

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
SMPN 2 RAMBIPUJI TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Evita Alfi Safitri
201101090029

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS
TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
SMPN 2 RAMBIPUJI TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

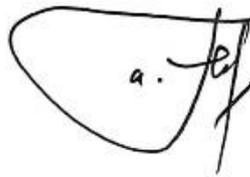
Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Evita Alfi Safitri
(201101090029)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Anindya Fajarini, S. Pd., M.Pd.

NIP. 199003012019032007

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII
SMPN 2 RAMBIPUJI TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jum'at
Tanggal : 7 Juni 2024

Tim Penguji

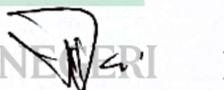
Ketua Sidang

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP. 198005072023211018

Abdurrahman Ahmad, M.Pd.
NIP.198805302023211017

Anggota :

1. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag. ()
2. Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

يَعْلَمُ لَمْ مَا الْإِنْسَانَ عَمَّ بِالْقَلَمِ عَمَّ الَّذِي

Artinya: Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS Al-Alaq: 1-5)¹.



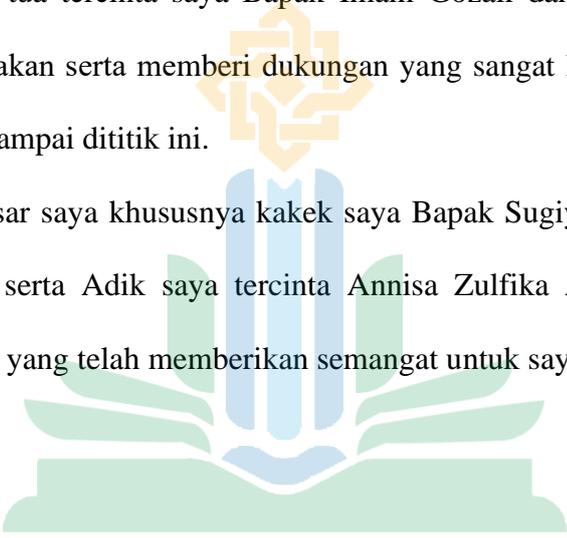
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama RI Al- Qur'an Terjemah (Bandung: PT Sygma, 2014)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya yang telah dilimpahkan kepada penulis. Dengan ini, skripsi ini dipersembahkan kepada orang-orang yang penulis sayangi dan selalu memberikan dukungan serta do'a yang luar biasa, diantaranya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta saya Bapak Imam Gozali dan Ibu Yuliani yang telah mendo'akan serta memberi dukungan yang sangat luar biasa sehingga penulis bisa sampai dititik ini.
2. Keluarga besar saya khususnya kakek saya Bapak Sugiyar dan nenek saya Ibu Supiyati serta Adik saya tercinta Annisa Zulfika Azizah dan Isyana Naiva Marwa yang telah memberikan semangat untuk saya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang masa Esa yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan, sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Mummad SAW yang kita nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah*. Sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 8 SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih membutuhkan bimbingan dari segala pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas dan pelayanan yang baik kepada penulis.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Sainsdi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan wadah kepada penulis untuk menggali pengetahuan.
5. Ibu Anindya Fajarini S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
7. Bapak Drs Heri Susanto., selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Rambipuji,
8. Bapak Agus Trisianto S.E,S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMPN 2 Rambipuji yang telah banyak membantu dalam proses penelitian.

Penulis ucapkan terima kasih, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar lebih baik kedepannya, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dengan baik untuk para pembaca.

Jember, 20 Mei 2024.

Evita Alfi Safitri
201101090029

ABSTRAK

Evita Alfi Safitri, 2024 : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 8 SMPN 2 RAMBIPUJI PADA MATA PELAJARAN 2023/2024.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di SMP Negeri 2 Rambipuji, terdapat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan oleh guru IPS. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media cetak yang monoton sehingga siswa menjadi bosan dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah *One Group Pretest Posttest* yaitu desain penelitian dengan menggunakan pretest posttest design. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Setelah itu, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebelum di analisis data karena berkaitan dengan teknik yang digunakan adalah uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sample T-test.

Hasil analisis data dalam penelitian menggunakan Independent Sample T-test diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS kelas VIII SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	xiv
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Ruang Lingkup Penelitian	12
F. Definisi Operasional	14

G. Asumsi Penelitian	15
H. Hipotesis	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	25
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel	38
C. Teknik dan Pengumpulan Data	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Uji Instrumen Penelitian	42
F. Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Gambaran Objek Penelitian	50
B. Penyajian Data Dan Analisis Data	57
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis	75
D. PEMBAHASAN	80
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87

B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
1.1 Variabel dan Indikator Penelitian.....	10
2.2 Penelitian Terdahulu.....	18
3.1 Jumlah Populasi.....	30
3.2 Indeks Validasi.....	33
3.3 Hasil Uji Validitas.....	33
3.4 Tes Reliabilitas.....	34
3.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	35
3.6 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	36
3.7 Hasil Pengujian Analisis Daya Beda.....	38
4.1 Profil Sekolah Tahun Ajaran 2023/2024.....	41
4.2 Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2023/2024.....	43
4.3 Jumlah Guru.....	43
4.4 Data Hasil Pretest 8F.....	48
4.5 Data Hasil Posttest 8F.....	50

4.6 Shapiro Wilk Test.....	52
4.7 Hasil Uji Normalitas.....	52
4.8 Perhitungan Uji Homogenitas.....	53
4.9 Perhitungan Independent Sample T-test.....	54



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal
Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	94
Lampiran 2 Daftar Nama Kelas VIII F.....	95
Lampiran 3 Matrik Penelitian.....	96
Lampiran 4 Media Pembelajaran Interaktif Kahoot.....	99
Lampiran 5 Kisi-kisi Soal	101
Lampiran 6 Lampiran Soal Uji Coba.....	109
Lampiran 7 Soal Pre Test Post Tes.....	118
Lampiran 8 RPP Pres Test.....	126
Lampiran 9 Hasil Olah Data.....	134
Lampiran 10 Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas VIII F.....	140
Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	141
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	142
Lampiran 13 Jurnal Penelitian.....	143
Lampiran 14 Biodata Penulis.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era Revolusi Industri saat ini kian mendorong kecepatan perkembangan teknologi. Sehingga dalam dunia pendidikan harus mampu beradaptasi agar pendidikan tidak mengalami kemunduran. Seiring dengan berkembangnya, proses pendidikan saat ini telah dikatakan mampu beradaptasi sehingga dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kepentingan kualitas pendidikan, khususnya di Indonesia². Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal (1) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.³

Berbicara tentang pendidikan maka tidak akan lepas dari namanya teknologi yang ada pada era sekarang ini. Pemanfaatan teknologi dalam dunia

² Nisa'atul Wahidah, M Khotibudin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah, 2021, Hal 113

³ Undang-undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta, 2014).

pendidikan bukanlah hal yang luar biasa lagi, Revolusi Industri ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya yaitu pada pendidikan. Proses pembelajaran mengalami perubahan ke dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Hasil survei pendidikan di Indonesia menyatakan 99% dari peserta didik di Indonesia bersikap optimis tentang masa depan, komputer dan teknologi akan meningkatkan pengalaman belajar dan produktivitas mereka. Sebagian besar

Pendidik di Indonesia menyatakan bahwa sekolah merupakan tempat yang baik untuk belajar, mereka mendapatkan dukungan dari administrasi sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan berpusat untuk meningkatkan kecerdasan dan perilaku siswa maka sekolah dijadikan tempat pelaksanaan pendidikan formal sejak dini yang memberikan kesempatan siswa untuk meningkatkan potensi, bakat serta minat melalui proses belajar . Belajar dapat dikatakan suatu kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan, ilmu, perubahan perilaku. Belajar dikatakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan individu melalui pengalaman yang dimiliki sehingga berkaitan dengan keterampilan belajar yang dibimbing oleh guru⁴. Namun 99% dari mereka menyatakan bahwa teknologi akan memberikan dampak yang lebih besar bagi proses belajar peserta didik. Mereka juga merasa bahwa demi meningkatkan kualitas belajar mengajar,

⁴ Hanny Pramitha Putri ,Nurafni , Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 ,Halm 3538 - 3543

keahlian teknologi merupakan hal yang penting dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi masa depan⁵.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap siswa. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku dan hasil belajar siswa. Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkeramannya. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara maksimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan

⁵ Badan Litbang Kemendagri, "Hasil Penelitian Ini Ungkap Pendidikan Tergantung, Diakses diakses 9 Februari 2021)

penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik⁶.

Peran pendidik dalam dunia pendidikan sangat besar dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Bagi pendidik, penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru. Salah satu inovasi yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game). Penggabungan permainan (game) atau gamifikasi dalam pembelajaran memunculkan konsep yang unik, jika bertumpu pada sifat ‘permainan’ itu sendiri akan memungkinkan peserta didik dapat terlibat penuh dalam siklus belajar.

Media adalah bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju⁷. Dalam konteks dunia pendidikan, bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. sehingga media pembelajaran dapat diartikan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tersampainya informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik agar

⁶ Sapriyah, Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia, Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 - 477

⁷ Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada

tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Menurut Djamarah, S, B. Zain, menyatakan bahwa ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran yaitu: (a) media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder), (b) media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (film, bingkai, foto, gambar, atau lukisan), (c) media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik⁸. Menurut Widjayanti media pembelajaran berbasis TIK dapat melatih kemandirian siswa, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus disertai peran seorang guru, karena siswa dapat berinteraksi dengan media seperti halnya berinteraksi dengan guru, media semacam ini disebut media interaktif⁹.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Dimana media pembelajaran interaktif ini dapat menampilkan gambar maupun video yang dibuat oleh pendidik semenarik mungkin. Media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide,

⁸ Djamarah, S, B. Zain, A. (2006). Strategi Belajar Mengajar. PT. Rineka Cipta.

⁹ Widjayanti, W. R., Masfingat, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>

atau gambar. Keadaan tersebut dapat menimbulkan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang saksama yang disebut dengan keterampilan berpikir kritis (KBK). Pemahaman tersebut membuat siswa mampu menyelesaikan masalah (problem solving), membuat keputusan (decision making), berpikir kritis, dan berpikir kreatif berdasarkan kriteria berpikir siswa. Media pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya. Hal ini dapat menimbulkan minat siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan hasil belajar siswa¹⁰.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Purwanto, hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar harus paralel dengan tujuan pendidikan, selain itu juga bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dicapai setelah anak mengikuti proses belajar mengajar¹¹. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang

¹⁰ Zulhelmi, Adlim, Mahidin, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No.01, hlm 72-80, 2017

¹¹ Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>

tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Howard Kingsley membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut¹².

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif bisa juga untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran IPS. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu ilmu

¹² Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdikarya.

sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang memberikan pemahaman atau pengertian cara-cara manusia hidup, tentang kebutuhan-kebutuhan dasar manusia, tentang kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan dalam usaha memenuhi kebutuhan itu, dan tentang lembaga-lembaga yang dikembangkan sehubungan dengan hal-hal tersebut¹³. Pembelajaran IPS merupakan ilmu pengetahuan lahir di Amerika Serikat yang pada awal mulanyadisebut IPS atau lebih sering dikenal dengansocial studies IPS merupakan ilmu sosial yang disederhana peserta didik untuk tujuan pendidikan. IPS juga merupakan ilmu yang digunakan untuk menelaah gejala atau fenomena sosial yang kerap terjadi di masyarakat. IPS sangat erat kaitanya dengan kehidupan di lingkungan sekitar siswa.

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pemberian bekal di jenjang MTs/ SMP penting bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya agar dapat bersosialisasi dengan baik pada lingkungan barunya.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 27 September 2023 di SMPN 2 Rambipuji, peserta didik kelas VIII F memiliki karakteristik

¹³ (Suprayogi & dkk, 2007).

¹⁴ (Purnomo, 2016).

yang cenderung sangat aktif dan tidak mudah di arahkan¹⁵. Sebagian besar dari peserta didik disana juga telah menggunakan smartphone sebagai media bermain dirumah. Hal tersebut menjadikan minat peserta didik terhadap pembelajaran akan kurang jika guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas tersebut, terlebih pada mata pelajaran yang dianggap membosankan.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran disekolah. Menurut peserta didik, guru mata pelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional dan hampir tidak pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan mata pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran tersebut menjadi kurang dan tidak memiliki ambisi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Menurut hasil wawancara terhadap guru maata pelajaran IPS bapak Agus Trisianto S.E, S.Pd di SMPN 2 Rambipuji, rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Rambipuji pada mata pelajaran IPS menjadi tanda bahwa motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menerima materi masih kurang¹⁶. Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru didepan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hail ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa kelas VIII F dengan kriteria tuntas (>75) dan tidak tuntas (<75)sedangkan rata-rata dari siswa kelas VIII F sebesar 61,13. Kriteria tuntas

¹⁵ Hasil observasi 27 September 2023 SMPN 2 Rambipuji Kelas VIII F

¹⁶ Wawancara , Bapak Agus Trisianto 27 September 2023 SMPN 2 Rambipuji

siswa sebanyak 14 siswa dan tidak tuntas sebanyak 16 siswa. Dari hasil belajar tersebut menandakan bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah. Terdapat penelitian serupa yang menjelaskan media pembelajaran interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dalam penelitian yang dilakukan Fadlu Amdhi Yul dkk dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu. Bahwa media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa¹⁷. Selain itu penelitian Sintia Utami dkk dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di SD Negeri 3 Tanjung Lago” juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa disekolah¹⁸. Dengan adanya media interaktif maka hasil belajar juga semakin meningkat. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus dapat berinovasi dengan berbagai model, metode atau media pembelajaran terkini dengan memanfaatkan teknologi yang dapat menarik perhatian mereka sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diinginkan, salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game) adalah Aplikasi game edukasi Kahoot.

¹⁷ Fadlu, Widya, Edi, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu, *At-ta'lim Media Informasi Islam*, Vol. 21, No. 2, pp 164-174, 2022

¹⁸ Susanti, Jayanti, Utami, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Volum 8 Nomor 1 bulan Januari tahun 2023. Page 21 - 26

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa siswa cenderung bosan jika belajar hanya menggunakan media yang biasa. Sehingga siswa tidak mendengarkan apa yang guru sampaikan di kelas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat penulis sampaikan bahwa rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Bersumber latar belakang masalah dan perumusan masalah, maka tercipta beberapa tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yakni sebagai berikut : Guna menganalisis apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji tahun pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya untuk menambahkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta wawasan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga dapat menginovasikannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan wawasan keilmuan dan pengalaman pribadi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif

b. Bagi guru

Untuk menambahkan wawasan guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga terciptanya pembelajaran efektif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi SMPN 2 Rambipuji

Sebagai bahan masukan dan peningkatan agar dapat memfasilitasi sekolah dengan sarana yang telah disediakan oleh sekolah

d. Bagi Kampus UIN KHAS JEMBER

Sebagai kontribusi menambahkan karya ilmiah yang berbasis riset.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek atau segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian untuk dipelajari sehingga dapat ditarik simpulan

didalamnya sifat yang akan dipelajari. Pada penelitian ini variabel ada dua yaitu sebagai berikut¹⁹.

a. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab berubahnya variabel dependen. Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen merupakan *Media pembelajaran interaktif*.

