem-based learning approach with help from monopolistic media affected student learning outcomes. Utilizing a quasi-experimental design and a non-equivalent control group design, the methodology is quantitative. Purposive sampling was used to collect the sample for this study. So, out of the 11 classes, class VIII G (the experimental class) and class VIII J (the control class) will be used as research samples. Utilizing test and observation methods, data was gathered. Multiple-choice questions are asked on the instrument. The pre-test and post-test methods of testing are employed. The homogeneity test employs the variance test as the analysis precondition test, while the normalcy test uses the Chi Square Test, utilizing the t-test to examine the hypothesis. The study's findings, which were based on the t-test with a significance level of 5%, led to the conclusion that  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected, indicating that the Media-Assisted Monopoly Problem-Based Learning Model had an impact on student learning outcomes in civics courses at SMPN 1 Mataram.*

**Keyword :** Problem Based Learning, Media Monopoly, Civics Learning Outcomes

### **Pendahuluan**

Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dan tak tergantikan. Melalui pendidikan manusia akan bertumbuh berkembang kearah kehidupan yang lebih baik. Dengan adanya pendidikan ini manusia bisa mengembangkan, serta membuat keterampilan yang diperlukan guna

untuk memperbaiki kondisi lingkungan dan kemanusiaannya<sup>1</sup>. Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi dapat membawa perubahan dalam kehidupan, hal ini dipengaruhi oleh keperluan individu dimana setiap hal dihadirkan begitu cepat<sup>2</sup>. Dalam rangka meningkatkan sumber daya

---

<sup>1</sup> fitri, y., & pebriyenni, p. (2021). pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar ppkn kelas xi di smk negeri 1 padang panjang. 214–225. <http://repo.bunghatta.ac.id/4531/>

<sup>2</sup> Herianto, E. (2013). E-Learning, Implementasi Teknologi di Era Belajar: Kajian Pada Mata Kuliah Kurikulum PKN Di Jurusan PIPS FKIP Universitas Mataram. Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang, 20(1), 1–8.

manusia pendidikan dijadikan sebagai bidang yang strategis untuk mewujudkan kesejahteraan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Pasal 1 Republik 20 UU RI No. 20 Tahun 2003<sup>3</sup> tercapainya kemakmuran bangsa yang sejalan dengan sistem pendidikan nasional, dimana mekanisme pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar. Adanya disiplin ilmu kewarganegaraan dapat menjadi wadah pencapaian tujuan pendidikan nasional<sup>4</sup>. Menurut kurikulum 2013, mata pelajaran PPKn dirancang agar siswa lebih aktif, inovatif, kolaboratif dan mampu berpikir kritis sehingga mampu memecahkan masalah yang dipelajari.

Penerapan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sebagai langkah awal dalam memecahkan masalah, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Guru yang professional adalah guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif<sup>5</sup>. Model pembelajaran *Problem Based Learning* salah satu model yang dapat dikembangkan karena bersifat konstruktif, alternatif, peserta didik berperan penuh dalam proses belajar sehingga melatih kemampuan berpikir kritis siswa dalam melatih kemampuan berpikirnya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan pada saat belajar. Sehingga model

pembelajaran yang tepat sangat penting diterapkan disetiap pembelajaran guna tercapainya pembelajaran yang lebih baik.

Proses belajar merupakan suatu proses yang sudah dilalui oleh siswa guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi disetiap proses belajar akan ada permasalahan-permasalahan yang muncul, tetapi permasalahan tersebut bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya. Pada penelitian ini yang akan menjadi titik fokus permasalahan adalah hasil belajar PPKn yang belum meningkat. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan peneliti pada tanggal 24 November 2022 dengan salah satu guru mata pelajaran PPKn SMP Negeri 1 Mataram bahwa hasil belajar siswa belum meningkat dikarenakan guru masih menggunakan metode mengajar konvesional dalam bentuk ceramah, memberikan tugas kepada siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga tidak memberikan ruang kepada siswa untuk memahami tema, sub tema, menentukan masalah, siswa belum banyak terlibat dalam membuat dan menguraikan permasalahan-permasalahan, siswa belum banyak terlibat dalam memberikan solusi dan siswa yang interaktif masih suka bermain akibatnya siswa menjadi bosan yang berpengaruh pada hasil belajar yang masih rendah.

