

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian teori

1. *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah rencana atau struktur yang dirancang untuk mengatur jalannya proses pembelajaran. Tujuan dari model ini adalah untuk menciptakan suasana yang mendorong siswa agar lebih antusias, tertarik, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan dapat merasa lebih terlibat dan memiliki minat yang lebih besar dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Salah satu model pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning*. Menurut (Novianti et al., 2020, hlm. 197) “*Model Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada permasalahan nyata, yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan investigasi, serta meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri siswa”. Sejalan dengan (Febiwanti et al., 2023, hlm. 1114) mengungkapkan “*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran di mana guru memberikan masalah kepada siswa untuk diselesaikan. siswa diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dengan baik, sementara peran guru hanya sebagai fasilitator yang mendukung proses pembelajaran”.

Pada penerapan penerapan pembelajaran berbasis masalah harus disesuaikan dengan kesiapan belajar peserta didik, khususnya di sekolah dasar. Sementara itu menurut (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”. Hal ini pun turut dikemukakan oleh (Djonomiarjo, 2018, hlm. 41) menyebutkan bahwa “*Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang

memberikan wadah bagi siswa untuk berpikir, terlibat aktif, berdiskusi, serta memungkinkan pembelajaran berkembang melalui diskusi atau kerja kelompok, sambil memberikan dorongan motivasi”. Yang menarik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah instrumen yang dirancang oleh guru berfokus pada masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang relevan dengan kehidupan siswa itu sendiri. “Hal ini dapat memicu minat dan hobi siswa dalam memahami masalah yang diwujudkan dalam lembar kerja peserta didik dan soal evaluasi” (Meilasari et al., 2020, hlm. 196-197).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mengangkat berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata peserta didik sebagai sumber dan alat untuk belajar. PBL memfokuskan pembelajaran pada masalah yang autentik, relevan, dan disajikan berdasarkan masalah yang diberikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan pendekatan ini, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang optimal.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemberian masalah yang nyata sebagai cara untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. memiliki karakteristik seperti model pembelajaran lainnya. Karakteristik model *Problem Based Learning* menurut (Simatupang & Ritonga, 2023, hlm. 11) yaitu :

- 1) Pengajuan masalah atau pernyataan yang memiliki relevansi sosial dan makna pribadi bagi siswa terkait dengan kehidupan nyata yang autentik, menghindari jawaban yang terlalu sederhana, serta memungkinkan munculnya berbagai solusi untuk situasi tersebut.
- 2) Fokus pada hubungan antar berbagai disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan autentik di mana siswa menganalisis serta merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis dan prediksi, mengumpulkan serta menganalisis data, melakukan eksperimen (jika diperlukan), menarik kesimpulan sementara, dan Menyusun kesimpulan akhir.
- 4) Membuat produk atau karya dan mempresentasikannya.

Model pembelajaran PBL, siswa tidak hanya dieri pengetahuan secara langsung, melainkan diajak untuk mencari solusi atas masalah yang ada. Sejalan dengan (Wulandari & Surjono, 2013, hlm. 181) mengungkapkan Karakteristik model *Problem Based Learning*, yaitu :

- 1) Pembelajaran diawali dengan pemberian masalah yang terbuka dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Masalah dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa menyelesaikan masalah melalui penyelidikan autentik.
- 4) Secara bersama-sama dalam kelompok kecil, siswa mencari solusi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.
- 5) Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator.
- 6) Siswa bertanggung jawab untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber, bukan hanya dari satu sumber saja.
- 7) Siswa menyajikan hasil pemecahan masalah dalam bentuk produk tertentu.

Pada model ini siswa diajak untuk berpikir kritis dalam menganalisis masalah yang disajikan. Sejalan dengan karakteristik *Problem Based Learning* menurut (Rizki et al., 2020, hlm. 36) yaitu :

- 1) Berfokus pada berbagai masalah yang memerlukan penyelidikan autentik.
- 2) Dalam model pembelajaran ini, guru membimbing siswa untuk merinci rencana pemecahan masalah menjadi beberapa tahap kegiatan.
- 3) Guru memberikan contoh penggunaan keterampilan dan strategi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- 4) Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa.

Model pembelajaran PBL memberi kesempatan bagi siswa untuk mengaitkan teori dengan praktek serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sesuai karakteristik *Problem Based Learning* menurut (Handayani & Koeswanti, 2021, hlm. 1352) yaitu :

- 1) Permasalahan yang digunakan adalah masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dialami siswa (masalah nyata).
- 2) Penyelesaian masalah membuat siswa memperoleh pengetahuan siswa lebih aktif belajar, sumber belajar sangat bervariasi sehingga guru harus kreatif, suasana belajar menyenangkan, nyaman, dan siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui penyelesaian masalah yang digunakan.