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan yang dapat dipengaruhi oleh variabel dependen. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen merupakan *Hasil Belajar*

2. Indikator Variabel

Setelah peneliti menemukan variabel bebas (x) berupa *media pembelajaran interaktif* dan variabel terkait (y) merupakan *hasil belajar* siswa kelas VIII SMPN 2 Rambipuji, selanjutnya peneliti akan menentukan indikator variabel. Menurut Max Waber dalam buku metode penelitian indikator merupakan prinsip pengorganisasian dalam sebuah penelitian²⁰. Indikator juga dapat disebut prinsip pengambilan data untuk siswa kelas VIII SMPN 2 Rambipuji. Dalam penelitian ini indikator variabelnya sebagai berikut :

¹⁹ Sugiyono, 2022, Metode penelitian kuantitatif,kualitatif, R & D, ALFABETA, Bandung

²⁰ Sugiyono 17

Table 1.1

Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian	Indikator
<i>Variabel Independen (Bebas)</i>	<i>Indikator Variabel</i>
Media Pembelajaran Interaktif	1. Penyajian Materi berbentuk media pembelajaran interaktif 2. Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan
<i>Variabel Dependen (Terikat)</i>	<i>Indikator Variabel</i>
Hasil Belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Rambipuji	1. Hasil belajar ranah kognitif (pre tes dan post test)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya .

2. Hasil Belajar Siswa

Pengertian hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman biasanya dinyatakan dalam sebuah simbol atau nilai.

3. Media Pembelajaran Interaktif Kahoot

Kahoot merupakan salah satu dari berbagai aplikasi game edukasi online berbasis pembelajaran modern yang dapat membuat kesan pembelajaran menjadi lebih kompetitif namun santai dengan penyampaian materi yang menyenangkan dan mudah

4. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang terintegrasi terhadap ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengupayakan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian bisa disebut dengan anggapan dasar atau postulat yaitu merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Hal ini berfungsi untuk sebagai dasar yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel. Penelitian merupakan proses pemecahan masalah yang dibuat oleh peneliti. Penelitian penelitian juga berarti proses menjawab pertanyaan dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan jawaban atas pertanyaan. Penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan permasalahan yang ada atau mencari fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan, lebih jelasnya

penelitian merupakan proses terencana untuk menjawab permasalahan berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lapangan²¹.

1. Sekolah yang digunakan penelitian sudah rama dengan meduia internet
2. Kelas yang dijadikan sampel penelitian memiliki sara dan prasarana kelas yang memadai. Kelas yang digunakan sampel menggunakan pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Kahoot

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah sebuah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam sebuah kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Terdapat dua hipotesis yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nihil.²²

Hipotesis juga bisa diartikan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis akan diuji. Hipotesis alternatif jika peneliti memiliki pengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis nihil adalah jika peneliti ini tidak berpengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²¹ Ade ismayani, Metodologi Penelitian (Aceh: Syiah Kuala University Press.2020)

²² Sugiyono 63

1. Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji
2. Hipotesis Nihil (H_o) : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 Materi Perdagangan Antardaerah/Antarpulau SMPN 2 Rambipuji



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Kajian ini mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait pada penelitian yang akan dilakukan. Sejauh pengamatan ini ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Nur Adinda Pratiwi 2018. Universitas Negeri Makasar, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep”. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen subyek dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (2) Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar

siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19. Jadi, hasil belajar bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep melalui penerapan media pembelajaran mengalami peningkatan.²³

2. Penelitian Sintia Utami, Jayanti, Susanti Faipri Selegi. 2023 Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data hasil posttest siswa kelas kontrol didapat nilai rata-rata 56. Sedangkan data hasil posttest kelas eksperimen didapat nilai 88. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontr
3. Penelitian Fadlul Amdhi Yul,Widiya Yul, Edy Susanto, At-ta’lim media informasi islam dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota

²³ Pratiwi A.N, 2018, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

Bengkulu” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode yang digunakan jenis penelitian adalah quasi exsperiment design. Dengan hasil perhitungan Independent sample t test dengan menggunakan SPSS 25 maka diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,569 > 0,05 maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok A dengan kelompok B adalah homogen atau sama. Berdasarkan tabel output “t-test for Equality of Means” pada bagian “Equal varians assumed” diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05, maka sebagaimana pengambilan dasar keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media interaktif dengan media gambar pada pelajaran Bahasa Arab di kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu²⁴.

4. Skripsi Stevi Wulandari 2022 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “ Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang”. Pada skripsi ini menggunakan pendekatan R&D (Research dan Development) dengan hasil Hasil penelitian adalah sebagai berikut : (1) Terdapat 7 proses penelitian yaitu analisis kebutuhan,

²⁴ Fadlu, Widya, Edi, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu, *At-ta'lim Media Informasi Islam*, Vol. 21, No. 2, pp 164-174, 2022

merencanakan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, dan revisi produk akhir

(2) Penilaian media melalui angket mendapatkan nilai : ahli media validasai ahli media 94%, ahli materi 78% , guru IPS SMP Islam Ngebruk 78%, siswa uji coba lapangan 80-100% data yang diperoleh dintakan bahwa prduk ini “layak” dan “tidak perlu revisi”. Pengukuran tingkat hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen menggunakan SPSS mendapatkan nilai signifikansi (2- tailed) 0,000 yang artiya terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut (3) Hasil evaluasi media telah diperbaiki sesuai dengan saran, kritik dan arahan yang terdapat pada data kualitatif²⁵.

5. Penelitian Yuda Harvianto, 2021, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Rekreasi, dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19” Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen dengan desain preekperimental. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan Data hasil pretes menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif kepada peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Ini membuktikan bahwa perlakuan yang digunakan

²⁵ Wulandari S, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang, 2022 (Skripsi :Universitas Negri Maulana Malik Ibrahim)

dengan menggunakan media pembelajaran interaktif guna peningkatan hasil belajar terbilang berhasil.²⁶

Table 2.2

Penelitian Terdahulu

Nama, Tahun dan perguruan Tinggi / Rumah Jurnal	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Nur Adinda Pratiwi 2018, Universitas Negeri Semarang	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten	1. Persamaan variabel X sama menggunakan media pembelajaran interaktif 2. Pendekatan Penelitian Sama	1. Mapel pada penelitian ini Bahasa Indonesia

²⁶ Harvianto Y, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Rekreasi*, Vol.4, No.1, Juni 2021, Hal. 1-7

	Pangkep	menggunakan kuantitatif	3. Persamaan variabel Y sama menggunakan hasil belajar	
Sintia Utami, Jayanti, Susanti, Faipri Selegi. 2023 Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago	1. Pada penelitian ini sama menggunakan pendekatan kuantitatif	2. Mapel pada penelitian ini sama menggunakan IPS	1. Jenjang pendidikan pada penelitian ini siswa SD 2. Perbedaan Variabel Y pada penelitian ini menggunakan minat belajar
Fadlul Amdhi Yul, Widiya Yul, Edy Susanto, Atta'lim media	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9	1. Variabel X media pembelajaran interaktif	2. Variabel Y yang	1. Jenjang pendidikan pada penelitian ini SMK 2. Mapel pada

informasi islam	Muhammadiyah Kota Bengkulu	Hasil belajar 3. Menggunakan pendekatan kuantitatif	penelitian ini Bahasa Arab
Stevi Wulandari 2022 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang	1. Variabel Y pada penelitian ini Hasil belajar 2. Mapel yang digunakan IPS dan jenjang pendidikan SMP	1. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan R&D 2. Variabel X penelitian ini berbasis Google website
Yuda Harvianto, 2021, Jurnal Pendidikan Olahraga dan	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar	1. Pendekatan pada penelitian ini kuantitatif 2. Variabel X	1. Mata pelajaran yang digunakan adalah pendidikan

Rekreasi, dengan judul	Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19	Media pembelajaran interaktif 3. Variabel Y Sama menggunakan hasil belajar siswa	jasmani
---------------------------	--	---	---------

Kesimpulan dari tabel diatas terdapat beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dari judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti contohnya menggunakan variabel x dan variabel y yang sama dan metode penelitian yang sama. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah menggunakan media interaktif berbasis kahoot, serta jumlah populasi dan sampel yang akan diteliti.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai

segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi²⁷. Sementara itu Briggs mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang membantu menyajikan pesan ataupun materi guna merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan²⁸.

Menurut Vernon S Gerlach, dan Donald Ely pengertian media dibagi menjadi dua yaitu pengertian dalam arti sempit dan pengertian dalam arti yang luas. Dalam arti sempit media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap memproses dan menyampaikan suatu informasi. Sedangkan dalam artian yang luas media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baru²⁹.

Sementara itu menurut Robert Heinich dkk dalam bukunya yang berjudul *Instructional Media and Technologies for Learning* mendefinisikan bahwa media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan. Yang

²⁷ Prof dr Nunuk Suryani, dkk, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*, PT Remaja Rosdakarya, 2019 Hal 3

²⁸ Sapriyah, MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 470 – 477

²⁹ Prof dr Nunuk Suryani, dkk, *Media pembelajaran inovatif dan pengembangan*, PT Remaja Rosdakarya, 2019 Hal 2

termasuk media menurut Roberth dkk seperti film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer dan instruktur.³⁰

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan guru sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Jadi dapat diartikan dalam definisi yang singkat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan dengan keadaan kelas untuk membantu meningkatkan kekuatan pembelajarannya.

Selain itu terdapat beberapa macam media salah satunya media pembelajaran interaktif Menurut Saluky Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran³¹. Sedangkan menurut Daryanto media interaktif merupakan suatu media yang dapat dioperasikan oleh guru, sehingga guru dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Penggunaan media

³⁰ Heinich, Ribert dkk *Instructional Media and Technologies for Learning*, New Jersey, Prentice Hall, 2002 Hal 10

³¹ Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5 (1):80- 90.

pembelajaran interaktif mempunyai beberapa manfaat, antara lain siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik.³²

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri dari media pembelajaran, yaitu fixative property, manipulative property dan distributive property. Ciri fiksatif menampilkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan peristiwa atau objek yang dapat ditayangkan ulang dengan media seperti foto, video, atau audio. Ciri manipulatif media mungkin mentransformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang menghabiskan waktu lama dapat disajikan dalam waktu yang sangat singkat ataupun sebaliknya dengan teknik time-lapse recording. Ciri distributif media memungkinkan suatu kejadian atau objek disebarkan secara bersamaan. Sekali informasi direkam dalam media apapun, maka dapat diproduksi berapa pun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat. Konsistensi informasinya akan terjamin sama dengan aslinya.³³

Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari beberapa gabungan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan

³² Pujawan, Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Smk Ti Bali Global Singaraja, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indomesia*, Vol 1, No 1 (2012), Hal 2-3

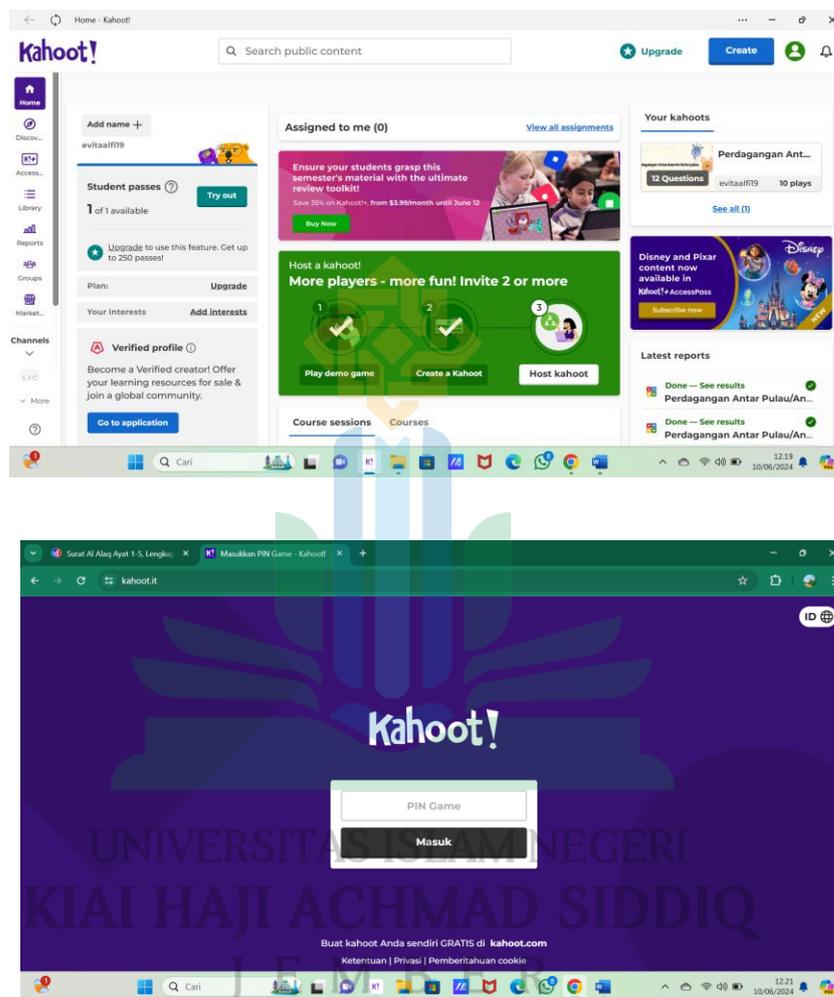
³³ Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second. Edition, by V.S..

pengajaran. Secara umum media pembelajaran interaktif kelebihanannya yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, , pemakaian waktu pembelajaran dipersingkat, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan di mana saja dan setiap saat serta dapat meningkatkan sikap belajar siswa.³⁴

Dalam kegiatan pembelajaran seringkali ditemukan peserta didik berperan sebagai komunikator atau sebagai penerima pesan, akan tetapi sistem pembelajaran modern saat ini bisa saja peserta didik menjadi komunikator atau pembawa pesan. Dalam kondisi ini sering disebut dengan pembelajaran komunikasi dua arah (two way traffic communication) bahkan bisa jadi membuat pembelajaran menjadi banyak arah (multi way traffic communication). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran, juga sangat diperlukan adanya media untuk meningkatkan tingkat pencapaian tujuan atau kompetensi belajar peserta didik. Artinya bahwa pembelajaran yang disertakan dengan media akan membuat komunikasi dua arah atau banyak arah lewat media yang digunakan. Dalam hal ini, salah satu media yang dapat digunakan adalah media game edukasi Kahoot.

³⁴ Pebriyanti M. W. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt*.KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika),10(1) : 50-58.

2. Aplikasi Kahoot



Kahoot merupakan salah satu dari berbagai aplikasi game edukasi online berbasis pembelajaran modern yang dapat membuat kesan pembelajaran menjadi lebih kompetitif namun santai dengan penyampaian materi yang menyenangkan dan mudah. Dalam aplikasinya, Kahoot menerapkan kuis dalam pembelajaran yang dikembangkan dan dimunculkan dalam sebuah permainan. Poin akan

diberikan untuk setiap jawaban benar dan kuis ini didesain untuk peserta didik agar cepat dalam merespon dan ikut berpartisipasi aktif dalam pemilihan jawaban yang mereka tentukan³⁵.

Kahoot merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013. Kahoot dibuka secara luas untuk publik. Satu tahun setelah diluncurkan, Kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta guru yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk guru dan <https://kahoot.it/> untuk peserta didik.

Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini³⁶. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smartphone dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis game based learning dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari 2019 tercatat melalui situs

³⁵ Febriani, Erma, 2019, "The Use of Kahoot as a Interactive Arabic Teaching Media", At-Tajdid : Jurnal Ilmu Tarbiyah, Vol. 8, No. 2, 387.

