

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Sebagaimana yang kita ketahui, tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas yang artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin. Dan juga tercipta generasi yang memiliki sifat nasionalisme yang tinggi. Tanpa adanya pendidikan, tidak akan ada yang namanya kemajuan. Maka dari itu, pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini. Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi sebuah negara agar dapat berkembang pesat. Negara-negara yang maju biasanya negara yang memprioritaskan pendidikan bagi warga negaranya. Dengan harapan dengan adanya pendidikan, maka kesejahteraan warga negaranya akan terjamin. Tetapi, pendidikan juga tidak akan berbuah kemajuan apabila sistem dari pendidikan tersebut tidak tepat.

Di dalam Al-Qur'an pun dijelaskan mengenai pentingnya Pendidikan. Dalam firman Allah Q.S At-Taubah Ayat 122, Allah berfirman

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا

قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya : "Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah Kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya," (QS. At-Taubah [9]: 122).

Dalam ayat ini, Allah mengingatkan bahwa meskipun setiap individu yang memenuhi syarat diwajibkan untuk berperang di jalan Allah, yakni melawan kaum musyrikin, namun peran orang-orang yang tetap tinggal untuk menuntut ilmu juga sangat diperlukan. Seperti pepatah Bahasa sunda yang menyatakan bahwa “*Élmu tungtut dunya siar, sukan-sukan sakadarna*” yang artinya hidup harus menuntut ilmu untuk mencapai keselamatan di dunia dan akhirat, serta menjalani kehidupan yang sederhana. Oleh karena itu, Pendidikan sangatlah penting untuk meraih keselamatan dan menghindari kebodohan.

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk sosial. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS (2003) menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan secara khusus yaitu pendidikan yang disesuaikan dengan fase kehidupan tertentu, seperti Pendidikan anak usia dini untuk anak-anak prasekolah, Pendidikan remaja untuk masa transisi menuju kedewasaan, atau pendidikan dewasa untuk pembelajaran sepanjang hayat bagi orang dewasa yang ingin meningkatkan keterampilan atau pengetahuan mereka. Pendidikan dalam arti luas adalah proses kehidupan. Artinya bahwa pendidikan mencakup seluruh pengetahuan yang dipelajari sepanjang hayat, di berbagai tempat dan situasi, yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan setiap makhluk hidup. Pendidikan dalam pengertian sempit merujuk pada sekolah. Sistem ini diterapkan pada individu yang memiliki status sebagai murid di sekolah, atau sebagai peserta didik di suatu universitas (lembaga pendidikan formal). Bapak Pendidikan Ki Hajar Dewantara dengan pedomannya yaitu, “Ing Ngarso Sung Tulodo” (di depan memberikan contoh, Ing Madyo Mangun Karso” (di tengah membangun dan memberi semangat), “Tut Wuri Handayani” (di belakang memberi dorongan).

Proses pembelajaran adalah aspek yang sangat penting dan membutuhkan perhatian yang mendalam, karena di dalamnya terbentuk perilaku belajar yang memiliki pengaruh besar terhadap tingkat pemahaman seseorang. Pembelajaran tidak hanya sebatas mentransfer informasi, tetapi juga melibatkan pengembangan cara berpikir, keterampilan, dan sikap yang mendalam. Melalui interaksi antara pengajaran, lingkungan belajar, dan siswa, perilaku belajar yang positif dapat dibentuk, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan pemahaman dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran sangat menentukan seberapa efektif seorang siswa dapat memahami materi dan mengintegrasikannya dalam konteks yang lebih luas.

Pembelajaran seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan mengaplikasikan metode, model, dan strategi yang tepat agar kesan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk merancang media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik.

Pada saat ini kemampuan pemahaman peserta didik berbeda-beda, hal itu disebabkan banyak faktor yang mempengaruhinya. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menjelaskan dan memberikan pendapat terhadap informasi atau konsep yang sudah di terima. Kemampuan pemahaman merupakan kemampuan menyampaikan kembali konsep yang telah dipelajari. Pemahaman konsep menjadi dasar untuk memahami suatu materi. Siswa dapat dikatakan memahami konsep atau materi apabila telah memenuhi beberapa indikator pemahaman. Indikator pemahaman itu meliputi "menafsirkan; memberi contoh; mengklasifikasikan; merangkum; menduga; membandingkan; dan menjelaskan" (Kamaliyah & Alrianingrum, 2022. hlm.2). Maka kemampuan pemahaman peserta didik menjadi tujuan utama untuk ditingkatkan agar bisa bersaing dengan dunia pendidikan saat ini karena kemampuan pemahaman merupakan tolak ukur keberhasilan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Pemahaman konsep merupakan "kemampuan untuk menyerap,

