

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. *Problem Based Learning (PBL)*

a. Pengertian *Problem based Learning*

Problem Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permasalahan sebagai pemicu utama dalam proses belajar. Pembelajaran melalui *Problem Based Learning*, peserta didik didorong untuk menganalisis masalah, berdiskusi, berbagi ide, dan mengembangkan solusi secara kolaboratif, sehingga keterampilan berpikir kritis dan kerja sama dapat berkembang secara seimbang (Nur Aisyah et al., 2025). Hal ini membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan menghubungkannya dengan kehidupan mereka (Mujahidah et al., 2024).

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang mengedepankan pemberian masalah kepada peserta didik. Menurut Saravina Putri R et al. (2024) menyatakan bahwa siswa diharapkan dapat menciptakan pengetahuan baru melalui proses pemecahan masalah ini. Menurut fitria et al. (2022), model pembelajaran yang dapat melatih dan membangun kemampuan pemecahan masalah yang berfokus pada tantangan dunia nyata. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong siswa secara mandiri

menemukan jawaban dan pemahaman dalam konteks pembelajaran, teknik ini berupaya membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Kesimpulan dari teori-teori tersebut model pembelajaran *problem based learning* adalah pendekatan yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata sebagai sarana utama pembelajaran. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa dengan menempatkan mereka sebagai peserta aktif dalam proses belajar. Proses tersebut melatih dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah sekaligus menstimulasi rasa ingin tahu mereka, sehingga keterampilan berpikir kritis dan kerja sama dapat berkembang secara seimbang, dan peserta didik termotivasi untuk menemukan solusi serta pemahaman secara mandiri dalam konteks pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan mereka.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Menurut Borrow dan Min Liu dalam (Shofa Aziza et al., 2025), ada beberapa karakteristik dari PBL yang menunjukkan adanya perbedaan dengan strategi pembelajaran yang lain, yaitu:

- 1) Pembelajaran berfokus pada siswa, pembelajaran berbasis masalah menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri.

- 2) Masalah autentik menjadi fokus utama pembelajaran problem yang diajukan kepada siswa adalah masalah nyata, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mampu menerapkannya dalam karir mereka di masa depan.
- 3) Informasi baru diperoleh melalui pembelajaran mandiri dalam proses pemecahan masalah, siswa mungkin belum memiliki semua pengetahuan yang diperlukan dan belum sepenuhnya memahami prasyaratnya, mereka berupaya untuk menemukan informasi dari berbagai sumber, baik dari buku maupun dari sumber lain.
- 4) Pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil supaya interaksi ilmiah dan pertukaran ide dapat berlangsung yang bertujuan untuk membangun pengetahuan secara bersama-sama, maka problem based learning dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok tersebut dibentuk dengan membuat pembagian tugas dan menetapkan tujuan yang jelas.
- 5) Guru berperan sebagai fasilitator, dalam penerapan problem based learning peran guru sebagai fasilitator. Guru tetap harus memantau jalannya kegiatan peserta didik dan memotivasi mereka untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.

Karakteristik model PBL menurut Arends (Ardianti et al., 2021) mencakup beberapa hal penting yang membedakan model ini, yaitu:

- 1) Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan.
- 2) Pembelajaran memiliki keterkaitan antardisiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang mata pelajaran.
- 3) Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- 4) Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik,
- 5) Peserta didik bekerja sama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Menurut Shoimin (Nuraeni et al., 2025) terdapat beberapa karakteristik dari model PBL, sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran fokus utama adalah peserta didik. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam belajar, bertanya, dan praktek langsung.

- 2) Fokus ke masalah autentik, memberikan suatu masalah kepada peserta didik tentunya bukan masalah rekayasa melainkan masalah real di lapangan.
- 3) Peserta didik belajar secara mandiri, menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik dan berpikir sendiri selama proses penyelesaian.
- 4) Pelaksanaan berbasis kelompok, problem based learning tidak dapat diterapkan secara perorangan. Sehingga pendidik perlu membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian menyelesaikan satu masalah secara kelompok.
- 5) Pendidik berperan sebagai fasilitator, memberikan kisi-kisi dalam membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Esekusi selurungnya dilakukan oleh peserta didik sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menjadikan masalah autentik sebagai titik awal proses belajar. Penyelidikan secara mandiri maupun kolaboratif dalam kelompok, peserta didik didorong untuk mencari informasi dari berbagai sumber, menganalisis permasalahan, serta menemukan solusi berdasarkan hasil diskusi. Guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah juga menghasilkan suatu produk, solusi,

atau hasil penyelesaian masalah sebagai bentuk implementasi pengetahuan yang telah dibangun peserta didik selama proses pembelajaran.

c. *Konsep Problem Based Learning*

Penelitian Barrow menjadi dasar bagi pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning/PBL*), yang awalnya diterapkan pada tahun 1970-an di Fakultas Kesehatan Universitas McMaster di Kanada. PBL pertama kali diperkenalkan sebagai pendekatan yang berpusat pada siswa. Secara umum, PBL adalah metode pengajaran yang menggunakan isu-isu dunia nyata untuk mengajarkan siswa cara berpikir kritis dan memecahkan masalah. Secara ringkas dan simpel, Rhem (1998) mendefinisikan PBL sebagai sebuah pembelajaran yang bermula ketika masalah diperhadapkan pada siswa (Esema et al., 2012).

Landasan teori PBL adalah kolaborativisme, yang menyatakan bahwa siswa akan membangun pengetahuan dengan mengembangkan penalaran dari semua pengetahuan sebelumnya serta dari semua yang mereka pelajari dari berinteraksi dengan orang lain. Savery (2006) menekankan pentingnya bekerja sama tim, dan dalam PBL informasi yang dibagikan pada setiap anggota kelompok untuk dikerjakan secara kolaboratif (Esema et al., 2012).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dimulai dengan tantangan nyata. Siswa secara mandiri

membangun pengetahuan mereka melalui pemecahan masalah dan investigasi, dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah di samping penguasaan materi, PBL juga sangat menekankan kerja sama siswa melalui diskusi dan kerja tim. Akibatnya, instruktur memfasilitasi penemuan dan pembangunan pengetahuan siswa secara aktif.

d. Prinsip-prinsip *Probel Based Learning*

Tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk memberi siswa kesempatan mempelajari informasi baru sambil mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka. Masalah kehidupan nyata adalah masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan, setelah diselesaikan, bermanfaat (Saputra, 2020).