³⁶ Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yuni Sari, 2017, "Penggunaan Platform "kahoot" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak", Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 3 no. 3b, 166.

similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan.

Keunggulan lain adalah adanya fitur –fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap peserta didik dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat feedback terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten game quiz yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan. Kahoot memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun smartphone saat ini. Serta harus tersedianya Overhead Projector serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan salah satu platform atau aplikasi game edukasi berbasis pembelajaran yang dapat diakses secara gratis melalui dua website untuk guru dan peserta didik. Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Dalam penerapannya, Kahoot memerlukan jaringan internet atau bersifat online dan peralatan lain seperti layar proyektor agar semua pemain

dapat melihat soal yang akan ditampilkan nantinya. Dalam hal ini, Kahoot dapat memacu motivasi peserta didik dan mengasah pengetahuan serta daya kompetitif mereka.

Karakteristik yang harus ada pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Miarso paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama siswa dengan program, mengisi sebuah blanko pada teks yang terprogram³⁷. Tingkat berikutnya siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer. Bentuk ketiga media interaktif adalah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Landasan teori yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif adalah Teori behavioristik dimana Teori belajar behavioristik, awalnya lahir dari aliran mazhab psikologi yang dipelopori oleh John B. Watson . Teori behavioristik merupakan teori belajar yang tertua dan cukup lama dianut oleh dunia pendidikan di Indonesia. Teori behavioristik ini mendominasi psikologi pembelajaran selama paruh pertama abad kedua puluh .Teori behavioristik memandang belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya reaksi stimulus dan respon.. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif

³⁷ Miarso, Yusufhadi. 2009. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Ed. 1) Cet. Ke-4. Jakarta: Kencana Hal 495

akan menimbulkan adanya rangsangan terhadap peserta didik sehingga peserta didik dapat merespon dan menangkap pembelajaran dengan baik³⁸.

3. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana, hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁹ Hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungannya. Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama, kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik, sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik, ada juga faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

B. S. Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah proses berfikir kognitif, ranah nilai atau sikap afektif, dan ranah keterampilan psikomotorik⁴⁰.

³⁸ Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta

³⁹ Rosyeni Rasyid, 2016, "Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Sd Kelas V Wilayah Binaan Gugus I Ciputat Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten", *Jurnal Ilmiah Pgsd*, Vol. 10, No. 2, 58-67.

⁴⁰ Ina, Hidayah , Tiara , ANALISIS KEMAMPUAN PESERTA DIDIK PADA RANAH KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTORIK SISWA KELAS II B SDN KUNCIRAN 5 TANGERANG, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* ,Volume 3, Nomor 1, Maret 2021 Hal 48-62

Ranah kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi sebuah informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah⁴¹. Ranah kognitif ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup menghafal/remember (C1), memahami/understand (C2), menerapkan/apply (C3), menganalisis/analyse (C4), mengevaluasi/evaluate (C5), dan membuat/create (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Menurut Muriel Crosby, mata pelajaran IPS merupakan studi yang memperhatikan pada bagaimana orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya, bagaimana

⁴¹ Wakhidah, Kohotibudin, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah,): *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, Jil. 1 No.1 (2021)

orang memecahkan masalah, bagaimana cara orang hidup bersama, dan bagaimana orang mengubah dan diubah oleh lingkungannya⁴².

Menurut Nuaiman Sumantri mendefinisikan IPS di sekolah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora⁴³.

Menurut Ali Imran Udin IPS ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Fenton, tujuan pengajaran ilmu-ilmu sosial (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga yang baik, mengajar peserta didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa, sedangkan tujuan IPS menurut Harono dan Arnicon Aziz IPS bertujuan untuk pembentukan pengetahuan dan keterampilan intelektual peserta didik⁴⁴.

5. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari beberapa gabungan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran. Secara umum media pembelajaran interaktif kelebihanannya

⁴² Musyarofah M.Pd dkk, Konsep Dasar IPS, Komojoyo Press, Depok, 2021

⁴³ Nu'man, Sumantri, Menggagas pembaharuan pendidikan IPS, Bandung, 2021

⁴⁴ Sapriya, Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran, Bandung, 2009 Hal 10

yakni kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, , pemakaian waktu pembelajaran dipersingkat, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat berjalan di mana saja dan setiap saat serta dapat meningkatkan sikap belajar siswa⁴⁵.

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menarik. Berdasarkan uraian diatas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar memiliki keterkaitan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terdapat hasil belajar sangat membuah hasil yang maksimal. Media tersebut sangat penting dalam pembelajaran, sedangkan hasil belajar siswa juga berpengaruh terhadap pemilihan media yang diterapkan di dalam kelas supaya peserta didik mencapai hasil yang maksimal. Memberikan variasi media pembelajaran kepada peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Antara media pembelajaran dengan hasil belajar memiliki keterkaitan satu sama lain artinya, media pembelajaran dan hasil belajar terjadi proses saling memberi dan menerima, baik bersifat positif maupun negatif.

⁴⁵ Pebriyanti M. W. A, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika*, Hal 50-58

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik⁴⁶. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest), untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan pretest, selanjutnya kepada peserta didik tersebut diberikan perlakuan, yaitu materi perdagangan antar pulau atau daerah dengan menggunakan media aplikasi kahoot. Setelah selesai, peserta didik diberikan tes akhir (posttest), untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Rambipuji.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

⁴⁶ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) Cet. XXII, 11-12

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁴⁷. Dalam hal ini, jika disesuaikan dengan batasan masalah penelitian maka populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Rambipuji dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

NO	KELAS	Jumlah Siswa
1	VIII A	30
2	VIII B	30
3	VIII C	30
4	VIII D	30
5	VIII E	29
6	VIII F	30
Total		179

⁴⁷ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2018), 130

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁸ Dalam hal ini, peneliti menggunakan *Purposive sampling* adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.⁴⁹ Berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran IPS SMPN 2 Rambipuji kelas yang sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung aktif dan tidak mudah diatur dalam pembelajaran maka direkomendasikan kelas VIII F. Kemudian berdasarkan observasi kelas VIII F memenuhi karakteristik dalam pengambilan sampel. Pada penelitian ini menggunakan kelas VIII F sebagai subjek penelitian.

C. Teknik dan Pengumpulan Data

Adapun teknik/metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelengensi,

⁴⁸ Ibid, 131.

⁴⁹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 139.

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵⁰ Jika disesuaikan dengan jenis penelitian yang digunakan (One-group pretest posttest design), maka metode penelitian ini adalah metode inti yang digunakan untuk mengumpulkan data responden dengan instrumen penelitian pretest dan posttest. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah tes objektif bentuk pilihan ganda (multiple choice) dengan empat alternatif jawaban. Dalam hal ini aspek yang dinilai adalah aspek kognitif.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sarana pengumpulan data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, nomor tertulis, dan gambar berupa laporan dan informasi pendukung.⁵¹

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Test

Jika disesuaikan dengan jenis penelitian yang digunakan *One-group pretest posttest design*, maka metode penelitian ini adalah metode inti yang digunakan untuk mengumpulkan data responden dengan instrumen penelitian pretest dan posttest. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah tes

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet. VI, 150

⁵¹ Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), 30

objektif bentuk pilihan ganda *multiple choice* dengan empat alternatif jawaban

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sarana pengumpulan data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, nomor tertulis, dan gambar berupa laporan dan informasi pendukung. Indikator dokumentasi yang akan diambil pada lembar dokumentasi adalah : proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

E. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian maka instrument penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum soal digunakan dalam penelitian, terdahulu soal-soal tersebut di uji cobakan di kelas selain kelas eksperimen. Untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Berikut ini merupakan uji instrument penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan Prof. Dr. Sugiyono, Metode penelitian Kuantitatif. dan kebenaran suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian

ini, peneliti menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2021 sebagai alat bantu perhitungan.

Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas. Suatu alat ukur yang tidak valid atau reliabel akan menghasilkan kesimpulan yang bias, kurang sesuai dengan yang seharusnya, dan akan memberikan informasi yang keliru mengenai keadaan subyek atau individu yang diberi tes tersebut.

Syarat perhitungan uji validitas, jika dihasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dikatakan valid, sedangkan jika dihasilkan $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dikatakan tidak valid atau drop. Uji validitas yang peneliti gunakan adalah rumus korelasi product moment (r_{xy}).

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, stabil dan konsisten. Pengujian reliabilitas instrumen, salah satunya dapat dilakukan secara internal. Pengujian reliabilitas dengan internal consistency dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu⁵². Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 20. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut

⁵² Prof. Dr. Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian (Bandung: Alfabeta, 2019), Cet. XXX, 359.

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \Sigma pq}{S_t^2} \right)$$

r : reliabilitas internal instrument

k : jumlah item dalam instrument

p : proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar

q : proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah atau 1 – p

St² : varian total

3. Uji Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran butir soal artinya mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab butir soal,⁵³.

Tingkat kesukaran item tes hasil belajar dapat diketahui dari besar kecilnya angka melambangkan tingkat kesukaran dari item tersebut. Tingkat kesukaran tersebut dikenal dengan istilah difficulty index (angka indeks kesukaran item), yang umumnya dilambangkan dengan huruf P, yaitu proportion. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Np}{N}$$

Keterangan :

P : Proporsi atau proporsia atau angka indeks kesukaran item

Np : Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan benar

⁵³ Bagiyono, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Sial Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1," Widyauklida, 16.1 (2017): 1-12, [http://repo-nkm.batan.go.id/140/1/05 analisis tingkat kesukaran.pdf](http://repo-nkm.batan.go.id/140/1/05%20analisis%20tingkat%20kesukaran.pdf)

terhadap butir item

N : Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar

Angka indeks kesukaran sebesar 0,00 sampai dengan 1.00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 - 0,30 berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang sukar. Jika butir soal mempunyai angka indeks kesukaran 0,31 - 0,70 maka butir soal tersebut dikategorikan butir soal yang sedang, jika indeks kesukaran antara 0,71- 1,00 maka butir soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang mudah.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Salah satu tujuan analisis daya pembeda butir soal adalah untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan angka indeks diskriminasi (D) butir soal. Dengan kata lainnya, apabila butir soal mempunyai daya pembeda yang baik maka dapat diartikan bahwa butir soal itu mampu membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya

pembeda tersebut indeks deskriminasi (D)⁵⁴. Nilainya berkisar antara 0,00 dan 1.00. Pada indeks deskriminasi juga ada yang bernilai negatif. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah:

$$DB = \frac{\sum TB}{\sum T} - \frac{\sum RB}{\sum R}$$

Keterangan :

DB : Daya pembeda

$\sum TB$: Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum T$: Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum RB$: Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

$\sum R$: Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

0,40 atau lebih = sangat baik

0,30 – 0,39 = cukup baik

0,20 – 0,29 = sedang

⁵⁴ Sukma Sacita Dewi, Rachmaniah M. Hariastuti, and Arfiati Ulfa Utami, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018," *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, no. 1 (2019): 18

0,19 – kebawah = buruk

F. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul . Penenliti akan menganalisis data yang diperoleh menggunakan statistik melalui SPSS.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal tidak. Sebab, dalam statistik parameterik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang mutlak yang harus terpenuhi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji ShapiroWilk. Adapun dalam perhitungannya, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Dalam pengambilan. keputusan data berdistribusi normal atau tidak adalah data berdistribusi normal apabila nilai Sig > 0,05. Sebaliknya, data tidak berdistribusi normal apabila nilai Sig < 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi sama. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama

atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama⁵⁵.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka varians dari dua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka varians dua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen).⁶⁵ Dalam penelitian ini uji homogenitas akan dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS For Windows versi 25.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan sebuah proses untuk melakukan evaluasi dengan tujuan untuk menarik kesimpulan mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel populasi. Dalam penelitian ini terdapat dua hipotesis (H_0) yang berbunyi: Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 8 SMPN 2 Rambipuji, dan hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi: Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 8 SMPN 2 Rambipuji.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis data uji t yaitu, Independent Sample T-test. Uji Independent Sample T-test adalah teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.

⁵⁵ Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian,", 89

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS For Windows Versi 25, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 ditolak, dan apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Pada bagian ini bertujuan untuk memperjelas keberadaan lokasi penelitian dari hasil penelitian, tetapi dalam penelitian ini tidak seluruh obyek yang diteliti, melainkan hanya sebagian penting serta berkaitan dengan judul skripsi ini, termasuk berikut ini:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Rambipuji yang berlokasi di Jl Widuri No 1, Pecoro, Kec. Rambipuji, Kab. Jember Prov. Jawa Timur⁵⁶. Profil SMP Negeri 2 Rambipuji

2. Sejarah Singkat SMP Negeri 2 Rambipuji

SMP negeri ini berdiri sejak 1983. Saat ini UNIT Pelaksana Teknis Daerah (uptd) Satuan Pendidikan SMP Negeri 2 Rambipuji memakai panduan kurikulum belajar pemerintah yaitu kurikulum merdeka. UNIT Pelaksana Teknis Daerah (uptd) Satuan Pendidikan SMPN 2 Rambipuji dibawah komando seorang kepala sekolah dengan nama Sidiq Heri Susanto dibantu oleh operator bernama Mutafifa. Berdiri diatas lahan seluas 1,5 hektare terletak di sebelah barat kota Jember tepatnya pada koordinat +8 derajat 11 menit 56,4

⁵⁶ Dokumen Tata Usaha, SMPN 2 Rambipuji, tanggal 4 Mei 2024

detik lintang selatan dan -113 derajat 35 menit 40,1 detik bujur timur SMPN 2 Rambipuji kini memiliki 15 rombongan belajar (rombel) 540 siswa, 33 orang tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.

Lokasi sekolah yang terletak di barat kota Jember terasa sangat sejuk dan rindang. Daerah yang sedang berkembang didominasi masyarakat yang berprofesi sebagai pedagang dan petani tembakau. Sebelah kiri kanan sekolah berjajar perumahan penduduk dan persawahan, sekolah ini berbatasan langsung dengan SDN Pecoro 02 dan berdekatan dengan SMAN 2 Rambipuji sehingga lingkungan sangat kondusif untuk belajar. Sejak berdiri pada tahun 1984 sekolah ini telah meluluskan lebih dari 3.000 orang siswa. Sebagian besar lulusannya telah terjun dimasyarakat dengan berbagai profesi mulai dari PNS, Polisi/TNI, Guru, Pamong Desa, Karyawan, Wirausahawan dan lain sebagainya.

SMPN 2 Rambipuji sekarang dipimpin oleh Drs Sidiq Heri Susanto. Sekolah sudah mulai berkembang menjadi sekolah yang melayani masyarakat Rambipuji dan sekitarnya. Melayani generasi penerus yang lahir di sekitar Rambipuji dengan visi terwujudnya insan cerdas, terampil, berbudaya, Berdasarkan iman dan taqwa serta berwawasan lingkungan. Dengan kerja sama semua civitas akademik beserta seluruh komponen masyarakat diharapkan visi sekolah segera terwujud.

