

Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Cerdas untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa di MAS Al-Muslihun

Nurul Fatimah¹, Imam Bukhori Muslim², Diah Sudiarti³

^{1,2,3}Universitas Islam Jember

email: ibukhori862@gmail.com

Article Info

Article history:

Received March 10, 2024

Revised March 21, 2024

Accepted March 31, 2024

Keywords:

*PBL; Smart Monopoly;
Interest and Cognitive
Learning Outcomes*

ABSTRACT

The study was conducted with the aim of increasing the interest and cognitive learning outcomes of grade XI students of MAS Al-Muslihun. The Problem Based Learning model and smart monopoly media are expected to spur students' enthusiasm and enthusiasm in participating in learning activities so that students' interest and learning outcomes increase. The type of research used is classroom action research consisting of 2 cycles, each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were all grade XI students, the sample of this study amounted to 18 students. This research data was obtained through tests, observations, interviews and documentation. The results showed an increase in student interest in learning starting from the pre-cycle by 6.3%, while in cycle I to cycle II it increased by 28.15%. As for students' cognitive learning outcomes, it increased from pre-cycle to cycle I by 16.7%, while from cycle I to cycle II it increased by 38.89%. Based on the results obtained, it can be concluded that the application of problem-based learning assisted by smart monopoly media can increase students' interest and cognitive learning outcomes at MAS Al-Muslihun.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received March 10, 2024

Revised March 21, 2024

Accepted March 31, 2024

Keywords:

*PBL; Monopoli cerdas;
Minat dan Hasil Belajar
Kognitif*

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI MAS Al-Muslihun. Model Problem Based Learning dan media monopoli cerdas diharapkan dapat memacu antusias serta semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga minat dan hasil belajar siswa meningkat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI, sampel penelitian ini berjumlah 18 siswa. Data penelitian ini diperoleh melalui tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya Kenaikan pada minat belajar siswa dimulai dari pra-siklus sebanyak 6,3%, sedangkan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 28,15%. Sedangkan untuk hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus ke siklus I sebanyak 16,7% sedangkan dari siklus I ke siklus II naik sebesar 38,89%. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan problem based learning berbantuan media monopoli cerdas dapat meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa di MAS Al-Muslihun.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Imam Bukhori Muslim
Universitas Islam Jember
Email: ibukhori862@gmail.com

Pendahuluan

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” (Annisa, 2022). Dalam dunia Pendidikan proses pembelajaran sangat penting dibutuhkan untuk siswa, pembelajaran yang baik akan memacu perkembangan siswa.

Menurut (Setyowati et al., 2023) proses pembelajaran harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik yang mampu memotivasi siswa untuk dapat melakukan aktivitas belajar secara maksimal untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran di sekolah pendidik harus dapat berperan sebagai motivator, fasilitator, mediator dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Selain itu media yang digunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga proses belajar akan lebih maksimal.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga siswa dengan mudah meningkatkan prestasi belajarnya. Menurut Menurut (A. R. Putri et al., 2021) minat belajar adalah perasaan senang yang dimiliki peserta didik terhadap suatu hal yang menimbulkan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Ketika peserta didik memiliki minat terhadap suatu pelajaran, maka peserta didik biasanya akan fokus terhadap pelajaran tersebut. Sehingga Ketika minat belajar siswa baik maka hasil belajar yang diperoleh akan meningkat, dalam hal ini pendidik sangat perlu menumbuhkan rasa minat belajar siswa agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan standart yang telah ditentukan. Selain minat belajar guru juga perlu meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut (Sinta et al., 2022) berpendapat Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian yang dilakukan ini berfokus pada hasil