Model ini mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, meningkatkan kemampuan komunikasi dan Kerjasama antar individu. Sejalan dengan karakteristik *Problem Based Learning* menurut Barrow (dalam Husnidar & Hayati, 2021, hlm. 69) sebagai berikut :

- 1) *Learning is Student-Centered*, maksudnya proses pembelajaran lebih berfokus kepada siswa sebagai pengajar.
- 2) *Anizing Focus for Learning*, maksudnya adalah permasalahan yang disajikan kepada siswa adalah permasalahan yang autentik sehingga

siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

- 3) *Learning Occurs in Small Group*, artinya model ini mengembangkan pikiran secara kolaboratif di dalam kelompok kecil dengan pemberian tugas dan penerapan tujuan yang jelas.
- 4) *Teachers act as Facilitators*, dimana guru berperan sebagai fasilitator untuk siswa dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas menurut beberapa ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* adalah adanya pemberian masalah yang kompleks, yang biasanya tidak memiliki satu jawaban pasti, sehingga mengharuskan siswa bekerja secara kolaboratif. Pembelajaran ini mengutamakan keterlibatan aktif siswa dalam mencari informasi, menyelidiki berbagai alternatif solusi, dan akhirnya mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih mendalam. Siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi masalah tersebut, sehingga mereka belajar untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan solusi secara terstruktur.

c. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Sebelum memulai pembelajaran, diperlukan perencanaan yang berkaitan dengan pelaksanaan menggunakan model tertentu. Oleh karena itu, langkah-langkah atau sintaks pembelajaran sangat diperlukan. Langkah-langkah dalam penerapan *Problem Based Learning* menurut (Rizki et al., 2020, hlm. 36) memiliki tahapan “orientasi, organisasi dan evaluasi akan membantu siswa dalam mencari dan menemukan sendiri materi atau jawaban yang dipelajari sesuai dengan masalah yang diberikan”.

Guru dalam model ini berperan sebagai fasilitator, yang memberikan dukungan dan arahan tanpa memberi solusi langsung. Sejalan dengan pendapat Arends (dalam Yustinaningrum et al., 2022, hlm. 1607) mneyebutkan terdapat 5 tahapan *Problem Based Learning*, sebagai berikut :

1. Orientasi siswa terhadap masalah.
2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar.
3. Memberikan bimbingan penyelidikan secara individu ataupun kelompok.
4. Mengembangkan serta memaparkan ataupun mempresentasikan.
5. Melakukan analisis serta evaluasi proses memecahkan masalah.

Pada model pembelajaran PBL guru memandu siswa dalam proses refleksi dan pemecahan masalah, namun tidak menggantikan peran mereka dalam menyelesaikan masalah tersebut. Pendapat lain dikemukakan oleh Sam & Qohar (dalam Catur Okti Windaria, 2021, hlm. 63) mengungkapkan Langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Penyajian masalah.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok dengan menggunakan Langkah-langkah pemecahan masalah.
- 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan solusi dari permasalahan tetapi guru juga membantu dalam proses penyelidikan itu sendiri. Urutan Langkah-langkah model *Problem Based Learning* turut dikemukakan oleh (Hermawati & Lestari, 2024, hlm. 129) sebagai berikut;

- 1) Siswa menyimak tujuan pembelajaran.
- 2) Siswa menerima masalah.
- 3) Siswa melaksanakan investigasi.
- 4) Siswa menganalisis data.
- 5) Siswa membuat laporan.
- 6) Siswa melakukan refleksi atas penyelidikan.

Pendapat lain turut di kemukakan oleh Shoimin (dalam Husnidar & Hayati, 2021, hlm. 69) Langkah-langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut;

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll).
- 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
- 4) Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya.

- 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* diawali dengan aktivitas peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang nyata untuk dicarikan solusi atas permasalahan yang diangkat dalam proses pembelajaran dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik. Dalam proses penyelesaian masalah tersebut melatih peserta didik dalam keterampilan untuk menyelesaikan masalah, berfikir kritis, serta memperoleh pengetahuan yang baru.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki berbagai kelebihan atau keunggulan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan keterampilan siswa. Terdapat kelebihan model *Problem Based Learning* menurut para ahli. Hamdani (dalam Pertiwi et al., 2023, hlm. 927) mengungkapkan kelebihan dari model *Problem Based Learning*, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
- 2) Siswa dilatih untuk dapat bekerja sama dengan siswa lain
- 3) Siswa dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.

Salah satu kelebihan model pembelajaran PBL adalah kemampuan untuk memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Sementara itu, menurut (Fahrurrozi et al., 2022, hlm. 4463) model *Problem Based Learning* memiliki beberapa keunggulan yaitu :

- 1) Teknik yang baik bagi siswa untuk lebih paham akan makna pembelajaran dengan menggunakan Teknik pemecahan masalah.
- 2) Menstimulus kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang baru.
- 3) Mampu meningkatkan aktivitas siswa.
- 4) Membantu siswa dalam mentransfer ilmu pengetahuan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan yang nyata.
- 5) Membantu siswa agar lebih bertanggung jawab ketika sedang melakukan pembelajaran.
- 6) Pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa
- 7) Membantu siswa berpikir kritis.

Menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, siswa lebih tertantang dan tertarik untuk mencari solusi. Keunggulan model *Problem Based*

Learning selanjutnya diungkapkan oleh (Hermansyah, 2020, hlm. 2259-2260), sebagai berikut :

- 1) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 3) Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- 4) Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- 6) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
- 7) Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar.