Hasil Belajar Siswa adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

<sup>3</sup> UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>4</sup> Febrianti, B. T., Ismail, M., Basariah, B., & Mustari, M. (2022). Penerapan Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII-D di SMPN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,

7(3c), 1791-1796.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.837>

<sup>5</sup> Herianto, E., Alqadri, B., M, Zubair., Ismiati, & Y. Herly (2022). Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMK Negeri 3 Mataram. *Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 10(2) : 293.

Hasil belajar yang dimaksud adalah yang mengarah pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Hasil belajar siswa yang baik dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang dengan baik. Berdasarkan hal tersebut menurut Joyce dan Weil mendefinisikan bahwa model Problem Based Learning bisa memudahkan siswa dalam mencapai pembelajaran lewat proses belajar<sup>6</sup>. Dalam penelitian ini menggunakan Model *Problem Based Learning* karena mampu melibatkan siswa dalam menyelesaikan problematika secara nyata membuat siswa memperoleh teori dari pengetahuan baru yang nantinya siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan<sup>7</sup>. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menyelesaikan persoalan secara nyata sehingga mampu melatih siswa dalam berpikir kritis dan kreatif.

Kemampuan yang dimiliki siswa harus didorong terlebih dahulu, dan siswa dapat menemukan bidang kemampuannya. Penggunaan model pembelajaran, penggunaan media yang tepat sangat dibutuhkan penting agar siswa dapat berkembang. Media digunakan sebagai saluran atau alat perantara yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan materi kepada

siswa. Penerapan media yang menarik merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, salah satunya adalah dengan menerapkan monopoli media. Monopoli dalam hal ini akan berisi topik khususnya PPKn yang akan diberikan kepada siswa dalam bentuk soal. Monopoli ini berbentuk persegi panjang, yang nantinya akan terdiri dari kotak-kotak, di mana media kotak-kotak monopoli ini nantinya akan diberikan soal-soal yang berbeda antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Media monopoli yang menarik sangat cocok jika menggunakan model *Problem Based Learning* untuk berinovasi.

Stimulus yang baik adalah stimulus yang dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik, salah satunya dengan cara menerapkan model serta media yang harus disesuaikan dengan materi ajar dan karakter siswa. Model *Problem Based Learning* di inovasikan dengan menggunakan media monopoli bertujuan agar siswa tidak cepat merasa bosan sehingga proses pembelajaran yang baik bias dilakukan di dalam kelas, sehingga nantinya siswa bisa memperoleh kesempatan untuk menentukan sendiri jenis aktivitas, model dan metode pembelajaran yang sesuai<sup>8</sup>.

Media dan model pembelajaran yang digunakan guru tentu harus sesuai dengan karakteristik siswa hal ini menjadi salah satu faktor

<sup>6</sup> Dirgatama, C. H. A., Santoso Th, D., & Ninghardjanti, P. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel. 1(1), 36–53. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>

<sup>7</sup> Aisyah, N., Safitri, S. L., Zahra, F., & Santoso, D. I. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Model Problem Based Learning pada Mata

Pelajaran PAI. *Manazhim*, 3(2), 273–284. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1397>

<sup>8</sup> Herianto, E., Alqadri, B., M, Zubair., Ismiati, & Y. Herly (2022). Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMK Negeri 3 Mataram. *Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 10(2) : 293.

pendukung yang dapat menarik perhatian dan fokus siswa sehingga pencapaian hasil belajar siswa bisa meningkat. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang miliki oleh siswa setelah proses belajar<sup>9</sup>. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses belajar agar siswa memperoleh kompetensi melalui macam cara, khususnya kemampuan kognitif yang merupakan indicator penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Non-equivalent Control Group Design*<sup>10</sup>. Desain ini akan menggunakan 2 kelas yaitu Kelompok eksperimen menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media monopoli dan kelompok kontrol dengan menggunakan model belajar konvensional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes<sup>11</sup>. Teknik observasi adalah cara pengumpulan data yang melibatkan peneliti secara langsung pada saat proses pengumpulan data<sup>12</sup>. Sedangkan tes yaitu pertanyaan yang akan diberikan untuk mengukur