belajar kognitif siswa. Menurut (Aminingtyas & Dwi Wardhani, 2023) Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang menggabungkan latihan mental atau aktivitas otak yang berhubungan dengan daya ingat, kemampuan berpikir, dan argumentasi. Perubahan cara berpikir dan kecerdasan yang membantu anak mengingat, berpikir kreatif dan memecahkan masalah dikenal dengan hasil belajar kognitif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di sekolah. Guru mata pelajaran biologi masih menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar serta media yang digunakan masih sangat sederhana. Berdasarkan angket minat yang telah disebar oleh peneliti mendapatkan skor rata-rata sebanyak 54,25% dengan kategori rendah. Berdasarkan data observasi, ketuntasan klasikal siswa pada materi sebelumnya yaitu 33,3% dengan jumlah siswa tuntas 6 dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa melalui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Melihat permasalahan ini perlu dilakukan perbaikan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan cara yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dengan berbantuan media menarik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat serta minat peserta didik adalah *PBL*. Pembelajaran Berbasis Masalah (*problem based learning*) adalah suatu model pembelajaran inovatif yang memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa serta melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah (A. Putri et al., 2022). Menurut (Sahjat et al., 2023) Adapun sintaks PBL terdiri dari 1) orientasi siswa kepada masalah, 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Selain model pembelajaran yang tepat, pendidik juga memberikan fasilitas terhadap peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau pendukung dalam penyampaian materi yang dikemas lebih menarik agar bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran dalam belajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang dimana media pembelajaran tersebut menjadi hal baru yang mereka ketahui, dimana rasa ingin tahu akan menjadikan mereka antusias terhadap belajar hal-hal yang baru. Dalam mata pelajaran BIOLOGI pada kurikulum 2013 SMA/MA Bab VI tentang sistem pencernaan makanan, pada materi tersebut sulit dipahami siswa sehingga dibutuhkan media yang mampu menjadikan materi tersebut mudah dipahami. Selain membangkitkan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan prestasi (hasil belajar) siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan untuk membantu siswa memahami materi dengan tidak bosan Ketika mempelajarinya yaitu media berbentuk *games* (permainan).

Permainan adalah sebuah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. permainan itu sendiri dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan (Nurrahman et al., 2022). Sehingga bisa didefinisikan media berbasis permainan adalah sebuah perangkat yang didalamnya memiliki manfaat edukasi, baik berupa media *games* teknologi maupun non-

teknologi. Media games itu sendiri memiliki banyak manfaat diantaranya selain sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, media games juga digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu materi agar siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami materi tersebut. Pada penelitian ini media games yang digunakan yaitu Monopoli Cerdas yang di lakukan secara offline tanpa menggunakan teknologi.

Adapun pengertian media monopoli menurut (Robiansyah et al., 2023) monopoli secara bahasa berasal dari kata Yunani “*Monos*” berarti sendiri, sedangkan “*Pollen*” berarti penjual, diciptakan oleh Elizabeth Magie tahun 1903. *Game* klasik monopoli terkenal dan mudah dimainkan. Hampir semua orang akrab dengan permainan monopoli, dan orang dewasa kadang-kadang masih memainkannya serta anak-anak. Media monopoli kini dapat diubah menjadi sumber belajar dalam berbagai mata pelajaran yang spesifik dengan konten yang sedang dipelajari. Monopoli biasanya memiliki kotak dengan nama berbagai negara, pelabuhan, stasiun, atau tujuan wisata.

Namun pada media monopoli yang digunakan oleh peneliti mempunyai komponen yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di antaranya papan yang berbentuk petak dengan unsur yang ada didalam papan monopoli yaitu bintang, tanda tanya, boom, kartu bintang (berisikan reward), dadu serta kartu tanda tanya (berisikan pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas yaitu sistem pencernaan makanan) maka media pembelajaran ini disebutlah sebagai “Monopoli Cerdas” yang di dalamnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada materi yang akan dibahas yaitu sistem pencernaan manusia.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) berbantuan media monopoli cerdas di MA Al-Muslihun. Adapun manfaat dari penelitian ini yakni terdiri dari manfaat Teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai acuan oleh peneliti lainnya terkait minat dan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model PBL berbantuan media monopoli cerdas di seluruh Tingkat maupun jenjang Pendidikan. Kemudian manfaat praktis; 1) Bagi Kepala Madrasah, dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan standart pengajaran di Lembaga madrasah, 2) Bagi Guru, sebagai panduan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dalam meningkatkan antusiasme serta minat siswa dalam menggunakan media monopoli cerdas ini, 3) Bagi Siswa, dapat dijadikan sebagai bahan motivasi untuk meminta kepada guru dalam menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, 4) Bagi Orang Tua, dapat dijadikan sebagai motivasi dan inovasi bagi orang tua agar senantiasa memantau aktivitas belajar anaknya, dan 5) Bagi Peneliti Lain, dapat digunakan sebagai refrensi dan bahan pertimbangan untuk diperluas terhadap penelitian yang sejenis.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (Nisa et al., 2023) dalam PTK pendidik mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan strategi, mengamati proses, menggambarkan hasil, dan melakukan perbaikan berulang untuk mencapai perbaikan yang berkelanjutan dalam pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam menunjang penelitian ini ialah sumber data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di MAS Al-Muslihun Semester Genap Tahun

2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAS Al-Muslihun wirolegi tahun Pelajaran 2023/2024. Sampel penelitian ini terdiri dari 18 siswa terdiri dari 5 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *PBL* dan media monopoli cerdas, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan makanan kelas XI MAS Al-Muslihun Wirolegi.

