

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menjalani pendidikan adalah hak dari setiap manusia, dimulai dari pendidikan tingkat dasar, tingkat menengah, hingga perguruan tinggi. Di tempat-tempat itulah, manusia senantiasa belajar memaknai sebuah proses dalam memperoleh sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat dari Pristiwanti dkk (2022) mendukung hal tersebut dengan mengemukakan bahwa semua pengetahuan yang diperoleh dari belajar sepanjang hayat (*long life education*) di seluruh situasi dan tempat manapun, akan memberikan dampak positif dalam perkembangan setiap manusia. Pendidikan tingkat dasar yang dimulai dari Sekolah Dasar, terdapat tiga pilar kecerdasan utama sebagai lembaga pendidikan, yaitu kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan intelektual. Pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan untuk membangun pribadi siswa menjadi manusia seutuhnya, sesuai dengan tahap pengembangan diri, pembinaan dasar pemahaman, dan latar belakang ilmu pengetahuan serta teknologi untuk fondasi belajar pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi dalam kehidupan bermasyarakat (Muliastri, 2020).

Seiring dengan adanya perkembangan zaman, dunia pendidikan harus selalu siap dalam menghadapi perubahan tersebut. Hal ini didukung oleh pendapat dari Wijaya dkk (dalam Muhali, 2019) yang menyatakan bahwa perubahan ditandai sebagai abad globalisasi atau abad keterbukaan yang biasa disebut dengan abad ke-21, dimana dalam kehidupan manusia akan mengalami berbagai perubahan mendasar yang berbeda dengan kehidupannya di abad sebelumnya. Muhali (2019) menyatakan sebuah kenyataan bahwa persaingan suatu negara saat ini bukan lagi pada Sumber Daya Alam (SDA) yang dipunyai, melainkan pada kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kompetensi dan pengetahuan untuk mengubah aset-aset dan sumber daya yang sudah ada. Hal ini dapat terlihat bahwa pendidikan formal, non formal, dan informal dapat menjadi kunci kesuksesan pengembangan sumber daya manusia suatu negara. Indonesia adalah salah satu dari banyaknya negara berkembang yang selalu berusaha dalam mengembangkan pendidikan di setiap jenjangnya. Dengan selalu merancang, memutuskan, dan

memajukan standar pendidikan nasional untuk menuju standar pendidikan seperti di negara maju. Saat ini Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) telah mengembangkan standar baru yang diberi nama Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21 sebagai suatu upaya guna mereformasi model maupun sistem pendidikan di Indonesia. Paradigma Pendidikan Nasional Abad 21 adalah sekumpulan prinsip dasar mengenai landasan filosofis dan esensial dalam pengelolaan proses pendidikan dan pembelajaran di setiap aspek kehidupan manusia, baik secara formal, non formal, dan informal. Harapan dari paradigma ini adalah sebagai pedoman untuk para pengelola dan pihak terkait dari sistem pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, supaya pendekatan, proses, serta mekanisme pada lingkungan sistem pendidikan dan pembelajaran yang dilaksanakan terpenuhi asas dan kaidah pendidikan yang hakiki. Pendidikan di abad 21 menuntut siswa untuk memiliki berbagai macam pengetahuan yang kompleks, diiringi dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media dan teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dirilis oleh *Partnership for 21st Century Learning* (dalam Battelle for Kids, 2019, hlm. 2) yang menyatakan bahwa siswa juga harus mempelajari keterampilan penting untuk sukses di dunia saat ini, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.



Gambar 1.1 *Framework for 21st Century Learning*

Framework for 21st century learning seperti yang tercantum pada gambar di atas memperlihatkan bahwa pengetahuan harus dilengkapi dengan berbagai keterampilan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dan keterampilan inovatif seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi.

- b. Keterampilan hidup dan karir, mencakup berbagai hal seperti fleksibilitas dan adaptif, aktif dan mandiri, keterampilan sosial dan budaya, produktif dan tanggung jawab, dan kepemimpinan.
- c. Keterampilan informasi, media dan teknologi yang berarti siswa harus melek informasi, media, dan TIK.