kemampuan individu. Bentuk tes yang peneliti gunakan yaitu tes pilihan ganda (*Multiple choice*) yang akan diberikan secara bertahap yaitu *pre-test* dan *post-test*<sup>13</sup>.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VIII G sebagai kelas( eksperimen) dan kelas VIII J sebagai kelas (kontrol). Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik analisa data pada penelitian ini yaitu uji prasyarat (uji normalitas, homogenitas) dan pengajuan hipotesis.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan guna mengumpulkan data yang akan dijadikan acuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* berbantuan penerapan media monopoli. Tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Tes diberikan kepada sampel yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu kelas VIII G (kelas eksperimen) dan kelas VIII J (kelas kontrol). Pada penelitian ini, peneliti sebelumnya telah melakukan *pre-test*. Tabel di bawah menunjukkan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh untuk sampel yang telah diuji sebelumnya.

**Table 1.** Data Nilai *Pre-test* untuk Nilai Tertinggi dan Terendah

<sup>9</sup> Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *Manazhim*, 4(2), 371–382. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1875>

<sup>10</sup> Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D : ke-3. Alfabeta.

<sup>11</sup> Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D : ke-3. Alfabeta.

<sup>12</sup> Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Kajian Teoretik & Praktik. Malang : Literasi Nusantara.

<sup>13</sup> Zulmiati. (2016). Pengaruh bentuk tes pilihan ganda dan teknik pensemoran terhadap reliabilitas soal biologi kelas x sma negeri bulukumba. In Unm (Issue 6). <http://eprints.unm.ac.id/8482/1/ARTIKEL.pdf>.

Data.	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Sampel
Kelompok Eksperimen	80	44	37
Kelompok Kontrol	76	32	35

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dari 37 siswa pada kelas eksperimen adalah 80 dan nilai terendah adalah 44, sedangkan nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 76 dan nilai terendah adalah 32 dari 35 siswa. Data tes menunjukkan bahwa karena faktor-faktor seperti kemampuan siswa yang berbeda, nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Peneliti kemudian mengadakan 4 pertemuan untuk memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli. Setelah 4 pertemuan, peneliti melakukan post-test dengan menggunakan soal yang sama baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah menerapkan model *Prolem Based Learning* berbantuan media monopoli. Berikut adalah tabel skor *post test* dengan skor tertinggi dan terendah.

**Tabel 2.** Data Nilai *Post-test* untuk Nilai Tertinggi dan Terendah

Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Sampel
Kelompok Eksperimen	96	72	37
Kelompok Kontrol	88	64	35

Data diatas adalah nilai hasil *post-test* VIII G (kelas eksperimen)

yang menerapkan media monopoli yang diinovasikan dengan model *Problem Based Learning* dan penerapan model belajar konvensional di kelas VIII J (kelas kontrol). Kedua kelas tersebut berdampak pada hasil belajar, oleh Karena itu dilakukan proses uji prasyarat dengan menggunakan uji chi-square ( $\chi^2$  hitung). Berikut hasil uji normalitas data :

**Tabel 3.** Data Uji Normalitas menggunakan Uji Chi Kuadrat

Data	Kelas	$\chi^2$ hitung	$\chi^2$ tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i>	Eksperimen	9,39	2,59	Normal
	Kontrol	8,21	2,59	Normal
<i>Post-test</i>	Eksperimen	11,61	2,59	Normal
	Kontrol	11,03	2,59	Normal

Hasil Pre-test untuk uji normalitas diatas menunjukkan bahwa hasil  $\chi^2$  hitung=9,39 untuk kelas eksperimen dan  $\chi^2$  hitung=8,21 untuk kelas kontrol. Hasil Post-test menunjukkan hasil  $\chi^2$  hitung=11,61 untuk kelas eksperimen dan  $\chi^2$  hitung=11,03 untuk kelas kontrol dengan  $\chi^2$  tabel=12,59. Oleh karena itu, secara ringkas jika ( $\chi^2$  hitung <  $\chi^2$  tabel), data berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, digunakan uji varians (Uji F) untuk menguji homogenitas data. Berikut hasil uji homogenitas data :