memahami, menerima, mengolah suatu gagasan, ide, maupun hasil pemikiran yang didapat dari pengalaman belajar yang relevan” (Sundari & Andriana, 2019. hlm. 112). Jadi dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep dapat dianggap sebagai kemampuan untuk mengolah materi yang telah diterima melalui beberapa tahap, seperti menyerap, memahami, dan menerima suatu gagasan, kemudian mengolahnya berdasarkan pengalaman belajar agar lebih bermakna. Pemahaman konsep IPS sangat penting bagi siswa, karena konsep yang dipahami siswa terhadap materi yang telah dipelajari akan memengaruhi kemampuan mereka dalam menguasai materi konsep selanjutnya. Bagi yang telah memahami, mereka akan mampu memberikan penjelasan yang lebih mendalam sesuai dengan situasi yang ada, serta dapat mengaitkan dengan kondisi saat ini dan yang akan datang. Oleh karena itu, pemahaman konsep sangat penting bagi siswa SD, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS di tingkat SD, siswa diharapkan dapat memahami konsep pembelajaran IPS yang diajarkan dengan baik.

IPS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial, yang merupakan bidang studi yang mempelajari bagaimana hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Solihudin et al., 2019, hlm. 212) “IPS adalah salah satu mata pelajaran di tingkat pendidikan dasar dan menengah yang berfokus pada studi hubungan antar manusia serta mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi dengan sesama”. Sejalan dengan pendapat (Mahdalena & Sain, 2020, hlm. 119) tujuan Pendidikan IPS adalah “Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak dimasyarakat”.

Kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam IPS sering kali muncul akibat kesulitan peserta didik dalam merespons atau menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa beranggapan pelajaran IPS membosankan, karena materinya cenderung memiliki kalimat yang panjang. Hal ini terlihat dari nilai evaluasi yang diberikan guru masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70. dari 43 siswa yang mencapai nilai KKM hanya 21 siswa yang mencapai KKM, sedangkan 22 siswa lainnya belum mencapai KKM. Dimana masih banyak siswa yang belum bisa menjelaskan ulang

materi yang telah disampaikan guru menggunakan kata-kata sendiri dan menyimpulkan materi. Faktor ini bisa disebabkan oleh berbagai hal, seperti metode pengajaran yang kurang sesuai dengan gaya belajar siswa, kurangnya interaksi atau pemahaman yang mendalam terhadap topik yang diajarkan, atau bahkan kesulitan dalam mengaitkan teori dengan realitas sosial yang ada. Selain itu, tingkat pemahaman antar peserta didik yang berbeda-beda juga dapat memengaruhi proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi IPS secara keseluruhan. Maka dari itu guru perlu merancang sistem pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami konsep mata pelajaran IPS dengan baik.

Beberapa masalah yang sering timbul adalah terkadang pendidik kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran. Bagi Sebagian pendidik mereka mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar di kelas sangat membosankan hingga saat ini. Akibatnya peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan peserta didik sebagai objek yang harus dipenuhi dengan berbagai materi tidak merasa nyaman di dalam kelas. Proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan.

Menelaah dari permasalahan siswa yang belum menunjukkan aktivitas dalam belajar, dan sulit dalam memahami materi dan konsep pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS, maka hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman dan siswa cenderung pasif. Terlihat dari banyaknya siswa yang masih belum bisa menjelaskan ulang materi dan mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sesuai konsepnya. Banyak cara yang dapat digunakan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya diperlukan berbagai macam variasi yang digunakan guru dalam mengajar. Menerapkan model-model pembelajaran yang tepat dapat digunakan guru. Salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning adalah sebuah model pembelajaran yang

dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Dalam model ini, peserta didik dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi. Sejalan dengan Herinda dalam (Ardiansyah et al., 2021, hlm. 48) “dalam model pembelajaran PBL masalah kehidupan yang nyata dan kompleks digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk mengidentifikasi dan melatih konsep dan prinsip yang dibutuhkan untuk mengetahui dan memecahkan masalah tersebut”. Model pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran mereka.