Masih merujuk dari *framework for 21st century learning* ada beberapa upaya yang dilaksanakan dan berhubungan dengannya, yaitu:

- a. Kesesuaian standar pendidikan nasional dengan mengacu pada pencapaian standar pendidikan di tingkat internasional.
- b. Pengkajian dan perbaikan kurikulum secara berkala dan berkelanjutan.
- c. Mengembangkan kemampuan profesional untuk sumber daya manusia.
- d. Mengembangkan lingkungan pembelajaran.

Oleh karena itu, satuan pendidikan selalu berupaya secara berkelanjutan untuk terus mengikuti perkembangan pendidikan yang ada di dunia dan menyiapkan berbagai macam strategi tertentu untuk meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh satuan pendidikan di Indonesia, yakni dengan membenahi dan mengembangkan kurikulum pendidikan yang ada, dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa pada masanya. Di Indonesia, kurikulum pendidikan telah mengalami perubahan sebanyak 10 kali, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013, dan 2022. Dimulai pada tahun 1947 dengan nama kurikulum Rentjana Pembelajaran 1947 hingga saat ini berkembang menjadi Kurikulum Merdeka (Cholilah dkk., 2023). Dengan berlakunya Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, terdapat perubahan dengan adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran ini memiliki alasan, yaitu siswa di Sekolah Dasar mampu melihat sesuatu secara utuh, mampu mengembangkan pemikiran *holistic* yang berkaitan dengan lingkungan alam dan sosial, serta penguatan profil pelajar Pancasila. Implementasi pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih dilakukan secara terpisah, pembelajaran IPA dilakukan di semester ganjil dan pembelajaran IPS dilakukan di semester genap (I. D. Wijayanti & Ekantini, 2023).

National Council for the Social Studios (NCSS), mendeskripsikan IPS sebagai studi yang terintegrasi dari berbagai ilmu sosial dan humaniora guna meningkatkan kemampuan warga negara. Pada program sekolah, IPS mempelajari disiplin-disiplin ilmu secara sistematis dan terkoordinasi, seperti pelajaran antropologi, sosiologi, arkeologi, agama, ekonomi, psikologi, geografi, ilmu politik, sejarah, filsafat, hukum, dan materi yang selaras dengan humaniora, matematika, serta ilmu pengetahuan alam. Menurut James Bank, pendidikan IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang tujuannya guna mematangkan siswa agar pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat, negeri dan dunia dapat berkembang. Jarolimek juga menyatakan bahwa pendidikan IPS pada dasarnya berkaitan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan berbagai nilai yang kemungkinan nantinya siswa akan berperan dalam kelompok masyarakat yang ia tempati (Endayani, 2018). Selanjutnya, pendidikan IPS untuk sekolah dasar menurut M. Numan Somantri (dalam Hidayat, 2020) adalah sebagai adaptasi atau penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta sebagai dasar aktivitas manusia yang dikelola dan disampaikan secara ilmiah dan pedagogis psikologis guna tujuan pendidikan. Sedangkan Sapriya (dalam Merentek dkk., 2023) menyatakan bahwa IPS merupakan suatu keterpaduan dari cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial yang disusun dalam satu tempat untuk diajarkan pada siswa tingkat sekolah dasar. Di Sekolah Dasar, IPS diajarkan secara terpadu dengan meliputi beberapa cabang ilmu sosial, yaitu ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi. Pembelajaran IPS tidak bertujuan supaya siswa hanya menghafal berbagai macam materi yang perlu diingat saja, namun pembelajaran IPS bertujuan, guna menumbuhkan perasaan bertanggung jawab dan sadar akan hak atas dirinya sendiri serta kewajibannya dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, menurut Yusnaldi (dalam Rohmatilahi dkk., 2022) menyatakan bahwa terdapat tiga tujuan utama dalam pembelajaran IPS, yaitu pengetahuan, nilai dan kepribadian, serta keterampilan.

