

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu negara karena pada dasarnya kemajuan suatu negara tidak terlepas dari kualitas sumber daya manusia sebagai produk dari pendidikan. Tujuan pendidikan pada umumnya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan masyarakat (Munandar dalam Ningsih, 2019: 1). Oleh sebab itu, perbaikan pelaksanaan pendidikan perlu mendapat perhatian dari pemerintah.

Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia. Salah satunya dengan diterapkannya Kurikulum Berbasis Kompetensi sejak tahun 2004, hingga penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada tahun 2006, yang kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum 2013. Pada tahun 2022 Kurikulum 2013 disempurnakan lagi menjadi Kurikulum Merdeka dan pada tahun 2025 Kurikulum Merdeka disempurnakan kembali menjadi Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam).

Kurikulum tersebut diciptakan agar siswa mampu meningkatkan prestasi belajarnya dan aktif dalam pembelajaran. Namun hingga saat ini siswa hanya mentransfer apa yang diajarkan oleh guru. Padahal pada dasarnya siswa mempunyai jiwa penyelidik, ingin mengetahui kekeliruan, dan mencari semua fakta dalam menyelesaikan masalah. Peniruan metode orang lain, menjadikan siswa tetap berada di belakang.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan bermakna bagi siswa, jika pembelajaran dilakukan sesuai dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Berdasarkan pengetahuan awal tersebut, guru memberikan materi atau sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, selanjutnya dikondisikan dengan bimbingan guru agar siswa aktif dalam membangun sendiri pengetahuannya. Pembelajaran menjadi bermakna jika guru mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS supaya lebih bermakna bagi siswa, diperlukan berbagai kecakapan guru agar mampu memilih dan menerapkan suatu model, pendekatan, atau metode pembelajaran yang efektif, sehingga dapat merangsang siswa untuk mengembangkan daya pikirnya atau pun kemampuan kecerdasan yang dimiliki siswa secara optimal. Secara otomatis kompetensi siswa pun akan menjadi optimal, sehingga melatih siswa untuk menyelesaikan berbagai permasalahan.

Permasalahan umum yang sering terjadi pada pembelajaran IPS di kelas, khususnya di SMPN 12 Kota Madiun, yaitu pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat

siswa jenuh dan merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik dan tidak menyenangkan. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Permasalahan ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang rendah jika dibiarkan terus menerus akan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun tahun pelajaran 2025/2026, ditemukan permasalahan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Salah satu permasalahan yang ada adalah pengetahuan siswa masih cenderung kurang dalam mata pelajaran yang disampaikan guru, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Siswa terlihat bosan dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, beberapa siswa hanya diam tidak merespon atau menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa yang lainnya mampu mengemukakan pendapatnya, bertanya, maupun menjawab pertanyaan guru tetapi kemampuan siswa dalam menganalisis soal masih kurang. Hal ini terlihat ketika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang menjelaskan terjadinya suatu masalah. Siswa juga merasa bingung ketika ditanya alasan mengenai jawaban yang diberikan. Kesulitan yang dialami siswa tersebut membuat siswa tidak bersemangat dan merasa malas untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Keterbatasan ingatan membuat siswa hanya mampu mengingat materi yang bermakna sehingga siswa tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII-G SMPN

12 Kota Madiun tahun pelajaran 2025/2026 masih rendah sehingga cenderung memperoleh hasil belajar IPS yang kurang memuaskan.

Fakta lain yang ditemukan adalah dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS masih terpusat pada guru. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang bermakna bagi siswa. Metode ceramah meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga guru terlihat lebih aktif sedangkan siswa cenderung pasif. Aktivitas siswa masih terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Kebiasaan bersikap pasif membuat siswa malu dan takut untuk bertanya tentang pelajaran yang belum dipahami. Hal ini mengakibatkan pelajaran IPS kurang bermakna bagi siswa. Selain itu, guru belum menerapkan model pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas kurang menarik, membosankan, dan tidak menyenangkan.