Problem Based Learning dikenal dengan sebutan pembelajaran berbasis masalah yang merupakan salah satu bentuk model yang dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vygotsky. Menurut Hendriana dalam (Meilasari et al., 2020, hlm. 196) “*Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah”. Dapat disimpulkan bahwa, *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, terampil menyelesaikan masalah, menghubungkan pengetahuan mengenai masalah-masalah, dan isu-isu dunia nyata.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri, menghindari jawaban yang terlalu sederhana, serta memungkinkan munculnya berbagai solusi untuk masalah yang dihadapi. Pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi alat yang efektif untuk memotivasi peserta didik dalam mengidentifikasi dan mempelajari konsep serta prinsip-prinsip yang mereka butuhkan, sambil bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mengintegrasikan dan berbagi informasi secara kolektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tidak hanya dengan menggunakan model yang tepat seperti *Problem Based Learning*, tetapi juga perlu adanya media yang menarik dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai harapan. Diantara media yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yaitu permainan monopoli edukatif.

Monopoli adalah salah satu permainan yang menggunakan papan pada permainan ini pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan. Adapun media pembelajaran monopoli adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain. “Media monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu membangkitkan motivasi dan kemampuan pemahaman siswa pada proses pembelajaran” (Amalia Yunia Rahmawati, 2020, hlm 5).

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Febiwanti et al., 2023, hlm. 1112) yang berjudul “Penggunaan model *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V SD”. Dengan hasil penelitian siswa sangat antusias terhadap pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* serta model ini cocok digunakan pada kelas V jenjang sekolah dasar. Kemampuan pemahaman konsep IPS pada siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,39 dengan kriteria sedang, rata-rata nilai *N-Gain* kelas kontrol sebesar 0,26 dengan kategori rendah.

Peneliti menemukan adanya kebutuhan untuk melakukan tindakan guna meningkatkan kemampuan pemahaman siswa di SD Negeri Rancamanyar 01 karena tingkat pemahaman yang diperoleh masih tergolong rendah. Penelitian yang akan dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Rancamanyar 01 akan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan media Monopoli. Diharapkan, pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemahaman siswa di Sekolah Dasar dengan judul ”Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka masalah yang terdapat pada penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berorientasi kepada guru.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran.
4. Hasil kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih tergolong rendah.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah bertujuan untuk mencegah penyimpangan atau perluasan topik utama, sehingga penelitian tetap terarah dan tidak menyimpang dari fokus yang ditetapkan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian ini membahas tentang penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan konsep peserta didik.
2. Pokok bahasan yang diuji dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.
3. Penelitian ini mencakup satu sekolah di Kabupaten Bandung yaitu SD Negeri Rancamanyar 01, dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan media Monopoli untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pembelajaran IPS peserta didik di kelas IV SD. Dari rumusan masalah pokok di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli dan pembelajaran menggunakan konvensional pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar?

2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep pelajaran IPS yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep mata pelajaran IPS di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli dan pembelajaran menggunakan konvensional pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar?
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep pelajaran IPS yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional mata pelajaran IPS di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan pemahaman mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Secara lebih rinci, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli. Serta terselesaikannya masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi.

b. Bagi para Pendidik

Dapat menjadikan guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai macam model pembelajaran, terutama model *Problem Based Learning*. Selain itu, untuk mengetahui solusi permasalahan peserta didik dalam memahami suatu materi.

c. Bagi Sekolah

Untuk acuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas sekolah atau Lembaga.

d. Bagi Peneliti

Sebagai referensi untuk mengetahui apakah berhasil atau tidaknya model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli terhadap kemampuan.

e. Bagi Pembaca

Untuk memberikan informasi tentang model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam variable penelitian, maka istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Pemahaman Konsep

Konsep menurut Nyimas (dalam Syafa'atun & Nurlaela, 2022, hlm. 430) “konsep adalah pengertian yang dapat digunakan atau memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan atau menggolongkan sesuatu objek”. Menurut Jihad dan Haris (dalam Syafa'atun & Nurlaela, 2022, hlm. 430) “pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur (algoritma) secara luwes, akurat, efisien, dan tepat”. (Kilpatrick et al., 2002, hlm. 160) mengemukakan indikator pemahaman konsep

