

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
GAMBAR BERBASIS *DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Di ajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:
Mohammad Nizamuddin
NIM: 204101090001

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
GAMBAR BERBASIS *DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Di ajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

**Mohammad Nizamuddin
NIM: 204101090001**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing :

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Dr. Moh Sutomo', is written over the text 'Disetujui Pembimbing :'. The signature is fluid and cursive.

Dr. Moh Sutomo, M.Pd.
NIP. 197110151998021003

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
GAMBAR BERBASIS *DIGITAL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 JEMBER
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 : SELASA
TANGGAL : 25 Juni 2024

Ketua Sidang

Sekretaris


FIORU MAFAR, M.I.P
NIP. 198407292019031004


NOVITA NURUL ISLAMI, M.Pd
NIP. 198711212020122002

Anggota :

1. Dr. HARTONO, M.Pd.
2. Dr. MOH.SUTOMO, M.Pd

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Abdol Mu'is, S. Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝

Artinya: Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan (QS. Al Insyirah : 5-6)*



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

* 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. Skripsi ini saya persembahkan kepada Alm.nenek saya (Uti). Skripsi ini merupakan janji antara saya dengan beliau, terimakasih untuk semuanya.
2. Kepada ibu eva fitria dan ayah abdullah tersayang, terimakasih atas doa, dukungan, dan cinta tanpa batasnya.
3. Kepada adik saya abil dan aris yang telah mensupport saya dalam menulis skripsi ini.



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

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, bahwa atas taufiq dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Ips Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2023/2024”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan untuk mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan dukungan dan mengayomi kami khususnya mahasiswa tadris IPS untuk lebih disiplin dan berkualitas.
5. Dr. Moh Sutomo, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis hingga terselesaikan skripsi ini.
7. Nur Aliyah, S.Pd, M.Pd, selaku Kepala Sekolah MTsN 2 Jember yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
8. Heru Widyastuti S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 2 Jember yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

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

ABSTRAK

Mohammad Nizamuddin 2024: Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital terhadap Hasil Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gambar Berbasis Digital, Hasil Belajar

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di MTsN 2 Jember, 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 Gambar Berbasis Digital.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 2 Jember pada tahun pembelajaran 2023/2024?

Dengan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran IPS Di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi experimental*. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah *Nonequivalent control group design*, yaitu desain penelitian dengan menggunakan *pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Observasi dan Dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji 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* (uji T).

Hasil analisis data menggunakan SPSS 23 dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) yaitu, $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di MTsN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1. Variabel Penelitian	7
2. Indikator Penelitian	8
F. Definisi Operasional.....	8
G. Asumsi Penelitian	9
H. Hipotesis.....	11
I. Sistematika Pembahasan	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahuu	13
B. Kajian Teori	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel	40
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
D. Analisis Data	50
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	54
A. Gambaran Obyek Penelitian	54
B. Penyajian Data	56
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	60
D. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP	69
A. Simpulan	69
B. Saran-Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas.....	5
2.1 Tabel Persaman Dan Perbedaan Penelitian	20
3.1 Jumlah Populasi	40
3.2 Indeks Validasi	44
3.3 Uji Validitas	44
3.4 Uji Reabilitas	46
3.5 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	48
3.6 Hasil Daya Beda	50
4.1 Hasil Pretest Kelas Ekperimen	56
4.2 Hasil Postets Kelas Eksperimen	57
4.3 Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	58
4.4 Hasil Postest Kelas Kontrol.....	59
4.5 Uji Normalitas	61
4.6 Hasil Uji Normalitas	62
4.7 Hasil Homogenitas	62
4.8 Hasil Uji T.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2 Daftar Nama Siswa Kelas VII A
- Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas VII B
- Lampiran 4 Matrik Penelitian
- Lampiran 5 Kisi – Kisi Soal
- Lampiran 6 Soal Pretest Dan Posttest Sebelum Di Uji Validitas Dengan Jawaban
- Lampiran 7 Soal Pretest Dan Posttest Pekerjaan Siswa
- Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 9 Kegiatan Penelitian
- Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas
- Lampiran 12 Hasil Daya Kesukaran
- Lampiran 13 Uji Daya Beda
- Lampiran 14 Tabulasi Data
- Lampiran 15 Validator
- Lampiran 16 Modul Kelas Eksperimen
- Lampiran 17 Modul Uji Coba/ Kelas Control
- Lampiran 18 Dokumentasi Kelas Eksperimen
- Lampiran 19 Dokumentasi Kelas Kontrol
- Lampiran 20 Biodata Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat harus disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Karena dukungan alat yang tepat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik pula. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran akan mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap dan tepat sasaran, serta mempengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran tersebut.²

Dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu bahan ajar yang sangat penting yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penting dikarenakan di era yang semakin berkembang, media menjadi salah satu cara yang dilakukan untuk mengikuti perkembangan zaman. Dengan media seorang pendidik dapat lebih mudah untuk menyampaikan transformasi ilmu dengan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dan dapat memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat

² Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 21.

menangkap materi pelajaran dengan mudah. Adanya kesadaran pendidik terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di era globalisasi ini tentu akan memudahkan proses pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mempelajari media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memahami cara menggunakan media, para pendidik pun harus berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, dan efisien, dengan tidak melupakan perkembangan zaman yang semakin berkembang di era globalisasi ini.³

Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam undang-undang sisdiknas dalam pembelajaran. Pendidik tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, karena hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa bosan. Akibatnya peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.⁴

Menurut Munadi media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan motivasi yang dapat mendorong peserta didik untuk mencapai kompetensi

³ 2Abudin Nata, Prespektif Islam tentang Strategi Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2017), h. 81.

⁴ Mu"awanah, Strategi Pembelajaran (Cet. III; Kediri: Stain Kediri Press, 2018), h. 27.

yang diberikan oleh pendidik.⁵ Dintunjukkan dengan surat al-Baqarah ayat 31 sebagai berikut :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!" (QS Al Baqarah: 31)

Proses pembelajaran pada awalnya menggunakan metode ceramah dari pendidik dengan bantuan peralatan dan benda papan tulis, kapur, gambar, atau model. Kemudian dengan memanfaatkan teknologi elektronik yang sederhana seperti, Overhead Projector (OHP), slede atau film. Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan OHP, televisi atau slide ini cukup membantu pendidik dan peserta. Pendidik akan merasa terbantu dalam hal waktu, karena tidak perlu menulis di papan tulis atau white board. Inti atau rangkuman materi pembelajaran ada pada OHP atau slide. Demikian juga peserta didik, dapat memanfaatkan waktu yang lebih banyak untuk berkomunikasi, berdiskusi, ataupun bertanya kepada pendidik teknologi berkembang menjadikan pendidik bisa memberikan materi pembelajaran.⁶

Pembelajaran digital memerlukan peserta didik dan pendidik berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe

⁵ Munadi, Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru (Jakarta: Gaung Persada Press, 20019), h. 81

⁶ Rusman, dkk. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Pengembangan Profesionalitas Guru (Jakarta: Bumi Karsa, 2010), h. 48

komunikasi yang diperlukan. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital. Komunikasi yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan sesi percakapan dan konferensi video yang memperbolehkan peserta didik yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak.⁷

Berdasarkan hasil pengalaman selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Pendidikan di sekolah MTsN 2 Jember, peneliti melihat bahwa pendidik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kebanyakan melakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Menurut hasil wawancara guru mata pelajaran IPS ibu Heru Widyastuti di MTsN 2 Jember bahwa hasil belajar terutama dikelas VII hasil belajar rendah banyak yang tidak sampai target kkm tutur beliau.⁸ Metode ceramah yang di gunakan kurang variatif sehingga menyebabkan penyampaian materinya Monoton dan menyebabkan hasil belajar rendah. Hal ini dibuktikan oleh pendidik dengan memberikan kuis setelah proses belajar berlangsung. Hasil dari pemberian kuis tersebut, menghasilkan nilai rata-rata dibawah standar kelulusan yang diperoleh oleh peserta didik.

⁷ Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, No. 2 (Juli 2018), h. 103.

⁸ Wawancara, ibu Heru Widyastuti 20 November 2023 MTsN 2 Jember

Tabel 1.1
Data hasil belajar siswa kelas VII A dan VII B di MTsN 2 Jember

No	KKM	Kelas	Nilai dibawah KKM	Nilai diatas KKM	Jumlah Peserta didik
1	75	VII A	15	13	28
2		VII B	15	14	29
Jumlah			30	27	57

Sumber : Nilai hasil siswa ujian Sumatif

Rendahnya hasil belajar peserta didik dilihat dari tabel di atas kelas VII di MTsN 2 Jember pada mata pelajaran IPS menjadi tanda bahwa pemahaman peserta didik dalam menerima materi masih kurang. Dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas VII MTsN 2 Jember dari seluruh siswa kelas VII 33% siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital sangat penting dan menarik untuk dilakukan penelitian guna meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Selain itu, guru hendaknya melakukan sebuah refleksi sebagai bentuk pengapresian peserta didik melalui kesan konstruktif, pesan, harapan, dan kritikan selama proses pembelajaran di kelas, supaya guru dapat mengevaluasi serta mencari alternatif lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Ips Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 2 Jember Tahun Pembelajaran 2023/2024?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 2 Jember tahun ajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberi informasi dan pengetahuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Digital

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat memberikan alternatif pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan, pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran digital yang mampu

memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa dan manfaat bagi kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya guru mata pelajaran IPS.

c. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman berharga melakukan kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan masuk ke dalam dunia pendidikan.

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 kesimpulan di dalamnya, sifat yang akan dipelajari. Pada penelitian ini variabel ada dua yaitu sebagai berikut.⁹:

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 gambar berbasis digital.

b. Variabel dependen (Terikat)

Variabel terikat merupakan yang dapat dipengaruhi oleh variabel independen. Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen merupakan hasil belajar.

⁹ Sugiyono. 2022. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. ALFABETA. Bandung.

2. Indikator Variabel

Setelah peneliti menemukan variabel bebas (x) berupa media pembelajaran digital dan variabel terkait (y) merupakan hasil belajar siswa MTsN 2 Jember .selanjutnya peneliti akan menentukan indikator variabel, menurut Max weber dalam buku metode penelitian indikator merupakan prinsip pengorganisasian dalam sebuah penelitian.¹⁰ Indikator juga dapat di sebut prinsip untuk pengambilan data untuk siswa kelas VII MTsN 2 Jember. Dalam penelitian ini indikator variabelnya sebagai berikut :

Variabel Penelitian	Indikator
Variabel Independen (Bebas)	Indikator variable
Media pembelajaran gambar berbasis digital	1. Mempunyai dimensi 2. Mempunyai detail dari gambar utama 3. Setiap item pada gambar mempunyai nama sendiri. 4. Menggunakan bantuan teknologi.
Variabel Dependen (terkait)	Indikator Variabel
Hasil Belajar	1. Sumatif

F. Definisi Operasional J E M B E R

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran terhadap variabel-variabel dalam judul pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di MTsN 2 Jember.

¹⁰ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. ALFABETA. Bandung hal 17

1. Media gambar berbasis digital

Media gambar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar yang berbentuk gambar. Media gambar memiliki banyak fungsi diantaranya: a) untuk mengatasi berbagai hambatan komunikasi, b) sikap pasif peserta didik dalam belajar, c) mengatasi keterbatasan fisik peserta didik.

Media digital adalah media yang isinya kombinasi teks, informasi berupa data suara dan berbagai jenis gambar.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilakukan oleh pendidik. Hasil belajar juga bisa diartikan sebuah prestasi yang didapatkan oleh siswa setelah proses kegiatan belajar mengajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dinyatakan dalam sebuah simbol, huruf maupun kalimat.

G. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian bisa disebut dengan anggapan dasar atau postulat yaitu merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya di terima oleh peneliti hal ini berfungsi untuk sebagai dasar yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga mempertegas variabel 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 lapangan.¹¹

Berdasarkan penjelasan asumsi diatas dapat di simpulkan bahwa asumsi dalam sebuah penelitian adalah anggapan dasar yang sifatnya sementara karena belum adanya buktinyata dari peneliti. Asumsi penelitian bertujuan untuk peneliti memiliki motivasi dalam melakukan sebuah penelitian serta untuk menciptakan sebuah keyakinan akan adanya solusi dari permasalahan – permasalahan yang ada di lapangan. Pada penelitian ini peneliti memiliki asumsi dasar bahwa penelitian ini dapat memberikan suatu evaluasi yang baik dalam pembelajaran *digital* di MTs Negeri 2 Jember. Untuk lebih rincinya asumsi penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Melalui penggunaan media Pembelajaran digital pada pembelajaran IPS, proses kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Penggunaan media pembelajaran IPS berbasis digital menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena mampu menggabungkan dunia nyata dengan elemen – elemen digital.
3. Melalui penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

¹¹ Ade Ismayani, Metodologi Penelitian (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020).