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 2 siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

Siklus I terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksaan, Pengamatan, dan Refleksi.

Pada tahap Perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran monopoli cerdas, Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyusun angket minat belajar, menyiapkan materi pembelajaran, menyusun tes hasil belajar serta Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada tahap Pelaksanaan pada tahap pelaksanaan dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media monopoli cerdas dilanjutkan dengan memberikan angket minat dan test hasil belajar berupa essay pada akhir siklus I.

Pada tahap Pengamatan pada tahap ini pengamatan dilakukan terhadap analisis data dari hasil kegiatan pembelajran, tahap pengamatan ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana jalannya kegiatan belajar dari awal hingga akhir.

Pada tahap Refleksi hasil yang diperoleh pada siklus I dianalisis mengenai keberhasilan dan kegagalannya, data yang sudah dianalisis dalam siklus I terdapat revisi atau kekurangan. Kemudian data tersebut direfleksikan untuk menentukan Tindakan pada siklus II dengan harapan mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

Dan siklus II juga mengulang seperti pada siklus I

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi: **Observasi:** peneliti melakukan kegiatan observasi dengan melihat secara langsung kondisi lingkungan sekolah, meliputi lingkungan fisik sekolah seperti suasana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar dan media belajar. Lingkungan dalam kelas meliputi hubungan siswa dengan guru, serta suasana lingkungan kelas.

Wawancara: wawancara ini dilakukan di awal pra-penelitian dengan tujuan untuk mengetahui model serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta untuk mengetahui standart ketuntasan dan capaian hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran.

Dokumentasi: digunakan untuk memperoleh data siswa berupa nama dan daftar nilai kelas XI serta jadwal pembelajaran Biologi, selain itu dokumentasi juga digunakan untuk memberikan gambaran terkait pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir.

Angket Minat Belajar: peneliti menggunakan survey dalam bentuk pernyataan untuk menentukan minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran monopoli cerdas pada pokok bahasan sistem pencernaan makanan. Setelah seluruh pernyataan diberi skor, kemudian skor dijumlahkan sehingga diperoleh skor masing-masing siswa. Kemudian skor perolehan angket tersebut diolah menjadi persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya nilai tersebut diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Sumber: (Hulu & Telaumbanua, 2022)

Jika persentase minat sudah dikategorikan, selanjutnya dihitung persentase kelas untuk mengetahui rata-rata minat seluruh siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor seluruh siswa}}{\text{Total seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tes Hasil Belajar: tes yang diberikan oleh peneliti ialah tes tertulis berupa *Essay*. Tes ini dilakukan setelah siswa selesai mengikuti pembelajaran dari guru.

1. Menghitung rata-rata hasil belajar siswa. Dalam hal ini menggunakan rumus:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah skor/nilai yang ada}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Sumber : (As"ad et al., 2023)

2. Menghitung ketuntasan klasik hasil belajar siswa. Dalam hal ini digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasik} = \frac{\text{Jumlah skor/nilai siswa} > 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sumber : (Yoan et al., 2023)

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif itu sendiri merupakan data yang berupa angka. Menurut Musianto (dalam Waruwu, 2023) data kuantitatif berupa pengukuran, rumus, perhitungan dan kepastian berupa numerik dalam teknik analisis data untuk menarik kesimpulan. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data minat dan hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I dan siklus II. Pada analisis tersebut menggunakan Indikator Keberhasilan Siklus. Indikator keberhasilan siklus dalam penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam setiap pembelajaran baik dari siklus I dan siklus II akan dikatakan berhasil apabila persentase

siswa yang tuntas sebesar $\geq 75\%$ dengan nilai KKM 75. Apabila pada hasil belajar siswa yang tuntas memperoleh skor $\geq 75\%$ maka ketuntasan klasikal dinyatakan berhasil.