Berdasarkan pandangan Nurul Azizah, prinsip utama pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah bahwa siswa memperoleh pengetahuan melalui penggunaan masalah nyata (Henda Armanda, 2024). Selain itu, hal ini membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka. Tantangan dunia nyata dapat dipilih atau ditentukan oleh pendidik dan siswa yang memiliki kemampuan inti tertentu.

PBL dimulai dengan mengidentifikasi masalah dunia nyata dan kemudian memotivasi siswa untuk menyelidiki, berdebat, dan bekerja

sama untuk mengembangkan jawaban (Rodiyah, 2023). Menurut Smith (2022), prinsip dasar model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya masalah yang harus diselesaikan. Hosnan (2014) menyatakan bahwa prinsip utama ini menggunakan masalah nyata sebagai cara untuk mengajarkan siswa keterampilan berpikir kritis dan pengetahuan mereka sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi setiap hari.
- 2) Belajar adalah proses pembangunan, bukan penerimaan. Guru meminta siswa menemukan jawaban atas masalah mereka sendiri. Guru hanya membantu siswa menyelesaikan masalah dan meningkatkan pengetahuan mereka secara individu, berpasangan, atau berkelompok.
- 3) Proses pembelajaran dipengaruhi oleh pengetahuan (metakognisi). Metakognisi merupakan keterampilan inti belajar seperti menentukan tujuan, memilih strategi, dan mengevaluasi tujuan dalam pembelajaran berbasis masalah. Keberhasilan pemecahan masalah dan belajar bergantung pada kemampuan metakognitif siswa.
- 4) Guru hanya membantu. Guru tidak memberi siswa semua informasi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencari sendiri, yang akan membantu mereka belajar dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis.

5) Kondisi sosial dan kontekstual mempengaruhi pembelajaran.

Peserta didik dilatih untuk memahami pengetahuan dan menerapkannya dalam proses pemecahan masalah kontekstual dan sosial selama PBL.

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan pembelajaran berbasis masalah adalah menggunakan tantangan dunia nyata sebagai dasar pembelajaran. Selain belajar dari instruktur, siswa secara aktif menciptakan pengetahuan dengan memecahkan masalah. Keterampilan metakognitif siswa kemampuan untuk mengatur, memantau, dan menilai bagaimana mereka belajar sambil menyelesaikan masalah juga ditekankan dalam pembelajaran. Selain itu, instruktur berperan sebagai fasilitator, membantu siswa mengenali masalah sendiri. Lebih lanjut, pembelajaran terjadi dalam konteks sosial dan skenario dunia nyata, memungkinkan pengetahuan tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Langkah-langkah model *Problem Based Learning*

Terdapat langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* yang dijelaskan oleh Utama Kusasih & Satria (2024), meliputi identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis dan sintesis informasi. Kolaborasi, pengembangan serta presntasi, dan refleksi. Langkah-langkah tersbut dilakukan secara sistematis untuk membantu peserta didik berpikir kritis, bekerja sama, dan menemukan solusi terhadap masalah.

Menurut Amir, ada tujuh proses yang dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran berbasis masalah, seperti: 1) Mengklarifikasi kata atau ide yang masih dianggap ambigu. 2) Merumuskan masalah. Ketika suatu masalah mengandung suatu fenomena, penjelasan tentang terjadinya fenomena tersebut diperlukan. 3) Menyelidiki masalah. 4) Mengorganisasi konsep siswa dan melakukan analisis yang menyeluruh dan metodis. 5) Membuat tujuan pembelajaran. 6) Mencari informasi atau pengetahuan lebih lanjut dari sumber lain. 7) Mengumpulkan dan mengevaluasi data baru, serta menghasilkan laporan atau informasi untuk kelas (Shofa Aziza et al., 2025).

Sedangkan menurut David Johnson mengklaim bahwa aktivitas kelompok mengikuti lima langkah: 1) Mengidentifikasi masalah. Menciptakan masalah berdasarkan skenario konflik tertentu hingga siswa memahami masalah yang sedang dipelajari. Di sini, instruktur meminta umpan balik dari siswa mengenai masalah yang sedang dipelajari. 2) Membuat diagnosis, yang mencakup mengidentifikasi akar penyebab masalah. 3) Mengembangkan berbagai pendekatan. Menguji setiap tindakan yang dikembangkan selama diskusi kelas. 4) Memilih dan melaksanakan pendekatan yang dipilih. Memutuskan tindakan yang akan diambil. 5) Melakukan penilaian. Evaluasi baik metode maupun hasilnya (Syamsidah & Hamidah Suryani, 2018).

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* memiliki alur yang sama,

yaitu diawali dengan mengidentifikasi atau merumuskan masalah, dilanjutkan dengan mencari dan mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis berbagai alternatif penyelesaian masalah melalui diskusi kelompok, kemudian mempresentasikan hasil pemecahan masalah, dan diakhiri dengan evaluasi serta refleksi terhadap proses pembelajaran. Meskipun setiap ahli mengemukakan jumlah tahapan yang berbeda, seluruh sintaks tersebut memiliki tujuan yang sama, yaitu membimbing peserta didik membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara sistematis.

2. Monopoli Edukasi

a. Pengertian Monopoli Edukasi

Permainan monopoli merupakan papan permainan yang di dalamnya terdapat petak dan setiap pemain bisa membeli lahan pada petak tersebut sesuai dengan harga. Menurut Sihotang (2022), dalam permainan monopoli masing-masing pemain bergantian melempar dadu untuk mengerjakan pion dan jika tiba diatas ubin yang tidak menjadi hak milik pemain lain dia bisa membeli lahan tersebut. Sedangkan menurut Afni et al. (2026), monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menumbuhkan motivasi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan.