H. Hipotesis

Hipotesis secara harfiah dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang belum merupakan kesimpulan tetapi bersifat sementara, suatu pendapat yang belum final, karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Namun perlu digarisbawahi bahwa pernyataan yang dikemukakan dalam hipotesis adalah dugaan yang dianggap besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar.¹² Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan fakta – fakta yang empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data terdapat dua hipotesis yakni hipotesis alternative dan hipotesis nihil.¹³

Hipotesis juga bisa di artikan 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:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): “penerapan media pembelajaran Gambar digital memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Jember.”
2. Hipotesis Nihil (H_0): “penerapan media pembelajaran Gambar digital tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Jember.”

¹² A. Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan (Cet. II; Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 130.

¹³ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. ALFABETA. Bandung hal 63

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berisi tentang uraian alur analisis skripsi dari pendahuluan sampai kesimpulan. Adapun pembahasan skripsi ini dimulai dari bagian inti sampai akhir, diantaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian yang terdiri dari variabel penelitian dan indikator variabel, kemudian devisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, meliputi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dan kajian teori yang berisi teori-teori tentang pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB III METODE PENELITIAN, metode penelitian meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, populasi, dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV PENYAJIAN DATA, penyajian data meliputi: gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP, penutup meliputi: kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan dilanjutkan dengan saran-saran dan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sebagai acuan bagi peneliti agar tidak sama dengan penelitian yang telah dilakukan untuk menentukan posisi peneliti. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan :

1. Suriana 2023, tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTsN Gowa” Skripsi ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital di MTsN Gowa; 2) Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN Gowa; 3) Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN Gowa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif bersifat *expost facto* dengan desain penelitian regresi linear sederhana. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN Gowa yang berjumlah 169 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 orang dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data adalah skala penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan hasil belajar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital berada pada kategori sedang dengan persentase 58,82%. Hal ini membuktikan bahwa guru mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dengan menampilkan slide power point dan video pembelajaran sebagai bahan presentasi dengan menggunakan alat bantu elektronik yaitu televisi. 2. Hasil belajar peserta didik nilainya standar KKM pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTsN Gowa dengan persentase 67,64% hal ini berada pada kategori sedang. 3. Hasil analisis inferensial data uji hipotesis diperoleh (t_{hitung}) = 6,192 sementara (t_{tabel}) 1,691 untuk taraf signifikansi 0,05%. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTsN Gowa. Implikasi dari penelitian ini yaitu Bagi kepala sekolah, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Bagi pendidik, penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat penting untuk dikembangkan. Hendaknya pendidik lebih kreatif dalam pembuatan video pembelajaran sehingga peserta didik lebih menarik dan mudah untuk memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Andi Rampeng. 2019. Pengaruh Penerapan Media Windows Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo. Skripsi Dibimbing oleh Dr. H. Abdul Haling, M.Pd dan .Dr. Pattaufi, S.Pd., M.Si. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Rumusan masalah dalam penelitian ini: 1) Bagaimanakah gambaran pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi Windows Movie Maker pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo?; 2) Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran dengan aplikasi Windows Movie Maker pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo?; 3) Apakah ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi Windows Movie Maker pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 12 Wajo?. Pendekatan yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Eksperimen. Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 12 Wajo Kabupaten Wajo tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 146 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X1 dan X2 yang dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel nonprobability sampling dengan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hasil

belajar pada kelas X1 dan X2 sebelum pemberian perlakuan (treatment) , memperoleh hasil belajar rata-rata hampir sama yaitu pada kelas X1 sebesar 53,703 masuk dalam kategori kurang dan pada kelas X2 sebesar 54,629 masuk dalam kategori kurang dan kedua kelas ini memiliki jumlah siswa yang sama. Selanjutnya peneliti menetapkan secara random sampling atau acak, yaitu kelas X1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X 2 sebagai kelas kontrol, kedua kelas ini kemudian ditetapkan menjadi sampel dalam penelitian. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini berupa: 1) langkah-langkah evaluasi proses (observasi) dilakukan melalui observasi terhadap guru dan siswa. Pada kelas eksperimen hasil observasi berada pada kategori baik sekali. 2) gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, dengan menggunakan tes, yaitu posttest berada pada kategori baik sekali. 3) terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran menggunakan aplikasi Windows Movie Maker terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X di SMA Negeri 12 Wajp. Hasil penelitian berupa pengujian hipotesis dari hasil t-test dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah diuji maka hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh

penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Wajo.

3. Agi Septiari Narestuti 2021, Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Keberhasilan pembelajaran abad 21 dapat diukur dengan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai macam cara salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran yaitu media pembelajaran komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan di MTs Ma'arif Ambulu dengan menggunakan media pembelajaran komik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan dua siklus dan pada masing-masing siklus memiliki empat tahapan berupa 1) Perencanaan, 2) Pemberian Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII MTs Ma'arif Ambulu sebanyak 30 siswa. Berdasarkan penelitian menunjukkan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif Ambulu pada siklus I sebesar 61% dengan kualifikasi cukup meningkat dan siklus II dengan persentase 93% dengan kualifikasi meningkat. Hal

tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran komik digital.

4. Anton Wardaya 2022, Pengaruh kemampuan teknologi digital terhadap prestasi siswa SMA di jabodetabek. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan teknologi digital terhadap prestasi siswa SMA di jabodetabek. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SMA di jabodetabek. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik non probability sampling jenis sampling incidental. Selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan Rumus Slovin sehingga diperoleh sampel sebanyak 200 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, dokumentasi dan wawancara. Data penelitian selanjutnya dianalisis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 16.0. Hasil analisis data diperoleh bahwa nilai sig sebesar 0,00, maka tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan teknologi digital terhadap prestasi siswa. Besar pengaruh kemampuan teknologi terhadap prestasi siswa yaitu 51,80% dan sisanya 48,20% dipengaruhi oleh variabel lain.
5. Andrea Puspita Dewi 2022, Pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada peserta didik kelas II sdn 1 blambangan lampung utara. Masalah dalam penelitian ini peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran saat terjadinya proses pembelajaran, hal itu mengakibatkan nilai hasil belajar peserta

didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlunya memakai media pembelajaran yang dapat membuat nilai peserta didik memenuhi KKM. Adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II di SDN 1 Belambangan Lampung Utara. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dan jenis eksperimennya yaitu Quasi Eksperiment. Jenis penelitian ini dengan cara yang digunakan adalah menggunakan pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Blambangan Lampung Utara dengan teknik pengambilan sampel yaitu dengan teknik Cluster Random Sampling. Pengambilan sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok kelas diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen tersebut adalah kelas II A dan untuk kelas kontrol adalah kelas II B. Dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Data diperoleh dari buku-buku tentang Media gambar berbasis digital dan jurnal-jurnal yang terkait dengan media gambar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dikatakan bahwa media gambar berbasis digital dalam perhitungan Uji-t, didapatkan nilai sig 0,000 maka jika nilai Sig 0,05 (5%) pada Sig (2-tailed) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas II di SDN 1 Blambangan Lampung Utara, dan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media gambar berbasis digital dapat berdampak positif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian dilakukan

No	Nama peneliti	Judul peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Suriana 2023	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTsN Gowa.	1. Penelitian ini sama menggunakan metode kuantitatif 2. Sama – sama mengukur hasil belajar	Perbedaannya terletak pada mata pelajaran
2.	Andi Rampeng. 2019	Pengaruh Penerapan Media Windows Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 12 Wajo Kabupaten Wajo.	1. Penelitian ini sama menggunakan metode kuantitatif. 2. Yang di ukur sama yaitu hasil belajar	1. Perbedaan di objek atau instansi penelitian. 2. Perbedaan di media pembelajaran
3.	Agi Septiari Narestuti 2021	Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	1. Penelitian ini sama menggunakan kuantitatif. 2. Yang di ukur sama yaitu hasil belajar	Perbedaannya di media pembelajaran.
4.	Anton Wardaya 2022	pengaruh kemampuan teknologi digital terhadap prestasi siswa SMA di jabodetabek.	Penelitian ini menggunakan media yang sama	1. Perbedaannya yang di kur di penelitian ini prestasi belajar.

				2. Perbedaan pada metode. 3. Perbedaan pada objek atau instansi.
5.	Andrea Puspita Dewi 2022	Pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada peserta didik kelas II sdn 1 blambangan lampung utara.	1. Penelitian menggunakan metode yang sama. 2. Sama – sam mengukur hasil belajar	Perbedaan pada objek atau instansi.

Kesimpulan dari penelitian terdahulu yang telah diuraikan diatas,peneliti menemukan perbedaan yang signifikan dalam peneltian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya, yakni pada materi Sejarah. Pada penelitian ini media pembelajaran berbasis digital untuk mengetahui hasil belajar siswa di MTsN 2 Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Gambar Berbasis Digital

a. Pengertian Media Digital

Media juga diartikan sebagai medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi.¹⁴

¹⁴ Moh. Sutomo, Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Lectora Inspire Terhadap Minat Belajar Fiqih.Hal 162

Menurut Bastian dkk, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian 2019:29).¹⁵

Media baru disebut juga new media digital. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro.¹⁶

Teknologi baru dalam dunia pendidikan, memunculkan peluang bagi pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi guna mendukung proses dan kegiatan belajar mengajar dikelas maupun diluar kelas (Bullock, 2015; Akyuz & Yavuz, 2015; All, Nunez, & Looy, 2015).¹⁷

Menurut Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan Perkembangan media pembelajaran di era digital sering disebut dengan media pembelajaran digital, media pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan teknologi dalam bentuk software guna menyalurkan informasi/pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah,

¹⁵ Hendra, Media pembelajaran berbasis digital(Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia,2023).

¹⁶ Flew, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran 2008, hlm. 2-3

¹⁷ Hendra,. Media pembelajaran berbasis digital(Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia,2023).

tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan.¹⁸

Menurut Dennis McQuail Media digital termasuk salah satu gadget dalam media baru, dalam buku Komunikasi dan Komodifikasi dijelaskan definisi media baru.¹⁹ terdapat empat kategori utama :

- 1) Media komunikasi interpersonal seperti email.
- 2) Media permainan interaktif seperti game.
- 3) Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di internet.
- 4) Media partisipatoris seperti ruang chat di internet

b. Pengertian Media Gambar

Media gambar, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lainnya. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

¹⁸ Hendra. Media pembelajaran berbasis digital (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

¹⁹ Dennis McQuail, 2000 dalam Ibrahim dan Akhmad, 2014

Sedangkan Media pembelajaran gambar *digital* yang disebut mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat seseorang memiliki beberapa kegunaan. Kegunaan tersebut yang pertama adalah membangkitkan gairah belajar peserta didik. Kedua adalah memungkinkan adanya interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan. Ketiga adalah memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.²⁰

Gambar digital berbantuan *Power Point* merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. (Anyan, Ege, and Faisal 2020, 16).²¹

Menurut Gunawan and Ritonga Media pembelajaran berbasis digital menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video.

²⁰ Moh.Sutomo dkk. Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam.,hal 65

²¹ Moh. Sutomo., Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar.,hal 148

Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik.²²

c. Macam Macam Media Gambar Berbasis Digital

Menurut para ahli, media berbasis pictorial atau gambar ada berbagai macam. Media gambar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran.²³

Ada dua pendekatan/format yang berbeda untuk encoding gambar digital statis, yaitu dikenal sebagai raster/bitmap dan vector (Brown, 2008).

1) *Raster/Bitmap*

Gambar *raster/bitmap* terdiri dari susunan pixel 2 dimensi dimana setiap pixel mempunyai warna tertentu. Berikut ini adalah contoh sederhananya (Brown, 2008): Beberapa contoh format raster yang paling sering digunakan adalah: *RAW*, *Windows Bitmap (BMP)*, *Tagged Image File Format (TIFF)*, *Graphic Interchange Format (GIF)*, *Portable Network Graphics (PNG)*, dan *Joint PHotographic Experts Group (JPEG)*. Ada juga format raster lainnya, yaitu: *Portable Bitmap Format (PBM)*, *Portable Graymap Format (PGM)*, *Portable Pixmap Format (PPM)*, *Personal Computer eXchange (PCX)*, *Postscript (PS, EPS, EPFS)*.

²² Dr. Hendra, S.E, M.Si. Media pembelajaran berbasis digital(Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia,2023)

²³ Arief S, Sadiman, dkk. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. (Jakarta: Rajawali pers, 2011).

2) Gambar *Vektor*

Format gambar vektor terbentuk dari representasi matematis dari elemen-elemen gambar seperti bidang atau garis. Sebuah garis dapat didefinisikan dalam aturan koordinat dari titik awal, arah dan panjang. Bidang-bidang yang rumit dapat dibentuk dari beberapa bidang yang sederhana. Sebuah bidang yang tertutup juga dapat diisi dengan warna-warna. Beberapa format vektor mendukung objek 3D dengan baik, seperti pada *model wire-frame* (Brown, 2008).