3. Keadaan Siswa

Tabel 4.2

Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2023/2024

KELAS	L	P	JUMLAH
Kelas VII	104	101	205
Kelas VIII	105	74	179
Kelas IX	100	61	161
Jumlah	289	223	512

4. Keadaan Guru

Tabel 4.3

Jumlah Guru

Nama	NIP	Status	Jabatan
Drs Sidiq Heri Susanto	1970010311999031005	PNS	Kepala Sekolah
Jaka Purwoko, S.Pd	19670904.198902.1.	PNS	Wakil Kepala Sekolah

Nama	NIP	Status	Jabatan
Ahmad Syafi'I, S.Pd	19701212.199802.1.0	PNS	UR KURIKULUM
Cuk Eko Hari P.,S.Pd	19770917.202121.1.001	PPPK	UR KESISWAAN
Mawi Prasetyadi, S.Pd		GTT	UR SARPRAS
			UR HUMAS
Didik Tricahyono,S.Pd	19670529.198903.1.0	PNS	Guru
Sudarmono,,S.Pd	19640608.199802.1.0	PNS	Guru
Rini Widyastuti,S.Pd	19690428.200801.2.0	PNS	Guru
Siti Zaenab,S.Pd	19690401.201412.2.0	PNS	Guru
Siti Nur Qomariyah,,S.Pd	10810625.202121.2.0	PPPK	Guru
Arintyas Palupi,S.Pd	19830204.202121.2.0	PPPK	Guru
Heti Pravita Tri	19830717.202221.2.0	PPPK	Guru

Y,S.Pd			
Rani W.P.M,S.Psi,S.Pd	19850201.202221.2.0	PPPK	Guru
Lailatul Qomariah,S.Pd	19920218.202221.2.0	PPPK	Guru
Dewi Sri Astutik,S.Pd	19800502.202221.2.0	PPPK	Guru
Umi Kulsum, S.Pd	19830710.202221.2.0	PPPK	Guru
Luky Wirianto, S.Pd	19830725.202221.1.0	PPPK	Guru
Agus Trisianto, SE.S.Pd	19700810.202321.1.0	PPPK	Guru
Ahmad Bakirudin, S.Pd	19860717.202321.1.0	PPPK	Guru
Dini Cholidiyah, S.Pd	19970723.202321.2.0	PPPK	Guru
Nadya Rissa, S.Pd	19930323.202321.2.0	PPPK	Guru
Arik Hariati, S.Pd	19970112.202321.2.0	PPPK	Guru
Rima Kintami, S.Pd	19860109.202321.2.0	PPPK	Guru
Firman Hidayat,	19680903.202321.1.0	PPPK	Guru

S.Pd			
Yuliatiningsih, S.Pd	19850809.202321.2.0	PPPK	Guru
Dwi Retno Wulandari, S.Pd	19870415.202321.2.0	PPPK	Guru
Dimas Anggara Hadi, S.Pd	19900827.202321.1.0	PPPK	Guru
Fitra Zainul A, SH	19880115.202321.1.0	PPPK	Guru
Diah Ayu Nursafitri, S.Pd	19900428.202321.2.0	PPPK	Guru
Winda Setyaningtyas, S.Pd		GTT	Guru
Endri Kristiani, S.Pd		GTT	Guru
M. Shofi Muslim, S.Pd		GTT	Guru
Dian Pangestu, S.Pd		GTT	Guru
Muttafifa		GTT	Guru
A'ita Sujudillah, S.Pd		GTT	Guru

Supriyadi		PTT	
Suwati		PTT	
Suparto		PTT	
Samsul Arifin		PTT	
Anik Dwi R		PTT	
Siti Fatimatus Sa'diyah		PTT	
Moch. Agfad Adi		Satpam	
Bagong		PTT	
Suroto		Penjaga	
Moh. Hasan			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Visi dan Misi

- Visi

Terwujudnya insan cerdas, terampil, berbudaya, Berdasarkan iman dan taqwa serta berwawasan lingkungan.

- Misi

- 1) Mewujudkan pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan

- 2) Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien
- 3) Mewujudkan peningkatan perolehan hasil lulusan
- 4) Mewujudkan peningkatan kualitas tenaga pendidikan
- 5) Mewujudkan pengembangan sarana pendidikan
- 6) Mewujudkan pengelolaan pendidikan yang bermutu
- 7) Mewujudkan pembiayaan kegiatan pendidikan yang transparan dan akuntabel
- 8) Mewujudkan pelaksanaan penilaian pembelajaran yang berkualitas
- 9) Mewujudkan pembinaan dan peningkatan ketaqwaan kepada Allah dengan menjalankan perintah-perintah Allah dan menjauhi larangan-laranganNya melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri
- 10) Mewujudkan pembinaan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 11) Mewujudkan pembinaan apresiasi seni, daya kreasi dan kreativitas seni yang tidak bertentangan dengan ajaran agama.

B. Penyajian Data dan Analisis Data

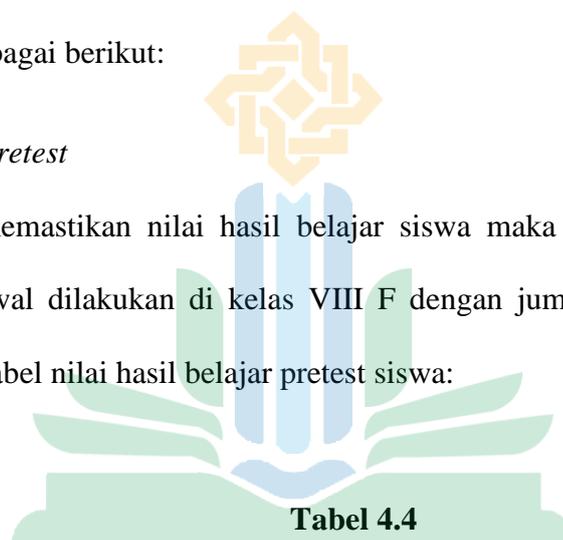
Berdasarkan pengamatan dan observasi awal serta menurut guru yang mengajar bahwa siswa pada saat proses pembelajaran mempunyai nilai hasil ulangan harian IPS rendah dan model pembelajaran menggunakan model

konvensional yaitu model ceramah dan tanya jawab mengenai mata pelajaran IPS⁵⁷.

Peneliti dalam penyajian data hasil belajar yang disajikan berbentuk *pretest* dan *posttest* tidak menggunakan kelas pembandingan, namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diketahui secara pasti. Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut:

1. Data Hasil *Pretest*

Untuk memastikan nilai hasil belajar siswa maka dilakukan tes awal (*pretest*). Tes awal dilakukan di kelas VIII F dengan jumlah murid 30 anak. Berikut adalah tabel nilai hasil belajar *pretest* siswa:



Tabel 4.4

Data Hasil *Pretest* Kelas VIII F

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Adinda Khumayroh	75
2.	Angel Saputri	60
3.	Aura Bilqis Madania	55

⁵⁷ Agus Trisianto, Diwawancarai Oleh Penulis, Jember, tanggal 27 September 2023

4.	Azalea Salfa Bilbina	65
5.	Azka Failandi	50
6.	Citra Putri Amelia	75
7.	Digta Eki Pratama	50
8.	Dzokiahtul Kariman	65
9.	Eka Dian Uciani	60
10.	Hafidzah Ghina Isnani	60
11.	Haqqi Abyan Althaf	60
12.	Haychal Riski Ramdani	50
13.	Ibra Maulana Ivanovic	60
14.	Indra Agus Setyawan	65
15.	Keano Destalito Martha Susilo	65
16.	Laili Putri Ramadani	65
17.	Mohammad Adil Hakiki	55
18.	Mohammad Rido Ardiyansyah	45
19.	Muhammad Iqbal Fakhrudin	65

20.	Muhammad Nur Azizi	40
21.	Muhammad Revano	50
22.	Muhammad Rizky Chandra	50
23.	Putri Nabila Syaqib	55
24.	Rama Kusuma Nugraha	50
25.	Redi Setya Irawan	60
26.	Syaira Nauratus Syifa	50
27.	Syafinatur Rohimah	60
28.	Wahyu Nur Khalifa	55
29.	Widad Zaky Zakaria	60
30	Zaskia Alifa Zahra	40
Rata-Rata		57,17

Dari tabel diatas nilai *pretest* kelas VIII F memiliki rata-rata nilai 57,17 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 40.

2. Data Hasil *Posttest*

Setelah diberi perlakuan atau treatment pada kelompok eksperimen. Selanjutnya peneliti memberikan posttest dengan tujuan untuk mengetahui skor yang didapat setelah adanya perlakuan. Berikut adalah tabel hasil posttest siswa :

Tabel 4.5

Data Hasil *Posttest* Kelas VIII F

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Adinda Khumayroh	90
2.	Angel Saputri	85
3.	Aura Bilqis Madania	80
4.	Azalea Salfa Bilbina	80
5.	Azka Failandi	90
6.	Citra Putri Amelia	95
7.	Digta Eki Pratama	80
8.	Dzakiahtul Kariman	95
9.	Eka Dian Uciani	80
10.	Hafidzah Ghina Isnani	85

11.	Haqqi Abyan Althaf	90
12.	Haychal Riski Ramdani	90
13.	Ibra Maulana Ivanovic	85
14.	Indra Agus Setyawan	80
15.	Keano Destalito Martha Susilo	90
16.	Laili Putri Ramadani	80
17.	Mohammad Adil Hakiki	75
18.	Mohammad Rido Ardiyansyah	70
19.	Muhammad Iqbal Fakhrudin	85
20.	Muhammad Nur Azizi	75
21.	Muhammad Revano	75
22.	Muhammad Rizky Chandra	85
23.	Putri Nabila Syaqib	85
24.	Rama Kusuma Nugraha	85
25.	Redi Setya Irawan	90
26.	Syaira Nauratus Syifa	85

27.	Syafinatur Rohimah	85
28.	Wahyu Nur Khalifa	75
29.	Widad Zaky Zakaria	95
30	Zaskia Alifa Zahra	80
Rata-rata		84

Dari tabel diatas nilai *posttest* kelas VIII F memiliki rata-rata nilai 84 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75.

C. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dan sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian maka instrument penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum soal digunakan dalam penelitian, terdahulu soal-soal tersebut di uji cobakan di kelas selain kelas eksperimen. untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Berikut ini merupakan uji instrument penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan Prof. Dr. Sugiyono, Metode penelitian Kuantitatif. dan kebenaran suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2021 sebagai alat bantu perhitungan.

Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas. Suatu alat ukur yang tidak valid atau reliabel akan menghasilkan kesimpulan yang bias, kurang sesuai dengan yang seharusnya, dan akan memberikan informasi yang keliru mengenai keadaan subyek atau individu yang diberi tes tersebut.

Syarat perhitungan uji validitas, jika dihasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dikatakan valid, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan dikatakan tidak valid atau drop. Uji validitas yang peneliti gunakan adalah rumus korelasi product moment (r_{xy}). Dari hasil perhitungan korelasi product moment dengan taraf signifikansi = 0,05 dan diperoleh indeks $r_{tabel} = 0,367$.

Tabel 3.2

Indeks Validasi

NO	Nilai	Validasi
1	>367	Valid
2	<367	Tidak Valid

Hasil validasi dengan menggunakan Microsoft Excel dapat dilihat dari table berikut ini :

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas

No. Soal	$r_{pretest}$	$r_{posttest}$	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,523	0,396	0,367	Valid
Soal 2	0,465	0,430	0,367	Valid
Soal 3	0,662	0,442	0,367	Valid
Soal 4	0,525	0,394	0,367	Valid
Soal 5	0,429	0,418	0,367	Valid
Soal 6	0,137	0,127	0,367	Tidak Valid
Soal 7	0,662	0,442	0,367	Valid

Soal 8	0,473	0,419	0,367	Valid
Soal 9	0,410	0,395	0,367	Valid
Soal 10	0,385	0,430	0,367	Valid
Soal 11	0,157	0,111	0,367	Tidak Valid
Soal 12	0,584	0,429	0,367	Valid
Soal 13	0,644	0,401	0,367	Valid
Soal 14	0,475	0,445	0,367	Valid
Soal 15	0,419	0,371	0,367	Valid
Soal 16	0,398	0,417	0,367	Valid
Soal 17	0,155	0,330	0,367	Tidak Valid
Soal 18	0,377	0,502	0,367	Valid
Soal 19	0,367	0,387	0,367	Valid
Soal 20	0,417	0,383	0,367	Valid
Soal 21	0,377	0,412	0,367	Valid
Soal 22	0,260	0,292	0,367	Tidak Valid
Soal 23	0,158	0,105	0,367	Tidak Valid
Soal 24	0,435	0,412	0,367	Valid
Soal 25	0,507	0,371	0,367	Valid

Setelah melakukan uji validitas menggunakan Microsoft excel maka terdapat 5 soal yang tidak valid dan 20 soal valid. Maka 20 soal dapat digunakan dalam penelitian.

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, stabil dan konsisten. Pengujian reliabilitas instrumen, salah satunya dapat dilakukan secara internal. Pengujian reliabilitas dengan internal consistency dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu⁵⁸. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 20. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \Sigma pq}{S_t^2} \right)$$

r : reliabilitas internal instrument

k : jumlah item dalam instrument

p : proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar

q : proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah atau 1 – p

St² : varian total

Tabel 3.4

Tes Reliabilitas

Tes Reliabilitas	Keterangan
-------------------------	-------------------

⁵⁸ Prof. Dr. Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian (Bandung: Alfabeta, 2019), Cet. XXX, 359.

KR-20 > 0,7	Reliabel
KR-20 < 0,7	Tidak Reliabel

Hasil realibilitas dari rumus KR20 menggunakan Microsoft excel

sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil Uji Reliabilitas

Soal	Hasil ri	Keterangan
<i>Pre test</i>	0,775	Reliabel
<i>Post tes</i>	0,746	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas 20 butir soal dengan rumus KR-20 diperoleh hasil ri = 0,775 untuk pre-test dan ri = 0,746 untuk post-test. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai ri > 0,7 maka soal dapat dikatakan reliabel, sebaliknya jika nilai ri < 0,7 maka soal dikatakan tidak reliabel. Dengan demikian dari hasil perhitungan yakni ri = 0,775 > 0,7 untuk pre-test dan ri = 0,746 > 0,7 untuk post test menunjukkan bahwa instrumen butir soal pre-test maupun post-test dikatakan reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran butir soal artinya mengkaji butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab butir soal,⁵⁹.

Tingkat kesukaran item tes hasil belajar dapat diketahui dari besar kecilnya angka melambangkan tingkat kesukaran dari item tersebut. Tingkat kesukaran tersebut dikenal dengan istilah difficulty index (angka indeks kesukaran item), yang umumnya dilambangkan dengan huruf P, yaitu proportion. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Np}{N}$$

Keterangan :

P : Proporsi atau proporsia atau angka indeks kesukaran item

Np : Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan benar terhadap butir item

N : Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar

Angka indeks kesukaran sebesar 0,00 sampai dengan 1.00. Jika suatu butir soal mempunyai angka indeks kesukaran sebesar 0,00 - 0,30 berarti butir soal tersebut termasuk dalam kategori butir soal yang sukar. Jika butir soal

⁵⁹ Bagiyono, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Sial Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1," Widyanklida, 16.1 (2017): 1-12, [http://repo-nkm.batan.go.id/140/1/05 analisis tingkat kesukaran.pdf](http://repo-nkm.batan.go.id/140/1/05%20analisis%20tingkat%20kesukaran.pdf)

mempunyai angka indeks kesukaran 0,31 - 0,70 maka butir soal tersebut dikategorikan butir soal yang sedang, jika indeks kesukaran antara 0,71- 1,00 maka butir soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang mudah.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS For Windows versi 25. Data mean dan tingkat kesukaran masing-masing soal dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 3.6

Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,45	Sedang
2	0,90	Mudah
3	0,62	Sedang
4	0,41	Sedang
5	0,34	Sedang
6	0,62	Sedang
7	0,59	Sedang
8	0,69	Sedang
9	0,55	Sedang
10	0,41	Sedang

11	0,69	Sedang
12	0,66	Sedang
13	0,41	Sedang
14	0,31	Sedang
15	0,31	Sedang
16	0,69	Sedang
17	0,59	Sedang
18	0,76	Mudah
19	0,45	Sedang
20	0,59	Sedang
21	0,72	Mudah
22	0,59	Sedang
23	0,59	Sedang
24	0,69	Sedang
25	0,28	Sukar

Dari hasil penelitian tingkat kesukaran butir soal diketahui bahwa terdapat kriteria soal mudah berjumlah 3 soal, kriteria soal sedang berjumlah 21 soal, dan kriteria soal sukar berjumlah 1 soal.