**Tabel 4.** Data Uji Homogenitas menggunakan Uji Varians

Data	Kelas	F hitung	F tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i>	Eksperimen	1,196	1,7622	Homogen
	Kontrol	8		
<i>Post-test</i>	Eksperimen	1,285	1,7622	Homogen
	Kontrol	5		

Berdasarkan data di atas, pada taraf signifikansi 5%,  $F$  hitung <  $F$  tabel

data terdistribusi homogen dengan dibuktikan dengan hasil nilai  $F$ hitung = **1,1968** dari hasil pre-test,  $F$ hitung = **1,2855** dari data post-test dan  $F$ tabel = **1,7622**.

Uji homogenitas dan normalitas data pada lampiran sebelumnya berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji hipotesis pada uji hipotesis menggunakan teknik statistik parametrik, dan rumus uji-t adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi hipotesis penelitian

**Ha** : Ada pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa

**Ho** : Tidak ada pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa

2 Dasar pengambilan keputusan dalam Uji-t

a. Jika nilai  $t$ hitung > nilai  $t$ tabel maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

b. Jika nilai  $t$ hitung < nilai  $t$ tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

**Tabel 5.** Data Uji Hipotesis menggunakan Uji-t

Statistik	Post-test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<b>N</b>	37	35
<b><math>\bar{X}</math></b>	85,28	79,10
<b><math>S^2</math></b>	6,44	6,30
<b><math>t</math>hitung</b>		4,135
<b><math>t</math>tabel</b>		1,994
<b>Keputusan</b>	$t$ hitung > nilai $t$ tabel	$H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak
<b>n</b>		

<sup>14</sup> Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Melalui Model *Problem Based Learning* (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>

Dilihat dari tabel 5 diatas pada nilai post-test didapatkan nilai  $t$ hitung = **4,135** dan nilai  $t$ tabel = **1,994** sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai  $t$ hitung > nilai  $t$ tabel (4,135 > 1,994) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMPN 1 Mataram.

Model *Problem Based Learning* salah satu model pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, memfokuskan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan mengajak siswa untuk berpikir kritis. Model pembelajaran ini dipadukan dengan pelajaran PPKn yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena pada mata pelajaran PPKn memuat materi kontekstual sehingga perlu dianalisis<sup>14</sup>.

Berdasarkan pendapat diatas, model *Problem Based Learning* salah satu model pembelajaran yang menekankan adanya aktivitas siswa secara penuh dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan secara mandiri dengan mengkonstruksi pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini model *Problem Based Learning* akan dipadukan dengan sebuah media monopoli bersifat sederhana yang dirancang agar dapat menarik minat belajar dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa (Priyastuti et al., 2020)<sup>15</sup>. Pembelajaran yang aktif

<sup>15</sup> Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.

dapat diciptakan dengan menggunakan media menarik sehingga siswa mudah memahami materi agar terjadi proses pembelajaran yang baik yang akan dijadikan sebagai suatu penilaian di akhir pembelajaran<sup>16</sup>.

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 hasil pre-test dan post-test siswa meningkat. Hasil pre-test yang dihitung menggunakan Uji Chi Kuadrat diperoleh nilai  $\chi^2$ hitung = **9,93** pada kelas eksperimen dan  $\chi^2$ hitung = **8,21** kelas kontrol. Hasil post-test  $\chi^2$ hitung = **11,61** kelas eksperimen dan  $\chi^2$ hitung = **11,03** kelas kontrol dengan  $\chi^2$ tabel =**12,59**. Jadi kesimpulannya  $\chi^2$ hitung <  $\chi^2$ tabel maka data tersebut berdistribusi normal. Pada tabel 4 pengujian homogenitas dengan rumus varians diperoleh nilai Fhitung = **1,1968** nilai pre-test dan Fhitung = **1,2855** nilai post-test dengan Ftabel = **1,7622**. Jadi taraf signifikansi 5 % data terdistribusi homogen karena hasil Fhitung < Ftabel.