Format vektor kebanyakan digunakan pada lingkup *Computer-Aided Design* (CAD) yang ideal dalam pembuatan gambar arsitektur dan teknik, peta, skema/bagan, dan grafik. Vektor juga merupakan bentuk dasar dari pemodelan dan animasi 3D (Brown, 2008).

File vektor dapat dengan mudah dimanipulasi/di-edit dan di-skala-kan tanpa kehilangan kualitasnya. Ukuran file vektor sebanding dengan tingkat kerumitan gambar. Vector biasanya tidak mendukung kompresi, walaupun demikian ukuran file vektor jauh lebih kecil dibandingkan format raster dengan gambar yang serupa (Brown, 2008).

Berikut ini adalah beberapa contoh format vektor:

DWG = Format gambar vector yang dihasilkan oleh software
AUTOCAD

AI = Format gambar vector yang dihasilkan oleh software Adobe Illustrator

CDR = Format gambar vector yang dihasilkan oleh software

Corel DRAW SVG = Scalable Vector Graphics dimana dapat ditampilkan pada web browser, contohnya Mozilla Firefox.²⁴

d. Manfaat Media Gambar Berbasis Digital

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar memiliki manfaat yang sangat besar pada siswa yakni memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mengembangkan kemampuannya dan menelaan setiap objek pembelajaran yang di berikan. Hal ini di karenakan dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik di tuntut untuk lebih aktif dalam belajar melalui kegiatan belajar secara langsung. media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa.²⁵

2. Hasil Belajar

Belajar merupakan hal yang kompleks, seperti yang dikemukakan oleh Tim Reality bahwa belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai keterampilan. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang

²⁴ Yuli Fitrianto.dasar dasar digital imaging(Semarang,Yayasan Prima Agus Teknik,2021). hal 53

²⁵ Sadiman, Arief S Media Pendidikan. (2003)

mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.²⁶

Belajar dalam perspektif psikologi pendidikan adalah aktivitas psiko-fisik yang menghasilkan perubahan atas; pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang relatif konstant.²⁷ Dalam hal ini, hasil belajar dimanifestasikan dalam bentuk perubahan perilaku peserta didik yang relatif konstant, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga perubahan tingkah laku yang bersifat positif (cenderung menetap) dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁸ Perubahan tingkah laku yang bersifat positif sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya mengisyaratkan bahwa tidak semua perubahan yang terjadi pada diri seseorang disebut hasil belajar.

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan perilaku yang meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif meliputi kemampuan-kemampuan; (a) mengetahui, (b) memahami, (c) mengaplikasikan, (d) menganalisis, (e) melakukan sintesis, dan (f) mengevaluasi. Aspek afektif terkait dengan kemampuan-kemampuan; (a) menerima, (b) merespons, (c) menilai, (d)

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), h. 18.

²⁷ Noehi Nasution, dkk, *Materi Pokok Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI dan Universitas Terbuka, 2019), h. 34.

²⁸ Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs, *Principles of Instructional Design* (New York: Holt Rinehart & Winston, 1979). Dikutip dalam Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Cet. II; Jakarta: Kencana, 2018), h. 23.

mengorganisasi, dan (e) memiliki karakter. Aspek psikomotor menyangkut kemampuan-kemampuan melakukan; (a) gerakan refleks, (b) gerakan dasar, (c) gerakan persepsi, (d) gerakan berkemampuan fisik, (e) gerakan terampil, serta (f) gerakan indah dan kreatif.²⁹

Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

a. Bentuk – bentuk belajar

Dalam proses mencari ilmu pengetahuan terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk belajar, karena dalam belajar sendiri tidak akan bisa jika berpatokan pada satu bentuk belajar saja tetapi terdapat beberapa bentuk belajar yang dapat digunakan sesuai dengan apa yang akan dipelajari, seperti:

1) Belajar Abstrak

Belajar abstrak adalah belajar yang menggunakan cara-cara abstrak. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak nyata. Dalam pembelajaran abstrak diperlukan kemampuan akal yang kuat disamping atas penguasaan konsep, contohnya belajar matematika, kimia, kodmografi dan sebagainya.

²⁹ Kunandar, Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru, h. 385-388.

2) Belajar Keterampilan

Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu. Yang dilakukan secara teratur dan intensif, seperti belajar olahraga, musik, menari, melukis dan sebagainya.

3) Belajar Sosial

Belajar sosial pada dasarnya adalah belajar dengan memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tertentu. Tujuannya adalah untuk menguasai dan memahami dalam memecahkan masalah sosial. Seperti masalah keluarga, kelompok dan masalah yang bersifat kemasyarakatan.

4) Belajar pemecahan masalah

Belajar pemecahan masalah pada dasarnya merupakan belajar menggunakan metode ilmiah dan berpikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti. Tujuannya adalah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, logis, dan tuntas.

5) Belajar kebiasaan

Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau memperbaiki kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Tujuannya adalah untuk memperoleh sikap-sikap dan

kebiasaan yang baru lebih tepat dan positif dalam artian selaras secara konteks, norma dan tata nilai moral yang berlaku.

6) Belajar apresiasi Belajar apresiasi adalah belajar mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya adalah agar peserta didik mengembangkan kecakapan secara tepat terhadap nilai objek tertentu. Seperti apresiasi musik, sastra dan sebagainya.³⁰

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi Belajar

Sebagai suatu proses, keberhasilan belajar ditentukan oleh berbagai faktor. Menurut Ryan dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa, ada tiga faktor yang memengaruhi proses belajar yaitu:

- 1) Aktivitas individu ketika berinteraksi dengan lingkungan
- 2) Faktor fisiologis individu
- 3) Faktor lingkungan yang terdiri dari semua perubahan yang terjadi di sekitar peserta didik.³¹

Secara garis besar, Suryabrata menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian yaitu:

- 1) Faktor Fisiologis

Keadaan tonus jasmani pada umumnya, keadaan tonus jasmani berpengaruh pada kesiapan dan aktivitas belajar. Peserta

³⁰ 3Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 129.

³¹ yaiful Bahri Djarmara dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 85.

didik yang keadaan jasmaninya segar akan siap dan aktif dalam belajar. Sebaliknya peserta didik yang keadaan jasmaninya lemah atau lebih akan kesulitan untuk menyiapkan diri dan melakukan kesiapan belajar. Keadaan fungsi fisiologis tertentu kesehatan panca indra akan memengaruhi belajar. Pancaindra merupakan syarat untuk dapatnya belajar itu berlangsung. Terutama telinga dan mata, apabila seorang peserta didik memiliki pendengaran yang kurang baik maka akan menyulitkan peserta didik tersebut menerima pelajaran dengan baik terutama ketika pendidik menjelaskan dan peserta didik yang memiliki penglihatan yang kurang baik maka akan menyulitkan peserta didik untuk dapat membaca bahan ajar yang ada di buku.³²

2) Faktor sosial Keluarga

Keluarga sebagai madrasah pertama memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, terutama orang tua sangat penting dalam proses belajar anak. Pola asuh orang tua, fasilitas yang disediakan, dan perhatian akan sangat berguna untuk memotivasi anak agar lebih giat dalam belajar. 1) Sekolah, sebagai tempat peserta didik dalam menempuh pendidikan. Diperlukan fasilitas berupa ruang kelas yang nyaman, suasana kelas yang tenang serta kompetensi dan keprofesionalan seorang guru dalam memilih metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan

³² Sumadi Suryabrata, *Perkembangan Individu* (Jakarta: Rajawali, 2019), h. 135.

peserta didik untuk meningkatkan minat belajarnya. 2) Masyarakat, kehadiran orang lain secara tidak langsung memengaruhi baik buruknya peserta didik dalam belajar.³³

c. Cara mengukur Hasil Belajar

Kata prestasi dalam KBBI adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dikerjakan.³⁴ Sedangkan menurut Mas'ud Abd Qodar prestasi adalah hasil yang telah dicapai dan menyenangkan hati yang telah diperoleh dengan keuletan kerja.³⁵

Winkel dalam Sukmadinata prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.³⁶ Hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Jadi hasil adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.³⁷ Prestasi belajar yang dievaluasi dari peserta didik akan meliputi proses prestasi koqnitif,

³³ Rohmalina Wahab, Psikologis Belajar (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), h. 176.

³⁴ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. IV; Jakarta: Bulan Bintang, 2016), h. 101.

³⁵ Mas'ud Abd Qodar, Kamus Ilmiah Populer (Cet. II; Jakarta: Bulan Bintang, 2019), h. 2

³⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan (Bandung: Rosda Karya, 2020), h. 46.

³⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan (Bandung: Rosda Karya, 2020), h. 46.

prestasi afektif dan prestasi psikomotorik yang sesuai dengan taksonomi hasil belajar menurut Bloom yaitu:

- 1) Ranah kognitif melihat respon intelektual peserta didik seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif melihat pada respon sikap atau perilaku peserta didik..
- 3) Ranah psikomotori melihat pada perbuatan fisik.³⁸

Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan perubahan positif selama proses pembelajaran maupun sesudah proses belajar dilaksanakan. Keberhasilan ini dapat dilihat keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan belajar mengajar yang dicapai pada setiap kali jam pelajaran maupun persemester merupakan bagian dari hasil kegiatan pendidikan perjenjangan menjadi bagian dari tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Dymiyati dan Mudjiono dalam bukunya Fajril Ismail mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau kata.³⁹ Sedangkan Nawawi menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat

³⁸ Lorin Anderson, Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Jakarta: Pustaka Belajar, 2017)

³⁹ Fajril Ismail, Evaluasi Pendidikan (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2019), h. 28.

keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.⁴⁰

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. selain itu, keberhasilan juga dapat dilihat dari perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

d. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Azwar secara umum ada dua faktor yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang memengaruhi peserta didik untuk belajar lebih ditekankan pada faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yaitu faktor jasmaniah berupa kesehatan, seorang peserta didik akan dapat belajar dengan baik apabila peserta didik tersebut dapat menjaga kesehatannya, dan faktor psikologis antara lain motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan, bakat, sikap, kesehatan mental dan sebagainya.

⁴⁰ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta: Kencana, 2016), h. 5.

2) Faktor eksternal

Tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran berbeda karena setiap peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat berbeda bentuk pengaruhnya kepada peserta didik. Jika peserta didik berada di lingkungan yang salah maka peserta didik tersebut akan mengikuti kebiasaan yang salah pula seperti peserta didik yang berada di lingkungan kumuh biasanya mereka kurang memperhatikan pendidikannya disekolah baik berupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, berpakaian kurang rapih, malas ke sekolah dan sebagainya.⁴¹

Bimo menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar peserta didik terdiri dari kesehatan fisik, kelelahan, motivasi, minat, konsentrasi, natural coriousity, self dicipline, intelegansi, ingatan, tempat, peralatan belajar, suasana, waktu belajar dan pergaulan.⁴²

e. Penilaian Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, menilai merupakan kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Mengukur prestasi belajar peserta didik merupakan salah satu komponen dari pembelajaran itu sendiri. Penilaian ini meliputi semua aspek batas pembelajaran pendidik mempunyai otoritas untuk menilai kegiatan peserta didik dalam

⁴¹ Oemar Malik, Kurikulum dan Pembelajaran (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 36.

⁴² Bimo Walgitio, Pengantar Psikologi Umum (Yogyakarta: Andi Offet, 2018), h. 98

bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana peserta didiknya berhasil atau tidak.⁴³

3. Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integritas berbagai ilmu – ilmu sosial dan humaniora, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial di rumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan dari aspek cabang – cabang ilmu sosial. Luasnya cakupan ilmu pengetahuan sosial pembnnaan harus dilakukan secara kesinambungan mulai dari tingkat rendah hingga yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengajaran tentang kehidupan manusia di masyarakat harus dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga berlanjut jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁴

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integritas berbagai ilmu – ilmu sosial dan humaniora, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial di rumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan dari aspek cabang – cabang ilmu sosial. Luasnya cakupan ilmu pengetahuan sosial pembnnaan harus dilakukan secara kesinambungan mulai dari tingkat rendah hingga yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pengajaran tentang kehidupan manusia di masyarakat harus dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga berlanjut jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁵

⁴³ 6Sudirman, dkk, Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 15.

⁴⁴ Ahmad sudanti, pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar. (kencana, Jakarta, 2014).

⁴⁵ Ahmad sudanti, pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar. (kencana, Jakarta, 2014).

Dilihat dari tujuan pembelajaran IPS cenderung mengarah kepada pemberdayaan intelektual siswa maka dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual dimana salah satunya adalah komponen – komponen yang dimiliki pada pendekatan kontekstual tersebut, yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar dan penilaian sebenarnya.