Menggunakan masalah yang nyata, hal ini membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka tidak hanya belajar untuk ujian, tetapi juga belajar untuk mengatasi masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Sejalan dengan pendapat diatas, Kelebihan model pembelajaran PBL turut dikemukakan oleh (Borges et al., 2014, hlm. 402) sebagai berikut:

- 1) Pemecahan masalah dalam PBL cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- 2) Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa.
- 3) PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- 4) Membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.
- 6) Membantu siswa untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berfikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks.
- 7) PBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai siswa.
- 8) Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata.
- 9) Merangsang siswa untuk belajar secara *continue*.

Model ini juga memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang mereka pelajari dengan konteks dunia nyata. Menurut (Ayu & Sriwati, 2021, hlm. 304) model pembelajaran *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan karena mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.

- 2) Siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah.
- 3) Pengetahuan yang diperoleh tertanam berdasarkan apa yang sudah dimiliki siswa.
- 4) Siswa merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dipecahkan langsung dihubungkan dengan situasi kehidupan nyata.
- 5) Siswa menjadi lebih mandiri dan matang, mampu mengemukakan ide serta menerima pendapat orang lain, serta mengembangkan sifat sosial yang positif dengan teman-temannya.
- 6) Siswa belajar dalam kelompok yang saling berinteraksi baik dengan temannya.
- 7) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah menjadikan siswa di sekolah lebih terhubung dengan kenyataan di luar lingkungan sekolah. Model ini membantu siswa mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah dengan pendekatan yang lebih kritis dan ilmiah. Selain itu, PBL juga melatih siswa untuk berpikir secara lebih mendalam, analitis, kreatif, dan holistik. Selama proses pembelajaran, siswa didorong untuk mengidentifikasi dan mengkaji permasalahan dari berbagai sudut pandang, sehingga mereka dapat menemukan solusi yang lebih komprehensif dan terukur. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis yang berguna untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Meskipun model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki banyak kelebihan, model ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Terdapat tantangan atau kekurangan dari model *Problem Based Learning* yang dijelaskan para ahli. (Pertiwi et al., 2023, hlm. 927) mengungkapkan terdapat beberapa kekurangan dari model *Problem Based Learning*, diantaranya :

- 1) Untuk siswa yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
- 2) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
- 3) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
- 4) PBL biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 5) Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif.

Salah satu tantangan PBL adalah adanya kemungkinan siswa yang kurang tertarik dalam menghadapi masalah. Sejalan dengan pendapat diatas, kelemahan

model *Problem Based Learning* menurut (Hermansyah, 2020, hlm. 2260) sebagai berikut :

- 1) Disaat peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari.

Proses untuk merancang masalah yang relevan dan autentik serta menyusun langkah-langkah pembelajaran yang tepat memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang cukup Panjang. Hal ini pun turut dikemukakan oleh Masrinah (dalam Febiwanti et al., 2023, hlm. 1114) mengungkapkan kelemahan model *Problem Based Learning*, sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran ini tidak bisa diterapkan di setiap materi pembelajaran.
- 2) Apabila mempunyai tingkat kesamaan maupun peserta didik yang tinggi pada suatu kelas sehingga proses pembagian tugas yang ada menjadi sulit.
- 3) Memerlukan waktu yang lama dalam pembelajaran.
- 4) Memerlukan kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik sehingga kerjasama dalam kelompok dapat berlangsung secara efektif.

Siswa yang merasa kesulitan atau ragu dengan kemampuannya sering kali menjadi enggan untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah. Hal ini bisa menghambat pembelajaran dan mengurangi efektivitas model ini. Sejalan dengan pendapat diatas, kekurangan *Problem Based Learning* turut dikemukakan oleh (Borges et al., 2014, hlm. 402) sebagai berikut:

- 1) Apabila siswa mengalami kegagalan atau kurang percaya diri dengan minat yang rendah maka siswa enggan untuk mencoba lagi.
- 2) PBL membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.
- 3) Pemahaman yang kurang tentang mengapa masalah-masalah yang dipecahkan maka siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Bagi sebagian siswa, terutama yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran seperti ini, hal ini bisa terasa menantang dan memerlukan waktu ekstra untuk mencapai pemahaman yang diinginkan. (Ayu & Sriwati, 2021, hlm.

304) turut mengemukakan kekurangan model pembelajaran *problem based learning*, sebagai berikut:

- 1) Siswa yang kurang memiliki minat atau keyakinan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk diselesaikan cenderung merasa ragu dan enggan untuk mencoba.
- 2) Memerlukan waktu yang cukup banyak untuk persiapan.
- 3) Membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam dalam proses pemecahan masalah.

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Kekurangan dari model *Problem Based Learning* adalah siswa sering mengalami kesulitan dalam memilih permasalahan yang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir mereka. Selain itu, PBL memerlukan waktu pembelajaran yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa juga sering menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran, karena mereka diharuskan untuk mencari data, menganalisis, merumuskan hipotesis, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mendampingi siswa, agar hambatan-hambatan yang muncul selama pembelajaran dapat diatasi dengan baik.