Pemahaman siswa meningkat ketika permainan Monopoli digunakan. Aktivitas bermain Monopoli sangat berkaitan dengan tujuan pembelajaran karena siswa diberikan pertanyaan berbasis kartu yang

membutuhkan pemahaman konseptual (Rasunah, 2026). Oleh karena itu, monopoli memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah dengan teman sebaya mereka dan terbiasa mengalami skenario kehidupan nyata di kelas, permainan ini dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Selain memberikan pengalaman pendidikan yang lebih memuaskan, aktivitas bermain yang menggabungkan pemecahan masalah juga membantu anak-anak menjadi lebih termotivasi, terlibat, kooperatif, dan berpengetahuan luas tentang materi pelajaran. Bila digunakan bersamaan dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah, yang menekankan aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa, kerja sama tim dalam pemecahan masalah, dan pengembangan pemahaman konseptual secara aktif, media Monopoli berpotensi menjadi alat pengajaran yang sukses untuk mata pelajaran sejarah.

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik. Edukasi tidak hanya bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih dari itu yang paling penting adalah edukasi masalah moral atau adab manusia. Menurut M. Hatta (2025), menegaskan bahwa

pendidikan adalah proses belajar dari ketidaktahuan menuju pengetahuan, yang keduanya diperlukan untuk keberadaan manusia. Selain itu, pendidikan membantu manusia menjadi lebih mampu berpikir, bertindak, dan berperilaku dengan cara yang lebih sesuai dengan kebutuhan dunia modern.

Menurut Notoatmodjo dalam (Mukhniyati et al., 2021), menyatakan bahwa pengetahuan adalah puncak dari semua ide, konsepsi, dan pemahaman manusia tentang dunia dan unsur-unsurnya, termasuk eksistensi manusia dan hasilnya. Pandangan ini mengarah pada kesimpulan bahwa pendidikan sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan pribadi melalui proses pembelajaran yang metodis, terfokus, dan berkelanjutan. Tingkat pengetahuan atau pemahaman seseorang akan sangat dipengaruhi oleh jenis pendidikan yang mereka dapatkan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa edukasi merupakan proses pembelajaran dengan tujuan memperluas informasi, membentuk karakter, dan meningkatkan kemampuan berpikir dan bertindak. Unsur edukasi diwujudkan melalui media Monopoli Edukasi Proklamasi yang dimaksudkan sebagai permainan sekaligus instrumen pengajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif, bermakna, dan gembira memahami fakta sejarah, digunakan untuk mencapai komponen pendidikan tersebut. Melalui pengalaman belajar interaktif dan berpusat pada siswa, diharapkan

penggunaan media pembelajaran bersamaan dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah akan meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Monopoli Edukasi merupakan alat pembelajaran berbasis permainan papan yang memadukan unsur bermain dengan proses pendidikan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan sekaligus memperluas pengetahuan, mengembangkan karakter, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Siswa didorong untuk menjadi lebih termotivasi, terlibat, dan kooperatif sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan bermain yang dipadukan dengan pemecahan masalah. Unsur edukasi tersebut diwujudkan melalui media Monopoli Edukasi Proklamasi (MONO-DU), yang dirancang tidak hanya sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sejarah yang efektif, khususnya apabila dipadukan dengan model Problem Based Learning, karena keduanya sama-sama menekankan aktivitas belajar yang berpusat pada peserta didik, kolaborasi dalam memecahkan masalah, dan pembangunan pemahaman konsep secara aktif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman sejarah siswa.

b. Karakteristik Monopoli Edukasi

Permainan monopoli, para peserta akan berjuang untuk mengumpulkan kekayaan melalui sistem ekonomi mainan yang menampilkan penyewa, pembeli, dan pertukaran tanah menggunakan uang mainan, menurut (Husna, 2009) untuk bergerak melintasi papan permainan, pemain akan secara bergantian melempar dadu dan mengikuti angka yang dihasilkan dari lemparan mereka (Amin & Sutrisno, 2025). Kustandi (2023) juga menyatakan bahwa media monopoli merupakan suatu permainan yang akan dimainkan dengan cara melempar dadu secara giliran dengan tujuan untuk menguasai semua petak dan properti yang dilakukan dengan cara pembelian, penukaran properti dan penyewaan (Amin & Sutrisno, 2025).

Menurut Muhammad Ilham et al. (2022) terdapat beberapa karakteristik dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut

- 1) Menyiapkan bahan dan peralatan permainan terlebih dahulu (papan monopoli, dadu, pion, dan kartu soal).
- 2) Permainan dimainkan oleh 2–4 orang atau lebih dalam satu kelompok.
- 3) Permainan dimulai dengan melemparkan dadu secara bergiliran untuk menentukan langkah pion pada papan.
- 4) Pemain menjalankan pion sesuai jumlah angka pada dadu hingga berhenti di salah satu kotak yang telah disediakan.

- 5) Pemain memperoleh pertanyaan atau perintah pada kartu sesuai kotak tempat pion berhenti, dan harus menjawab atau melaksanakan perintah tersebut.
- 6) Pemain yang berhasil menjawab dengan benar/menyelesaikan perintah memperoleh poin, hadiah, atau pujian dari guru sebagai bentuk penguatan.

Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran dapat melatih keterampilan berpikir kritis dalam hasil penyampaian materi yang bermuatan didalam monopoli tersebut, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan monopoli dan dengan sekedar penjelasan oleh guru terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa media monopoli edukasi adalah bentuk media pembelajaran yang berupa permainan papan. Permainan ini dimainkan secara bergiliran dan menggunakan beberapa komponen utama seperti dadu, pion, kartu, serta papan permainan. Permainan ini meminta peserta didik untuk bergerak sesuai dengan hasil dadu yang dilempar, menyelesaikan tugas atau menjawab soal yang terdapat di setiap petak permainan, serta berinteraksi dengan pemain lain melalui kegiatan yang bersifat kompetitif atau kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran, media monopoli tidak hanya berperan sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif, mampu membentuk suasana belajar

yang dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan pemahaman materi melalui pengalaman belajar yang menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Monopoli Edukasi

Media permainan monopoli memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihannya adalah media ini dirancang dan disesuaikan dengan materi atau kompetensi yang diajarkan, sehingga isi permainan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, media monopoli didesain dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan belajar sambil bermain, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik dapat berlangsung dengan lebih optimal (Muhammad Ilham et al., 2022).