4. Pengaruh Media pembelajaran Gambar Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar

Sejalan dengan tuntutan yang harus dijalani sebagai tenaga pengajar yaitu harus membangkitkan semangat belajar peserta didik, rasa gotong royong, serta kemampuan berfikir sesama peserta didik serta selalu memberi inovasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Karena perkembangan dunia pendidikan yang sangat modern, tidak bisa jika pembelajaran hanya berpusat pada pendidik, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Karena hal itu, media gambar berbasis digital dirasa cocok untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta minat belajar, selain itu dapat mengasah kemampuan berbicara, berfikir, dan bekerjasama sehingga suasana pembelajaran lebih efektif.⁴⁶

⁴⁶ Firmansyah,3 dasar dasar digital imaging (2022)

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 statistik.⁴⁷

Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasy experiment, yang bertujuan untuk menentukan bagaimana perlakuan tertentu mempengaruhi suatu obyek. Jenis penelitian ini memiliki kelompok kontrol yang tidak sepenuhnya mengatur variabel eksternal yang mempengaruhi bagaimana pengujian dilakukan. Sesuai dengan tujuan peneliti antara lain untuk mengetahui apakah media gambar berbasis digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 2 Jember.

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 untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan media berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 2 Jember .

⁴⁷ Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015) Cet. XXII, 11-12

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yaitu keseluruhan subyek yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi sebagai sumber. Populasi juga merupakan keseluruhan subyek penelitian.⁴⁸ Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik kelas VII MTsN 2 Jember. Adapun populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah
VII A	28
VII B	29
VII C	28
VII D	28
VII E	32
VII F	31
VII G	28
VII H	27
VII I	15
Jumlah	246

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁹ Dalam hal ini, peneliti menggunakan Random sampling adalah pengambilan angket sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁵⁰

⁴⁸ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2016), h. 33.

⁴⁹ Ibid, 131.

⁵⁰ Sugiyono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (2017)

Langkah-langkah pengambilan sampel sebagai berikut :

- a. Membuat 9 gulungan kertas. 2 kertas bertulis Kelas kontrol dan Kelas eksperimen, dan 7 kertas kosong.
- b. Memilih 1 orang siswa untuk mewakili setiap kelas.
- c. Kemudian setiap siswa mengambil gulungan kertas secara acak.
- d. Terpilihlah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sampel *Random Sampling* telah ditemukan, kelas VII A menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan media gambar *digital*, sedangkan kelas VII B menjadi kelas kontrol.

C. Teknik dan Instrumen pengumpulan data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian.⁵¹

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, tempat atau lokasi. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.⁵²

⁵¹ Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h. 134.

⁵² Prof. Dr. Sugiyono, Metode penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2018), 226

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laopran serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi buku pegangan guru dan siswa, Modul, daftar nama siswa, jumlah siswa yang menjadi anggota populasi. Data ini diperlukan untuk analisis tahap awal.

2. Instrumen penelitian

a. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan observasi, mulai dari perumusan masalah, kerangka teori untuk menjabarkan tingkah laku yang akan diobservasi, prosedur dan teknik perekaman, dan kriteria analisis dan interpretasi.

b. Lembar Tes

Lembar tes hasil belajar diperoleh melalui hasil pretest dan posttest. Pretest digunakan sebelum pembelajaran gambar berbasis digital diterapkan, sedangkan posttest digunakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran gambar berbasis digital. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang akan diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jumlah soal yang digunakan dalam pretest dan posttest

adalah 20 soal pilihan ganda dengan kriteria soal mudah 8, dan soal sedang 12. Soal pretest dan posttest berkaitan dengan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan manusia. Tujuan pretest dan posttest adalah untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran gambar berbasis digital.

3. Uji Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk menguji alat ukur yang digunakan apakah valid dan reliabel. Karena dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian untuk mengukur skala sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan dari suatu kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.⁵³

Pengukuran validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bivariate person yakni teknik korelasi, dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing butir pernyataan dengan total skor. Uji validitas dapat dikatakan valid apabila signifikansi $< 0,05$ atau 5%.

Hasil pearson correlation sig. 0,05 = tidak valid

Hasil pearson correlation sig. $< 0,05$ = valid.

⁵³ Imam Ghazali, "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19 Edisi 5. (Semarang:Universitas Diponegoro, 2011), 47

Uji validitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r table untuk degree of freedom (df)= $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sample. Untuk menguji apakah masing-masing pertanyaan valid atau tidak dapat dilihat dari nilai r hitung, dan r tabel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel, dan nilainya positif maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid. jadi nilai semua r hitung di atas r tabel maka dapat disimpulkan semua indikator valid.

Tabel 3.2
Indeks Validasi

No	Nilai	Validasi
1	>0.2609	Soal yang dinyatakan valid
2	<0.2609	Soal yang dinyatakan tidak valid

Hasil validasi menggunakan Aplikasi *SPSS for Windows versi 23* dapat dilihat pada Tabel dibawah ini :

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas

No Soal	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0.500	0.2609	Valid
2	0.498	0.2609	Valid
3	0.708	0.2609	Valid
4	0.498	0.2609	Valid
5	0.619	0.2609	Valid
6	0.474	0.2609	Valid
7	0.242	0.2609	Tidak Valid
8	0.259	0.2609	Tidak Valid
9	0.619	0.2609	Valid
10	0.708	0.2609	Valid
11	0.498	0.2609	Valid
12	0.216	0.2609	Tidak Valid
13	0.619	0.2609	Valid
14	0.547	0.2609	Valid
15	0.073	0.2609	Tidak Valid

16	0.474	0.2609	Valid
17	0.377	0.2609	Valid
18	0.500	0.2609	Valid
19	0.708	0.2609	Valid
20	0.488	0.2609	Valid
21	0.-024	0.2609	Tidak Valid
22	0.377	0.2609	Valid
23	0.488	0.2609	Valid
24	0.202	0.2609	Valid
25	0.547	0.2609	Valid

Setelah melakukan verifikasi keabsahan soal menggunakan SPSS For Windows Versi 23 dengan perolehan uji validitas terdapat 5 soal yang tidak valid dan 20 soal yang valid. Seluruh butir soal mewakili semua indikator. Peneliti memilih pertanyaan yang valid untuk diujikan pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu sebanyak 20 soal. Berikut Tabel yang menunjukkan hasil proses validasi pada penelitian ini:

Rekapitulasi Hasil Uji Validasi

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25	20
Tidak Valid	7,8,12,15,21	5

b. Reabilitas Instrumen

Reabilitas berasal dari kata reliability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif

sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah.⁵⁴

Uji reabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan handal (reliabel) bila memiliki koefisien alpha sebesar 0,6 atau lebih.⁵⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menguji reliabelitas instrumen menggunakan SPSS For Windows versi 23.



Tabel 3.4
Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	20

Diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,863 atau lebih besar dari 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa butir soal yang diuji adalah aman dan reliabel.

c. 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

⁵⁴ Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian," *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6.1 (2009): 93

⁵⁵ R. Ratika Zahra dan Nofha Rina, "Pengaruh Celebrity Endorse Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online SHop mayoutfit Di Kota Bandung," *Jurnal Lontar*, 6.1 (2018): 50

butir soal, bukan dilihat dari segi pengajar dalam melakukan analisis pada saat penyusunan soal.⁵⁶

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:⁵⁷

Keterangan :

P : Proporsi atau proporsia atau angka indeks kesukaran item

N_p : 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, karena tidak ada siswa yang dapat menjawab soal tersebut dengan benar. Jika butir soal mempunyai angka indeks kesukaran 0,31 - 0,70 maka butir soal tersebut

⁵⁶ 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

⁵⁷ L. umi Fatimah and Khairuddin Alfath, "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda, Dan Fungsi Distraktor," Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 8.2 (2019): 41

dikategorikan butir soal yang sedang, jika indeks kesukaran antara 0,71-1,00 maka butir soal tersebut dikategorikan sebagai soal yang mudah.⁵⁸

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS For Windows versi 23.

Data mean dan tingkat kesukaran masing-masing soal dapat dilihat pada

Tabel dibawah ini :

Tabel 3.5
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,96	Mudah
2	0,56	Sedang
3	0,80	Mudah
4	0,56	Sedang
5	0,50	Sedang
6	0,63	Sedang
7	0,70	Sedang
8	0,93	Mudah
9	0,50	Sedang
10	0,80	Mudah
11	0,56	Sedang
12	0,70	Sedang
13	0,50	Sedang
14	0,70	Sedang
15	0,90	Mudah
16	0,63	Sedang
17	0,90	Mudah
18	0,96	Mudah
19	0,80	Mudah
20	0,70	Sedang

Dari hasil penelitian tingkat kesukaran butir soal diketahui bahwa terdapat kriteria soal mudah berjumlah 8 soal, dan kriteria soal sedang berjumlah 12 soal.

⁵⁸ Suharsini Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3," (Jakarta, Bumi Aksara, 2018): 235.

d. 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 rendah⁵⁹

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). Nilainya berkisar antara 0,00 dan 1,00. Pada indeks deskriminasi juga ada yang bernilai negatif.⁶⁰

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

- 0,40 atau lebih = sangat baik (Digunakan)
- 0,30 – 0,39 = cukup baik (Digunakan)
- 0,20 – 0,29 = sedang (Boleh digunakan dengan perbaikan)
- 0,19 – kebawah = buruk (Tidak boleh digunakan)

⁵⁹ Bagiyono, " Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda," 1-12.

⁶⁰ Muhammad J. Fuady, "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Online Untuk Pendidikan Jarak Jauh," Tekno, 26. (2016): 150

Tabel 3.6
Hasil daya beda

No Soal	Corrected Item-Total Correlation	Interpretasi
1	0.335	Cukup baik
2	0.499	Sangat baik
3	0.622	Sangat Baik
4	0.499	Sangat Baik
5	0.600	Sangat Baik
6	0.476	Sangat Baik
7	0.552	Sangat Baik
8	0.254	Sedang
9	0.600	Sangat Baik
10	0.622	Sangat Baik
11	0.499	Sangat Baik
12	0.499	Sangat Baik
13	0.600	Sangat Baik
14	0.552	Sangat Baik
15	0.371	Cukup Baik
16	0.476	Sangat Baik
17	0.371	Cukup Baik
18	0.335	Cukup Baik
19	0.622	Sangat Baik
20	0.449	Sangat Baik

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 15 soal yang termasuk sangat baik, terdapat 4 soal termasuk cukup baik, terdapat 1 soal dengan kategori sedang.

D. Analisis data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis uji t, dalam penelitian ini uji t yang

digunakan adalah uji Independent Sample T-test. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan dua uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji Homogenitas. Berikut ini penjelasan dari kedua uji analisis tersebut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal.⁶¹ Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji statistic *shapiro-wilk* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$)

Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.⁶² Dalam penelitian ini uji normalitas akan dianalisis menggunakan bantuan SPSS For Windows Versi 23.

b. Uji Homogenitas Data

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.

⁶¹ Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 79

⁶² Suharto and Anik Indrawan, "Group Investigation Konsep dan Implementasi Dalam Pembelajaran," (Lamongan, Academia Publication, 2021): 102

Dengan kata lain, Homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama.⁶³

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).⁶⁴

Dalam penelitian ini uji Homogenitas akan dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS For Windows versi 23.

2. 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 gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024, dan hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi: Terdapat pengaruh media pembelajaran gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

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

⁶³ Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," 89

⁶⁴ Rochmat A. Purnomo, Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS, (Ponorogo, CV, Wade Group, 2017), 105

tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.⁶⁵ Dalam penelitian ini data yang dianalisis adalah data hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis data menggunakan SPSS 23 dapat diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) yaitu, $0,000 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di MTsN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024.



⁶⁵ Jubilee Enterprise, SPSS Untuk Pemula, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2014), 89

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: MTsN 2 Jember
NPNS	: 20581534
Kelurahan/Desa	: Slawu
Kecamatan	: Patrang
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68116
Tahun Berdiri	: 16 Maret 1978.
Akreditasi	: A
Surat Izin Operasional	: Kementerian Agama Republik Indonesia

2. Visi dan Misi sekolah MTs Negeri 2 Jember

a. Visi Sekolah/Madrasah

Terwujudnya Insan Relgius, Profesional, Kompetitif dan Literat.

b. Misi Sekolah/Madrasah

- 1) Menumbuhkembangkan penghayatan dan pengamatan ajaran yang islami.
- 2) Mewujudkan pelayanan prima.
- 3) Mengembangkan potensi peserta didik sesuai minat & bakat.

