

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik dapat diidentifikasi melalui capaian hasil belajar yang masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini terlihat dari temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa SMK Cendekia Madiun dalam pembelajaran sejarah berada disekitar 74,77% sebelum diterapkannya model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *problem based learning*, yaitu model pembelajaran yang menempatkan masalah nyata sebagai titik awal dalam proses belajar sehingga peserta didik didorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menemukan solusi secara mandiri (Nafiah & Suyanto, 2014). Model ini dinilai efektif karena tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kemandirian dan kemampuan analitis peserta didik (Nur Aisyah et al., 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dinilai sesuai adalah *problem based learning*, karena menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas pemecahan masalah yang mendorong terbentuknya pemahaman konsep secara mendalam. Mayer (2009) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital berpotensi meningkatkan keterlibatan dan retensi peserta didik, terutama apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran seperti *problem based*

learning, yang mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui pemecahan masalah dalam konteks yang relevan (Susmianto et al., 2025).

Beberapa penelitian terkait penerapan model *problem based learning* berbantuan media di SMK telah dilakukan sebelumnya. Pertama, Puspitasari et al. (2023) menunjukkan dengan mengombinasikan model *problem based learning* menggunakan media permainan *offline* permainan dadu pengetahuan sejarah dan permainan *online* kuis Kahoot, siswa diajak memecahkan masalah historis secara kolaboratif sehingga pemahaman materi dan hasil belajar siswa meningkat drastis. Sementara Penelitian yang dilakukan oleh Sapriani & Nelly Armayanti (2026) pada siswa kelas XI SMKN 1 Medan menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media interaktif Baamboozle berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. penggunaan media Baamboozle mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif selama proses pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ahmad et al. (2022) mengembangkan e-modul sejarah berbasis Problem Based Learning pada materi Orde Baru untuk siswa kelas X SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli media, materi, dan desain, serta dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Penerapan *problem based learning* berbantuan media pada jenjang SMK mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung implementasi sintaks Problem Based Learning sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi, dan kolaborasi.

Berdasarkan hasil wawancara (wawancara, 2026), pada tanggal 7 mei didapatkan bahwa penerapan model *problem based learning* dengan bantuan media di sekolah SMK Cendekia Madiun, ungkapan dari guru khususnya dibidang studi pendidikan sejarah model tersebut belum pernah digunakan dan masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Pemilihan model tersebut dilakukan karena guru menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan karakteristik dan kondisi peserta didik di kelas, sehingga model yang digunakan dianggap lebih sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Mujiyati (2016) mengatakan menerapkan problem based learning ke dalam pembelajaran sejarah dapat digunakan secara efektif, tersampaikan dengan baik, dan siswa tidak lagi hanya menerima materi melainkan dapat mengelola pengetahuannya menjadi sebuah gagasan. Temuan tersebut diperkuat oleh Labibatussolihah et al. (2020) yang mengatakan bahwa *problem based learning* menjadikan pembelajaran sejarah lebih bermakna karena mereka menghubungkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik untuk digunakan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Penggunaan model ini dapat mengembangkan keterampilan peserta didik belajar secara mandiri, efektif, dan

kreatif dalam menemukan solusi. Sriyanto (2015), membuktikan bahwa penerapan *problem based learning* pada mata pelajaran sejarah di SMK mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pemecahan masalah dalam pembelajaran sejarah mendorong peserta didik membangun pemahaman terhadap peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Model ini mendorong peserta didik membangun pemahaman sejarah melalui proses berpikir, analisis, dan penyelidikan terhadap berbagai persoalan sejarah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Perkembangan penelitian selanjutnya tidak hanya berfokus pada model pembelajaran, tetapi juga dipadukan dengan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Susmianto et al. (2025) menerapkan pembelajaran *historical problem based learning* berbantuan media katalog sejarah (katarah) untuk meningkatkan literasi sejarah peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan penerapan *historical PBL* mampu mendorong peserta didik berpikir kritis, menganalisis sumber sejarah secara lebih mendalam, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan pendekatan pemecahan masalah dapat membangun pemahaman siswa melalui proses investigasi terhadap fakta-fakta sejarah. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih berfokus pada pengembangan literasi sejarah dan belum mengukur peningkatan pemahaman sejarah sebagai capaian belajar yang utama.