4. Uji Daya Beda

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Salah satu tujuan analisis daya pembeda butir

soal adalah untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Klasifikasi daya pembeda ditentukan berdasarkan angka indeks diskriminasi (D) butir soal. Dengan kata lainnya, apabila butir soal mempunyai daya pembeda yang baik maka dapat diartikan bahwa butir soal itu mampu membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda tersebut indeks deskriminasi (D)⁶⁰. Nilainya berkisar antara 0,00 dan 1,00. Pada indeks deskriminasi juga ada yang bernilai negatif. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah:

$$DB = \frac{\sum TB}{\sum T} - \frac{\sum RB}{\sum R}$$

Keterangan :
 DB : Daya pembeda

$\sum TB$: Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum T$: Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum RB$: Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang

⁶⁰ Sukma Sacita Dewi, Rachmaniah M. Hariastuti, and Arfiati Ulfa Utami, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018," Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika, no, 1 (2019): 18

mempunyai kemampuan rendah

ΣR : Jumlah kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

0,40 atau lebih = sangat baik

0,30 – 0,39 = cukup baik

0,20 – 0,29 = sedang

0,19 – kebawah = buruk

Tabel 3.7

Hasil Pengujian Analisis Daya Pembeda

No Soal	r Hitung (Output SPSS)	Daya Beda Butir Soal
1	0,42	Sangat Baik
2	0,34	Cukup Baik
3	0,40	Sangat Baik
4	0,50	Sangat Baik
5	0,28	Sedang
6	0,39	Cukup Baik
7	0,58	Sangat Baik
8	0,33	Cukup Baik

9	0,25	Sedang
10	0,23	Sedang
11	0,18	Buruk
12	0,54	Sangat Baik
13	0,64	Sangat Baik
14	0,35	Cukup Baik
15	0,33	Cukup Baik
16	0,22	Sedang
17	0,39	Cukup Baik
18	0,32	Cukup baik
19	0,25	Sedang
20	0,33	Cukup Baik
21	0,21	Sedang
22	0,21	Sedang
23	0,19	Buruk
24	0,06	Buruk
25	0,13	Buruk

Butir soal yang termasuk dalam kategori sangat baik, cukup baik dan sedang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Sedangkan soal yang termasuk kategori jelek, akibatnya pertanyaan dalam kategori tidak dapat digunakan instrumen alat penelitian. Dapat diketahui pada uraian tabel diatas

terdapat 6 soal yang termasuk sangat baik, terdapat 8 soal termasuk cukup baik, terdapat 7 soal dengan kategori sedang dan 4 jelek.

D. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Peneliti akan menganalisis data yang diperoleh menggunakan statistik melalui *SPSS For Windows Versi 25*. Sebelum memulai uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal dan homogen. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

1. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal tidak. Sebab, dalam statistik parameterik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang mutlak yang harus terpenuhi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro Wilk. Adapun dalam perhitungannya, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Dalam pengambilan keputusan data berdistribusi normal atau tidak adalah data berdistribusi normal apabila nilai Sig > 0,05. Sebaliknya, data tidak berdistribusi normal apabila nilai Sig < 0,05. Adapun hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari table dibawah ini :

Tabel 4.6
Shapiro-Wilk Test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	,161	30	,045	,947	30	,140
Post test Hasil Belajar	,161	30	,045	,943	30	,108

Adapun hasil rekapitan uji normalitas hasil belajar pretest dan posttest pada kelas eksperimen.



Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikasi	Tingkat Hubungan
<i>Pre-Test</i>	Eksperimen	0,140	>0,05	Normal
<i>Post-Test</i>	Eksperimen	0,108		Normal

Perhitungan uji normalitas diatas menggunakan rumus *Shapiro wilk* menunjukkan bahwa nilai posttest dan pretest pada kelas eksperimen 0,140 dan

0,108 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa soal pretest dan posttest yang diujikan berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian populasi data. Dalam pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka varians dari kedua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka varians kedua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas dianalisis menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 25. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8
Perhitungan Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,594	1	58	,113
	Based on Median	1,919	1	58	,171
	Based on Median and with adjusted df	1,919	1	51,866	,172

	Based on trimmed mean	2,635	1	58	,110
--	-----------------------	-------	---	----	------

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas diketahui bahwa nilai Signifikansi (Sig.) $0,113 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest adalah homogen.

3. Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan uji t yaitu analisis Independent Sample T-test, analisis uji t dilakukan setelah kedua syarat terpenuhi yang artinya data terdistribusi normal dan homogen. Pengujian Independent Sample T-test dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 25 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikan atau nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun hasil uji Independent Sample T-test dengan SPSS For Windows Versi 25 terhadap hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.9

Perhitungan Independent Sample T-Tes

	Paired Differences	T	Df	Sig. (2-tailed)

		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	Pre test - Post tes	-23,95413	-19,061	29	,000

Berdasarkan uji t di atas dapat diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) yaitu, 0,000, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data dan hasil uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh hasil data yang berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka setelah melalui dua uji prasyarat tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-test untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara variabel X (Media Pembelajaran Interaktif) terhadap variabel Y (hasil belajar).

Hasil yang diperoleh dari uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya: terdapat pengaruh yang signifikan antara Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPS Kelas 8 di SMP Negeri 2 Rambipuji Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas 8 di SMP Negeri 2 Rambipuji Jember tahun pelajaran 2023/2024.

E. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media kahoot. Setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Rambipuji Jember Tahun pelajaran 2023/2024. Jika nilai signifikansi sig. (2-Tailed) lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) berarti nilai tersebut signifikan, dengan kata lain varians dari kedua kelompok berbeda, sebaliknya jika signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) berarti varians dari keduanya sama⁶¹.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis dengan menggunakan Independent Sampel T-test dimana diperoleh nilai sig. (2-Tailed) sebesar 0,000. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan $< 0,05$ sehingga hipotesis nihil (H_0) ditolak, hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya

⁶¹ Tim Penyusun, Modul Praktikum Metode Riset (Bandung: Universitas Widyatama, 2007), 20.

terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Pengaruh hasil belajar siswa pada dapat dilihat melalui hasil pretest dan posttest yang mana pada pretest memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,17 sedangkan nilai posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 84. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa nilai pretest lebih besar dibandingkan nilai posttest, hal ini disebabkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu Kahoot dapat membuat siswa tertarik dan dapat memahami materi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan meningkat.

Penerapan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Kahoot ini dilakukan dengan dua pertemuan. Pada penerapan media pembelajaran interaktif siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest kemudian diberi perlakuan dengan menampilkan materi melalui aplikasi kahoot. Pada setiap pertemuan guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Pada pertemuan pertama siswa diminta untuk menjawab soal pretest terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan menggunakan aplikasi Kahoot. Kemudian pada pertemuan kedua siswa diberi materi mengenai perdagangan antar daerah / antar pulau melalui media pembelajaran interaktif Kahoot. Setelah menampilkan materi guru bertanya beberapa pertanyaan mengenai materi yang ditampilkan bertujuan agar siswa mengingat dan memahami materi yang telah

ditampilkan. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal posttest yang telah disiapkan.

Menurut kerucut pengalaman dari teori Edgar Dale mengatakan bahwa benda nyata berupa model/peraga merupakan salah satu media yang paling baik. Namun selain itu perlu dipertimbangkan juga dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa, latar belakang siswa serta jumlah siswa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan bisa efektif dan efisien saat digunakan untuk pembelajaran.

Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor dari dalam siswa maupun faktor dari luar siswa. Faktor dari luar siswa antara lain media pembelajaran, metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan keadaan tempat, kondisi siswa serta materi yang akan disampaikan. Sehingga seorang guru harus pandai menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar hasil belajar siswanya maksimal.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Media pembelajaran yang lain seperti buku hanya berfokus pada materi saja tidak

menampilkan gambar yang menarik maupun games yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media pembelajaran yang lain bukan berarti lebih buruk dibandingkan media pembelajaran interaktif melainkan baik juga, namun ada beberapa siswa yang masih tergolong rendah hasil belajarnya. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor diantaranya yaitu, kurang menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya focus siswa Ketika hanya dijelaskan dengan guru, dan beberapa siswa cenderung bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan.

Hasil Penelitian diatas didukung oleh penelitian Nur Adinda Pratiwi 2018. Universitas Negeri Makasar, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep”. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen subyek dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (2) Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran

konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19. Jadi, hasil belajar bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep melalui penerapan media pembelajaran mengalami peningkatan.⁶²

Selain itu penelitian ini juga didukung oleh Penelitian Sintia Utami, Jayanti, Susanti Faipri Selegi. 2023 Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips di SD Negeri 3 Tanjung Lago” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data hasil posttest siswa kelas kontrol didapat nilai rata-rata 56. Sedangkan data hasil posttest kelas eksperimen didapat nilai

⁶² Pratiwi A.N, 2018, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

88. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.⁶³

Selain itu juga terdapat penelitian dari Stevi Wulandari 2022 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “ Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang”. Pada skripsi ini menggunakan pendekatan R&D (Research dan Development) dengan hasil Hasil penelitian adalah sebagai berikut : (1) Terdapat 7 proses penelitian yaitu analisis kebutuhan, merencanakan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, dan revisi produk akhir (2) Penilaian media melalui angket mendapatkan nilai : ahli media validasai ahli media 94%, ahli materi 78% , guru IPS SMP Islam Ngebruk 78%, siswa uji coba lapangan 80-100% data yang diperoleh dintakan bahwa prduk ini “layak” dan “tidak perlu revisi”. Pengukuran tingkat hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen menggunakan SPSS mendapatkan nilai signifikansi (2- tailed) 0,000 yang artiya terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas tersebut (3) Hasil evaluasi media

⁶³ Susanti, Jayanti, Utami, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Volum 8 Nomor 1 bulan Januari tahun 2023. Page 21 - 26

telah diperbaiki sesuai dengan saran, kritik dan arahan yang terdapat pada data kualitatif⁶⁴.

Dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII. Hal ini dikarenakan penerapan media pembelajaran interaktif khususnya aplikasi Kahoot dapat menampilkan gambar animasi maupun video youtube sehingga siswa tidak bosan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal itu juga berdampak pada hasil belajar siswa dikelas.



⁶⁴ Wulandari S, Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang, 2022 (Skripsi :Universitas Negri Maulana Malik Ibrahim)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Kelas 8 SMP Negeri 2 Rambipuji tahun Pelajaran 2023/2024. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Hasil ini dibuktikan dari uji-t yang memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS Kelas 8 SMP Negeri 2 Rambipuji tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan penelitian yang dikemukakan diatas, peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan referensi baru yang dapat menunjang proses belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar

yang baik, meningkatkan kompetensi guru agar dapat mencapai kinerja yang lebih baik.

2. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPS dapat menggunakan media pembelajaran interaktif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran terasa menyenangkan, menarik, dan meningkatkan antusias belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan lingkup mata pelajaran dan materi yang lebih luas lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- A, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Raja Grafindo Persada.
- A.N, P. (2018). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Smp Negeri 1bungoro .
- Ahmad, R. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Agus Trisianto, Diwawancarai Oleh Penulis Jember 27 September 2023
- Badan Litbang Kemendagri, "Hasil Penelitian Ini Ungkap Pendidikan Tergantung, Diakses Diakses 9 Februari 2021)
- Bagiyono, (2017)" Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Sial Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1," Widyanuklida,
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, H. &. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat Smp Tahun 2018. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*.
- Dokumen Tata Usaha, SMPN 2 Rambipuji, Tanggal 4 Mei 2024
- Djamarah S, B. D. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erma, F. (2019). The Use Of Kahoot As A Interactive Arabic Teaching Media. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*. Vol 8 No. 2

Fadlu, W. . (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 9 Smks 9 Muhammadiyah. *At'taalim Media Informasi Islam*. Vol 21 No. 2

Gerlach Dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second. Edition, By V.S..

Harvianto Y, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar

Hasil Observasi 27 September 2023 Smpn 2 Rambipuji Kelas Viii F

Ibid, 131

Ibid, 223.

Ina, T. H. (Maret 2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial Vol 3 No 1*.

Ismayani, A. (2020). *Metodologi Penelitian*. Zcef: Syiah Kuala University Press.

Kohotibudin, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*. Vol 10 No. 2

Miarso, Y. H. (2009). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Musyarofah, A. (2021). *Konsep Dasar*. Depok: Komojoyo Press.

Nu'man, S. (2021). *Mnenggagas Pembaharuan IPS*. Bandung.

- N, P. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar. *Jurnal Teknodik*.
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0>
- Pujawan. (2012). Pengembangan Mulyimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas Xi Smk Ti Global Bali Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. Vol 1 No. 1
- Putri, H. P. (2021). Pengaruh Media Belajar Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3 No. 6
- Rofiyarti. (2017). Penggunaan Platfoorm Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3 No. 3
- Rosyeni. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Wilayah Binaan Gugus Satu Tangerang. *Jurnal Ilmiah Pgsd*. Vol 10 No. 2
- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Word Press. *Eduma*.
- Sari, I.N., Lestari, L.P., Kusuma, D. W., Mafullah, S., Brata D.P.N., Iffah ,J.D.N &Sulitiana, D(2022), *Metode Penelitian Kualitatif*, Unisma Press
- Sudijono, A. (2006). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Express.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Pt Remaja Rosdikarya.

- Sugiyono, P. D. (2015). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma Sacita Dewi, Rachmaniah M. Hariastuti, And Arfiati Ulfa Utami, (2019):
 “Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (Omi) Tingkat Smp Tahun 2018,” *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, <https://doi.org/10.223442/jpm.13.1.6294>
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar . *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol 2 No. 1
- Susanti, J. &. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Vol 8 N O 1
- Tim Penyusun, Modul Praktikum Metode Riset (Bandung: Universitas Widyatama, 2007),
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta, 2014).
- Wawancara , Bapak Agus Trisianto 27 September 2023 Smpn 2 Rambipuji
- Wakhidah, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas Vii Mts Meuhammadiyah Banyu Tengah.