- 4) Meningkatkan kompetensi siswa melalui pembinaan yang intensif.
- 5) Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam berbagai kegiatan ilmiah.
- 6) Membudayakan kegiatan literasi.
- 7) Melatih kemampuan siswa dalam melaksanakan riset.
- 8) Mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

3. Jumlah guru

NO	STATUS	<SMA		SMA		D3		S1		S2		Jumlah
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	
1	Guru PNS							5	18	4	4	31
2	Guru Non PNS							5	6	2	1	14
3	Karyawan PNS	1		1	1			2	1			6
4	Kar. Non PNS	3		2	1			5	1			12
	Jumlah	4		3	2			17	26	6	5	62

4. Jumlah Kelas

Tahun Pelajaran	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah Kelas
2018/2019	8	8	7	23
2019/2020	8	7	8	23
2020/2021	8	8	7	23
2021/2022	8	8	8	24
2022/2023	8	8	8	24
2023/2024	8	8	8	24

5. Jumlah Siswa

Tahun Pelajaran	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX	Jumlah Kelas
2018/2019	229	237	249	715
2019/2020	253	208	254	715
2020/2021	255	245	214	714
2021/2022	256	247	247	750
2022/2023	258	234	261	753
2023/2024	246	238	237	721

B. Penyajian 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 IPS.⁶⁶

Peneliti dalam penyajian data hasil belajar yang disajikan berbentuk pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk Tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Pretest kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Total
1	Abdul KHolik Kurniawan	55
2	Ahmad Akbar Rudianto	40
3	Amri Maulana Gibran	55
4	Aura Aprilia	55
5	Byan Zafran Rizqullah	50

⁶⁶ Heru widiyastuti, diwawancara penulis pada tanggal 3 Januari 2024

6	Cantika Damara Audy	75
7	Dita Rahmadini	50
8	Fania Dwi Nafisah	55
9	Fathur Rohman	40
10	Firmanda Iffatur Rizqiah	40
11	Gionino Al-Farizi	40
12	Ivar Grad Sarfaraz	50
13	Kamila Nurul Marifah	40
14	Lutfhi Arif Mahardika	55
15	Moch Raken Hidayatullah	55
16	Moh Danar Hakiki	55
17	Muhammadd Arif Azizi	55
18	Muhammad Ihsan Fahmi	45
19	Naddifa Nurin Najwa	55
20	Nafisah Yumna Nafisa Zahro	40
21	Novia KHOirun Nisa'	50
22	Putri Aliya Nabila Ahmad	50
23	Ramzi Dhafa Radithya	55
24	Rizqi Arrohman Suprayitno	50
25	Sayyidah Ulfah	40
26	Velisa Putri Aprilia	50
27	Zeintar Ihya Ulumuddin	40
28	Zifara Aulia Rihadah Aisy	55
Jumlah		2345
Rata-Rata		55,27

Pada Tabel 4.1 dapat diketahui data hasil belajar pretest kelas VII A pada kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata sebesar 55,27. Sedangkan data hasil pos test pada kelas Eksperimen disajikan dalam Tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Data Hasil Posttest kelas eksperimen

NO	NAMA SISWA	Total
1	ABDUL KHOLIK KURNIAWAN	80
2	AHMAD AKBAR RUDIANTO	95
3	AMRI MAULANA GIBRAN	75

4	AURA APRILIA	85
5	BYAN ZAFRAN RIZQULLAH	85
6	CANTIKA DAMARA AUDY	90
7	DITA RAHMADINI	85
8	FANIA DWI NAFISAH	85
9	FATHUR ROHMAN	85
10	FIRMANDA IFFATUR RIZQIAH	75
11	GIONINO AL-FARIZI	75
12	IVAR GRAD SARFARAZ	85
13	KAMILA NURUL MARIFAH	70
14	LUTFHI ARIF MAHARDIKA	75
15	MOCH RAKEN HIDAYATULLAH	80
16	MOH DANAR HAKIKI	90
17	MUHAMMADD ARIF AZIZI	80
18	MUHAMMAD IHSAN FAHMI	85
19	NADDIFA NURIN NAJWA	90
20	NAFISAH YUMNA NAFISA ZAHRO	90
21	NOVIA KHOIRUN NISA'	85
22	PUTRI ALIYA NABILA AHMAD	80
23	RAMZI DHAFA RADITHYA	95
24	RIZQI ARROHMAN SUPRAYITNO	80
25	SAYYIDAH ULFAH	95
26	VELISA PUTRI APRILIA	90
27	ZEINTAR IHYA ULUMUDDIN	80
28	ZIFARA AULIA RIHADAH AISY	80
Jumlah		2390
Rata-rata		85,36

Pada Tabel 4.2 dapat diketahui data hasil belajar posttest kelas VII

A pada kelas eksperimen dengan perolehan rata-rata sebesar 85,36

Tabel 4.3
Hasil pretest kelas kontrol

NO	NAMA SISWA	Total
1	ACH FAIZ FAUZAN	40
2	AHMAD HAIDAR PRATAMA	30
3	ALIVIA HARUMI ARDIWAN	30
4	ATHA FADILAH ZAHRA	30
5	AZRIEL MAULANA DAFA FIRDAUS	45

6	BALQIS AULIA ZAHRA	25
7	DAFID ZAKARIA	25
8	DISKA SHERLIANA PUTRI	25
9	FAJARINA BALQIS	55
10	FATHUR ROZI	25
11	FATIMATUS AZ-ZAHRA MAULIDA	20
12	HELMY ADIYATSA WIBOWO	50
13	ISNANDA YUSUF RAMADHANIL HIDAYAT	35
14	JULIANA TITAH PANGESTU	20
15	KHUMAIROH CARINA TRI WHARDANI	45
16	MOCH DAVA FERDIANSYAH	35
17	MOCHAMMAD ARDIANSYAH PUTRA RAMADHAN	35
18	MOHAMMAD FIRDAUSIL UMRO	30
19	MUHAMMAD FARHAN ANUGRAH	45
20	MUHAMMAD RIFKY SATRIYAWAN	35
21	NADZIRA KHANZA AURA ISMAIL	30
22	NAJRIL EL DWI PUTRA JUNIAR	30
23	NIRWANA WULANSARI	45
24	PELANGI SEPTIANA BEBY	40
25	RANGGA BAGUS PUTRA SYAILENDRA	25
26	ROYHAN DDWI SANTOSO	45
27	SAFIRA IZZATUL RAMADHANI	35
28	SITI LAILATUL MASRUROH	40
29	ZIARAYYAN DHAFIRA AZALEA ABDULLAH	45
Jumlah		1545
Rata-rata		53,27

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Pada Tabel 4.3 dapat diketahui data hasil belajar pretest kelas VII

B pada kelas kontrol dengan perolehan rata-rata sebesar 53,27.

Tabel 4.4

Hasil posttest kelas kontrol

NO	NAMA SISWA	Total
1	ACH FAIZ FAUZAN	65
2	AHMAD HAIDAR PRATAMA	55
3	ALIVIA HARUMI ARDIWAN	55
4	ATHA FADILAH ZAHRA	55
5	AZRIEL MAULANA DAFA FIRDAUS	70

6	BALQIS AULIA ZAHRA	50
7	DAFID ZAKARIA	50
8	DISKA SHERLIANA PUTRI	50
9	FAJARINA BALQIS	80
10	FATHUR ROZI	50
11	FATIMATUS AZ-ZAHRA MAULIDA	45
12	HELMY ADIYATSA WIBOWO	75
13	ISNANDA YUSUF RAMADHANIL HIDAYAT	60
14	JULIANA TITAH PANGESTU	45
15	KHUMAIROH CARINA TRI WHARDANI	70
16	MOCH DAVA FERDIANSYAH	60
17	MOCHAMMAD ARDIANSYAH PUTRA RAMADHAN	60
18	MOHAMMAD FIRDAUSIL UMRO	55
19	MUHAMMAD FARHAN ANUGRAH	70
20	MUHAMMAD RIFKY SATRIYAWAN	60
21	NADZIRA KHANZA AURA ISMAIL	55
22	NAJRIL EL DWI PUTRA JUNIAR	55
23	NIRWANA WULANSARI	70
24	PELANGI SEPTIANA BEBY	65
25	RANGGA BAGUS PUTRA SYAILENDRA	50
26	ROYHAN DDWI SANTOSO	70
27	SAFIRA IZZATUL RAMADHANI	60
28	SITI LAILATUL MASRUROH	65
29	ZIARAYYAN DHAFIRA AZALEA ABDULLAH	90
Jumlah		2250
Rata-rata		77,58

Pada Tabel 4.4 dapat diketahui data hasil belajar postest kelas VII

B pada kelas kontrol dengan perolehan rata-rata sebesar 77,58.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Analisis pada pengujian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS IBM versi 23. 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. Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti memenuhi syarat uji normalitas dan uji Homogenitas, apakah data layak untuk memenuhi uji hipotesis. Data-data uji normalitas, uji Homogenitas dan uji hipotesis sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalita adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat suatu variabel mempunyai distribusi normal atau tidak .Pada uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 23 dengan menggunakan *Nonequivalent control group design*.

Hasil pengujian data kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Dengan nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis dinyatakan terdistribusi secara normal dan diterima. Jika nilai signifikan $< 0,05$ hipotesis di tolak karna tidak terdistribusi.

Tabel 4.5

**Uji Normalitas
One-sample Shapiro-Wilk
Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil belajar siswa	pre_eks	.145	28	.134	.947	28	.164
	post_eks	.146	28	.129	.944	28	.137

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

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas

Hasil	Kelas	Probabilitas	Signifikansi	Tingkat Hubungan
Pretest	Eksperimen	0,164	>0,05	Normal
Posttest	Eksperimen	0,137		Normal

Hasil tabel 4.4 uji normalitas Perhitungan uji normalitas diatas menggunakan *one-sample Shapiro Wilk test* menunjukkan bahwa nilai posttest dan pretest pada kelas eksperimen sebesar 0,164 dan 0,137 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa soal *pretest* dan *posttest* yang diujikan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya setelah melakukan uji normalitas maka uji Homogenitas untuk mengetahui populasi data yang dihasilkan apakah memiliki penyebaran yang sama atau tidak. Dengan dasar pengambilan keputusan jika $>0,05$ maka varian kelompok Homogen/sama. Jika $<0,05$ maka varian kelompok tidak Homogen/tidak sama.

Tabel 4.7
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	1.567	1	54	.216
	Based on Median	1.208	1	54	.277
	Based on Median and with adjusted df	1.208	1	50.646	.277
	Based on trimmed mean	1.593	1	54	.212

Berdasarkan hasil tabel 4.5 uji Homogenitas diatas diketahui bahwa nilai Signifikansi (Sig.) $0,216 > 0,05$, 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 23 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.

Tabel 4.8
Hasil Uji T
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	1,567	,216	-12,969	54	,000	-26,07143	2,01034	-30,10192	-22,04093
	Equal variances not assumed			-12,969	51,359	,000	-26,07143	2,01034	-30,10668	-22,03618

Berdasarkan hasil tabel 4.6 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 gambar berbasis digital) 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 media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di MTsN 2 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 gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di MTsN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MTsN 2 Jember yang terletak di Jl. Merak 11, Slawu – Patrang, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Pertimbangan dari memilih lokasi penelitian ini adalah MTsN 2 Jember merupakan salah satu pendidikan dengan jenjang MTsn dan berada di bawah naungan kementerian Agama yang menerapkan media pembelajaran berbasis digital dan sebagai MTs rujukan sehingga banyak diminati oleh penduduk setempat. Dengan diterapkan media pembelajaran berbasis digital disekolah

tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media gambar berbasis digital. Setelah melakukan penelitian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di MTsN 2 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 sama⁶⁷.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis dengan menggunakan Independent Sampel T-test dimana diperoleh nilai sig. 0,216 $>$ 0,05,. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan $<$ 0,05 sehingga hipotesis nihil (H_0) ditolak, hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di MTsN 2 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 55,27 sedangkan nilai posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,36. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa nilai posttes lebih besar dibandingkan nilai pretest, hal ini disebabkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran gambar berbasis digital dapat membuat siswa tertarik dan dapat

⁶⁷ Tim Penyusun, Modul Praktikum Metode Riset (Bandung: Universitas Widyatama, 2007), 20.

memahami materi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan meningkat. Gambar berbasis digital (CHow dan Bucknall) adalah citra/image/snapshot elektronik yang diambil dari sebuah adegan atau scan dari dokumen seperti foto, manuskrip, teks tercetak dan karya seni.⁶⁸ Dengan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar berbasis digital itu lebih menarik.