Kondisi seperti ini berakibat pada hasil belajar siswa. Banyak siswa saat tes berlangsung hanya mampu menjawab soal yang materinya telah dihafal sementara materi yang tidak dihafal maka soal tidak akan terjawab dengan mudah. Siswa akan menemukan kesulitan dalam memahami konsep suatu ilmu jika yang diajarkan pada mereka adalah sesuatu yang abstrak dan menggunakan metode ceramah. Kebosanan dan kejenuhan siswa terhadap pembelajaran akan muncul, aktivitas menurun, minat belajar juga menurun, dan berakibat pada hasil belajar siswa yang juga menurun.

Refleksi awal dan hasil observasi awal pada saat tes kemampuan awal mata pelajaran IPS di kelas VIII-G diperoleh data bahwa skor rata-rata hasil

belajar siswa masih tergolong kurang, yaitu 69,83. Skor terendah yang dicapai adalah 40 dan skor tertinggi yang dicapai adalah 90. Terdapat 19 siswa (63,33%) dari 30 siswa, memperoleh skor di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hal ini berarti terdapat 19 siswa belum mencapai KKTP sedangkan siswa yang mencapai KKTP ada 11 siswa (36,67%). Secara klasikal kelas VIII-G belum tercapai tujuan pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan angket minat belajar, skor rata-rata minat belajar siswa adalah 39,53 dari skor ideal 100. Skor ini termasuk dalam kategori rendah. Berdasarkan data, tidak terdapat siswa (0%) dalam kategori minat belajar sangat tinggi dan sangat rendah. Terdapat 1 siswa (3,33%) dengan kategori tinggi, terdapat 8 siswa (26,67%) dalam kategori sedang, dan terdapat 21 siswa (70%) dalam kategori rendah.

Seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dalam pembelajaran supaya siswa merasa senang dan meningkatkan minat belajarnya sehingga hasil belajar akan meningkat. Hal ini dapat diwujudkan dengan menyajikan pembelajaran IPS yang dapat memancing pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran IPS harus dikemas secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengupayakan kemampuannya secara maksimal sehingga minat belajar

siswa akan meningkat. Meningkatnya minat belajar siswa akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar IPS.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Riyanto, 2025: 39) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Hamalik (dalam Riyanto, 2025: 39) mendefinisikan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dengan kata lain hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik (Mansur dalam Muflihah, 2021). Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka sebagaimana pendapat Achdiyat & Utomo (dalam Muflihah, 2021) bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Furqon (2024: 10) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor

internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi instrinsik, kesiapan belajar, dan minat pribadi. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan belajar, pengaruh guru, dan dukungan sosial.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa adalah guru dapat memberikan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM). Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa merupakan pilihan yang tepat dan efektif karena pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta membuat siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah salah satu model yang dianggap efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model pembelajaran ini dapat merangsang daya tarik, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPS sehingga siswa lebih semangat dan senang dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian minat belajar IPS siswa akan meningkat.

Index Card Match (ICM) adalah suatu model yang digunakan guru dengan maksud mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan pada potongan-potongan kertas. Strategi ini mengajak siswa untuk belajar aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. *Index Card Match* (ICM) merupakan suatu strategi pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal dan sekaligus jawabannya. *Index Card Match* (ICM) juga didefinisikan sebagai metode “mencari pasangan kartu”

digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono dalam Andhika dan Setiawan, 2022). Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Proses pembelajaran model *Index Card Match* (ICM) berkaitan erat dengan cara untuk mengingat kembali sesuatu yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan siswa dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar tentang kemampuan afektif siswa pada mata pelajaran IPS dengan suasana keakraban dan menyenangkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nasehah (2024) yang termuat dalam Tadarus Tarbawy, Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan Volume 6 No. 2 Juli-Desember 2024 halaman 110-118 dengan judul Penerapan Metode *Index Card Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP IT Baitul Muslim, mengungkapkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* terbukti secara efektif dapat membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP IT Baitul Muslim Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur. Lingkungan pembelajaran interaktif dan kolaboratif, yang difasilitasi oleh metode *Index Card Match* berhasil menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, dan dapat menjadi pilihan metode yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andhika dan Setiawan (2022) yang termuat dalam Jurnal Al Madaris Volume 3 No. 1 April 2022 halaman 63-75 dengan judul Penerapan Model *Index Card Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS Kelas IV MIN 8 Aceh Barat membuktikan bahwa penerapan model *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan pada saat siswa memulai merancang *Index Card Match*, siswa mengingat penjelasan guru dan membaca lagi buku, apa yang harus dituangkan ke dalam *Index Card Match* tersebut. Kegiatan mencari pasangan atau jawaban sangat membantu siswa untuk mengingat materi pada saat menjawab soal. Kemudian belajar dalam kelompok dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif serta terjalin kerjasama yang baik antar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfa'izah dan Mendrofa (2025) yang termuat dalam Indonesian Trust Health Journal, Volume 8 No. 1-Mei 2025 halaman 10-19, dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Aktif *Index Card Match* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Keperawatan, menegaskan bahwa secara signifikan model pembelajaran aktif "*Index Card Match*" berpengaruh terhadap peningkatan minat mahasiswa. Selain minat mahasiswa temuan juga menunjukkan bahwa model ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa keperawatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun masih terpusat pada guru. Guru belum menggunakan model pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga guru terlihat lebih aktif dan siswa cenderung pasif. Hal ini menyebabkan suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan membosankan serta menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran.
2. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS, guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar.
3. Hasil belajar siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun pada mata pelajaran IPS masih di bawah standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu dengan nilai rata-rata 69,83 (data kemampuan awal).
4. Hasil belajar siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun diperoleh data bahwa dari 30 siswa terdapat 19 siswa (63,33%) memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Persentase ketercapaian tujuan pembelajaran hanya 36,67% (data kemampuan awal).
5. Skor rata-rata minat belajar siswa tergolong rendah yaitu 39,53 dari skor ideal 100 (data awal minat belajar siswa). Berdasarkan data, tidak terdapat siswa (0%) dalam kategori minat belajar sangat tinggi dan sangat rendah. Terdapat 1 orang siswa (3,33%) dalam kategori tinggi, 8 orang siswa (26,67%) dalam kategori sedang, dan 21 orang siswa (70%) dalam kategori rendah.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun?

Penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dapat dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Merencanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2. Melaksanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
3. Mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil

belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

4. Merefleksi pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII-G SMPN 12 Kota Madiun dengan menerapkan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM).

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teori tentang keterkaitan antara penerapan model *Index Card Match* (ICM) dengan minat dan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan

sebagai sumber pengetahuan guna pengembangan ide-ide pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang pembelajaran IPS yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta dijadikan sebagai sumber informasi untuk lebih mengenal dan memahami tentang model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam mengidentifikasi penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan mendorong peneliti lain untuk meneliti penerapan model *Index Card Match* (ICM) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, maupun dalam mengukur aspek-aspek pembelajaran yang lain, seperti kreativitas dan bernalar kritis.

F. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) adalah model pembelajaran aktif dengan menggunakan media kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban untuk mencocokkan pasangannya. Hal ini bertujuan agar siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui interaksi mencari pasangan kartu, yang dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan kerja sama antar siswa, serta dapat membangkitkan minat belajar siswa. Model pembelajaran ini bisa digunakan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan sehingga menumbuhkan rasa senang yang dapat dilihat berupa perubahan sikap dan tingkah laku yang positif, ketrampilan, serta pemahaman dan pengetahuannya. Siswa yang menaruh minat pada belajar akan menerima materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan mencari berbagai literatur pelajaran tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator minat belajar Rahmawati, yaitu meliputi: 1) Perasaan senang terhadap IPS; 2) Perhatian terhadap pelajaran IPS; 3) Ketertarikan terhadap materi IPS; dan 4) Keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf, maupun kalimat. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

4. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai macam cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, budaya, hukum, dan politik, yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah mobilitas sosial, yang meliputi: pengertian mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas sosial, dan proses terbentuknya mobilitas sosial.