Media permainan monopoli juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kelemahannya adalah pelaksanaan permainan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional, terutama apabila jumlah peserta didik cukup banyak atau diskusi berlangsung secara mendalam. Selain itu, materi yang disajikan dalam media monopoli umumnya terbatas pada soal-soal atau permasalahan yang telah dirancang sesuai dengan topik pembelajaran tertentu. Akibatnya, cakupan materi yang dapat dipelajari

melalui media ini menjadi kurang luas dan perlu didukung oleh strategi atau media pembelajaran lain agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih komprehensif (Muhammad Ilham et al., 2022).

d. Prinsip Monopoli Edukasi

Alat pembelajaran berbasis permainan yang mendukung tujuan pembelajaran disebut media monopoli pendidikan. Menurut berbagai penelitian, ada sejumlah pedoman penting untuk menggunakan media monopoli pendidikan.

Komponen visual termasuk warna, bentuk, ukuran, integrasi, dan kesederhanaan harus dipertimbangkan ketika membuat media monopoli edukatif. Desain yang menarik bertujuan untuk membangkitkan motivasi, minat, dan fokus siswa agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Hermawati & Myrna Apriany Lestari, 2024). Permainan monopoli perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang masih memiliki keinginan mendasar untuk bermain.

Pengembangan media monopoli didukung oleh teori konstruktivis (Piaget & Vygotsky), di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Untuk meningkatkan kedalaman pengetahuan yang diperoleh, siswa didorong untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah dengan teman sebaya selama permainan (Tawakal & Ihsan, 2024). Media monopoli harus mampu menarik perhatian (attention),

menjamin bahwa kontennya relevan dengan tujuan pembelajaran (relevance), meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui keberhasilan permainan (confidence), dan memberikan kepuasan melalui pencapaian atau pemecahan masalah dalam permainan (satisfaction) (Tawakal & Ihsan, 2024).

3. Proklamasi

a. Pengertian Proklamasi

Proklamasi kemerdekaan merupakan sebuah deklarasi yang menegaskan pada diri kita dan dunia bahwa pada saat itu, kita telah meraih kemerdekaan, berdiri sebagai sebuah bangsa yang bebas dari penjajahan yang telah dialami sebelumnya. Menurut Anisa Nurhasanah et al. (2023), mengatakan proklamasi lahir atas pengorbanan para tokoh dan pahlawan kemerdekaan Indonesia.

Proklamasi 17 Agustus 1945 adalah sebuah pernyataan politik yang singkat, sederhana, dan deklaratif. Menurut Wiratmadinata et al. (2026), Proklamasi hanya menyatakan dua hal pokok, yaitu pengumuman kemerdekaan bangsa Indonesia dan pemindahan kekuasaan yang dilakukan dengan cara seaneh dan dalam tempo sesingkat-singkatnya. Hal ini menunjukkan bahwa Proklamasi lebih dipahami sebagai lahirnya sebuah bangsa yang berdaulat secara politis.

Pemahaman Proklamasi sebagai pernyataan kelahiran bangsa juga memiliki hubungan penting terhadap cara pandang terhadap sejarah Indonesia. Menurut Bambang Purwanto (2019), sejarah umat manusia

dan sejarah Indonesia mengajarkan, pemahaman sejarah bangsa yang memberikan inspirasi untuk menempatkan generasi muda saat ini dan masa depan menjadi bagian terpenting bagi sebuah bangsa. Dengan adanya proklamasi kemerdekaan, membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang merdeka dan bisa berdiri kokoh diatas kaki sendiri.

Proklamasi kemerdekaan membawa makna yang mendalam bagi rakyat Indonesia dalam berbagai aspek baik ekonomi, politik, dan sosial budaya. Menurut Wifaqi & Chamidah (2024), Proklamasi kemerdekaan mengajarkan pada generasi penerus untuk tetap berjuang dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dengan cara mengenang perjuangan bangsa Indonesia serta merayakan momen sejarah pada 17 Agustus dengan perasaan syukur dan bangga terhadap negeri.

Proklamasi merupakan sebuah proses dalam mencapai kebebasan dari penjajahan bangsa lain. Proklamasi memiliki arti yang mendalam bagi rakyat Indonesia sebagai berakhirnya masa penjajahan di Indonesia. Makna proklamasi dapat dirasakan oleh rakyat Indonesia dalam berbagai aspek. Proklamasi juga menyatukan berbagai ras, suku, dan budaya. Dengan adanya proklamasi kemerdekaan membuat Indonesia diakui oleh dunia internasional atas kedaulatannya.

b. Periodisasi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Pada tanggal 1 Maret 1945 Saiko Sikikan, panglima tentara Jepang kamakici harada, mengumumkan pembentukan Badan Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPK), dengan ditunjuknya dr. K.R.T

Radjiman Wedyodiningrat sebagai ketua. Sidang pertama membahas rumusan dasar negara, yang berpuncak pada pidato Ir. Soekarno tanggal 1 Juni 1945 yang kemudian dikenal sebagai "Pidato Lahirnya Pancasila". Sidang kedua difokuskan pada penyusunan rancangan Undang-Undang Dasar (Hukum Dasar) yang disiapkan oleh Panitia Kecil di bawah Panitia Hukum Dasar yang diketuai oleh Soepomo, sebagai bahan yang kelak diserahkan kepada PPKI untuk disahkan (Pardi, 2019).

Setelah pembubaran BPUPKI, Jepang mendirikan Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI atau Dokuritsu Junbi Inkai) pada tanggal 7 Agustus 1945. Ir. Soekarno menjabat sebagai ketua PPKI dengan Mohammad Hatta sebagai wakil ketua. Tugas lembaga ini adalah untuk mempersiapkan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Setelah bom atom dijatuhkan di Hiroshima dan Nagasaki, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945. Kekalahan Jepang menciptakan sebuah kekosongan kekuasaan yang dimanfaatkan oleh para pemimpin Indonesia untuk segera memproklamasikan kemerdekaan (Rinardi, 2017).

Setelah bom atom dijatuhkan di Hiroshima dan Nagasaki, Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 15 Agustus 1945. Kekalahan Jepang menciptakan sebuah kekosongan kekuasaan yang dimanfaatkan oleh para pemimpin Indonesia untuk segera memproklamasikan kemerdekaan (Rinardi, 2017). Pada dini hari

tanggal 17 Agustus 1945, Soekarno, Mohammad Hatta, dan Ahmad Soebardjo menyusun teks Proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda. Konsep naskah ditulis langsung oleh Soekarno berdasarkan hasil musyawarah ketiga tokoh tersebut (Rinardi, 2017).