2. Media Monopoli

a. Pengertian Media Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang cukup populer di berbagai kalangan usia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Wulandari dan Sukrino (dalam Junaidah et al., 2023, hlm. 28-29) menambahkan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta lain. Sejalan dengan (Costarica & Vebrianto, 2022, hlm 2) mengungkapkan “Monopoli merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan

melalui pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta”. Dalam konsep ini, permainan monopoli dimodifikasi untuk mengajarkan berbagai konsep atau materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya menurut Juanda (dalam Zahra, 2020, hlm. 2) “Monopoli adalah jenis permainan yang menggunakan papan sebagai alat permainannya. Dimainkan oleh dua orang atau lebih yang beradu strategi sesuai aturan permainan untuk dapat memenangkannya”.

Salah satu media pembelajaran dengan basis permainan yaitu media monopoli. Menurut Fitriyawanti (dalam Junaidah et al., 2023, hlm. 29) mengungkapkan “media permainan monopoli ini adalah 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 kemampuan pemahaman siswa. Dana, Arsi, dan Karim (dalam Hermawati & Lestari, 2024, hlm 68) mengemukakan bahwa “monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan”.

Pembelajaran menggunakan media monopoli dikemas dengan metode permainan agar siswa lebih interaktif dalam pembelajaran. Hal ini pun turut dikemukakan oleh (Amalia Yunia Rahmawati, 2020, hlm. 3) menyebutkan bahwa Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Menurut Husna (dalam Sari et al., 2020, hlm. 230) tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran property yang di sederhanakan.

Berdasarkan pernyataan menurut para ahli diatas, peneliti dapat simpulkan bahwa monopoli adalah pembelajaran yang dikemas dengan metode permainan papan. Metode permainan ini diharapkan dapat membangun pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli

adalah salah satu inovasi dalam Pendidikan yang memanfaatkan konsep permainan papan monopoli untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tertentu dengan cara yang lebih aplikatif dan menyenangkan.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media Monopoli

Untuk memastikan media monopoli bekerja dengan efektif dan mendukung proses pembelajaran, diperlukan Langkah-langkah tertentu dalam penggunaannya. Sejalan dengan (Amalia Yunia Rahmawati, 2020, hlm. 4) mengungkapkan langkah-langkah penggunaan media monopoli dalam proses pembelajaran IPS secara umum, sebagai berikut :

- 1) Media monopoli diletakkan di atas meja yang sudah di sediakan.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang. Dari 24 siswa guru membuat menjadi 6 kelompok.
- 3) Permainan ini dilakukan antar kelompok satu dengan kelompok lainnya.
- 4) Guru meminta siswa untuk melempar dadu permainan di mulai dari garis start dan ke garis finish. Dan di setiap langkahnya, kelompok harus menebak apa gambar yang ada pada permainan tersebut.
- 5) Kelompok yang masuk ke dalam penjara tidak dapat berjalan 1x putaran.
- 6) Kelompok yang mendapat tanda tanya (?) akan menjawab pertanyaan dari guru.
- 7) Kelompok yang paling cepat sampai garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

Papan monopoli dapat didesain sedemikian rupa agar sesuai dengan materi pelajaran, misalnya mengganti nama-nama tempat dengan topik yang relevan. Pendapat lain turut dikemukakan oleh Rohmawati (dalam Rahayu et al., 2022, hlm. 5057) menyatakan bahwa tahapan-tahapan penggunaan media pembelajaran monopoli, meliputi :

- 1) Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu.
- 2) Dimainkan 2-4 orang atau lebih.
- 3) Untuk memulainya permainan maka melemparkan dadu terlebih dahulu di kotak.
- 4) Jika pemain sudah berenti disalah satu kotak, pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab dan melasaknakan perintah.
- 5) Seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari seorang guru.

Jawaban yang benar biasanya akan diberi poin atau uang monopoli, sedangkan jawaban yang salah bisa mendapat hukuman seperti kehilangan giliran atau pengurangan poin. Sedangkan menurut (Lena et al., 2021, hlm. 130) langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli yaitu :

- 1) Menyiapkan bahan-bahan terlebih dahulu.
- 2) Peserta didik akan memainkan dadu lalu berjalan sesuai angka yang didapatkan pada kotak yang telah di sediakan
- 3) Peserta didik akan mendapatkan sebuah pertanyaan/perintah pada kotak yang disediakan.