yaitu a) Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; b) Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya; c) Kemampuan menerapkan konsep algoritma; d) Kemampuan memberikan contoh dan non contoh dari konsep yang telah dipelajari; e) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika; f) Kemampuan mengaitkan berbagai konsep; g) Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk tidak hanya mengingat dan menghafal materi yang telah diterimanya, tetapi juga menjelaskan kembali materi tersebut dengan cara yang sederhana menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta mampu mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata atau dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, kemampuan memberikan contoh dan non contoh dari konsep yang telah dipelajari dan kemampuan mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari. Hal ini berarti bahwa dalam proses belajar, siswa tidak hanya diwajibkan untuk menghafal, tetapi juga harus memahami materi yang mereka pelajari khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning menurut Hendriana (dalam Meilasari et al., 2020, hlm. 196) merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada masalah-masalah kontekstual, yang membutuhkan upaya penyelidikan dalam usaha memecahkan masalah. Menurut Anwar (dalam Putri et al., 2024, hlm. 724-730) menyatakan bahwa “*Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pembelajaran”. Langkah-langkah penggunaan model *Problem Based Learning* menurut (Rosidah, 2018, hlm. 65) sebagai berikut: 1) Orientasi siswa pada masalah; 2) Mengorganisasi siswa dalam

belajar; 3) Bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok; 4) Pengembangan dan penyajian hasil karya; 5) Analisis dan evaluasi.

Sejalan dengan (Oktaviana & Haryadi, 2020, hlm. 1077) “*Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir, berpartisipasi aktif, berdiskusi, serta belajar dalam kelompok, yang pada gilirannya memunculkan pembelajaran melalui diskusi kelas dan memberikan dorongan motivasi”. Langkah-langkah dalam penerapan *Problem Based Learning* menurut (Rizki et al., 2020, hlm. 36) sebagai berikut: ; 1) memiliki tahapan orientasi, 2) organisasi dan evaluasi akan membantu siswa dalam mencari dan menemukan sendiri materi atau jawaban yang dipelajari sesuai dengan masalah yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan di atas model pembelajaran berbasis masalah adalah model yang mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan dan masalah dengan menghadirkan situasi kehidupan nyata yang autentik dan bermakna. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* terdapat langkah-langkah yaitu, pengenalan terhadap masalah yang nyata, mengorganisasikan siswa untuk belajar, memberikan bimbingan penyelidikan secara individu ataupun kelompok, memaparkan materi atau mempresentasikan, dan evaluasi.

3. Monopoli

Monopoli adalah Monopoli adalah sebuah permainan papan di mana para pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan dengan mengikuti aturan permainan yang melibatkan pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap peserta didik (Junaidah et al., 2023, hlm. 28). Media permainan monopoli menurut Fitriyawani (Junaidah et al., 2023, hlm. 28) merupakan merupakan “salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar”.Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan (Tuvez et al., hlm. 226-227) Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai”.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli adalah salah satu media permainan yang menggabungkan elemen permainan monopoli dengan tujuan pengembangan media ini adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang interaktif ini, siswa tidak hanya diajak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat melatih kreativitas, daya ingat mereka serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, penggunaan media monopoli juga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan bekerja sama dalam kelompok, dimana siswa harus menebak atau menjawab isi dari kartu monopoli sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk membantu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Sistematika skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, adapun gambaran isi skripsi menurut Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 39-49):

1. Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Penjelasan bagian pembuka skripsi dapat dilihat pada Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Isi Skripsi

Di dalam isi skripsi terdapat beberapa bab, diantaranya :

a. BAB I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi semuanya termasuk dalam bagian ini.

b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Mencakup kajian teori, temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, kerangka dari pemikiran mengenai pembelajaran berdiferensiasi serta kemampuan pemahaman konsep, asumsi dan hipotesis penelitian sebagai landasan untuk mengukur permasalahan yang diteliti.

c. BAB III Metode Penelitian

Menguraikan mengenai metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, Teknik analisis data yang digunakan, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Mengenai uraian rinci terhadap hasil penelitian serta temuan penelitian untuk menanggapi hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya apakah diterima atau ditolak sesuai dengan hasil pengujian.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi mengenai sipulan serta saran terhadap pembahasan yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya.

3. Akhir Skripsi

Kemudian pada bagian akhir skripsi terdapat daftar pustaka yang mencantumkan sumber maupun referensi yang digunakan peneliti baik dari sumber buku, skripsi, jurnal, atau referensi lainnya, lampiran yang berisi penjelasan mengenai suatu informasi tambahan yang diperlukan, serta daftar Riwayat hidup.