Konsep tulisan tangan Soekarno kemudian diketik ulang oleh Sayuti Melik dengan beberapa penyempurnaan redaksional. Setelah selesai diketik, naskah ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta atas nama bangsa Indonesia. Pada tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB, Ir. Soekarno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kediamannya di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta. Peristiwa ini menandai lahirnya Negara Kesatuan Republik Indonesia (Rinardi, 2017). Setelah pembacaan Proklamasi, bendera Merah Putih yang dijahit oleh Fatmawati dikibarkan oleh Latief Hendraningrat dan Suhud, kemudian seluruh peserta menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai simbol berdirinya negara Indonesia yang merdeka.

c. Proses Terbentuknya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945 bukan merupakan peristiwa tunggal yang berdiri sendiri, melainkan merupakan puncak dari rangkaian panjang perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan penjajahan (Rinardi, 2017). Kesengsaraan akibat penjajahan bangsa asing mendorong tumbuhnya kesadaran

nasionalisme yang kemudian melahirkan berbagai gerakan perlawanan di seluruh penjuru Nusantara (Wifaqi & Chamidah, 2024).

Proses menuju proklamasi dimulai dari pembentukan Badan Penyelidik Usaha-usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) yang beranggotakan 67 orang di bawah ketua Radjiman Widiyodiningrat. BPUPKI bertugas menyusun dasar negara dan rancangan Undang-Undang Dasar sebagai persiapan berdirinya negara Indonesia yang merdeka (Wifaqi & Chamidah, 2024). Setelah tugasnya selesai, BPUPKI dibubarkan dan digantikan oleh Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) yang diketuai oleh Soekarno. PPKI dibentuk pada 7 Agustus 1945 atas persetujuan Komando Tertinggi Jepang Jendral Terauchi di Saigon, dengan tugas menyelesaikan segala persoalan yang berkaitan dengan pelaksanaan kemerdekaan, termasuk pengesahan UUD (Rinardi, 2017).

Momentum proklamasi terbuka ketika Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada 15 Agustus 1945 setelah pemboman Hiroshima dan Nagasaki oleh Amerika Serikat (Rinardi, 2017). Kekosongan kekuasaan tersebut segera dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia. Golongan muda yang diwakili oleh Wikana, Sukarni, dan Chairul Saleh mendesak Soekarno dan Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan tanpa menunggu persetujuan Jepang. Golongan tua menginginkan proklamasi dibahas terlebih dahulu dalam

sidang PPKI pada 16 Agustus 1945 agar tidak menimbulkan pertumpahan darah (Wifaqi & Chamidah, 2024)

Perbedaan pendapat yang memanas mendorong golongan muda membawa Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok pada pukul 04.00 tanggal 16 Agustus 1945, dengan tujuan menjauhkan keduanya dari pengaruh Jepang (Rinardi, 2017). Ahmad Subardjo dari golongan tua kemudian menjemput Soekarno dan Hatta di Rengasdengklok setelah memberikan jaminan bahwa proklamasi akan segera dilaksanakan di Jakarta. Perumusan naskah proklamasi digelar di rumah Laksamana Maeda yang dinilai aman oleh para tokoh yang hadir. Soekarno menulis konsep proklamasi pada secarik kertas, sementara Hatta dan Ahmad Subardjo menyumbangkan pikiran secara lisan. Atas usul Sukarni, naskah proklamasi ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia, kemudian diketik oleh Sayuti Melik (Rinardi, 2017).

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dibacakan oleh Soekarno pada Jumat, 17 Agustus 1945 pukul 10.00 di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta, disaksikan oleh khalayak umum (Wifaqi & Chamidah, 2024). Keesokan harinya, 18 Agustus 1945, PPKI menggelar sidang pertama dan mengesahkan UUD 1945 sebagai konstitusi negara, sekaligus menetapkan Soekarno sebagai Presiden dan Mohammad Hatta sebagai Wakil Presiden Republik Indonesia (Rinardi, 2017).

Proklamasi kemerdekaan membawa dampak menyeluruh bagi bangsa Indonesia. Dari sisi hukum, proklamasi menjadi norma pertama

tata hukum Indonesia yang menggantikan seluruh tatanan hukum kolonial (Rinardi, 2017). Jazim Hamidi (2006) menegaskan bahwa Naskah Proklamasi berfungsi sebagai sumber inspirasi, rujukan, dan kaidah penilai bagi seluruh pembentukan hukum di Indonesia. Dari sisi sosial-politik, proklamasi menyatukan keberagaman ras, suku, budaya, dan bahasa di seluruh kepulauan Indonesia menjadi satu bangsa yang berdaulat dan diakui oleh dunia internasional (Wifaqi & Chamidah, 2024).

4. Pemahaman Sejarah

a. Pengertian Pemahaman Sejarah

Kemampuan siswa untuk memahami isi yang mereka pelajari dan untuk merumuskan kembali apa yang telah mereka pelajari dalam bahasa mereka sendiri dikenal sebagai pemahaman siswa. Menurut Fitria Ely Nurjanah et al. (2016), mendefinisikan pemahaman sejarah sebagai proses, tindakan, dan kapasitas untuk memahami signifikansi dan penguasaan materi pelajaran yang dipelajari. Mengetahui dan menghafal tahun dan berbagai peristiwa sejarah hanyalah salah satu aspek dari pemahaman sejarah.