Saat permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi jalannya permainan dan membantu jika ada kesulitan. Langkah-langkah media permainan monopoli turut dikemukakan oleh (Putrayasa & Sudana, 2022, hlm. 1193-1194) sebagai berikut:

- 1) Setiap pemain pada gilirannya melempar dadu sesuai dengan aturan permainan untuk memindahkan potongannya.
- 2) Seorang pemain memiliki opsi untuk membeli ubin dengan harga yang diberikan jika dia berhasil.
- 3) Seorang pemain memiliki opsi untuk membeli ubin dengan harga yang diberikan jika dia berhasil mendarat di salah satu yang belum dipegang oleh main lain.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti dapat simpulkan langkah-langkah penggunaan media monopoli, diantaranya : menyiapkan bahan ajar, menyiapkan kelompok yang terdiri 3-5 orang, pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya dan dapat membeli petak yang belum dimiliki pemain lain sesuai harga yang tertera, pemain yang mendapat pertanyaan harus menjawab dengan tepat. Setelah permainan selesai, guru melakukan refleksi dan evaluasi bersama siswa, baik melalui diskusi, tanya jawab, maupun kuis singkat, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

c. Kelebihan Media Monopoli

Kelebihan menggunakan media permainan monopoli adalah sangat praktis dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa melalui gambar-gambar yang menarik perhatian, sehingga siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan saat guru mengajar. Menurut (Lestari et al., 2021, hlm. 279) menyatakan kelebihan dari media permainan monopoli sebagai berikut ;

- 1) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah permainan.
- 2) Fokus pada pembelajaran tematik.
- 3) Dilengkapi dengan buku panduan untuk dan siswa.
- 4) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dan menyelesaikan perintah yang ada dalam media.
- 5) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok.
- 6) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Belajar dengan menggunakan media monopoli tidak hanya dapat menarik perhatian serta minat belajar siswa, kelebihan menggunakan media monopoli turut dikemukakan oleh (Lubis & Harahap, 2016, hlm. 383), sebagai berikut :

- 1) Belajar dengan media monopoli ini dapat membuat peserta didik senang mempelajari materi karena peserta didik diajak belajar sambil bermain.
- 2) Peserta didik dapat merasakan langsung apa sebenarnya manfaat mereka mempelajari materi, karena dengan menggunakan media monopoli peserta didik seperti diajak langsung untuk mengadakan transaksi dan mengelola keuangan yang mereka miliki.
- 3) Media monopoli memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
- 4) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 5) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Melalui pembelajaran media monopoli ini siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Arif (dalam Amalia Yunia Rahmawati, 2020, hlm. 5) mengungkapkan kelebihan permainan monopoli, sebagai berikut :

- 1) Pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharaannya relative mudah.
- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali saat digunakan.
- 6) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- 7) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- 8) Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
- 9) Mudah dioperasikan.

Melalui media ini, siswa tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka

dalam situasi yang lebih praktis. Kelebihan monopoli menurut (Sd, 2022, hlm. 5056) sebagai berikut:

- 1) Media permainan monopoli dirancang sesuai dengan mata pelajaran diajarkan.
- 2) Media permainan monopoli di rancang semenarik mungkin agar siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, serta tetap aktif dalam di proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran monopoli memiliki banyak kelebihan sebagai media pembelajaran, diantaranya media ini sangat praktis dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa melalui gambar-gambar menarik, sehingga siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan saat guru mengajar, serta mudah dibawa dan dipindahkan.

d. Kekurangan Media Monopoli

Pembelajaran menggunakan media permainan monopoli tentu saja ada kelemahannya. Adapun keterbatasan atau kekurangan dari media permainan monopoli menurut (Lestari et al., 2021, hlm. 280) adalah sebagai berikut :

- 1) Media permainan monopoli ini terbatas hanya untuk materi “Membangun Masyarakat yang Beradab”.
- 2) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif.
- 3) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah.
- 4) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi.

Dalam kenyataan pembelajaran, seringkali pembelajaran tidak maksimal karena keterbatasan waktu. Selain masalah keterbatasan waktu kekurangan media permainan monopoli turut dikemukakan oleh (Lubis & Harahap, 2016, hlm. 383-384), sebagai berikut :

- 1) Media monopoli hanya terbatas untuk mempelajari materi lainnya.
- 2) Biaya produksi cukup mahal karena media monopoli merupakan media cetak yang harus dicetak terlebih dahulu sebelum dapat digunakan.

Media berbasis permainan ini memiliki kelemahan lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Arif (dalam Amalia Yunia Rahmawati, 2020, hlm.5) mengungkapkan kekurangan media permainan monopoli, sebagai berikut :

- 1) Tidak dimainkan perorangan (minimal 3 orang).

- 2) Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.
- 3) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan.

Proses untuk merancang masalah yang relevan dan autentik serta Menyusun Langkah-langkah pembelajaran yang tepat memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang cukup Panjang. kelemahan dari media permainan monopoli turut dikemukakan oleh (Sd, 2022, hlm. 5056) sebagai berikut:

- 1) Penggunaan waktu bermain permainan monopoli membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Media monopoli terpaku pada membahas tentang soal-soal yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti dapat simpulkan media pembelajaran monopoli terdapat bebearapa kelemahan atau kekurangan yaitu, dimainkan harus lebih dari 3 orang, dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran. Karena pada saat pembelajaran harus mengkondisikan kelas terlebih dahulu yang sudah memakan waktu, kemudian menjelaskan cara bermain permainan monopoli pada pelajaran IPS juga membutuhkan waktu yang cukup memakan waktu banyak.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Okpiani et al., 2022, hlm. 59) diartikan sebagai “kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang di pelajari”. Adapun menurut Sumaatmadja (dalam Okpiani et al., 2022, hlm. 59) menyatakan “konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau pengertian”. Jadi pemahaman adalah sejauh mana siswa dapat menerima, menyerap, dan mengerti materi yang diajarkan oleh guru, atau sejauh mana siswa memahami dan menguasai informasi yang mereka baca, lihat, alami, atau rasakan, yang bisa berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang mereka lakukan. Sedangkan konsep adalah sebuah ide atau pemahaman yang sudah ada dalam pikiran seseorang, yang tercermin dalam bentuk gagasan, pemikiran, atau pengertian tertentu. Dalam proses ini, konsep tidak hanya terbatas pada apa yang telah dipelajari, tetapi juga dapat berkembang melalui refleksi, imajinasi, dan analisis, sehingga memberikan makna yang lebih mendalam terhadap suatu hal.