Hasil uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan seragam, sedangkan jumlah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda ( $n_1 \neq n_2$ ), sehingga dalam uji

hipotesis ini nilai Rumus uji-t menggunakan rumus Polled Variance. Dari tabel 5 diatas nilai post-test adalah thitung = **4,135** dan ttabel = **1,994**, sehingga dapat disimpulkan bahwa thitung > nilai ttabel (**4,135 > 1,994**), maka kesimpulannya Ho ditolak dan Ha diterima artinya model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli berdampak terhadap hasil belajar siswa dikelas VIII pada mata pelajaran PPKn.

## Kesimpulan

Hasil belajar siswa di kelas VIII G mengalami peningkatan dalam mata pelajaran PPKn dengan materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hasil uji hipotesis menggunakan uji-t terbukti thitung = 4,135 dan nilai ttabel = 1,994 sehingga dapat disimpulkan bahwa thitung > nilai ttabel (**4,135 > 1,994**) sehingga kesimpulannya Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII G.

## Referensi

- Dirgatama, C. H. A., Santoso Th, D., & Ninghardjanti, P. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel*. 1(1), 36–53. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Aisyah, N., Safitri, S. L., Zahra, F., & Santoso, D. I. (2021). Pengembangan E-Modul dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PAI. *Manazhim*, 3(2), 273–284. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1397>

<sup>16</sup> Surya, A. S. A., & Tirtoni, F. (2021). Literary Study of the Influence of Monopoly Game Media in Increasing PKN Learning Results in Elementary Schools. *Academia Open*, 6, in Elementary Schools. *Academia Open*, 6, 1–

10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1875>

- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 183–193. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Melalui Model *Problem Based Learning* (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>
- Edy Herianto, M. Ismail, Dahlan, M. Mustari, S. (2012). pengembangan model pembelajaran portofolio berbasis hots di sekolah menengah pertama. *Cakrawala Pendidikan*, XXXI(3), 409–423.
- Herianto, E. (2013). E-Learning, Implementasi Teknologi di Era Belajar: Kajian Pada Mata Kuliah Kurikulum PKN Di Jurusan PIPS FKIP Universitas Mataram. *Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 20(1), 1–8.
- Herianto, E., Alqadri, B., M, Zubair., Ismiati, & Y. Herly (2022). Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMK Negeri 3 Mataram. *Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 10(2) : 293.
- Herianto, E. (2013). E-Learning, Implementasi Teknologi di Era Belajar: Kajian Pada Mata Kuliah Kurikulum PKN Di Jurusan PIPS FKIP Universitas Mataram. *Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 20(1), 1–8.
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *Manazhim*, 4(2), 371–382. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1875>
- Febrianti, B. T., Ismail, M., Basariah, B., & Mustari, M. (2022). Penerapan Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII-D Di SMPN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1791–1796. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.837>
- Fitri, Y., & Pebriyenni, P. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ppkn Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Padang Panjang*. 214–225. <http://repo.bunghatta.ac.id/4531/>
- Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Kajian Teoretik & Praktik. Malang : Literasi Nusantara.
- Irfanul Furqan, H. M. Ismail, A. F., & Herianto, E. (2022). *Pengaruh pengajaran bauran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di smpn 8 mataram*. 10(November 2022), 217–227.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitaif,Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (Issue 465).
- Priyastuti, M. T., Resanti, M., & Yoga, G. S. (2020). Peningkatan Kosakata

- Bahasa Inggris dengan Media Ular Tangga bagi Siswa SD Antonius 2 Semarang. Abdimasku: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.106>.
- Sawaludin, S., Muttaqin, Z., Sina, S., & ... (2019). ... Kreatif Produktif Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study Di Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *INOPENDAS: Jurnal* ..., 2(1), 43–49. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/3443>
- Surya, A. S. A., & Tirtoni, F. (2021). Literary Study of the Influence of Monopoly Game Media in Increasing PKN Learning Results in Elementary Schools. *Academia Open*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1875>
- UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Zulmiati. (2016). Pengaruh bentuk tes pilihan ganda dan teknik pensekoran terhadap reliabilitas soal biologi kelas x sma negeri bulukumba. In Unm (Issue 6). <http://eprints.unm.ac.id/8482/1/ARTIKEL.pdf>.