Pemahaman sejarah merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa. Menurut Rudiana (2023), pemahaman sejarah sebagai kemampuan untuk mendengarkan dan membaca cerita dan narasi sejarah secara bermakna, memahami hasil narasi sejarah secara kreatif, mengenali komponen fundamental dari struktur sejarah, dan

mengembangkan kemampuan untuk mengkarakterisasi atau menjelaskan masa lalu.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman sejarah merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami, menafsirkan, dan menjelaskan kembali suatu peristiwa sejarah berdasarkan fakta dan konsep yang telah dipelajari, bukan sekadar menghafal informasi sejarah. Pemahaman siswa tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, kemampuan mereka untuk menjelaskan konsep sejarah dengan kata-kata mereka sendiri, dan kemampuan mereka untuk menarik kesimpulan tentang hubungan antara fakta-fakta sejarah setelah partisipasi mereka dalam pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan dukungan dari Monopoli Pendidikan Proklamasi (MONO-DU) digunakan untuk mengukur pemahaman sejarah mereka dalam penelitian.

b. Prinsip Pemahaman Sejarah

Kemampuan berpikir historis siswa didasarkan pada sejumlah konsep fundamental yang membentuk dasar pemahaman sejarah dalam pendidikan. Menurut Nezha Pangarungan & Bahri (2026) kronologi, sebab akibat, interpretasi, dan empati historis merupakan elemen kunci pemahaman sejarah yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah.

Prinsip pertama adalah pemahaman kronologi. Berpikir kronologis menempatkan waktu sebagai unsur yang fundamental dalam pembelajaran sejarah karena sejarah sangat erat kaitannya dengan rangkaian peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu dan perlu disusun secara sistematis (Novemy Dhita et al., 2022). Peserta didik yang memiliki kemampuan kronologis dapat mengklasifikasikan peristiwa antara masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang, serta mampu merekonstruksi pola-pola peristiwa dalam garis waktu sejarah untuk menjelaskan hubungan dan perubahan (Novemy Dhita et al., 2022).

Prinsip kedua adalah kausalitas atau hubungan sebab-akibat. Setiap peristiwa sejarah tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Peserta didik diajak untuk menelusuri faktor-faktor yang melatarbelakangi suatu peristiwa serta dampak yang ditimbulkannya, sehingga terbentuk pola pikir yang kritis dan logis (Nezha Pangarungan & Bahri, 2026).

Prinsip ketiga adalah interpretasi sejarah, dalam kajian sejarah satu peristiwa dapat dipahami dari berbagai sudut pandang sehingga peserta didik perlu mampu membandingkan berbagai sumber dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Prinsip keempat adalah empati sejarah, yaitu kemampuan untuk memahami kondisi dan sudut pandang masyarakat pada masa lalu sehingga penilaian terhadap

peristiwa sejarah menjadi lebih adil dan proporsional (Nezha Pangarungan & Bahri, 2026).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pemahaman sejarah menekankan kemampuan peserta didik untuk memahami peristiwa secara kronologis, kontekstual, dan berkesinambungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Pemahaman sejarah tidak sekadar menguasai fakta, tetapi juga melibatkan kemampuan menganalisis sebab-akibat, mengaitkan peristiwa pada tingkat lokal maupun nasional, serta memanfaatkan berbagai sumber sejarah sebagai dasar pembentukan pengetahuan. Selain itu, pemahaman sejarah memuat nilai-nilai karakter seperti nasionalisme, patriotisme, tanggung jawab, dan kepedulian sosial yang dikembangkan melalui pembelajaran aktif, kritis, dan berbasis penyelidikan, sehingga peserta didik mampu menginterpretasikan makna peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Indikator Pemahaman Sejarah

Terdapat indikator dalam pemahaman sejarah, menurut Nugroho et al. (2026) pemahaman mencakup lebih dari sekadar kemampuan untuk mengingat detail sejarah; hal itu juga melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengenali individu, periode, dan peristiwa dengan benar.

- 1) Menjelaskan kronologi dan urutan terjadinya peristiwa.

- 2) Mengidentifikasi hubungan sebab akibat yang melatarbelakangi terjadinya peristiwa serta dampaknya.
- 3) Menjelaskan konsep, nilai, atau makna penting yang terkandung dalam materi sejarah.
- 4) Menghubungkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan berbangsa dan bermasyarakat pada masa kini.

Walangadi & Putra Pratama (2018), mengatakan terdapat indikator dari pemahaman sejarah yaitu sebagai berikut:

- 1) siswa mampu menjelaskan secara verbal mengenai apa yang telah dipelajarinya,
- 2) siswa mampu memberikan contoh dari suatu konsep yang dipelajarinya,
- 3) siswa mampu mengemukakan pendapat dari suatu konsep yang dipelajarinya,
- 4) siswa mampu memberikan kesimpulan mengenai suatu konsep yang dipelajarinya.

Selain pandangan di atas, pada penelitian Setyo Purwoto & Ganda Febri Kurniawan (2025), mengonseptkan pemahaman sejarah ke dalam arti yang lebih luas yaitu *literasi sejarah*, yang terdiri atas lima indikator sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan Sejarah, kemampuan peserta didik mengingat dan menjelaskan kejadian-kejadian sejarah mengikuti alur narasi besar maupun narasi beragam secara kronologis.

- 2) Pemahaman konseptual, memahami konsep-konsep inti sejarah seperti waktu, sebab-akibat, motivasi, signifikansi, perubahan dan kesinambungan, empati, serta nilai moral di balik suatu peristiwa.
- 3) Metode sejarah, mengidentifikasi sumber, menguatkan bukti, serta melakukan penyesuaian terhadap sumber-sumber sejarah yang digunakan.
- 4) Kesadaran sejarah, kemampuan menghubungkan ketertarikan antara peristiwa masa lalu, kondisi masa kini, dan masa depan, sehingga peserta didik dapat mengambil nilai dan pelajaran dari sejarah.
- 5) Bahasa sejarah, memahami dan menggunakan istilah-istilah khas kesejarahan secara tepat dalam menjelaskan maupun mendiskusikan suatu peristiwa.

Berdasarkan teori-teori tersebut, bahwa pemahaman sejarah merupakan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami, menginterpretasikan, dan menganalisis peristiwa masa lalu serta mengaitkannya dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Pemahaman sejarah tidak hanya mencakup penguasaan fakta, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam menelaah sebab-akibat, menyusun kronologi, serta mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah.