Dengan demikian, konsep menjadi landasan yang membantu seseorang untuk mengorganisasi dan menginterpretasikan informasi yang diterima.

Kemampuan pemahaman konsep dapat diartikan, kemampuan memahami suatu konsep dan dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan (Yuliani et al., 2018, hlm. 93) bahwa pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Sejalan dengan (Harefa et al., 2022, hlm. 327) mengungkapkan “kemampuan pemahaman konsep dalam belajar merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa”. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ahmad Fauzan dan Media Rosha (dalam Halomuan, 2021, hlm. 27) menyatakan bahwa “pemahaman konsep merupakan factor yang esensial dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep seorang siswa akan mengerti dengan benar tentang cara menterjemahkan, menafsir, dan menyimpulkan suatu materi pelajaran dengan kemampuan yang dimilikinya dan bukan kaji hapalan semata.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan dasar yang sangat penting bagi siswa, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep dalam pelajaran tidak hanya membantu siswa untuk menguasai materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran yang lebih baik, seperti kemampuan untuk menterjemahkan, menafsirkan, dan menyimpulkan informasi secara tepat. Dengan pemahaman yang kuat, siswa dapat menghindari sekadar menghafal informasi tanpa pemahaman yang mendalam, serta mampu mengaitkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman hidup mereka. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi faktor esensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membekali siswa dengan keterampilan yang berguna dalam menghadapi tantangan di luar kelas.

b. Indikator Kemampuan Pemahaman

Pemahaman adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti halnya menghafal atau mengingat. Apabila siswa dapat menjelaskan suatu hal dengan kata-

katanya sendiri, maka mereka dianggap telah menguasainya. (Suryani Ela, 2018, hlm. 169) melampirkan dalam penelitiannya terdapat 7 indikator yang dapat dilatih dalam proses pemahaman, yang sejalan taksonomi Bloom revisi yaitu menafsirkan (*Interpreting*), memberi contoh (*Exemplifying*), mengelompokkan (*Classifying*), menarik kesimpulan (*Inferring*), membandingkan (*Comparing*) dan menjelaskan (*Explaining*). Indikator pemahaman difokuskan pada domain kognitif memahami (*understand*) sejalan terhadap taksonomi Bloom revisi dengan kriteria seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Pemahaman

Indikator	Kriteria
Menafsirkan (<i>Interpreting</i>)	Peserta didik mampu mengubah kalimat ke gambar, gambar ke kalimat.
Memberi contoh (<i>Exemplifying</i>)	1) Peserta didik mampu memberikan contoh mengenai konsep secara umum, 2) Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri khusus.
Mengelompokkan (<i>Classifying</i>)	1) Peserta didik mampu menggolongkan konsep umumnya 2) Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri umumnya.
Menarik kesimpulan (<i>Inferring</i>)	Peserta didik mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
Membandingkan (<i>Comparing</i>)	Peserta didik mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
Menjelaskan (<i>Explaining</i>)	Peserta didik mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antar bagian.

Sumber : (Suryani Ela, 2018, hlm. 169)

Indikator kemampuan pemahaman merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengerti, mencerna, dan menyerap informasi yang diberikan dengan cara mendalam dan terstruktur. Duffin dan Simpson (dalam Harefa et al., 2022, hlm. 327) menguraikan mengenai pemahaman konsep sebagai kemampuan siswa untuk:

- 1) Menjelaskan konsep, dapat diartikan siswa mampu untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya.
- 2) Menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda.
- 3) Mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep.

Indikator pemahaman konsep berdasarkan Peraturan Pemerintah Pendidikan Dasar dan Menengah No. 506/C/KepPP/2004 (dalam Mayasari & Habeahan, 2021, hlm. 2) menyatakan bahwa siswa mampu memahami konsep apabila :

- 1) Menggunakan gambar untuk membantu menyelesaikan masalah.
- 2) Memberikan contoh dan bukan contoh untuk sebuah konsep.
- 3) Mengklasifikasikan contoh ke dalam sebuah konsep.
- 4) Mampu menerapkan persamaan matematika antara konsep dan prosedur.
- 5) Memahami dan menggunakan pola yang tepat untuk memecahkan masalah.
- 6) Menerapkan persamaan atau perbedaan untuk menyelesaikan masalah.
- 7) Jelaskan solusinya.