Hasil

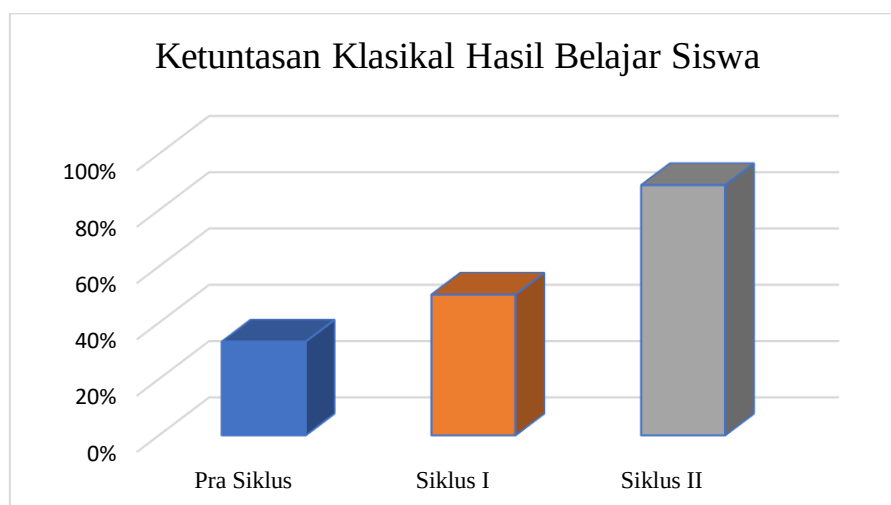
Minat Belajar



Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar siswa

Pada diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil kuisioner yang telah disebarikan kepada setiap siswa saat sebelum melakukan penelitian atau pra siklus adalah 54,25% dengan kategori rendah. Penelitian yang dilakukan pada siklus I menghasilkan rata-rata persentase skor siswa sebesar 60,55% yang mana jumlah tersebut termasuk dalam kategori rendah pada kategori persentase minat belajar siswa yang telah ditentukan. Persentase minat belajar tersebut mengalami kenaikan, namun belum sesuai dengan apa yang diinginkan. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Pada penelitian siklus II ini hasil kuisioner mengalami kenaikan menjadi 88,70% yang termasuk dalam kategori Tinggi. Sehingga, apabila dihitung dari siklus I hingga siklus II ini terjadi kenaikan sebanyak 28,15. Kenaikan persentase minat belajar tersebut terjadi berdasarkan rata-rata pernyataan yang ada pada lembar kuisioner yang telah diisi oleh siswa.

Hasil Belajar Kognitif Siswa



Gambar 2. Grafik Peningkatan Klasikal Hasil Belajar Siswa

Pada tabel di atas dapat terlihat peningkatan dari pra siklus ke siklus I, namun nilai pra siklus tersebut peneliti memakai nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dilakukan siswa sebelum penelitian ini dilakukan. Terlihat, pada siklus I ke siklus II juga terdapat peningkatan, yang mana pada siklus I rata-rata skor sebanyak 62,2 dengan ketuntasan klasikal 50%, kemudian rata-rata skor tersebut naik di siklus II menjadi 86,7 dengan ketuntasan klasikal sebanyak 88,89%. Sehingga jika dihitung dalam penelitian ini ketuntasan klasikal siswa mengalami kenaikan sebesar 38,89%. Hal ini disebabkan karena jumlah siswa yang mencapai KKM 75 saat siklus I berjumlah 9 orang dan yang tidak tuntas KKM sebanyak 9 siswa. Pada siklus II, terdapat 2 siswa yang tidak tuntas KKM, yang artinya hampir semua siswa saat melakukan test hasil belajar berupa *essay* di siklus II ini sudah mencapai KKM.

Pembahasan

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa setiap pernyataan mulai dari awal pra siklus hingga dari siklus I ke siklus II juga mengalami kenaikan. Sebagai contoh, pada pernyataan ke lima di siklus I yang berbunyi “Saya kurang menyukai ketika pelajaran Biologi dimulai” memiliki rata-rata skor sebesar 61,11, dan pada siklus ke II pada pernyataan nomor lima yang berbunyi “Saya merasa media monopoli cerdas yang diterapkan ini dapat meningkatkan minat belajar saya terutama pada materi pembelajaran Biologi” memiliki rata-rata skor sebesar 87,5. Hal ini menunjukkan bahwa, saat siswa belum menggunakan media pembelajaran monopoli cerdas ini siswa merasa kurang menyukai ketika pelajaran Biologi akan dimulai karena pembelajaran yang berfokus pada guru tentunya hal tersebut terkesan membosankan dan kurang menarik perhatian siswa, namun ketika media monopoli cerdas ini diterapkan siswa merasa terbantu dan mampu meningkatkan minat belajar terutama pada pembelajaran Biologi.