Ucus (2017) menyatakan bahwa kurikulum IPS melengkapinya proses perkembangan dalam beberapa cara. Pertama, mendorong tumbuh kembangnya pengetahuan sosial yang akan membantu anak-anak memahami dunia dan informasi terkini (perkembangan pengetahuan-kognitif fisik dan sosio-

konvensional). Kedua, mempelajari mengenai diri sendiri dengan orang lain (perkembangan sosial dan emosional). Ketiga, mengapresiasi kemampuan kreatif dan ekspresif individu (kreativitas dan perkembangan kognitif). Keempat, terlibatnya anak dalam pengalaman langsung (perkembangan fisik dan motorik).

Agar semua hal itu dapat tercapai, guru memiliki peran penting untuk memajukan kualitas proses pembelajaran di kelas, dengan aktif dan kreatif untuk mengadaptasi materi, model, serta perangkat pembelajaran yang dapat membawa siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami konsep IPS saat proses pembelajaran (Sumarni dkk., 2023). Kemampuan untuk mencetuskan kembali makna dari suatu konsep sebuah materi yang sudah dipelajari pada proses pembelajaran, baik secara tulisan maupun lisan disebut dengan kemampuan pemahaman konsep menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Aulia dkk., 2020). Agar siswa dapat mengartikan konsep yang diajarkan secara baik dan dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari, berbagai macam konsep dalam pembelajaran IPS perlu dipahami oleh siswa, supaya siswa dapat memiliki ingatan materi jauh lebih lama dibandingkan dengan hanya menghafal tanpa memahami konsepnya terlebih dahulu (Navyaningsih dkk., 2019).

Pada saat pembelajaran IPS dilaksanakan di sekolah dasar, Navyaningsih dkk (2019) menemukan masalah bahwa terdapat siswa yang merasa kesulitan untuk memahami pokok bahasan baru, karena siswa cenderung melakukan hafalan tapi tidak paham dengan konsep materi tersebut, sehingga menimbulkan kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat materi pokok dengan jangka waktu yang lama. Hal ini menyebabkan siswa merasa pelajaran IPS adalah pelajaran yang sulit, dan siswa tidak termotivasi untuk belajar IPS. Heafner (dalam Widodo dkk., 2020) menyatakan bahwa banyak orang menganggap pendidikan IPS dengan sebelah mata, jika dilihat dari pemberian jam pelajaran IPS yang lebih sedikit, dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Selain itu, pelajaran IPS juga biasanya selalu diberikan saat jam pelajaran terakhir, dimana kondisi siswa sudah merasa lelah. Belum lagi sudut pandang siswa yang telah menganggap bahwa pelajaran IPS membosankan. Hal ini menjadi tantangan untuk siswa dalam memahami konsep pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tantangan dan juga permasalahan tersebut, kemampuan siswa dalam memahami konsep pelajaran IPS ini akan semakin menurun jika tidak

ada tindakan lebih lanjut. Guru sebagai individu dan pendidik juga memiliki tanggung jawab di kelas untuk bisa mengatasi hal tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, karena tugas guru tidak hanya menyampaikan materi pada siswa selama proses pembelajaran, melainkan guru juga idealnya harus mempunyai kemampuan dalam memahami karakteristik siswa dengan berbagai macam perbedaan pada tiap siswa, supaya dapat membimbing siswa ketika kesulitan belajar, dan selanjutnya guru perlu memikirkan strategi apa yang perlu dilaksanakan supaya tujuan pada proses pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Sanjani (2022) menyatakan bahwa guru perlu mempunyai kemampuan strategi pembelajaran untuk mengatur, merancang proses pembelajaran supaya dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mampu dan memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan berbagai macam media pembelajaran yang diselaraskan dengan materi yang akan diajarkan pada siswa supaya pembelajaran lebih efektif. Hal ini didukung oleh pendapat dari Abdullah (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menunjukkan tahap kesuksesan proses pembelajaran, baik dalam menyampaikan materi pembelajaran, menumbuhkan pengalaman maupun usaha dalam membimbing siswa guna mengingat pengalaman belajar yang telah didapatkan dalam jangka waktu yang lama. Guru harus bisa memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui berbagai macam media ajar yang variatif, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan di kelas.