Kemampuan pemahaman tidak hanya mencakup pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga bagaimana seseorang dapat menghubungkan dan menginterpretasikan informasi tersebut dalam konteks yang lebih luas. Selanjutnya menurut Heruman (dalam Rohmah et al., 2024, hlm. 710) indikator yang menunjukkan pemahaman konsep, antara lain :

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai konsepnya.
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representative.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Pemahaman juga mengarah pada kemampuan siswa untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi untuk menganalisis dan Menyusun informasi secara logis. Anderson&Krathwohl (dalam Suryani Ela, 2018, hlm. 169) menyatakan terdapat 7 indikator yang dapat diibandingkan dalam tingkatan proses kognitif pemahaman sesuai taksonomi Bloom revisi yaitu:

- 1) Menjelaskan.
- 2) Membandingkan.
- 3) Menarik inferensi.
- 4) Meringkas.
- 5) Mengelompokkan.
- 6) Memberi contoh dan
- 7) Menafsirkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti dapat simpulkan bahwa pemahaman konsep pada siswa tidak hanya tercermin dari kemampuan menjelaskan dan mengingat apa yang telah dipelajari, tetapi pemahaman konsep yang mendalam juga mencakup kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam berbagai situasi yang bervariasi. Selain itu, pemahaman konsep juga terwujud dalam kemampuan untuk mengklasifikasikan informasi atau objek sesuai dengan kategori konsep yang relevan, dan mengembangkan konsep tersebut dalam situasi dan bentuk representasi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan memiliki hubungan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hubungan tersebut bertujuan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan dan membantu peneliti dalam memperoleh data yang relevan. Berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmadani et al., (2023, hlm. 133) tentang “model *Problem Based Learning* berbasis media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar”. Para peneliti menemukan hasil refleksi selama proses pembelajaran banyak siswa yang menerima manfaat positif dan ada juga yang negatif. Sebagaimana besar mengatakan bahwa model diskusi dapat membantu pemahaman karena menjadi lebih jelas ketika dijelaskan oleh teman. Dapat dilihat dari pemahaman materi hasil 1 kelompok mampu menyelesaikan semua soal dengan baik (100%) dan 2 kelompok menyelesaikan 75% soal dengan benar. Jadi permainan monopoli berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman tentang materi sistem pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurhidayah, (2023, hlm. 1509) tentang “penerapan model *Problem Based Learning* berbasis permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa sekolah dasar”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 3B

SDN 096 Sarijadi Selatan. Berdasarkan hasil uji *N-gain*, peningkatan pemahaman matematis peserta didik sebesar 83,13% yang diinterpretasikan efektif dan aktivitas pembelajaran peserta didik terus mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan mencapai 86% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman matematis peserta didik kelas 3B SDN 096 Sarijadi Selatan meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis permainan ular tangga.

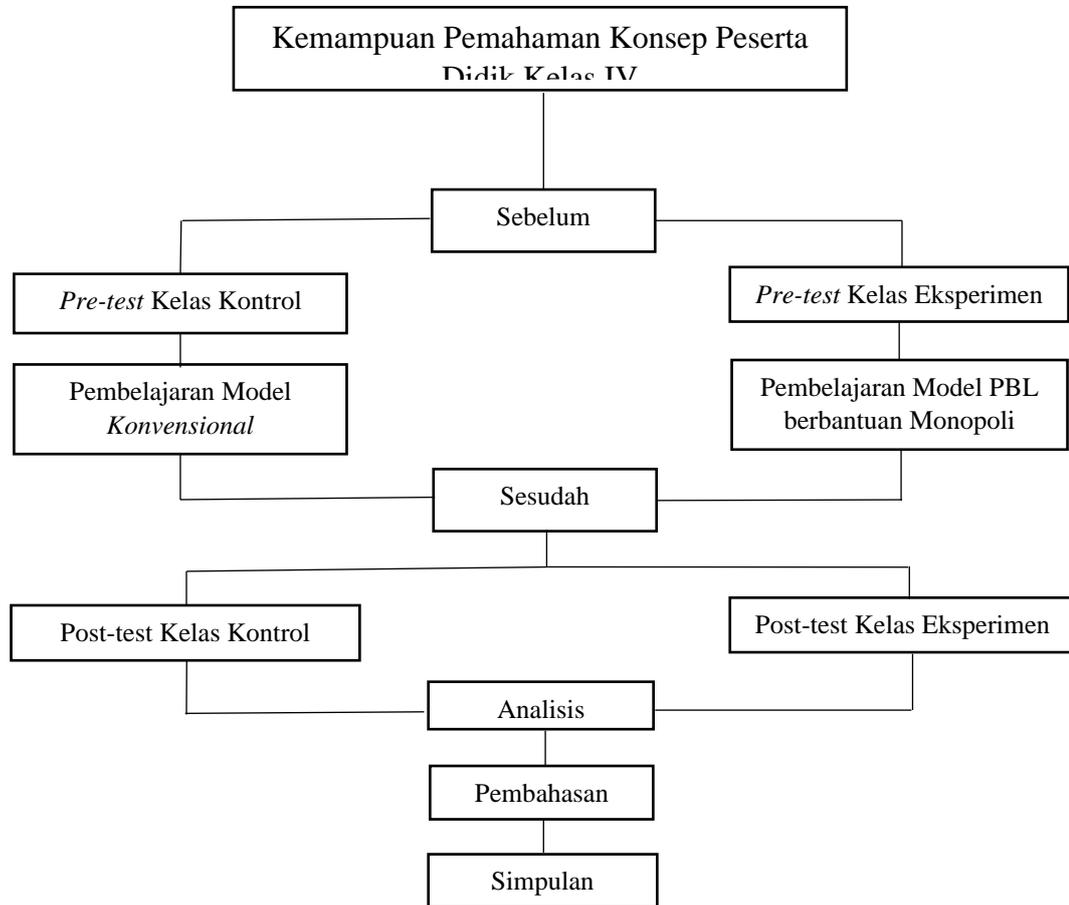
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Junaid et al., (2021, hlm. 18) tentang “pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap pemahaman konsep IPA”. Hasil penelitian diperoleh hasil terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *problem based learning* terhadap pemahaman konsep fisika kelas VII SMPN 17 Kabupaten Tebo. Hal ini dapat dilihat dari perolehan *posttest* pemahaman konsep IPA siswa pada materi perpindahan kalor yang menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) sebesar 85.75. Rerata *posttest* pemahaman konsep IPA siswa pada materi perpindahan kalor yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 80.55. hasil uji t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 48.3 > t_{tabel} = 1.68$ dan hasil uji *Effect Size*, diperoleh $d = 0,72$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *problem based learning* terhadap pemahaman konsep IPA.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran merupakan landasan pemikiran dalam suatu penelitian yang disusun berdasarkan fakta, pengamatan, dan tinjauan Pustaka. Oleh karena itu, kerangka berpikir mencakup teori, prinsip, atau konsep-konsep yang akan digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Dalam kerangka pemikiran variable-variabel penelitian dijelaskan secara rinci dan relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk menjawab permasalahan penelitian.