Berdasarkan data yang telah diuraikan di atas, pada saat menyebarkan angket minat belajar pra siklus kepada siswa yang dilakukan pada bulan Oktober menghasilkan skor sebanyak 54,25% dengan kategori rendah yang artinya rasa minat yang dimiliki oleh siswa terhadap pembelajaran Biologi masih kurang, kemudian peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan PBL berbantuan media monopoli cerdas. Diakhir siklus I peneliti menyebarkan angket yang memperoleh persentase minat belajar sebesar 60,55% dengan kategori rendah, artinya dalam hal ini masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya menyukai pembelajaran ini termasuk pada materi sistem pencernaan. Sedangkan pada siklus II yang telah dilakukan dengan menggunakan acuan pengamatan atau observasi yang dilakukan pada siklus I, memperoleh skor persentase minat belajar siswa sebanyak 88,70% dengan kategori tinggi yang artinya pada tahap siklus II ini sudah mengalami kenaikan dari yang tadinya indikator minat siswa masih rendah, pada siklus II ini minat siswa sudah dikategorikan tinggi hal ini menunjukkan bahwasanya dengan adanya penerapan PBL dengan berbantuan media monopoli cerdas pada materi sistem pencernaan mampu mengubah dan meningkatkan rasa semangat serta antusias siswa menjadi naik. Kenaikan skor persentase minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebanyak 28,15%.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model *PBL* berbantuan media monopoli cerdas dapat dilihat mengukur perbedaan nilai rata-rata siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata siklus I dan siklus II diperoleh dari hasil test *essay* yang telah dikerjakan oleh siswa. Test *essay* tersebut disetiap siklusnya berjumlah 5 soal dengan bobot masing-masing 20.

Nilai Penilaian Tengah semester (PTS) yang didapatkan oleh guru sebagai pembanding nilai siklus I oleh peneliti. Nilai PTS dari guru tersebut setelah dianalisis menghasilkan persentase berdasarkan ketuntasan klasikal sebesar 33,3% yaitu terdapat 6 dari 18 siswa yang tuntas mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada keadaan sebelum diterapkannya model PBL berbantuan media monopoli cerdas. Penelitian siklus I diperoleh persentase hasil belajar kognitif siswa sebanyak 50% dengan nilai rata-rata 62,2 dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 9 siswa, sehingga terjadi peningkatan persentase sebesar 16,7% dari keadaan sebelum diterapkannya model PBL berbantuan media monopoli cerdas.

Penelitian siklus ke II hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan, berdasarkan ketuntasan klasikal siswa diperoleh persentase sebesar 88,89% dengan jumlah siswa yang berhasil tuntas KKM sebanyak 16 siswa, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebesar 38,89%. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar kognitif siswa pada penelitian ini dapat dikatakan meningkat secara signifikan dengan diterapkannya model PBL berbantuan media monopoli cerdas ini. Hal tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah dibuat sebelumnya, yaitu apabila persentase siswa yang mencapai ketuntasan KKM $\geq 75\%$, maka dinyatakan berhasil.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MA. Al-Muslihun Wirolegi diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan minat dan hasil belajar kognitif siswa pada setiap siklusnya, yaitu:

- 1) Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli cerdas pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan minat belajar siswa di MA. Al-Muslihun. Minat belajar siswa mengalami Kenaikan pada pra-siklus sebanyak 6,3%, sedangkan pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 28,15%.
- 2) Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli cerdas pada materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di MA. Al-Muslihun. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebanyak 16,7% sedangkan dari siklus I ke siklus II naik sebesar 38,89%

Daftar Pustaka

- Aminingtyas, M., & Dwi Wardhani, J. (2023). Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 590–601. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.268>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- As'ad, M. C., Sulistyarsi, A., & Sukirmawati, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar kognitif Siswa kelas X pada Materi Inovasi Teknologi Biologi SMA. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.4366>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>

- Nisa, N., Au Hurit, A., & Bari, A. A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 416–422. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66971>
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 1–10.
- Putri, A., Deliani, S., & Syahputra, A. (2022). the Effect of Problem Based Learning Model on the Ability To Write Procedure Text in Students of Class Xi Sma Al – Maksu Cinta Rakyat Study Year 2021-2022 Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Si. *Jurnal Lumbung Aksara*, 1(2), 1–10.
- Putri, A. R., Fakhruddin, M., & Yanuardi, M. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3119–3126. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1350>
- Robiansyah, D., Rahmanudin, I., & Hanif, M. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iv Mi Salafiyah Kota Cirebon. *Al-Fakkaar*, 4(1), 18–34. <https://doi.org/10.52166/alf.v4i1.3753>
- Sahjat, S., Jalal, A., & Rahman, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berorientasi High Order Thinking Skills dan Pendidikan Karakter Melalui Problem Based Learning. *Edukasi*, 21(1), 245–254. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v21i1.5843>
- Setyowati, D., Prayito, M., Djama'i, N., & Dkk. (2023). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 2 Mijen. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*, 1975–1985.
- Sinta, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Education. 4, 731–744.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Yoan, R., Putri, K., Hadi, W., & Sihombing, M. (2023). Asas : Jurnal Sastra Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii Smp Swasta Mentari Bangsa Tahun Pelajaran 2022 / 2023. 12(2).