Dari uraian di atas, diketahui bahwa guru harus memiliki beberapa kemampuan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Harapannya, tercapainya tujuan pembelajaran tidak hanya pada aspek kognitif saja, melainkan pada aspek lainnya, yaitu aspek psikomotor, dan aspek afektif dapat tercapai. Agar strategi yang disiapkan oleh guru sebagai usaha menerapkan rancangan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya tercapai secara maksimal, diperlukan penggunaan suatu model untuk menerapkan strategi yang telah ditetapkan. Model pembelajaran yang digunakan harus selaras dan sesuai dengan karakteristik siswa, materi ajar, dan situasi lingkungan. Joyce dan Weil (dalam Khoerunnisa & Aqwal, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan ataupun pola yang dapat digunakan guna membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka

panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat menjadi pola pilihan, dimana guru-guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pendidikannya. Maka dari itu, salah satu alternatif solusi yang diberikan oleh peneliti dari permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan *Digital Monopoly* sebagai media pembelajaran.

Saputra (2016) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) membawa siswa untuk ikut serta dalam memecahkan masalah hingga mereka mendapatkan pengalaman secara langsung pada proses analisis konsep yang mereka sedang pelajari. Model *Problem Based Learning* (PBL) membuat siswa berperan aktif selama pembelajaran untuk menghadapi permasalahan di dunia nyata sebelum siswa mengetahui konsep formal. Sedangkan menurut Handayani & Muhammadi (2020) model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang dapat menginspirasi untuk berperan aktif pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh siswa dengan penyajian masalah serta pengajuan pertanyaan guna membimbing siswa untuk memperluas pengetahuannya (Amris & Desyandri, 2021). Proses dalam memperoleh informasi yang baru akan dikaitkan dengan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya, model *Problem Based Learning* (PBL) ini membuat guru untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan kognitif yang sudah dimiliki oleh siswa sebelumnya selama proses pembelajaran. Karakteristik dari model *Problem Based Learning* (PBL) ini pada saat prosesnya akan menggunakan masalah sebagai awalan atau *starting point* saat pembelajaran, kemudian permasalahan yang diangkat ini adalah permasalahan yang ada di dunia nyata dan tidak terstruktur. Dengan belajar menjadi kooperatif, kolaboratif, dan komunikasi, selama proses *Problem Based Learning* (PBL) akan mencakup sintesis dan integrasi dari sebuah proses pembelajaran. Model *Problem Based Learning* (PBL) akan melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa (Fauziah, 2016). Harapannya, model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, terlebih lagi dengan adanya dukungan bantuan dari media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran, yakni sebagai jembatan ketika materi diajarkan, serta sebagai alat yang digunakan untuk menjelaskan pesan selama proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan memiliki manfaat untuk mempermudah proses siswa belajar. Media pembelajaran dapat membantu guna tujuan pembelajaran dapat tercapai karena dapat memberikan semangat, motivasi bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh pendapat dari Arsyad (dalam Bua, 2022) bahwa media pembelajaran dapat membangun minat dan keinginan baru, rangsangan belajar, membangun motivasi, dan memberikan pengaruh untuk psikologis siswa dengan penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar. Sudjana & Rivai (dalam Hasanah dkk., 2021) menyatakan bahwa dalam pemilihan media sebagai kebutuhan pembelajaran, semestinya harus memperhatikan berbagai aturan berikut ini:

- a. Tepatnya dengan tujuan pembelajaran.
- b. Dukungan pada isi pembelajaran.
- c. Mudahnya mendapatkan media.
- d. Kemampuan guru dalam memakainya.
- e. Ketersediaan waktu.
- f. Sesuai atau tidaknya dengan taraf berfikir siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menjelaskan suatu materi adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat mempermudah proses pembelajaran siswa. Banyak multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yakni *game*. Menurut Wuryandari & Akmaliah (dalam Asela dkk., 2020) *game* adalah sebuah alat yang biasa dipakai untuk bermain dengan adanya berbagai peraturan yang berlaku di dalamnya. *Game* adalah permainan yang digunakan pada media elektronik berbentuk multimedia yang telah dibuat dengan semenarik mungkin, supaya para pemain dapat memperoleh kesenangan saat bermain. Seperti yang akan digunakan oleh peneliti disini, yakni penggunaan *digital monopoly* sebagai bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Digital monopoly* merupakan sebuah permainan papan berbasis digital dimana antar pemain akan bersaing untuk

mengumpulkan kekayaan melalui rangkaian kotak yang masing-masing kotaknya memiliki pertanyaan juga jawaban yang disampaikan oleh pemain. *Digital monopoly* dipilih sebagai media pembelajaran, karena permainan ini relatif mudah dimainkan dan disukai oleh siswa di sekolah dasar. Selain itu, alasan *digital monopoly* dipilih sebagai media pembelajaran adalah dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, mendorong dan melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapatnya (Putra, 2022).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurlita dkk (2019, hlm. 182) dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD” ditemukan kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan berpusat pada siswa (*student centered*) dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan guru berperan sebagai pembimbing selama proses pembelajaran. Pemahaman konsep siswa juga mengalami kemajuan sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning*, dapat dilihat dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep meningkat di setiap siklusnya. Selain itu, terdapat penelitian lain yang telah dilakukan oleh Kurniawan dkk (2023, hlm. 33) dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa” ditemukan kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. Pemahaman konsep yang dimiliki siswa tidak hanya melalui implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* saja melainkan dari kecerdasan yang telah dimiliki oleh setiap siswa. Namun, dalam implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* ini masih banyak siswa yang kesulitan, karena siswa sudah terbiasa belajar dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Dengan terbiasanya siswa menggunakan metode konvensional (ceramah), akan menghambat siswa untuk berani bertanya, tidak berani mencoba, tidak berani menyatakan pendapat ataupun gagasan, karena sudah terbiasa hanya mendengarkan dan menerima dari satu pihak saja, yakni guru tanpa adanya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Maka dari itu, dalam implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* perlu diberikan alokasi waktu yang cukup lama.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini. Dengan menguji pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *Digital Monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly*?
2. Bagaimana pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan menganalisis berikut ini:

1. Pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly*.
2. Pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly*.
3. Pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam kedua aspek berikut:

1. Segi teori

Manfaat dari segi teori, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning. Harapan peneliti dalam penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai tambahan sumber pengetahuan serta wawasan bagi para pembaca dan bagi peneliti sendiri.

2. Segi praktik

a. Bagi pendidik

Manfaat penelitian ini bagi pendidik, yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih efektif, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik yang baik, dapat mengidentifikasi berbagai kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran, serta dapat menciptakan kreativitas maupun inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning.

b. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi selama mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, tidak membuat siswa jenuh untuk belajar, dan dapat meningkatkan kemampuan terkait pemahaman konsep materi IPS.

c. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti, yaitu mendapatkan pengalaman serta ilmu untuk meningkatkan kemampuan menjadi pendidik ketika di sekolah dasar pada masa mendatang. Harapan peneliti ini dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran IPS melalui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *digital monopoly* terhadap pemahaman konsep IPS siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kembang Kuning.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini berpedoman pada buku Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Dengan memberikan gambaran kandungan pada setiap bab dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka meliputi bahasan mengenai model *Problem Based Learning* (PBL), pemahaman konsep, media pembelajaran, *digital monopoly*, pendidikan IPS, dan penelitian relevan.

Bab III Metode Penelitian meliputi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan membahas mengenai penemuannya berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi membahas mengenai penyajian penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus pengajuan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.