5. Siswa SMK

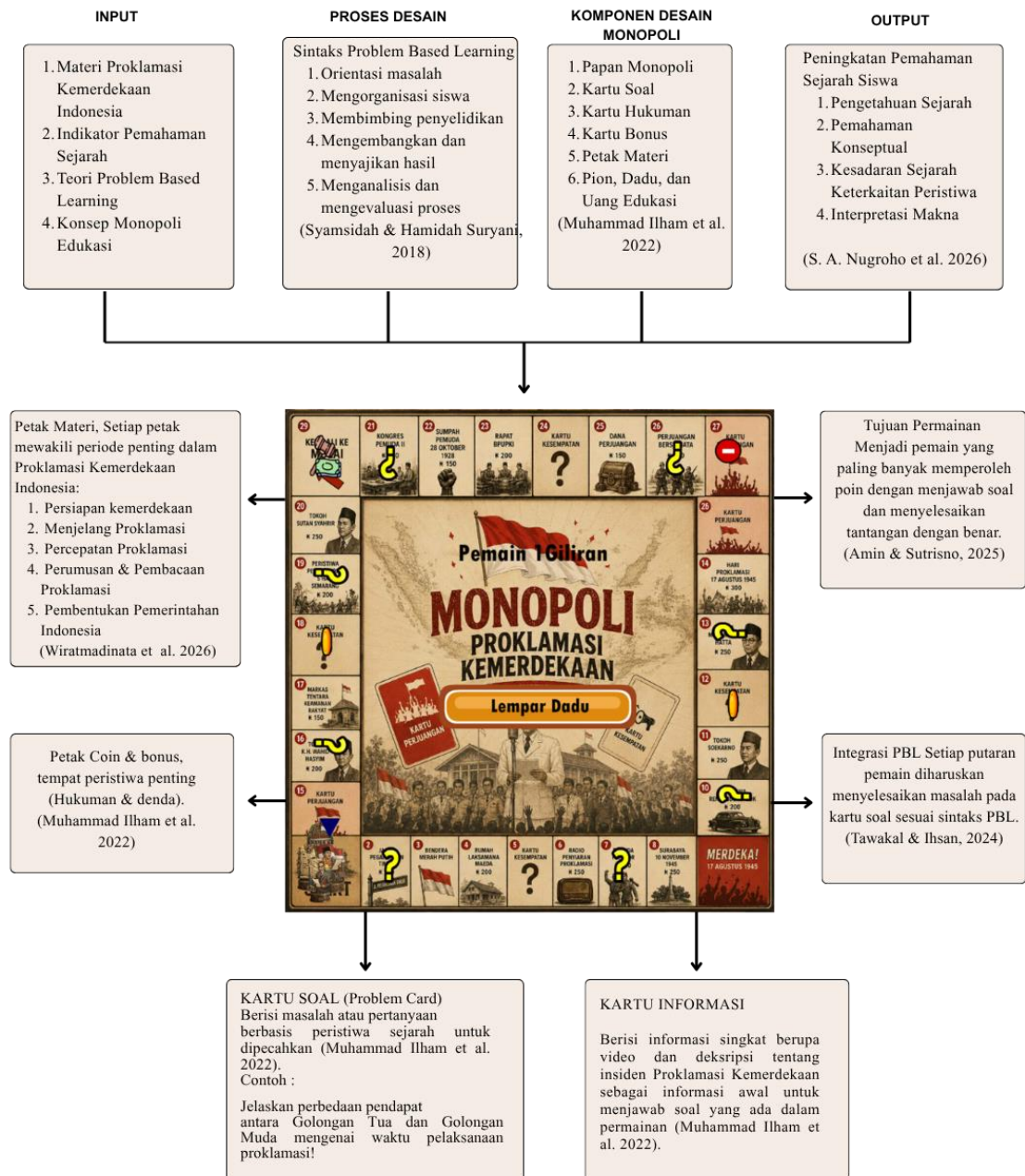
Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan peserta didik pada jenjang pendidikan menengah yang dipersiapkan untuk memiliki kompetensi ahli tertentu. Menurut Mardiyati & Yuniawati 2015 dalam (Andi F et al., 2020), menyatakan bahwa pendidikan menengah sangat memprioritaskan membantu siswa memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu. Karena siswa SMK biasanya berusia antara 15 dan 18 tahun, mereka berada pada tahap remaja akhir, yang ditandai dengan dimulainya peningkatan kontak sosial dengan teman sebaya. Menurut Degeng (1991:6), karakteristik siswa adalah berbagai aspek atau atribut pribadi yang sudah dimiliki siswa sebelum proses pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020). Analisis terhadap karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui ciri-ciri, kemampuan, serta kondisi masing-masing individu sehingga pendidik dapat memahami kebutuhan belajar siswa secara lebih tepat.

Sejalan dengan hal tersebut Rojaki (2024), menjelaskan penerapan pendidikan karakter di SMK umumnya dilaksanakan melalui materi mata pelajaran maupun melalui program penguatan pendidikan karakter tersendiri. Pembentukan karakter siswa SMK sangat dipengaruhi oleh keteladanan guru sebagai panutan di sekolah. Menurut Mawakhira Yusuf & Aysar Ahsan (2023), guru memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan pada siswa dan menjelaskan nilai budan serta nilai moral melalui kehidupan pribadinya masing-masing. Selain guru, dukungan dari

sekolah dan orang tua turut menjadi faktor penentu keberhasilan pembentukan karakter siswa SMK. Menurut Rifki et al. (2024), melalui dukungan-dukungan yang positif dapat mencetak lulusan SMK yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga memiliki moralitas dan etika kerja yang tinggi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan peserta didik pada jenjang pendidikan menengah yang dipersiapkan untuk memiliki kompetensi sesuai bidang keahlian serta siap memasuki dunia kerja. Karakteristik siswa SMK dipengaruhi oleh aspek perkembangan, lingkungan, dan pengalaman belajar, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristiknya. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang aktif dan inovatif, disertai dukungan guru, sekolah, dan keluarga, diharapkan mampu mengembangkan kompetensi akademik, karakter, serta keterampilan berpikir peserta didik secara optimal.

6. Model Monopoli Edukasi Pemahaman Sejarah



Gambar 1 Model Hipotetik Monopoli Edukasi Pemahaman Sejarah

Desain hipotetik MONO-DU (Monopoli Edukasi Proklamasi) dirancang sebagai media pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Desain ini menggabungkan mekanisme permainan monopoli dengan aktivitas pemecahan masalah sejarah sehingga siswa belajar secara aktif, kolaboratif, dan bermakna.