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

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.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran gambar berbasis digital 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 yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan

⁶⁸ Yuli fitrianto, dasar-dasar digital imaging (2021)

masing-masing. Media pembelajaran yang lain bukan berarti lebih buruk dibandingkan media pembelajaran gambar berbasis digital 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 Andrea Puspita Dewi 2022, Pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada peserta didik kelas II sdn 1 blambangan lampung utara. Masalah dalam penelitian ini peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran saat terjadinya proses pembelajaran, hal itu mengakibatkan nilai hasil belajar peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Data diperoleh dari buku-buku tentang Media gambar berbasis digital dan jurnal-jurnal yang terkait dengan media gambar berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat dikatakan bahwa media gambar berbasis digital dalam perhitungan Uji-t, didapatkan nilai sig 0,000 maka jika nilai Sig 0,05 (5%) pada Sig (2-tailed) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.⁶⁹

⁶⁹ Andrea Puspita Dewi, Pengaruh media gambar berbasis digital terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada peserta didik 2022

Dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Hal ini dikarenakan pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital dapat menampilkan gambar vektor dan bitmap sehingga siswa tidak bosan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal itu juga berdampak pada hasil belajar siswa dikelas.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di MTsN 2 Jember tahun pelajaran 2023/2024. Penggunaan media Gambar berbasis digital terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

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 media pembelajaran gambar berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ips di MTsN 2 Jember 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 gambar berbasis digital 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

- Anderson, Lorin. Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen. Jakarta: Pustaka Belajar, 2017.
- Anwar, Syaifuddin. Tes Prestasi. Jakarta: Pustaka Media, 2016.
- Aspari. “Pengaruh Penggunaan Media Digital Dan Kelas Literasi Secara Bersamasama terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Anugerah Abadi Pamulang Tangerang Selatan”, Jurnal, Jakarta, Universitas Bina Sarana Informatika, 2020.
- Arikunto, Suharismi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Cet. XIV; Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djarmara. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Azwar, Safiruddin. Metode penelitian. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2017.
- Daryanto. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media, 2017.
- Deni dan Darmawan. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Cet. IV; Jakarta: Bulan Bintang, 2016).
- Emzir. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Depok: Rajawali, 2017.
- Endah Saptutyningsih dan Estu Setyaningrum, Penelitian Kuantitatif Metode dan Alat Analisis. Yogyakarta: Goyeen Publishing, 2019.
- Hendra, Media pembelajaran berbasis digital(Jambi: PT.Sonpedia Publishing
- Idrus, M. Metode Penelitian Ilmu Sosial. Yogyakarta: Gelora Aksara Pratama, 2019.
- Ismail, Fajril. Evaluasi Pendidikan. Palembang: Tunas Gemilang Press, 2019.
- J Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou, Pembelajaran Matematika dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2017.

- Jubilee Enterprise, SPSS Untuk Pemula, (Jakarta, PT Elex Media Komputindo, 2014), 89
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: KEMENDIKBUD, 2008.
- Kitao, Kenji. Pengaruh Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar Siswa. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Kurniawan, Deni. Pembelajaran Terpadu Tematik, Teori, Praktik, Penilaian. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Kustandi, Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia, 2018.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasi dalam Pembelajaran)", Jurnal, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, 2020.
- Majid, Abdul. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- McQuail Denis, 1987. Teori Komunikasi Massa suatu pengantar, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Aminuddin Ram, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1987), hlm. 16).
- Malik, Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Muhasim, Pengaruh Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 2017.
- Nasution, Noehi, dkk. Materi Pokok Psikologi Pendidikan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI dan Universitas Terbuka, 2019.
- Nugraha, Muhammad Fahmi, dkk. Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.
- Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 79.
- Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," , 89
- Nurdyansyah dan eni fariyarul fahyuni, Inovasi Model Pembelajaran. Cet, I; Yogyakarta: Nizami Learning Center, 2016.
- Nursalam. Statistik Untuk Penelitian. Cet, II; Makassar, Alauddin University Press, 2016.

- Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2021.
- Putri Ayu Veranita. “Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bandar Lampung”, Skripsi, Lampung, Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Qodar, Mas“ud Abd. Kamus Ilmiah Populer. Cet, II; Jakarta Bulan Bintang, 1984.
- Rahmat. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Pendekatan Saintek pada Materi Radiasi Gelombang Elektromagnetik terhadap Kemampuan Kognitif siswa”, Skripsi, Jakarta, Tadris Fisika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Ritriansyah, Fifit. “Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gedget) untuk memotivasi Belajar Siswa SD” Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 5, No. 2, 2019.
- Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs, Principles of Instructional Design, New York: Holt Rinehart & Winston, 1979. Dikutip dalam Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Cet. II; Jakarta: Kencana, 2018.
- Rochmat A. Purnomo, Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS, (Ponorogo, CV, Wade Group, 2017), 105
- Sadiman, dkk. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019
- Sutomo Moh, PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA INSPIRE TERHADAP MINAT BELAJAR
- Sutomo Moh, dkk , 2022, Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam, ŠALIĤA | Vol. 5 No. 1 Januari 2022.
- Sutomo Moh., Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar.
- Suharto and Anik Indrawan, “Group Investigastion Konsep dan Implementasi Dalam Pembelajaran,” (Lamongan, Academia Publication, 2021): 102
- Tim Penyusun, Modul Praktikum Metode Riset (Bandung: Universitas Widyatama, 2007), 20.
- Yuli Fitrianto.dasar dasar digital imaging(Semarang,Yayasan Prima Agus Teknik,2021). hal 53

LAMPIRAN 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Nizamuddin
NIM : 204101090001
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar IPS di MTsN 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar – benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

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

Jember, 28 Mei 2024
Penulis,



Mohammad Nizamuddin
NIM. 204101090001

LAMPIRAN 2

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII A

NAMA	JENIS KELAMIN
ABDUL KHOLIK KURNIAWAN	Laki-laki
AHMAD AKBAR RUDIANTO	Laki-laki
AMRI MAULANA GIBRAN	Laki-laki
AURA APRILIA	Perempuan
BYAN ZAFRAN RIZQULLOH	Laki-laki
CANTIKA DAMARA AUDY	Perempuan
DITA RAHMADINI	Perempuan
FANIA DWI NAFISAH	Perempuan
FATHUR ROHMAN	Laki-laki
FIRMANDA IFFATUR RIZQIAH	Perempuan
GIONINO AL-FARIZI	Laki-laki
IVAR GRADY SARFARAZ	Laki-laki
KAMILA NURUL MARIFAH	Perempuan
LUTHFI ARIF MAHARDIKA	Laki-laki
MOCH.RAKEN HIDAYATULLAH	Laki-laki
MOH. DANAR HAKIKI	Laki-laki
MUHAMMAD AFIF AZIZI	Laki-laki
MUHAMMAD IHSAN FAHMI	Laki-laki
NADIFA NURIN NAJWA	Laki-laki
NAFISAH YUMNA NAFISAH ZAHRO	Perempuan
NOVIA KHOIRUN NISA'	Perempuan
PUTRI ALIYA NABILA AHMAD	Perempuan
RAMZI DHAFAR RADITHYA	Laki-laki
RIZQI ARROHMAN SUPRAYITNO	Laki-laki
SAYYIDAH ULFAH	Perempuan
VELISA PUTRI APRILIA	Perempuan
ZEINTAR IHYA ULUMUDDIN	Laki-laki
ZIFARA AULIA RIHADAH AISY	Perempuan

LAMPIRAN 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII B

NAMA	JENIS KELAMIN
ACH. FAIZ FAUZAN	Laki-laki
AHMAD HAIDAR PRATAMA	Laki-laki
ALIVIA HARUMI ARDIWAN	Perempuan
ATHA FADILAH ZAHRA	Perempuan
AZRIEL MAULANA DAFA FIRDAUS	Laki-laki
BALQIS AULIA ZAHRA	Perempuan
DAFID ZAKARIA	Laki-laki
DISKA SHERLIANA PUTRI	Perempuan
FAJARINA BALQIS	Perempuan
FATHUR ROZI	Laki-laki
FATIMATUS AZ-ZAHRA MAULIDA	Perempuan
HELMY ADIYATSA WIBOWO	Laki-laki
ISNANDA YUSUF RAMADHANIL Hidayat	Laki-laki
JULIANA TITAH PANGESTU	Perempuan
KHUMAIROH CARINA TRI WHARDANI	Perempuan
MOCH DAVA FERDIANSYAH	Laki-laki
MOCHAMMAD ARDIANSYAH PUTRA RAMADHAN	Laki-laki
MOHAMMAD FIRDAUSIL UMRO	Laki-laki
MUHAMMAD FARHAN ANUGRAH	Laki-laki
MUHAMMAD RIFKY SATRIYAWAN	Laki-laki
NADZIRA KHANZA AURA ISMAIL	Perempuan
NAJRIL EL DWI PUTRA JUNIAR	Laki-laki
NIRWANA WULANSARI	Perempuan
PELANGI SEPTIANA BEBY	Perempuan
RANGGA BAGUS PUTRA SYAILENDRA	Laki-laki
ROYHAN DWI SANTOSO	Laki-laki
SAFIRA IZZATUL RAMADHANI	Perempuan
SITI LAILATUL MASRUROH	Perempuan
ZIARAYYAN DHAFIRA AZALEA ABDULLAH	Perempuan

LAMPIRAN 4

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Di Mtsn 2 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital 2. Hasil Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian media digital b. Pengertian media gambar. c. Macam – macam media gambar berbasis digital. d. Manfaat media Gambar berbasis digital. a. Bentuk – bentuk belajar b. Faktor –faktor yang mempengaruhi belajar c. Cara mengukur hasil belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi <ol style="list-style-type: none"> a.lembar Observasi 2. Dokumentasi <ol style="list-style-type: none"> a.lembar tes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan Penelitian : <ul style="list-style-type: none"> -Pendekatan Kuantitatif 2. Jenis Penelitian: <ul style="list-style-type: none"> Nonequivalent control grup design 	Apakah Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Di Mtsn 2 Jember Pada Tahun Pelajaran 2023/2024?

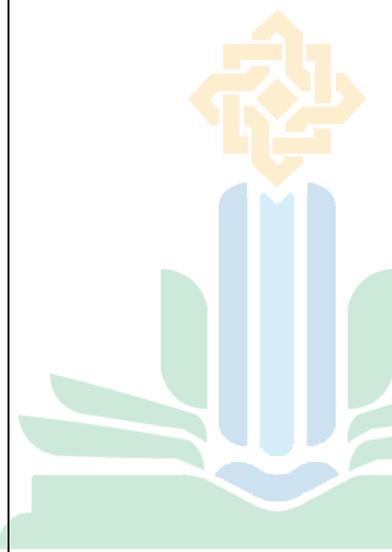
LAMPIRAN 5

Kisi – kisi soal
Kelas 7 tahun ajaran 2023/2024

Tema : Hindu Budha
Materi : Pengaruh Hindu Budha

Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif	No Soal
Mengidentifikasi Hindu Budha di Indonesia	a. Mengidentifikasi peninggalan Hindu Budha di Indonesia. b. Menganalisis perbedaan Candi Hindu dan Budha di Indonesia.	Siswa mampu menganalisis pengaruh Hindu Budha di bidang pemerintahan dengan tepat.	PG	C4	1
		Siswa mampu menganalisis fungsi agama Budha dengan tepat.	PG	C4	2
		Siswa mampu menganalisis gambar candi Borobudur dengan tepat.	PG	C4	3
		Siswa mampu menganalisis nama candi Indonesia dengan tepat.	PG	C4	4
		Siswa mampu menganalisis kerajaan Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	5
		Siswa mampu menganalisis masa Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	6
		Siswa mampu menganalisis teori Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	7
		Siswa mampu menganalisis system kasta masyarakat Hindu dengan tepat.	PG	C4	8
		Siswa mampu menganalisis	PG	C4	9

		kerajaan Hindu Budha dengan tepat.			
		Siswa mampu mengidentifikasi peninggalan Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	10
		Siswa mampu menganalisis nilai budaya Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	11
		Siswa mampu mengidentifikasi perkembangan agama dan budaya Hindu Budah dengan tepat.	PG	C4	12
		Siswa mampu menganalisis kitab suci agama Budha dengan tepat.	PG	C4	13
		Siswa mampu menganalisis kerajaan Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	14
		Siswa mampu mengidentifikasi agama Budha dengan tepat.	PG	C4	15
		Siswa mampu mengidentifikasi kerajaan Hindu dengan tepat.	PG	C4	16
		Siswa mampu menganalisis gambar relief dengan tepat.	PG	C4	17
		Siswa mampu mengidentifikasi relief dengan tepat.	PG	C4	18
		Siswa mampu menganalisis teori Budha dengan tepat.	PG	C4	19
		Siswa mampu menganalisis pengaruh agama Hindu Budha dengan tepat.	PG	C4	20



LAMPIRAN 6

SOAL PRETEST POSTEST SEBELUM DI UJI VALDITAS DENGAN JAWABAN

SOAL

Nama :

Kelas :

1. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam bidang pemerintahan adalah .
...
 - a. pergantian pimpinan masyarakat didasarkan atas keturunan 10.
 - b. pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan kastanya.
 - c. hubungan penguasa dan rakyat adalah hubungan manusia dengan dewa.
 - d. gelar yang dipakai pemimpin adalah datuk.
2. Dalam agama Budha stupa memiliki fungsi sebagai dhatugaarba dan caitya. Stupa berfungsi sebagai caitya jika digunakan untuk
 - a. menyimpan au jenazah para raja yang beragama Budha.
 - b. memperingati kejadian penting dalam kehidupan Budha Gautama.
 - c. melakukan ritual peribatadatan umat beragama Budha.
 - d. menyimpan peninggalan keramat Budha Gautama.
3. Perhatikan gambar di bawah ini !