Zulhelmi. (2017). Pengaruh Pembelajaran Interkatif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains* . Vol 5 No. 1



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1**Surat Pernyataan Keaslian Tulisan****SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Evita Alfi Safitri

NIM : 201101090029

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024” merupakan hasil karya sendiri mulai dari awal sampai pertengahan yaitu penelitian serta akhir proses pengerjaanya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian pernyataan keaslian tulisan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 20 Mei 2024
Saya yang menyatakan



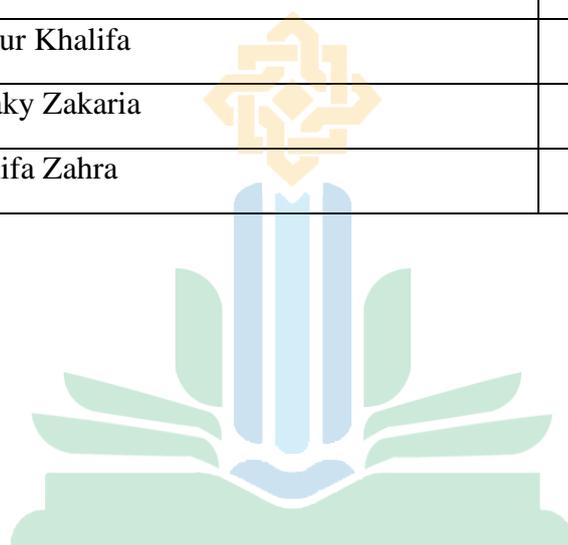
Evita Alfi Safitri
NIM.201101090029

LAMPIRAN 2

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VIII F
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Adinda Khumayroh	Perempuan
2	Angel Saputri	Perempuan
3	Aura Bilqis Madania	Perempuan
4	Azalea Salfa Bilbina	Perempuan
5	Azka Failandi	Perempuan
6	Citra Putri Amelia	Perempuan
7	Digta Eki Pratama	Laki-laki
8	Dzakihtul Kariman	Perempuan
9	Eka Dian Uciani	Perempuan
10	Hafidzah Ghina Isnani	Perempuan
11	Haqqi Abyan Althaf	Laki-laki
12	Haychal Riski Ramdani	Laki-laki
13	Ibra Maulana Ivanovic	Laki-laki
14	Indra Agus Setyawan	Laki-laki
15	Keano Destalito Martha Susilo	Laki-laki
16	Laili Putri Ramadani	Perempuan
17	Mohammad Adil Hakiki	Laki-laki
18	Mohammad Rido Ardiyansyah	Laki-laki
19	Muhammad Iqbal Fakhruddin	Laki-laki
20	Muhammad Nur Azizi	Laki-laki

21	Muhammad Revano	Laki-laki
22	Muhammad Rizky Chandra	Laki-laki
23	Putri Nabila Syaqqib	Perempuan
24	Rama Kusuma Nugraha	Laki-laki
25	Redi Setya Irawan	Laki-laki
26	Syaira Nauratus Syifa	Perempuan
27	Syafinatur Rohimah	Perempuan
28	Wahyu Nur Khalifa	Perempuan
29	Widad Zaky Zakaria	Laki-laki
30	Zaskia Alifa Zahra	Perempuan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 3

Matriks Penelitian

JUDUL PENELITIAN	VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS	RUMUSAN MASALAH
Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji tahun ajaran 2023/2024	1. Media pembelajaran interaktif (Variabel Bebas)	1. Penyajian Materi berbentuk media pembelajaran interaktif 2. Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan	1. Tes - Pre Test - Post Test 2. Dokumentasi	1. Penelitian Kuantitatif 2. Jenis <i>Quasi Eksperimen</i> 3. Bentuk <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	Ha= Terdapat pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji	1. Apa pengaruh media Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji tahun ajaran 2023/2024?
	2. Hasil	1 Ranah			Ho= Tidak terdapat pengaruh Media	

	Belajar (Variabel Terikat)	Kognitif			Pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 2 Rambipuji	
--	----------------------------------	----------	--	--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 4

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT



1



2



3



4



4



5



6



7



8



9



LAMPIRAN 5**KISI-KISI SOAL PRE TEST & POST TEST**

Jenjang Pendidikan : SMP/MTs

Mata Pelajaran : IPS

Kurikulum : 2013

Kelas : VIII

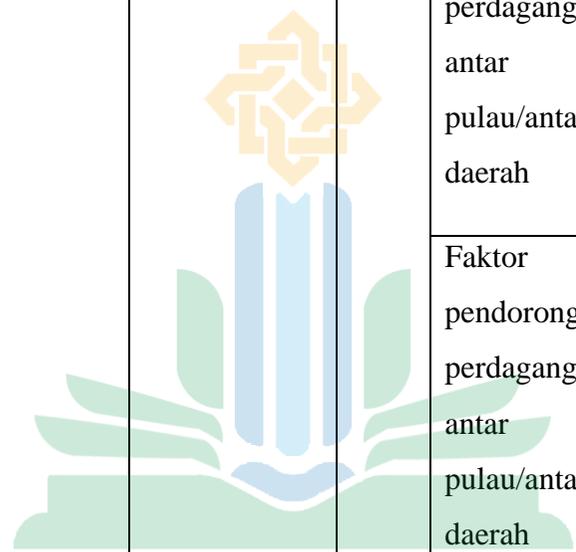
Jumlah Soal : 20

Bentuk Soal : 20 Pilihan Ganda

NO	KOMPETENSI DASAR	IPK	KLS	MATERI	INDIKATOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	NO SOAL	BENTUK SOAL
1.	Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi,	Menguraikan perdagangan antar daerah/antar	VIII	Pengertian Perdagangan	Siswa mampu menunjukkan pengertian perdagangan	C1	1	PG
				Tujuan Perdagangan	Siswa mampu menentukan salah satu tujuan perdagangan antar	C3	2	PG

dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN	pulau		antar pulau/ antar daerah	daerah/ antar pulau			
		Faktor pendorong perdagangan antar daerah/antar pulau	Disajikan pernyataan siswa mampu memilih faktor pendorong perdagangan antar daerah/antar pulau	C4	3	PG	
		Manfaat Perdagangan Antarpulau / Antardaerah	Disajikan tabel siswa mampu memilih tabel yang termasuk manfaat dari perdagangan antar daerah / antar pulau	C4	4	PG	
		Perbedaan perdagangan antar pulau/antar daerah dengan	Siswa mampu membedakan Perbedaan perdagangan antar pulau/antar daerah dengan perdagangan antar negara	C4	5	PG	

			perdagangan antar negara				
			Manfaat perdagangan antar pulau/antar daerah	Disajikan uraian siswa mampu menentukan manfaat perdagangan antar daerah/antar pulau	C4	6	PG
			Tujuan perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menganalisis Tujuan perdagangan antar pulau/antar daerah	C4	7	PG
			Faktor pendorong perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menganalisis Faktor pendorong perdagangan antar pulau/antar daerah	C4	8	PG



			Jenis perdagangan anatar daerah	Siswa mampu menentukan jenis jual beli pada zaman modern	C3	9	PG
			Faktor pendorong perdagangan antardaerah/a ntarpulau	Siswa mampu menguraikan penyebab faktor pendorong perdagangan antar daerah / antar pulau	C4	10	PG
			Tujuan perdagangan antar pulau/antar daerah	Disajikan uraian siswa mampu menganalisis tujuan perdangan antar daerah/ antar pulau	C4	11	PG
			Faktor pendorong perdagangan antar pulau/antar	Disajikan pernyataan Siswa mampu menganalisis faktor pendorong perdagangan antar pulau/antar daerah	C4	12	PG

			daerah				
			Contoh perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menyebutkan Contoh perdagangan antar pulau/antar daerah	C4	13	PG
			Manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau	Siswa mampu menganalisis manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau	C4	14	PG
			Faktot perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menganalisis faktor penyebab perdagangan antar daerah/ antar pulau	C4	15	PG
			Faktor pendorong perdagangan	Disajikan uraian siswa mampu menganalisis Faktor pendorong perdagangan antar pulau/antar	C4	16	PG

			antar pulau/antar daerah	daerah			
			Faktor pendorong perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menunjukan faktor utama pendorong Perdagangan Antarpulau / Antardaerah	C4	17	PG
			Tujuan perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menguraikan Tujuan perdagangan antar pulau/antar daerah	C4	18	PG
			Manfaat perdagangan antar pulau/antar	Siswa mampu menguraikan Manfaat perdagangan antar pulau/antar daerah	C4	19	PG

			daerah				
			Tujuan perdagangan antar pulau/antar daerah	Disajikan uraian siswa mampu menganalisis tujuan perdangan antar daerah/ antar pulau	C4	20	PG
			Manfaat perdagangan antar pulau/antar daerah	Disajikan ilustrasi siswa mampu menganalisis salah satu manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau.	C4	21	PG
			Manfaat perdagangan antar daerah/antar pulau	Disajikan uraian siswa mampu menguraikan manfaat perdagangan antar daerah/antar pulau	C4	22	PG
			Peran teknologi	Disajikan soal pilihan ganda peserta didik dapat menguraikan	C4	23	PG

			terhadap perdagangan antar pulau/antar daerah	Peran teknologi terhadap perdagangan antar pulau/antar daerah			
			Pengertian perdagangan antar pulau/antar daerah	Siswa mampu menganalisis Pengertian perdagangan antar pulau/antar daerah	C3	24	PG
			Perbedaan Perdagangan Antarpulau / dengan Antarnegara	Siswa mampu membedakan perdangan antar daerah/ antar pulau dengan perdagangan antar negara	C1	25	PG

LAMPIRAN 6

SOAL UJI COBA

Petunjuk mengerjakan soal:

- a. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar**
- b. Tulislah jawaban di kertas dengan mencantumkan kunci jawaban saja**
- c. Sertakan nama dan kelas di lembar jawaban**
- d. Lembar soal tidak perlu disilang dan dicoret-coret**

1. Dibawah ini definisi dari perdagangan yang benar adalah....

- a. Kegiatan yang bertujuan mengurangi atau menghabiskan daya guna suatu benda
- b. Tukar-menukar barang dan jasa sesuai dengan kesepakatan bersama tanpa ada unsur pemaksaan
- c. Proses transportasi barang atau komoditas dari suatu negara ke negara lain
- d. Proses transportasi barang atau komoditas dari suatu negara ke negara lain secara legal

2. Salah satu pernyataan dibawah yang termasuk tujuan dari perdagangan antar daerah/antarpulau adalah....

- a. Memperoleh keuntungan
- b. Jangkauan Pasar semakin sempit
- c. Memperoleh rekan kerja
- d. Menambah pendapatan negara

3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini

A) Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki

- B) Terbatasnya sarana transportasi darat, laut dan udara
- C) Perbedaan Tingkat Harga Antardaerah
- D) Jumlah perusahaan yang sudah terlalu banyak
- E) Jumlah penduduk Indonesia yang sangat besar

Faktor Pendorong Perdagangan Antarpulau/Antardaerah ditunjukkan pada huruf ...

- a. A) dan B)
- b. A) dan C)
- c. A) dan D
- d. A) dan E)

4.

A	B
1. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen	1. Mempercepat jalur produksi barang dan jasa
2. Memperluas ekonomi daerah	2. Meningkatkan produktivitas

Dari tabel diatas yang termasuk manfaat perdagangan antarpulau/ antar daerah adalah....

- a. A1 dan B2
- b. B1 dan B2
- c. B2 dan A2
- d. A1 dan B1

5. Dari pernyataan dibawah yang termasuk perbedaan perdagangan antar pulau dengan perdagangan antar negara adalah ...

- a. perdagangan antarpulau wilayahnya lebih luas dari pada anggaran antarpulau
- b. tidak ada penghalang dalam perdagangan antar negara dan antar pulau
- c. Perdagangan antar pulau menggunakan uang rupiah dan perdagangan antar negara menggunakan mata uang asing.
- d. Perdagangan antar pulau terdapat proteksi, sedangkan perdagangan antar negara tidak proteksi terhadap suatu produk

6. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen. Uraian tersebut termasuk dalam.....

- a. Tujuan perdagangan antarpulau/antardaerah
- b. manfaat perdagangan antarpulau/antar daerah
- c, Faktor pendorong perdagangan antarpulau/antardaerah
- d Pengertian perdagangan antarpulau/antardaerah

7. Pak Budi seorang penjual sayur dari Banyumas mengirimkan sayur kedaerah Bojonegoro. Pak Budi mendapatkan harga dari petani seharga Rp 3000 per ikat kemudian Pak Budi mengirimkan kepada penjual Bojonegoro dengan harga Rp 4000 per ikat. Tindakan Pak budi tersebut yang termasuk tujuan dari perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah...

- a. Memperluas jalur distribusi dan mendapatkan barang yang diinginkan
- b. Memenuhi kebutuhan dan mendapatkan pekerjaan
- c. Mendapatkan barang dengan harga yang lebih murah
- d. Memperoleh keuntungan dan memperluas jangkauan pasar

8. Daerah wonosobo memiliki tanah yang subur memungkinkan untuk menanam sayuran dibandingkan dengan daerah kidul di Yogyakarta yang tidak memiliki tanah yang subur. Dari kejadian tersebut yang termasuk dalam faktor pendorong perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah....

- a. Perbedaan ideologi antar daerah
- b. Perbedaan Tingkat Harga Antardaerah
- c. Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki
- d. Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki

9. Sekarang perdagangan antar daerah tidak seperti dahulu karena zamannya sudah modern maka masyarakat pada zaman modern menggunakan jual beli ...

- a. Transfer
- b. Pasar
- c. Online
- d. Ekonomi

10. Perdagangan antarpulau menyebabkan jumlah barang yang diproduksi meningkat. Kondisi ini terjadi karena....

- a. daerah pemasaran produk semakin luas
- b. pendapatan masyarakat semakin tinggi
- c. bahan baku produk semakin banyak
- d. daerah pemasaran produk semakin luas

11. Tujuan perdagangan antar pulau adalah.....

- a. Memperoleh keuntungan dan jangkauan uang kembali barang-barang pasar
- b. Memperoleh keuntungan
- c. keuntungan pasar
- d. Memperluas pasar dari antar pasar



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

12. 1. Perbedaan faktor produksi yang dimiliki
2. Keuletan eksportir untuk menangkap peluang pasar
3. Kondisi ekonomi, sosial, politik suatu negara
4. Perbedaan tingkat harga antar daerah

Dari pernyataan di atas yang termasuk faktor pendorong perdagangan antar daerah / pulau adalah....

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 2
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 1

13. Salah satu contoh perdagangan antar daerah/antar pulau adalah....

- a. Indonesia membeli pesawat Sukoi dari Amerika Serikat
- b. Indonesia Melakukan Ekspor Baju Batik ke China.
- c. Pak Anton pedagang dari Sleman mengirimkan salak ke Malang
- d. Indonesia Menghasilkan Batu Bara Bertukar Produk dengan Hasil Laut dari Negara Jepang

14. Dengan adanya perdagangan antar daerah/ antar pulau menyebabkan kesempatan pekerjaan semakin meningkat. Contoh tersebut yang termasuk dalam manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah....

- a. Perbedaan faktor produksi
- b. Menyediakan alat alternatif pemuas kebutuhan
- c. Mengurangi produktivitas
- d. Memperluas kesempatan kerja



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

15. Kota A memproduksi cengkeh lebih banyak dibandingkan kota B . Kemudian Kota A mengirimkan cengkeh ke Kota B. Dari pernyataan tersebut disebabkan oleh faktor apa....

- a. Faktor produksi yang berbeda
- b. Faktor perbedaan harga
- c. Faktor perbedaan iklim
- d. Faktor sumber daya alam

16. Perdagangan beras antara jawa timur dan sulawesi utara dikarenakan tanah di daerah jawa lebih subur dibandingkan sulawesi utara. Contoh tersebut merupakan faktor pendorong terjadinya perdagangan antardaerah disebabkan oleh....