Penelitian selanjutnya mulai mengembangkan media permainan edukatif dalam pembelajaran sejarah. Penelitian, Ketut et al. (2021),

menerapkan Problem Based Learning berbantuan media gambar pada pembelajaran Sejarah di SMK PGRI 4 Denpasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar sejarah siswa. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 60,30 pada tes awal menjadi 85 pada siklus II, sehingga menunjukkan bahwa problem based learning dengan media gambar dapat membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih baik. Meskipun demikian, media yang digunakan masih berupa media visual sehingga interaksi antarpeserta didik melalui permainan edukatif belum menjadi fokus penelitian.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Syihab et al. (2024) menerapkan *problem based leaning* berbantuan media kartu domino sejarah pada peserta didik SMK. Penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media kartu domino meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sejarah. Temuan tersebut menunjukan media permainan mampu memperkuat implementasi *problem baseed learning* melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Namun penelitian tersebut belum menggunakan media monopoli edukasi dan belum mengukur peningkatan pemahaman sejarah peserta didik.

Perkembangang penelitian selanjutnya menunjukan bahwa *problem based learning* mulai dipadukan dengan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Amelia & Arianto (2025) menerapkan PBL berbantuan *Artificial Intelligence* (Ai) pada pembelajaran sejarah di SMK. Penelitian tersebut menunjukan pembelajaran malalui PBL berbantuan Ai mampu meningkatkan kemampaun berpikir kritis yang lebih tinggi, hasil tersebut menunjukan bahwa

pemanfaatan teknologi mampu mendukung efektivitas pembelajaran. Akan tetapi, penelitian tersebut masih menitik beratkan pada kemampuan berpikir kritis. Hasil temuan dari penelitian Retno & Muchsini (2020) *problem based learning* berbantuan media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan dapat memperkuat implementasi PBL melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Namun demikian, penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis sehingga belum mengkaji pengaruh penggunaan media monopoli berbantuan Problem Based Learning terhadap pemahaman sejarah peserta didik.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu, terdapat celah pada penelitian yaitu, belum ada penelitian yang secara khusus mengukur peningkatan pemahaman sejarah dalam penerapan *problem based learning* berbantuan monopoli edukasi, penelitian yang menggunakan media pembelajaran seperti retno & muchsini (2020) masih berfokus pada motivasi dan berpikir kritis, bukan pada pemahaman sejarah, dan penerapan *problem based learning* berbantuan monopoli edukasi pada materi Proklamasi Kemerdekaan di tingkat SMK belum pernah dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan *problem based learning* yang berbantuan permainan monopoli edukasi proklamasi khususnya pada jenjang SMK.

Pemilihan *Problem Based Learning* berbantuan monopoli edukasi proklamasi dalam penelitian sebagai upaya meningkatkan pemahaman sejarah siswa SMK Cendekia Madiun. Penerapan *problem based learning* dan media

monopoli edukasi proklamasi, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan. *Problem based learning* mendorong siswa dalam pemecahan masalah historis, sementara monopoli edukasi membantu proses pembelajaran berlangsung menciptakan suasana belajar yang aktif.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Monopoli Edukasi Proklamasi (MONO-DU) untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa kelas XI DKV SMK Cendekia Madiun pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli edukasi pada pembelajaran sejarah siswa kelas XI DKV di SMK Cendekia Madiun?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli edukasi untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa kelas XI DKV di SMK Cendekia Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui penerapan model *problem based learning* berbantuan monopoli edukasi proklamasi pada pembelajaran sejarah di SMK Cendekia Madiun.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem Based Learning berbantuan media monopoli edukasi proklamasi terhadap pemahaman sejarah siswa SMK Cendekia Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran sejarah, khususnya mengenai penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Monopoli Edukasi Proklamasi (MONO-DU) dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran serta penggunaan media yang inovatif dan menarik. Sedangkan bagi siswa, penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan monopoli edukasi mampu meningkatkan pemahaman sejarah.

F. Definisi Operasional Variabel

a. Problem Based Learning

Problem Based Learning adalah model pembelajaran terpusat pada siswa yang menggunakan masalah untuk belajar dalam keterampilan pemecahan masalah.

b. Monopoli

Monopoli adalah permainan papan yang populer di setiap kalangan dimana pemain berperan sebagai tuan rumah yang bertujuan menguasai seluruh petak properti, membangun rumah, dan membuat lawan bangkrut melalui pembelian dan penyewaan.

c. Edukasi

Edukasi merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri atau kualitas pola pikir dan pengetahuan dari suatu individu atau kelompok.

d. Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap makna dan menerapkan konsep yang dipelajari menggunakan kata-kata sendiri.

e. Sejarah

Sejarah merupakan peristiwa yang terjadi masa lampau yang berkaitan dengan masa kini.

f. SMK

Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK adalah bentuk satuan pendidikan formal setingkat SMA yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang menengah.