Gambar di atas menunjukkan bahwa Candi Borobudur hingga saat ini masih digunakan oleh umat Budha untuk memperingati

- a. Nyepi.
 - b. Galungan.
 - c. Waisak.
 - d. Cap Go Meh.
4. Perhatikan nama-nama candi di Indonesia di bawah ini !
 - 1) Candi Borobudur

- 2) Candi Dieng
- 3) Candi Mendut
- 4) Candi Penataran
- 5) Candi Pawon
- 6) Candi Jago
- 7) Candi Kalasan

Candi-candi di Indonesia yang bercorak Budha ditunjukkan oleh nomor....

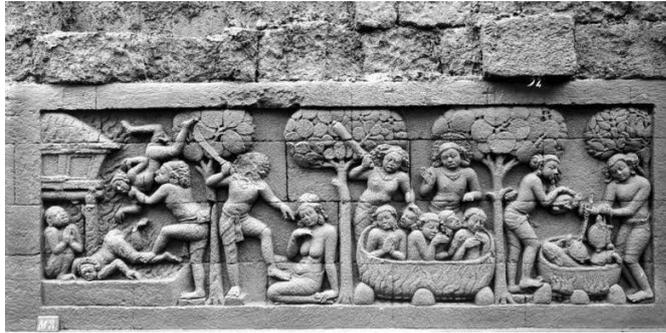
- a. 1), 3) dan 7)
 - b. 1), 4), dan 6)
 - c. 2), 3), dan 5)
 - d. 4), 5), dan 6)
5. Banyak terdapat kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, bahkan bisa saja didalam suatu kerajaan terdapat agama Hindu dan agama Budha yang dipraktekkan secara bersama, hal ini menggambarkan bahwa
- a. Agama Hindu-Budha adalah agama yang sama
 - b. Kerajaan zaman dahulu lebih membangun toleransi beragama
 - c. Terdapat kehidupan yang dialami dalam kehidupan kerajaan Hindu dan Budha
 - d. Terdapat akar toleransi dalam tradisi dan budaya masyarakat Indonesia
6. Masa Hindu Budha disebut juga dengan masa
- a. Kuno
 - b. Klasik
 - c. Praaksara
 - d. Modern
7. **Tiang batu atau prasasti yang menceritakan tentang kerajaan Kutai disebut dengan**
- a. **Ketopang**
 - b. **Yupa**
 - c. **Waprakeswara**
 - d. **Menhir**
8. **Masa kejayaan kerajaan Kutai adalah pada masa pemerintahan**
- a. **Bala Putra Dewa**
 - b. **Dyah Balitung**
 - c. **Mulawarman**
 - d. **Purnawarman**
9. Teori arus balik dalam masuknya Hindu Budha di Indonesia menjelaskan bahwa masuknya Hindu Budha
- a. Berasal dari kaum waisya
 - b. Berasal dari kaum Ksatria
 - c. Berasal dari kaum Brahmana

- d. Berasal dari pemuda india yang mempelajari agama Hindu Budha
10. Sistem kasta yang paling terendah dalam antar kelompok masyarakat Hindu adalah
- Brahmana
 - Satria
 - Waisya
 - Sudra
11. Kerajaan Hindu tertua di Indonesia yang berdiri sekitar abad ke 5 adalah
- Mataram Kuno
 - Kutai
 - Majapahit
 - Singosari
12. **Kerajaan Singasari mengalami keruntuhan pada masapemerintahan raja...**
- Suhirta**
 - Mulawarman**
 - Kartanegara**
 - Anusapati**
13. Prasasti peninggalan Hindu Budha ...



14. Nilai Budaya Hindu-Budha yang menjadi salah satu ciri kehidupan beragama di Indonesia adalah ...
- Menghargai orang lain
 - Kebebasan beragama
 - Toleransi beragama
 - Solidaritas sesama
15. **Kerajaan Mataram Hindu Budha meninggalkan banyak sekali candi.Di bawah ini ada nama-nama candi yang tidak dibangun padamasa Mataram Kuno yaitu...**
- Candi Prambanan**
 - Candi Gayti**

- c. Candi Borobudur**
d. Candi Penampihan
16. Pengaruh dari perkembangan agama dan kebudayaan Hindu - Budha di bidang sosial adalah ...
- pembagian kerja dalam masyarakat
 - pembagian hasil bumi dalam masyarakat
 - pembagian kasta dalam masyarakat
 - pembagian wilayah dalam masyarakat
17. Kitab suci agama Budha adalah ...
- Weda
 - Injil
 - Upanishad
 - Tripitaka
18. Kerajaan Mataram Hindu Budha meninggalkan banyak sekali candi. Di bawah ini ada nama-nama candi yang tidak dibangun pada masa Mataram Kuno yaitu...
- Candi Prambanan
 - Candi Gayatri
 - Candi Borobudur
 - Candi Penampihan
19. Agama Buddha pertama kali masuk ke Indonesia melalui:
- Penjelajah dari Tiongkok
 - Pedagang dari India
 - Raja-raja dari Nepal
 - Misionaris dari Tibet.
20. Kerajaan Hindu pertama yang berdiri di Indonesia adalah...
- Kerajaan Mataram
 - Kerajaan Sriwijaya
 - Kerajaan Majapahit
 - Kerajaan Kutai Kartanegara
21. **Raja terbesar dan terkenal dari kerajaan Tarumanegara yang dikisahkan memakai baju zirah yang tidak bisa ditembus oleh senjata musuh adalah...**
- Mpoh Sinduk**
 - Hayam Wuruk**
 - Mulawarman**
 - Purnawarman**
22. Pengertian Seni Relief adalah..



- a. Seni 2-d yang lebih menekan pada keterampilan tangan di atas kain
 - b. Seni pahat dan ukiran 3-d yang dibuat di atas batu
 - c. Seni pengembangan dari menggambar
 - d. Seni yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak di atas kertas
23. Bentuk ukiran seni relief biasa dijumpai di..kecuali....
- a. Rumah
 - b. Kuil
 - c. Monumen
 - d. Candi
24. Teori Brahmana dikemukakan oleh..
- a. C.C Berg
 - b. Robert
 - c. Van Leur
 - d. Moens dan Bosch
25. Pengaruh agama Hindu Budha di Indonesia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia dengan...
- a. Tiongkok dan India
 - b. India dan China
 - c. Korea dan Philipina
 - d. Iraq dan Qatar

Kunci jawaban :

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



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

LAMPIRAN 7

SOAL PRETEST POSTEST PEKERJAAN SISWA

SOAL

Nama : Fani Dwi Nafisah

Kelas : VII^B

1. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam bidang pemerintahan adalah
 a. pergantian pimpinan masyarakat didasarkan atas keturunan 10.
b. pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan kastanya.
c. hubungan penguasa dan rakyat adalah hubungan manusia dengan dewa.
d. gelar yang dipakai pemimpin adalah daiuk.
2. Dalam agama Budha stupa memiliki fungsi sebagai dhatugaarba dan caitya. Stupa berfungsi sebagai caitya jika digunakan untuk
a. menyimpan au jenazah para raja yang beragama Budha.
b. memperingati kejadian penting dalam kehidupan Budha Gautama.
 c. melakukan ritual peribatadatan umat beragama Budha.
d. menyimpan peninggalan keramat Budha Gautama.
3. Perhatikan gambar di bawah ini !



Gambar di atas menunjukkan bahwa Candi Borobudur hingga saat ini masih digunakan oleh umat Budha untuk memperingati

- a. Nyepi.
 - b. Galungan.
 - c. Waisak.
 - d. Cap Go Meh.
4. Perhatikan nama-nama candi di Indonesia di bawah ini !
 - 1) Candi Borobudur
 - 2) Candi Dieng
 - 3) Candi Mendut
 - 4) Candi Penataran
 - 5) Candi Pawon
 - 6) Candi Jago
 - 7) Candi KalasanCandi-candi di Indonesia yang bercorak Budha ditunjukkan oleh nomor....
 1), 3) dan 7)

- b. 1), 4), dan 6)
 c. 2), 3), dan 5)
 d. 4), 5), dan 6)
5. Banyak terdapat kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, bahkan bisa saja didalam suatu kerajaan terdapat agama Hindu dan agama Budha yang dipraktekkan secara bersama, hal ini mengambarkan bahwa
- a. Agama Hindu-Budha adalah agama yang sama
 b. Kerajaan zaman dahulu lebih membangun toleransi beragama
 c. Terdapat kehidupan yang dalam dalam kehidupan kerajaan Hindu dan Budha
 d. Terdapat akar toleransi dalam tradisi dan budaya masyarakat Indonesia
6. Masa Hindu Budha disebut juga dengan masa
- a. Kuno
 b. Klasik
 c. Praaksara
 d. Modern
7. Teori arus balik dalam masuknya Hindu Budha di Indonesia menjelaskan bahwa masuknya Hindu Budha
- a. Berasal dari kaum waisya
 b. Berasal dari kaum Ksatria
 c. Berasal dari kaum Brahmana
 d. Berasal dari pemuda india yang mempelajari agama Hindu Budha
8. Sistem kasta yang paling terendah dalam antar kelompok masyarakat Hindu adalah
- a. Brahmana
 b. Satria
 c. Waisya
 d. Sudra
9. Kerajan Hindu tertua di Indonesia yang berdiri sekitar abad ke 5 adalah
- a. Mataram Kuno
 b. Kutai
 c. Majapahit
 d. Singosari
10. Prasasti peninggalan Hindu Budha ...



11. Nilai Budaya Hindu-Budha yang menjadi salah satu ciri kehidupan beragama di Indonesia adalah ...
- a. Menghargai orang lain
 - b. Kebebasan beragama
 - c. Toleransi beragama
 - d. Solidaritas sesama
12. Pengaruh dari perkembangan agama dan kebudayaan Hindu - Budha di bidang sosial adalah ...
- a. pembagian kerja dalam masyarakat
 - b. pembagian hasil bumi dalam masyarakat
 - c. pembagian kasta dalam masyarakat
 - d. pembagian wilayah dalam masyarakat
13. Kitab suci agama Budha adalah ...
- a. Weda
 - b. Injil
 - c. Upanishad
 - d. Tripitaka
14. Kerajaan Mataram Hindu Budha meninggalkan banyak sekali candi. Di bawah ini ada nama-nama candi yang tidak dibangun pada masa Mataram Kuno yaitu...
- a. Candi Prambanan
 - b. Candi Gayatri
 - c. Candi Borobudur
 - d. Candi Penampihan
15. Agama Buddha pertama kali masuk ke Indonesia melalui:
- a. Penjelajah dari Tiongkok
 - b. Pedagang dari India
 - c. Raja-raja dari Nepal
 - d. Misionaris dari Tibet.
16. Kerajaan Hindu pertama yang berdiri di Indonesia adalah...
- a. Kerajaan Mataram
 - b. Kerajaan Sriwijaya
 - c. Kerajaan Majapahit
 - d. Kerajaan Kutai Kartanegara

17. Pengertian Seni Relief adalah..



- a. Seni 2-d yang lebih menekan pada keterampilan tangan di atas kain
 - b. Seni pahat dan ukiran 3-d yang dibuat di atas batu
 - c. Seni pengembangan dari menggambar
 - d. Seni yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak di atas kertas
18. Bentuk ukiran seni relief biasa dijumpai di..kecuali....
- a. Rumah
 - b. Kuil
 - c. Monumen
 - d. Candi
19. Teori Brahmana dikemukakan oleh..
- a. C.C Berg
 - b. Robert
 - c. Van Leur
 - d. Moens dan Bosch
20. Pengaruh agama Hindu Budha di indonesia berawal dari hubungan dagang antara Indonesia dengan...
- a. Tiongkok dan India
 - b. India dan China
 - c. Korea dan philipina
 - d. Iraq dan Qatar

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

LAMPIRAN 8

SURAT IJIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH 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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6412/In.20/3.a/PP.009/04/2024
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Negeri 2 Jember
Jl. Merak No.11, Puring, Slawu, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68116

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

NIM : 204101090001
Nama : MOHAMMAD NIZAMUDDIN
Semester : Semester delapan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024"; selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nur Aliyah S.Pd M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 April 2024
Dekan,
Kiai Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

LAMPIRAN 9

KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI
MTs NEGERI 2 JEMBER
TAHUN AJARAN
2023/2024

