

ABSTRAK

Aris Nanang Prastyo, 2026. *Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Monopoli Edukasi Proklamasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pada Siswa SMK Cendekia Madiun*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Khoirul Huda, M.Pd, (II) Anjar Mukti Wibowo, S.Sn., S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini mengkaji penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Monopoli Edukasi Proklamasi dalam upaya meningkatkan pemahaman sejarah siswa SMK Cendekia Madiun. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman sejarah peserta didik, yang tercermin dari rata-rata nilai ulangan harian sebesar 74,77 sebelum diterapkannya model pembelajaran inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen, khususnya desain *One Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan 13 siswa kelas XI DKV SMK Cendekia Madiun sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest guna mengukur tingkat pemahaman sejarah siswa. Monopoli Edukasi dikembangkan sebagai permainan papan interaktif yang mengintegrasikan sintaks PBL, sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna melalui kegiatan pemecahan masalah yang berpijak pada konteks sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman sejarah siswa yang signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 59,62 meningkat menjadi 89,62 pada posttest, mencerminkan lonjakan sebesar 30,00 poin. Analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menyebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang membuktikan bahwa penerapan PBL berbantuan Monopoli Edukasi Proklamasi berpengaruh signifikan terhadap pemahaman sejarah siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran terintegrasi antara model PBL dan media permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Monopoli Edukasi Proklamasi, Pemahaman Sejarah, Proklamasi Kemerdekaan, Pra-Eksperime

ABSTRACT

Aris Nanang Prastyo, 2026. *Implementation of Problem Based Learning Assisted by the Proclamation Education Monopoly to Improve Historical Understanding in Students of SMK Cendekia Madiun*. Thesis. History Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Advisor (I) Khoirul Huda, M.Pd., (II) Anjar Mukti Wibowo, S. Sn., S. Pd., M. Pd.

Keywords: *Problem-Based Learning, Proclamation Education Monopoly, Historical Understanding, Proclamation of Independence, Pre-Experimen.*

This study looks at using the Problem Based Learning (PBL) model with the Monopoli Edukasi Proklamasi board game to improve students' understanding of history at SMK Cendekia Madiun. The research was done because students had a low level of history knowledge, shown by an average daily test score of 74.77 before this new learning method was introduced. The study used a quantitative method with a pre-experimental design called the One Group Pretest-Posttest, involving 13 students from class XI DKV at SMK Cendekia Madiun. Data were collected through written tests before and after the learning to measure students' history understanding. The Monopoli Edukasi board game was created as an interactive tool that includes PBL steps, encouraging active, cooperative, and meaningful learning through problem-solving activities based on Indonesia's Proclamation of Independence. The results show a big improvement in students' history understanding. The average pretest score of 59.62 increased to 89.62 in the posttest, a gain of 30 points. Statistical analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test gave a value of 0.001, which is less than 0.05. This means the original assumption was rejected and the alternative accepted, proving that using PBL with Monopoli Edukasi Proklamasi has a strong effect on students' history understanding. The study concludes that combining the PBL model with educational board games is effective in improving history understanding and encouraging active student participation in learning.