- a. perdagangan tingkat harga
- b. perbedaan wilayah
- c. perbedaan faktor produksi yang dimiliki
- d. perbedaan ketinggian wilayah

17. faktor utama yang mendorong Perdagangan Antarpulau....

- a. Ketersediaan sumber daya alam
- b. Biaya transportasi rendah
- c. Peraturan pemerintah
- d. Tren ekonomi global

18. Para petani menjual sayuran ke pasar dengan harga Rp 5000 per ikat, kemudian para pedagang menjual seharga Rp 7000 per ikat. Pernyataan tersebut yang menjadi tujuan perdagangan antar daerah adalah

- a. Meningkatkan produktivitas

- b. Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat
- c. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan
- d. Memperoleh keuntungan

19. Dari uraian dibawah yang termasuk manfaat perdagangan antar daerah / antar pulau adalah....

- a. Menambah pendapatan daerah
- b. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen
- c. Menambah produktivitas
- d. Menambah lapangan pekerjaan

20. Pak Ardi petani tomat dan juga pedagang tomat didaerah Banyuwangi. Untuk menjual dagangannya kemudian Pak Ardi mengirimkan dagangannya ke wilayah jember. Dari uraian tersebut termasuk dalam tujuan perdagangan antar daerah/ antar pulau. Salah satu tujuan yang dilakukan Pak Ardi adalah.....

- a. Memperluas jangkauan pasar
- b. Mendapat keuntungan
- c. Meningkatkan produktivitas
- d. Memperluas lapangan pekerjaan

21. Perdagangan antar daerah/ antar pulau pasti memiliki manfaat bagi daerah maupun bagi penjual. Salah satu manfaat dari perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah....

- a. Menambah devisa negara
- b. Menjalin persahabatan antar negara
- c. Memperoleh keuntungan
- d. Meningkatkan produktivitas

22. Salah satu manfaat perdagangan antar daerah / pulau adalah ...

- a. Menambah devisa negara
- b. Menjalin persahabatan antar negara
- c. Memperoleh keuntungan
- d. Meningkatkan produktivitas

23. Peran teknologi dalam memfasilitasi Perdagangan Antarpulau?

- a. menghilangkan kebutuhan akan transportasi fisik
- b. Memungkinkan jual beli online lintas wilayah
- c. Mengurangi biaya produksi
- d. mendorong swasembada di pasar lokal

24. Perdagangan antardaerah atau antarpulau merupakan perdagangan yang dilakukan oleh penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau dengan penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau lain dalam satu batas wilayah negara atas dasar kesepakatan bersama. Uraian tersebut merupakan pengertian dari....

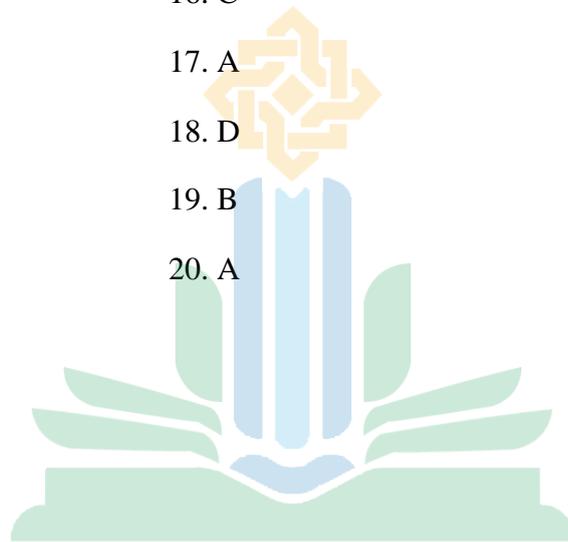
- a. Ekspor
- b. Perdagangan Antar negara
- c. Perdagangan antar pulau/ antar daerah
- d. Perdagangan antar wilayah

25. Perbedaan perdagangan antar daerah/ antar pulau dan perdagangan antar negara adalah....

- a. Perdagangan antar negara memperhatikan kedaulatan suatu bangsa
- b. Perdagangan antar daerah wilayahnya luas, perdagangan antar negara wilayahnya sempit
- c. Perdagangan daerah menghasilkan pendapatan paling banyak dibandingkan perdagangan antar negara
- d. Perdagangan daerah menggunakan kurs tukar

Kunci Jawaban

1. B	11. D	21. A
2. A	12. A	22. C
3. B	13. C	23. B
4. D	14. D	24. B
5. C	15. D	25. A
6. C	16. C	
7. D	17. A	
8. C	18. D	
9. C	19. B	
10. D	20. A	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 7

SOAL PRE TEST & POST TEST

Petunjuk mengerjakan soal:

- a. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar**
- b. Tulislah jawaban di kertas dengan mencantumkan kunci jawaban saja**
- c. Sertakan nama dan kelas di lembar jawaban**
- d. Lembar soal tidak perlu disilang dan dicoret-coret**

1. Dibawah ini definisi dari perdagangan yang benar adalah....

- a. Kegiatan yang bertujuan mengurangi atau menghabiskan daya guna suatu benda
- b. Tukar-menukar barang dan jasa sesuai dengan kesepakatan bersama tanpa ada unsur pemaksaan
- c. Proses transportasi barang atau komoditas dari suatu negara ke negara lain
- d. Proses transportasi barang atau komoditas dari suatu negara ke negara lain secara legal

2. Salah satu pernyataan dibawah yang termasuk tujuan dari perdagangan antar daerah/antarpulau adalah....

- a. Memperoleh keuntungan
- b. Jangkauan Pasar semakin sempit
- c. Memperoleh rekan kerja
- d. Menambah pendapatan negara

3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini

A) Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki

- B) Terbatasnya sarana transportasi darat, laut dan udara
- C) Perbedaan Tingkat Harga Antardaerah
- D) Jumlah perusahaan yang sudah terlalu banyak
- E) Jumlah penduduk Indonesia yang sangat besar

Faktor Pendorong Perdagangan Antarpulau/Antardaerah ditunjukkan pada huruf ...

- a. A) dan B)
- b. A) dan C)
- c. A) dan D)
- d. A) dan E)

4.

A	B
1. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen	1. Mempercepat jalur produksi barang dan jasa
2. Memperluas ekonomi daerah	2. Meningkatkan produktivitas

Dari tabel diatas yang termasuk manfaat perdagangan antarpulau/ antar daerah adalah....

- a. A1 dan B2
- b. B1 dan B2
- c. B2 dan A2
- d. A1 dan B1

5. Dari pernyataan dibawah yang termasuk perbedaan perdagangan antar pulau dengan perdagangan antar negara adalah ...

- a. perdagangan antarpulau wilayahnya lebih luas dari pada anggaran antarpulau
- b. tidak ada penghalang dalam perdagangan antar negara dan antar pulau
- c. Perdagangan antar pulau menggunakan uang rupiah dan perdagangan antar negara menggunakan mata uang asing.
- d. Perdagangan antar pulau terdapat proteksi, sedangkan perdagangan antar negara tidak proteksi terhadap suatu produk

6. Perdagangan antardaerah atau antarpulau merupakan perdagangan yang dilakukan oleh penduduk/ lembaga suatu daerah atau pulau dengan penduduk/lembaga suatu daerah atau pulau lain dalam satu batas wilayah negara atas dasar kesepakatan bersama. Uraian tersebut merupakan pengertian dari....

- a. Ekspor
- b. Perdagangan Antar negara
- c. Perdagangan antar pulau/ antar daerah
- d. Perdagangan antar wilayah

7. Pak Budi seorang penjual sayur dari Banyumas mengirimkan sayur kedaerah Bojonegoro. Pak Budi mendapatkan harga dari petani seharga Rp 3000 per ikat kemudian Pak Budi mengirimkan kepada penjual Bojonegoro dengan harga Rp 4000 per ikat. Tindakan Pak budi tersebut yang termasuk tujuan dari perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah...

- a. Memperluas jalur distribusi dan mendapatkan barang yang diinginkan
- b. Memenuhi kebutuhan dan mendapatkan pekerjaan
- c. Mendapatkan barang dengan harga yang lebih murah
- d. Memperoleh keuntungan dan memperluas jangkauan pasar

8. Daerah wonosobo memiliki tanah yang subur memungkinkan untuk menanam sayuran dibandingkan dengan daerah kidul di Yogyakarta yang tidak memiliki tanah yang subur. Dari kejadian tersebut yang termasuk dalam faktor pendorong perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah....

- a. Perbedaan ideologi antar daerah
- b. Perbedaan Tingkat Harga Antardaerah
- c. Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki
- d. Perbedaan Faktor Produksi yang Dimiliki

9. Sekarang perdagangan antar daerah tidak seperti dahulu karena zamannya sudah modern maka masyarakat pada zaman modern menggunakan jual beli ...

- a. Transfer
- b. Pasar
- c. Online
- d. Ekonomi

10. Perdagangan antarpulau menyebabkan jumlah barang yang diproduksi meningkat. Kondisi ini terjadi karena....

- a. daerah pemasaran produk semakin luas
- b. pendapatan masyarakat semakin tinggi
- c. bahan baku produk semakin banyak
- d. daerah pemasaran produk semakin luas

11. Perdagangan antar daerah/ antar pulau pasti memiliki manfaat bagi daerah maupun bagi penjual. Salah satu manfaat dari perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah....

- a. Menambah devisa negara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

- b. Menjalin persahabatan antar negara
- c. Memperoleh keuntungan
- d. Meningkatkan produktivitas

12. 1. Perbedaan faktor produksi yang dimiliki
2. Keuletan eksportir untuk menangkap peluang pasar
3. Kondisi ekonomi, sosial, politik suatu negara
4. Perbedaan tingkat harga antar daerah

Dari pernyataan diatas yang termasuk faktor pendorong perdagangan antar daerah / pulau adalah....

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 2
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 1



13. Salah satu contoh perdagangan antar daerah/antar pulau adalah....

- a. Indonesia membeli pesawat Sukoi dari Amerika Serikat
- b. Indonesia Melakukan Ekspor Baju Batik ke China
- c. Pak Anton pedagang dari Sleman mengirimkan salak ke Malang
- d. Indonesia Menghasilkan Batu Bara Bertukar Produk dengan Hasil Laut dari Negara Jepang

14. Dengan adanya perdagangan antar daerah/ antar pulau menyebabkan kesempatan pekerjaan semakin meningkat. Contoh tersebut yang termasuk dalam manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau adalah....

- a. Perbedaan faktor produksi
- b. Menyediakan alat alternatif pemuas kebutuhan
- c. Mengurangi produktivitas
- d. Memperluas kesempatan kerja

15. Kota A memproduksi cengkeh lebih banyak dibandingkan kota B . Kemudian Kota A mengirimkan cengkeh ke Kota B. Dari pernyataan tersebut disebabkan oleh faktor apa....

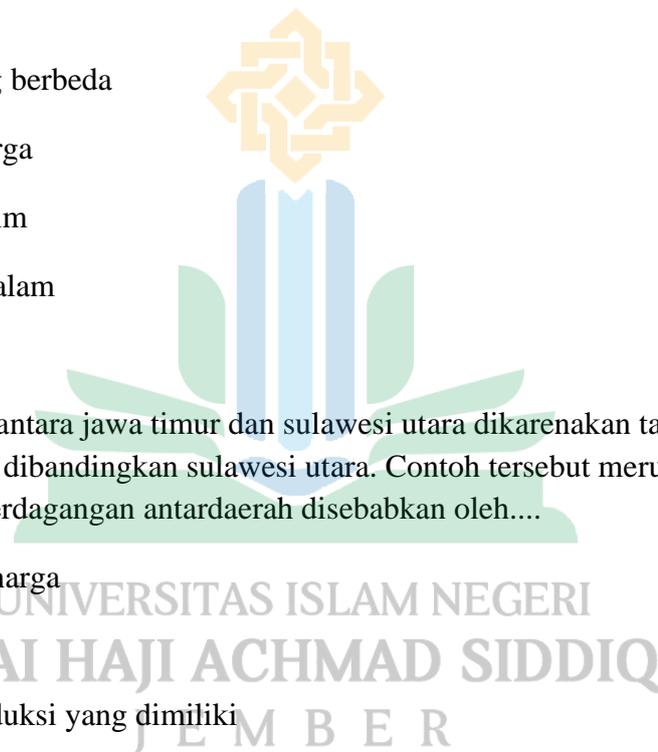
- a. Faktor produksi yang berbeda
- b. Faktor perbedaan harga
- c. Faktor perbedaan iklim
- d. Faktor sumber daya alam

16. Perdagangan beras antara jawa timur dan sulawesi utara dikarenakan tanah di daerah jawa lebih subur dibandingkan sulawesi utara. Contoh tersebut merupakan faktor pendorong terjadinya perdagangan antardaerah disebabkan oleh....

- a. perdagangan tingkat harga
- b. perbedaan wilayah
- c. perbedaan faktor produksi yang dimiliki
- d. perbedaan ketinggian wilayah

17. Perbedaan perdagangan antar daerah/ antar pulau dan perdagangan antar negara adalah....

- a. Perdagangan antar negara memperhatikan kedaulatan suatu bangsa
- b. Perdangan antar daerah wilayahnya luas, perdagangan antar negara wilayahnya sempit



- c. Perdagangan daerah menghasilkan pendapatan paling banyak dibandingkan perdagangan antar negara
- d. Perdagangan daerah menggunakan kurs tukar

18. Para petani menjual sayuran ke pasar dengan harga Rp 5000 per ikat, kemudian para pedagang menjual seharga Rp 7000 per ikat. Pernyataan tersebut yang menjadi tujuan perdagangan antar daerah adalah

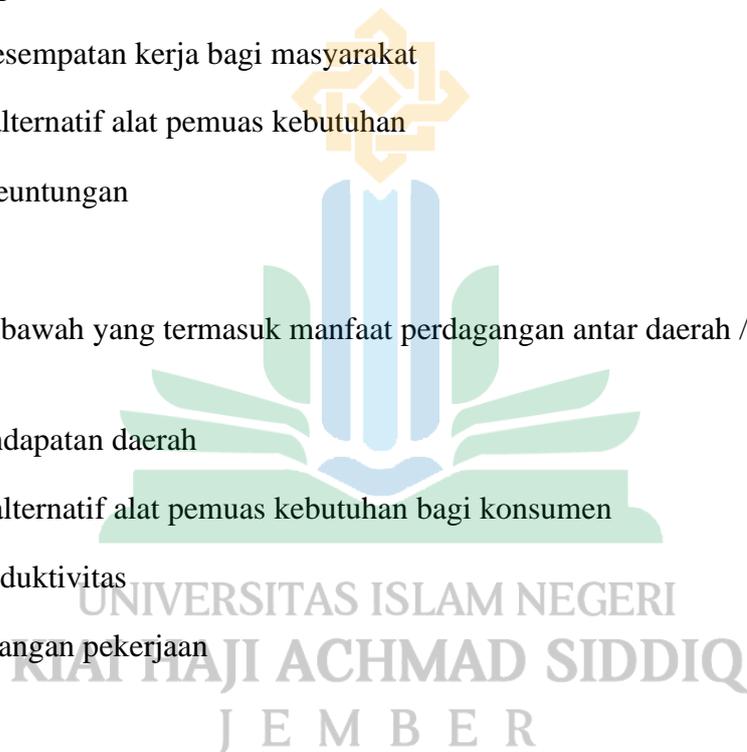
- a. Meningkatkan produktivitas
- b. Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat
- c. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan
- d. Memperoleh keuntungan

19. Dari uraian dibawah yang termasuk manfaat perdagangan antar daerah / antar pulau adalah....

- a. Menambah pendapatan daerah
- b. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen
- c. Menambah produktivitas
- d. Menambah lapangan pekerjaan

20. Pak Ardi petani tomat dan juga pedagang tomat didaerah Banyuwangi. Untuk menjual dagangannya kemudian Pak Ardi mengirimkan dagangannya ke wilayah jember. Dari uraian tersebut termasuk dalam tujuan perdagangan antar daerah/ antar pulau. Salah satu tujuan yang dilakukan Pak Ardi adalah.....