Pada penelitian ini, variable yang diteliti adalah kemampuan pemahaman konsep IPS. Sampel yang digunakan terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan model pembelajaran konvensional.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dari permasalahan diatas adalah rendahnya kemampuan pemahaman pada mata pelajaran IPS. Penulis mengambil solusi pemecahan masalah tersebut dengan menggunakan model *Problem Based Learning* lalu melakukan dua tindakan yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tahap awal di kelas kontrol peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik di kelas tersebut. Kemudian pada proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model konvensional atau model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru di sekolah tersebut. Selanjutnya, di tahap akhir kelas kontrol peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut.

Pembelajaran di kelas eksperimen pada tahap awal peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik di kelas tersebut. Kemudian proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan tahapan orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta evaluasi proses pemecahan masalah. Selanjutnya, di tahap akhir di kelas eksperimen peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut. Kedua hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan simpulan pada akhir penelitian.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah dugaan awal yang digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar pendukung, Asumsi ini berperan sebagai pijakan dalam merumuskan hipotesis. Dalam penelitian ini, menggunakan asumsi *equality* antar kelompok yang akan dibandingkan. Sebelum perlakuan diberikan, semua kelompok yang diteliti harus berada dalam kondisi yang setara. Perbedaan atau ketidaksederajatan antar kelompok baru akan muncul setelah mereka menerima perlakuan dari peneliti. Pada penelitian ini variable yang mempengaruhi yaitu model *Problem Based Learning*, sedangkan variable yang dipengaruhi yaitu kemampuan pemahaman.

Problem Based Learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mengangkat berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata peserta didik sebagai sumber dan alat untuk belajar. Menurut (Febiwanti et al., 2023, hlm. 1114) “*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran di mana guru memberikan masalah kepada siswa untuk diselesaikan”. Siswa diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dengan baik, sementara peran guru hanya sebagai fasilitator yang mendukung proses pembelajaran. Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan memahami suatu konsep dan dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Menurut (Yuliani et al., 2018, hlm. 93) bahwa “pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena

dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya daam setiap materi pembelajaran”.

Asumsi dari peneltian ini ditarik dari menelaah permasalahan siswa yang belum menunjukkan ketertarikan pada pelajaran IPS dan sulit dalam memahami pembelajaran IPS, hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Maka dari itu, Penelitian ini berasumsi bahwa model *Problem Based Learning* dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman peserta didik di kelas IV SDN Rancamanyar 01.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah perkiraan sementara yang memerlukan bukti untuk membuktikan kebenarannya. Menurut (Yam et al., 2021, hlm. 97) “hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait suatu fenomena atau kasus peneltian dan akan diuji dengan sautu metode atau statistika yang tepat”. Hipotesis akan ditolak jika terbukti salah, dan diterima jika terbukti benar. Keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis sangat bergantung pada hasil penyelidikan terhadap data yang telah dikumpulkan.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H₀: Tidak terdapat pengaruh antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli dengan model pembelajaran konvensional kemampuan pemahaman konsep mata pelajaran IPS peserta didik sekolah dasar.

H₁: Terdapat pengaruh antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep pembelajaran IPS peserta didik sekolah dasar.