B. Penelitian Yang Relevan

Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). <i>PTK: Jurnal Tindakan Kelas</i> , 4(1), 135–149. DOI: 10.53624/ptk.v4i1.295	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar	Penelitian tindakan kelas 2 siklus: siklus 1 ketuntasan klasikal kelompok 100% & individu 71,42% (rata-rata 78,57); siklus 2 meningkat menjadi ketuntasan klasikal kelompok 100% & individu 100% (rata-rata 92,5). PBL dengan media dadu sejarah (offline) dan Kahoot (online) terbukti meningkatkan hasil belajar sejarah siswa secara signifikan antar siklus.

Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Janah, A., Arta, K. S., & Yasa, I. W. P. (2026). <i>Jurnal Widya Winayata</i>, 14(1), 29–37. DOI: 10.23887/jjps.v14i1.111533	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Virtual terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa	Uji paired sample t-test: t-hitung 6,768 > t-tabel 2,030, Sig. <0,001. N-Gain kelas eksperimen 0,3812 (kategori sedang) vs kelas kontrol 0,0828 (kategori rendah). Uji independent sample t-test juga signifikan (t-hitung 4,022 > t-tabel 1,994; Sig. <0,001), selisih N-Gain hampir 30%. PBL berbantuan Diorama Virtual terbukti efektif meningkatkan minat belajar sejarah siswa dibanding pembelajaran konvensional.

Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Syihab, T., Harfani, F. & Halim, A.F. Jurnal Wahana Pendidikan Vol. 11, No. 2, Agustus 2024, hlm. 357–368 P-ISSN: 2355-2425 E-ISSN: 2715-6796 doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15271	Implementasi Model PBL Berbantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan setelah penerapan PBL berbantuan kartu domino: • TKJ 1: 65,4 → 80,5 (+15,1 poin) • TPM 1: 63,2 → 75,8 (+12,6 poin) • TKR 2: 66,1 → 67,3 (+1,2 poin, tidak signifikan) Media kartu domino membantu siswa lebih aktif berdiskusi dan berkolaborasi dalam pembelajaran sejarah di SMK.
Arsani, A.I. & Nalim Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Vol. 6, No. 2, Desember 2025, hlm. 210–219 doi.org/10.30587/postulat.v6i2.11088	Integrasi Model <i>Problem Based Learning</i> dan Media <i>Pop Up Book</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Statistika	Kelas eksperimen (PBL + Pop-Up Book) naik rata-rata 26 poin; kelas kontrol hanya 13 poin. Uji Independent Sample T-Test menghasilkan nilai $t = -2,272$, $\text{sig.} = 0,028 (<0,05)$, membuktikan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. PBL berbantuan Pop-Up Book terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		siswa dalam materi statistika.

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

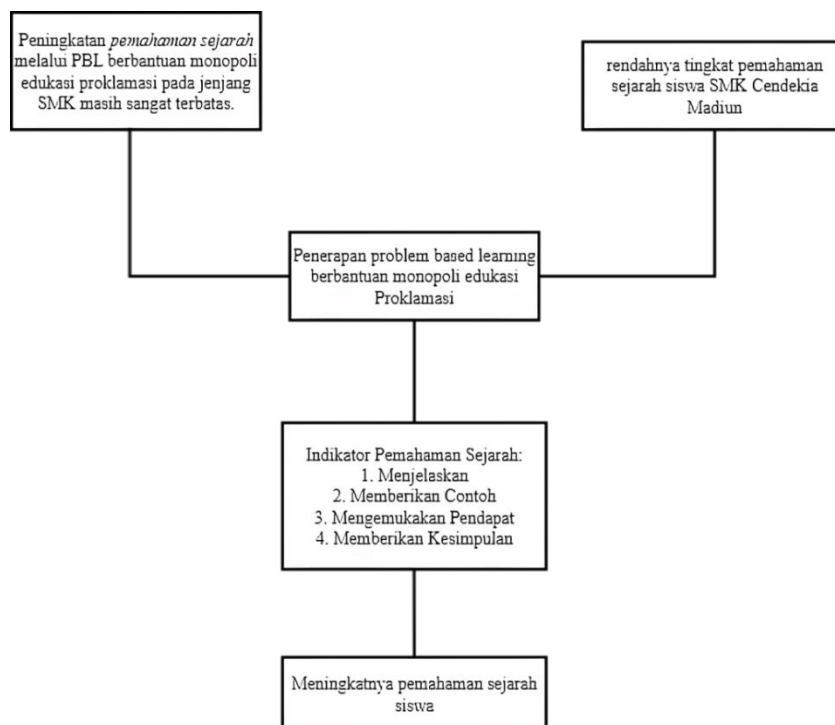
Perbedaan penelitian ini yaitu menggabungkan model problem based learning dengan media monopoli edukasi pada pembelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di jenjang SMK. Penelitian ini berupaya menggabungkan model pembelajaran dan media yaitu penerapan model Problem Based Learning, berbantuan media permainan monopoli edukasi yang dirancang dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK Cendekia Madiun).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan alur pemikiran tentang bagaimana penerapan model *problem based learning* berbantuan MONO-DU yang memuat materi proklamasi untuk membantu meningkatkan pemahaman sejarah pada siswa di SMK Cendekia Madiun. Masalah yang di angkat dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Salah satu penyebab dari rendahnya pemahaman siswa karena model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik serta belum berhubungan dengan materi lingkungan sekitar. Akibatnya siswa menjadi kurang tahu dan tidak memahami materi secara mendalam.

Solusi untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan model *problem based learning* berbantuan MONO-DU atau monopoli edukasi. Model *problem based learning* dan media monopoli dipilih karena mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Sedangkan, monopoli edukasi dapat mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kombinasi keduanya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman sejarah siswa.

Kerangka berpikir memudahkan pembaca dalam memahami alur berpikir penelitian kerangka penelitian dalam peneliti ini dapat digambar seperti berikut:



Gambar 2 Kerangka berpikir penerapan *problem based learning* berbantuan MONO-DU untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa di SMK Cendekia Madiun

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh penerapan *Problem Bases Learning* berbantuan MONO-DU terhadap pemahaman sejarah pada siswa di SMK Cendekia Madiun.

1) Hipotesis Alternatif (H_1)

Terdapat pengaruh penerapan *Problem Based Learning* berbantuan MONO-DU terhadap pemahaman sejarah pada siswa di SMK Cendekia Madiun