- a. Memperluas jangkauan pasar
- b. Mendapat keuntungan
- c. Meningkatkan produktivitas



d. Memperluas lapangan pekerjaan

Kunci Jawaban

1. B

11. D

2. A

12. A

3. B

13. C

4. D

14. D

5. C

15. D

6. C

16. C

7. D

17. A

8. C

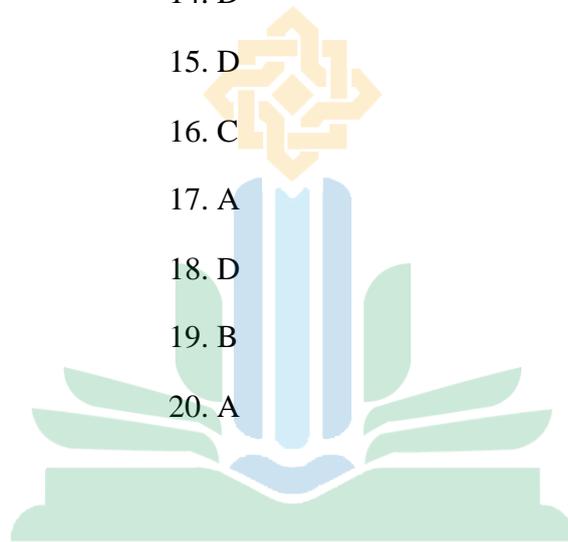
18. D

9. C

19. B

10. D

20. A



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 1

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Tema/Materi : Perdagangan Antar daerah/Antar Pulau	Kelas/Semeseter : VIII/Genap
Sekolah : SMPN 2 Rambipuji	Alokasi Waktu : 4x40 menit

Kompetensi Dasar	3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN
	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis pengertian perdagangan antar daerah/ antar pulau 2. Menunjukkan faktor pendorong perdagangan antar daerah/ antar pulau 3. Menganalisis tujuan perdagangan antar daerah/ antar pulau 4. Menunjukkan manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menganalisis pengertian perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.
2. Siswa mampu menunjukkan faktor pendorong faktor pendorong perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.
3. Siswa mampu menganalisis tujuan perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.
4. Siswa mampu manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.

B. Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Ceramah dan Tanya Jawab

C. Media dan Sumber

1. Sumber Buku LKS Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Kurikulum 2013 Hal 30-31
2. Aplikasi Kahoot

C. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Urutan Kegiatan			Waktu
1.	Kegiatan Pembuka	Salam dan Berdoa	Guru mengucapkan salam kepada siswa dilanjutkan berdoa	
		Presensi siswa	Guru mengabsen satu	

			persatu siswa	
		Pre-test	Menanyakan kepada siswa tentang pembelajaran minggu lalu dan memberikan soal pre test	10 menit
		Tujuan Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa	
2.	Kegiatan Inti	Uraian	Penyampaian materi tentang perdagangan antar daerah/ antar pulau	30 menit
		Contoh	Guru memberikan contoh mengenai perdagangan antar daerah/ antar pulau	
		Penugasan	Guru memberikan tugas mengerjakan soal	30 menit
3.	Kegiatan Penutup	Kesimpulan	Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan	10 menit
		Tanya jawab	Memberikan pertanyaan tentang materi yang diajarkan	
		Umpan balik tindak lanjut	Memotivasi siswa dan memberikan tugas sebagai bahan pembelajaran dirumah	
		Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan	

			mengucapkan salam kepada peserta didik	
--	--	--	---	--

D. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Tertulis

- Menggunakan teknik penilaian tertulis dengan quis di aplikasi kahoot

Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA SISWA	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
1			
2			
3			
Dst			

Keterangan:

Jawaban salah = 0

Jawaban benar = 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Mengetahui, Jember, 2024

Guru Mapel Peneliti

Agus Trisjanto S.E., S.Pd Evita Alfi Safitri

NIP :197008102023211001 NIM:201101090029

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

<p>Tema/Materi : Perdagangan Antar daerah/Antar Pulau</p>	<p>Kelas/Semester : VIII/Genap</p>
<p>Sekolah : SMPN 2 Rambipuji</p>	<p>Alokasi Waktu : 4x40 menit</p>
<p>Kompetensi Dasar</p>	<p>3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN</p>
<p>Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</p>	<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran serta teknologi, dan pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.</p> <p>1. Menganalisis pengertian perdagangan antar daerah/ antar pulau</p> <p>2. Menunjukkan faktor pendorong perdagangan antar daerah/ antar pulau</p> <p>3. Menganalisis tujuan perdagangan antar daerah/ antar pulau</p> <p>4. Menunjukkan manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau</p>

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menganalisis pengertian perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.
2. Siswa mampu menunjukkan faktor pendorong faktor pendorong perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.
3. Siswa mampu menganalisis tujuan perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.
4. Siswa mampu manfaat perdagangan antar daerah/ antar pulau melalui penjelasan guru dengan menggunakan buku dengan benar.

B. Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Ceramah dan Tanya Jawab

C. Media dan Sumber

1. Sumber Buku LKS Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Kurikulum 2013 Hal 30-31
2. Aplikasi Kahoot

C. Langkah-langkah Pembelajaran

NO	Urutan Kegiatan			Waktu
1.	Kegiatan Pembuka	Salam dan Berdoa	Guru mengucapkan salam kepada siswa dilanjutkan berdoa	
		Presensi siswa	Guru mengabsen satu persatu siswa	

		Pre-test	Menanyakan kepada siswa tentang pembelajaran minggu lalu dan memberikan soal pre test	10 menit
		Tujuan Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa	
2.	Kegiatan Inti	Uraian	Penyampaian materi tentang perdagangan antar daerah/ antar pulau	30 menit
		Contoh	Guru memberikan contoh mengenai perdagangan antar daerah/ antar pulau	
		Penugasan	Guru memberikan tugas mengerjakan soal	30 menit
3.	Kegiatan Penutup	Kesimpulan	Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan	10 menit
		Post tes	Guru memberikan post test kepada siswa	
		Umpan balik tindak lanjut	Memotivasi siswa dan memberikan tugas sebagai bahan pembelajaran dirumah	
		Penutup	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik	

D. Penilaian

1. Teknik Penilaian

Penilaian Tertulis

- Menggunakan teknik penilaian tertulis dengan quis di aplikasi kahoot

Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA SISWA	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
1			
2			
3			
Dst			

Keterangan:

Jawaban salah = 0

Jawaban benar = 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Mengetahui

Guru Mapel

Agus Trisjanto S.E., S.Pd

NIP :197008102023211001

Jember, 2024

Peneliti

Evita Alfi Safitri

NIM:201101090029

LAMPIRAN 9

Hasil Olah Data

Uji Validitas

No. Soal	$r_{pretest}$	$r_{posttest}$	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,523	0,396	0,367	Valid
Soal 2	0,465	0,430	0,367	Valid
Soal 3	0,662	0,442	0,367	Valid
Soal 4	0,525	0,394	0,367	Valid
Soal 5	0,429	0,418	0,367	Valid
Soal 6	0,137	0,127	0,367	Tidak Valid
Soal 7	0,662	0,442	0,367	Valid
Soal 8	0,473	0,419	0,367	Valid
Soal 9	0,410	0,395	0,367	Valid
Soal 10	0,385	0,430	0,367	Valid
Soal 11	0,157	0,111	0,367	Tidak Valid
Soal 12	0,584	0,429	0,367	Valid
Soal 13	0,644	0,401	0,367	Valid
Soal 14	0,475	0,445	0,367	Valid
Soal 15	0,419	0,371	0,367	Valid
Soal 16	0,398	0,417	0,367	Valid
Soal 17	0,155	0,330	0,367	Tidak Valid
Soal 18	0,377	0,502	0,367	Valid
Soal 19	0,367	0,387	0,367	Valid
Soal 20	0,417	0,383	0,367	Valid
Soal 21	0,377	0,412	0,367	Valid
Soal 22	0,260	0,292	0,367	Tidak Valid
Soal 23	0,158	0,105	0,367	Tidak Valid
Soal 24	0,435	0,412	0,367	Valid
Soal 25	0,507	0,371	0,367	Valid

Uji Reliabilitas

Soal	Hasil ri	Keterangan
<i>Pre test</i>	0,775	Reliabel
<i>Post tes</i>	0,746	Reliabel

Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7
N	Valid	29	29	29	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,45	,90	,62	,41	,34	,62	,59

Statistics

		Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14
N	Valid	29	29	29	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,69	,55	,41	,69	,66	,41	,31

Statistics

		Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21
N	Valid	29	29	29	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,31	,69	,59	,76	,45	,59	,72

Statistics

		Soal22	Soal23	Soal24	Soal25
N	Valid	29	29	29	29
	Missing	0	0	0	0
Mean		,59	,59	,69	,28

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,45	Sedang
2	0,90	Mudah
3	0,62	Sedang
4	0,41	Sedang
5	0,34	Sedang
6	0,62	Sedang
7	0,59	Sedang
8	0,69	Sedang
9	0,55	Sedang
10	0,41	Sedang
11	0,69	Sedang
12	0,66	Sedang
13	0,41	Sedang
14	0,31	Sedang
15	0,31	Sedang
16	0,69	Sedang
17	0,59	Sedang
18	0,76	Mudah
19	0,45	Sedang
20	0,59	Sedang
21	0,72	Mudah
22	0,59	Sedang
23	0,59	Sedang
24	0,69	Sedang
25	0,28	Sukar

Uji Daya Beda

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	13,45	17,613	,423	,717
Soal2	13,00	18,643	,347	,726
Soal3	13,28	21,278	,407	,773

Soal4	13,48	17,330	,500	,712
Soal5	13,55	18,256	,285	,727
Soal6	13,21	17,884	,392	,720
Soal7	13,31	17,007	,583	,705
Soal8	13,21	18,099	,336	,724
Soal9	13,34	18,305	,255	,730
Soal10	13,48	18,401	,236	,731
Soal11	13,17	18,719	,188	,734
Soal12	13,24	17,261	,540	,709
Soal13	13,48	16,759	,648	,700
Soal14	13,59	18,037	,352	,723
Soal15	13,59	18,108	,334	,724
Soal16	13,21	18,527	,227	,731
Soal17	13,62	17,958	,390	,721
Soal18	13,14	18,266	,326	,725
Soal19	13,45	18,328	,250	,730
Soal20	13,31	18,007	,331	,724
Soal21	13,21	18,884	,211	,737
Soal22	13,31	18,507	,211	,733
Soal23	13,31	20,293	,194	,760
Soal24	13,28	19,135	,067	,742
Soal25	13,31	18,507	,137	,733

No Soal	r Hitung (Output SPSS)	Daya Beda Butir Soal
1	0,42	Sangat Baik
2	0,34	Cukup Baik
3	0,40	Sangat Baik
4	0,50	Sangat Baik
5	0,28	Sedang
6	0,39	Cukup Baik
7	0,58	Sangat Baik
8	0,33	Cukup Baik
9	0,25	Sedang
10	0,23	Sedang
11	0,18	Buruk
12	0,54	Sangat Baik
13	0,64	Sangat Baik
14	0,35	Cukup Baik
15	0,33	Cukup Baik
16	0,22	Sedang
17	0,39	Cukup Baik
18	0,32	Cukup baik
19	0,25	Sedang
20	0,33	Cukup Baik
21	0,21	Sedang
22	0,21	Sedang
23	0,19	Buruk
24	0,06	Buruk
25	0,13	Buruk

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	,161	30	,045	,947	30	,140

Post test Hasil Belajar	,161	30	,045	,943	30	,108
-------------------------	------	----	------	------	----	------

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,594	1	58	,113
	Based on Median	1,919	1	58	,171
	Based on Median and with adjusted df	1,919	1	51,866	,172
	Based on trimmed mean	2,635	1	58	,110

Uji Independent Smaple T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Upper					
Pair 1	Pre test - Post tes	-23,95413			-19,061	29	,000

LAMPIRAN 10

**Dokumentasi Kelas Eksperimen
Dengan Media Pembelajaran Interaktif Kelas VIII F**



LAMPIRAN 11

Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-6327/In.20/3.a/PP.009/04/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 2 Rambipuji
Jl. Widuri No.1 Pecoro Rambipuji

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101090029
Nama : EVITA ALFI SAFITRI
Semester : Semester delapan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS 8 SMPN 2 RAMBIPUJI TAHUN PELAJARAN 2023/2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Sidiq Heri Susanto

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 April 2024



Dekan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 12

Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
 DINAS PENDIDIKAN
 UPTD SATUAN PENDIDIKAN
 SMP NEGERI 2 RAMBIPUJI
 Jalan Widuri 1 Telp (0331) 7501045 Rambipuji
 E-mail: smpn2rambipuji.jember@gmail.com Facebook: [spadaragaul](https://www.facebook.com/spadaragaul)

**SURAT - KETERANGAN**

No. 670/171/310.16.20523862/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :
 Nama : Drs. SIDIQ HERI SUSANTO
 Nip : 197001031999031005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMPN 2 Rambipuji

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama tersebut dibawah ini :

Nama : Evita Alfi Safitri
 NIM : 201101090029
 Program /Jurusan : Tadris IPS
 Jenjang : Strata (S.1)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Terhitung mulai 23 April 2024 sampai dengan 22 Mei 2024 yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMPN 2 Rambipuji, dengan judul Skripsi : **"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Kelas SMPN 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024"**

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rambipuji, 7 Mei 2024

Kepala Sekolah

 Drs. SIDIQ HERI SUSANTO
 197001031999031005

LAMPIRAN 13

Jurnal Penelitian

Jurnal Kegiatan Penelitian di SMP Negeri 2 Rambipuji

Tahun Pelajaran 2023/2024

NO	Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1.	23 April 2024	Menyerahkan surat izin penelitian di SMPN 2 Rambipuji	
2.	25 April 2024	Penelitian pertemuan pertama dikelas VIII F	
3.	27 April 2024	Penelitian pertemuan pertama dikelas VIII E	
4.	4 Mei 2024	Penelitian pertemuan kedua di kelas VIII E	
5.	6 Mei 2024	Penelitian pertemuan kedua di kelas VIII F	
6.	6 Mei 2024	Meminta surat selesai penelitian	

Jember, 06 Mei 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah SMPN 2 Rambipuji



Drs. SIDIQ HERI SUSANTO

NIP : 1970010311999031005

Peneliti

Evita Alfi Safitri

NIM : 201101090029

LAMPIRAN 14**BIODATA PENULIS**

Nama : Evita Alfi Safitri
NIM : 201101090029
TTL : Banyuwangi, 19 Desember 2001
Alamat : Bangorejo, Banyuwangi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris IPS
Riwayat Pendidikan :

- a. TK Sunan Kalijaga
- b. SD Kartika VII-I Denpasar
- c. MTs Al-Kautsar
- d. SMA Al-Kautsar