No	Tanggal	Jenis kegiatan	Nama informan	TTD
1.	30/April/2024	Penyerahan surat observasi	MUSIKA WIDYA NINGRUM	
2.	03/ Mei /2024	Observasi Waka kurikulum	MAFI M.Pd.	
3.	03/ Mei /2024	Penyerahan surat penelitian	MUSIKA WIDYA NINGRUM	
5	13/ Mei /2024	Pengambilan data	HERU Widiyastuti S.Pd	
6.	28/Mei/2024	Pengambilan surat selesai penelitian	MUSIKA WIDYA NINGRUM	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember, 13 Mei 2024
JEMBER

Mengetahui,
Kepala Sekolah MTs Negeri 2 Jember



Peneliti


Mohammad Nizamuddin
NIM.204101090001

LAMPIRAN 10

SURAT SELESAI PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2**

Jalan Merak Nomer 11 Jember 68116; Telepon (0331) 482926
Website: www.mtsn2jember.sch.id; E-mail: mtsn2jbr@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 146/Mts.13.32.02/05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nur Aliyah, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197204191998032001
Jabatan : Kepala MTsN 2 Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mohammad Nizamuddin
NIM : 204101090001
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Bahwa yang namanya tersebut di atas telah selesai melaksanakan Penelitian/Riset mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar selama 2 (dua) hari di MTs Negeri 2 Jember.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

28 Mei 2024

Jrasah,



Nur Aliyah

Surat Keterangan ini dibuat secara elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

Dipindai dengan CamScanner

LAMPIRAN 11

HASIL UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

Hasil Uji Validitas

No Soal	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0.500	0.2609	Valid
2	0.498	0.2609	Valid
3	0.708	0.2609	Valid
4	0.498	0.2609	Valid
5	0.619	0.2609	Valid
6	0.474	0.2609	Valid
7	0.242	0.2609	Tidak Valid
8	0.259	0.2609	Tidak Valid
9	0.619	0.2609	Valid
10	0.708	0.2609	Valid
11	0.498	0.2609	Valid
12	0.216	0.2609	Tidak Valid
13	0.619	0.2609	Valid
14	0.547	0.2609	Valid
15	0.073	0.2609	Tidak Valid
16	0.474	0.2609	Valid
17	0.377	0.2609	Valid
18	0.500	0.2609	Valid
19	0.708	0.2609	Valid
20	0.488	0.2609	Valid
21	0.-024	0.2609	Tidak Valid
22	0.377	0.2609	Valid
23	0.488	0.2609	Valid
24	0.202	0.2609	Valid
25	0.547	0.2609	Valid

HASIL UJI REABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	20

LAMPIRAN 12

HASIL DAYA KESUKARAN

Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,96	Mudah
2	0,56	Sedang
3	0,80	Mudah
4	0,56	Sedang
5	0,50	Sedang
6	0,63	Sedang
7	0,70	Sedang
8	0,93	Mudah
9	0,50	Sedang
10	0,80	Mudah
11	0,56	Sedang
12	0,70	Sedang
13	0,50	Sedang
14	0,70	Sedang
15	0,90	Mudah
16	0,63	Sedang
17	0,90	Mudah
18	0,96	Mudah
19	0,80	Mudah
20	0,70	Sedang

LAMPIRAN 13

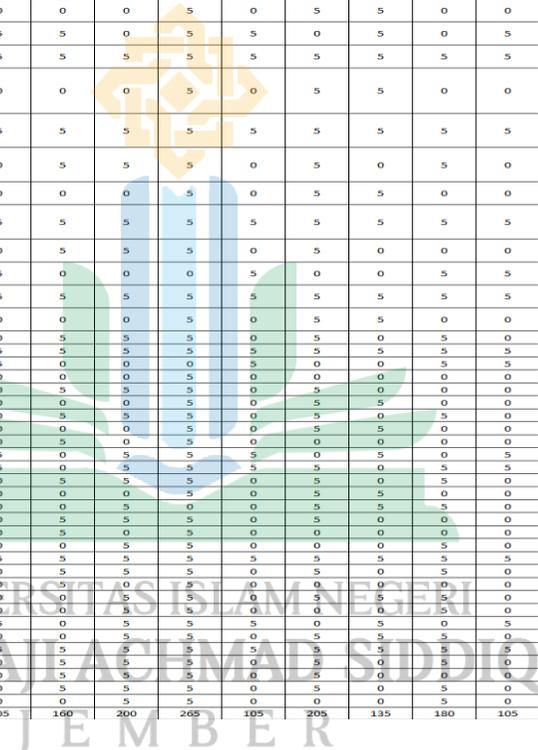
UJI DAYA BEDA

No Soal	Corrected Item- Total Correlation	Interpretasi
1	0.335	Cukup baik
2	0.499	Sangat baik
3	0.622	Sangat Baik
4	0.499	Sangat Baik
5	0.600	Sangat Baik
6	0.476	Sangat Baik
7	0.552	Sangat Baik
8	0.254	Sedang
9	0.600	Sangat Baik
10	0.622	Sangat Baik
11	0.499	Sangat Baik
12	0.499	Sangat Baik
13	0.600	Sangat Baik
14	0.552	Sangat Baik
15	0.371	Cukup Baik
16	0.476	Sangat Baik
17	0.371	Cukup Baik
18	0.335	Cukup Baik
19	0.622	Sangat Baik
20	0.449	Sangat Baik

LAMPIRAN 14

TABULASI DATA

No Urut Siswa	NILAI /SOAL																									TOTAL	
	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17	SOAL 18	SOAL 19	SOAL 20	SOAL 21	SOAL 22	SOAL 23	SOAL 24	SOAL 25		
1	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	35	
2	0	0	0	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5	0	25	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
4	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	55	
5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	70	
6	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	45	
7	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	
8	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	60	
9	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	75	
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
11	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	5	0	90	
12	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	0	5	35	
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	100	
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
15	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	70	
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	100	
17	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	55	
18	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	0	0	5	0	5	55	
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	100	
20	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	55	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	100	
22	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	70	
23	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	0	0	0	5	0	5	5	5	0	5	5	0	0	0	55	
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	100	
25	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	60	
26	5	0	0	0	5	0	0	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	0	0	5	0	45	
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	100	
28	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	0	0	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	55	
29	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	70	
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	100	
31	5	0	0	0	5	0	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	0	5	45	
32	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	15
33	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	60	
34	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	55	
35	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	70	
36	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	0	55	
37	0	0	0	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	25	
38	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	5	55	
39	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	75	
40	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	
41	5	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	25	
42	0	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	0	0	5	5	5	5	50	
43	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	60	
44	0	0	0	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	25	
45	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	5	0	0	5	0	0	0	5	35	
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
47	5	0	5	0	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	
48	0	0	0	0	0	5	0	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	25	
49	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	55	
50	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	5	0	5	35	
51	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	
52	0	5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	5	0	5	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	5	55	
53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	
54	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	70	
55	5	0	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	60	
56	5	0	5	0	0	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	
57	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	35	
	245	135	205	135	105	160	200	265	105	205	135	180	105	200	230	160	230	245	205	180	150	170	180	170	195		



LAMPIRAN 15

VALIDATOR

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERBASIS DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024

A. BIODATA VALIDATOR

Data Pribadi Ahli Materi/Isi

Nama : Heru Widyaastutik S.Pd.
Alamat :
Pekerjaan : Guru IPS MTsN 2 Jember
Instansi Kerja : MTsN 2 Jember.

telah melakukan validasi terhadap 'Pengaruh edia pembelajaran Gambar berbasis digital terhadap hasil belajar di Madrasah Tsanawuyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2023- 2024' yang dirancang oleh peneliti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 25 April 2024
Validator,

Heru Widyaastutik S.Pd.

NIP. 197505302005012002

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi instrumen validasi, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Angket ini dilengkapi dengan produk.
2. Mohon Bapak/Ibu mengamati 'Pengaruh media pembelajaran Gambar berbasis digital terhadap hasil belajar di Madrasah Tsanawuyah Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2023-2024', kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda (√) pada angka 1,2,3,4,5 yang menurut Bapak/Ibu sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

3. Kritik dan saran sebagai perbaikan mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan guna memperbaiki produk pengembangan.
4. Kesimpulan dari penilaian bahan ajar mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian dan mengisi lembar validasi ini, saya sampaikan hormat dan terima kasih.

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

No	Aspek yang di nilai	Penilaian					Komentar dan saran perbaikan
		1	2	3	4	5	
		SK	K	C	B	SB	
1.	Keruntutan konsep				✓		
2.	Penyajian soal sesuai KD dan Indikator					✓	
3.	Kejelasan penyajian gambar				✓		
4.	Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok				✓		
5.	Kesesuaian kategori soal					✓	
6.	Sebagai instrumen evaluasi yang praktis dan efisien					✓	
7.	Kunci jawaban				✓		
8.	Keterlibatan peserta didik					✓	
9.	Kelengkapan soal sesuai materi					✓	
10.	Keakuratan konsep					✓	
11.	Keakuratan gambar					✓	
12.	Keakuratan istilah-istilah					✓	
13.	Komunikatif				✓		
14.	Mendorong rasa ingin tahu					✓	
15.	Kesesuaian soal sesuai kemampuan peserta didik					✓	
16.	Urutan penyajian soal					✓	
17.	Memberikan motivasi belajar					✓	
18.	Keefektifan penggunaan					✓	

Setelah di lakukan kajian atas instrument materi penelitian tersebut dapat dinyatakan :

Layak di gunakan

Layak di gunakan dengan perbaikan

Tidak layak di gunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 16

MODUL KELAS EKPERIMEN

MODUL AJAR

TEMA 02

Hindu Budha

A. Identitas

Penyusun	: Mohammad Nizamuddin
Sekolah	: MTSN 2 Jember
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase/Kelas	: D / VII A
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (8 JP X 40 Menit)
Tahun pelajaran	: 2024

B. Kompetensi Inti

Capaian pembelajaran

mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan . Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang

sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

Elemen capaian pembelajaran

Elemen	Capaian pembelajaran
Pemahaman konsep	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi bencana . Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian.</p> <p>Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif</p>
Keterampilan proses	<p>Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan</p>

	<p>jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. merencanakan dan mengembangkan penyelidikan. Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi.</p> <p>Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital.</p> <p>Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Selain itu peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.</p>
Domain maple	Hindu Budha
Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi peninggalan Hindu-Budha di Indonesia dengan tepat - Menganalisis perbedaan Candi Hindu dan Budha di Indonesia dengan tepat
Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian pernah mengunjungi candi-candi di Indonesia ? - Mengapa banyak bangunan candi di Indonesia ?
Profil pancasila	<ul style="list-style-type: none"> - Bergotong Royong dan Bernalar Kritis

Profil rahmatan lil alamin	<ul style="list-style-type: none"> - Berkeadaban (ta'addub); keteladanan (qudwah); kewarganegaraan dan kebangsaan (muwatanah); mengambil jalan tengah (tawassuṭ); berimbang (tawāzun); dan lurus dan tegas (I'tidāl)
Target peserta didik : Peserta didik Reguler	
Jumlah siswa : 28 peserta didik	
Asesmen : Guru menilai pengetahuan tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Asesmen Individu 	
Jenis asesmen : Tertulis	
Model pembelajaran : Tatap muka	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik : Berkelompok (Lebih dari dua orang) Metode dan Model Pembelajaran : Model pembelajaran : Problem Based Learning Metode pembelajaran : Metode berdiskusi kelompok	

Materi Pembelajaran :

PENGARUH BUDAYA MASA (HINDI BUDHA)

Masuknya budaya di masa hindu,budha,islam berpengaruh besar terhadap kebudayaan bangsa indonesia. Penyebaran melalui politik,perdagangan,pendidikan.

1. Masuknya kebudayaan hindu budha di indonesia
 - a. Teori arus balik
Menurut F.D.K bosch Orang orang pertama kali datang ke indonesia merupakan orang yang memiliki semangat untuk menyebarkan ajara Hindu Bhuda.
 - b. Teori Brahmana
Menurut J.C van leur Agama dan kebudayaan Hindu Bhuda yang datang ke indonesia di bawa oleh para pendeta yang senagaja datang karna sebuah undangan.
 - c. Teori Ksatria
Menurut C.C Berg Mookerj dan J.L Moens (BUKU Darini 2013: 28) Penyebaran hindu budha yang dilakukan oleh para kesatria dan Bangsawan.
2. Kerajaan Hindu Budha di Indonesia
 - a. Kerajaan Kutai
Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu Budha pertama dan tertua di indonesia. Berdiri pada abad ke-4 M.
 - b. Kerajaan Tarumanegara
Kerajaan tarumanegara merupakan kerajaan kuno yang berkuasa di pulau jawa bagian barat dari abad 4 M hingga ke 7 M.
 - c. Kerajaan Sriwijaya
Merupakan Kerajaan Bersejarah yang berasal dari pulau Sumatra,Palembang. Yang menguasai semua jalur perdagangan di indonesia yang meliputi Selat malaka, selat karimata, dan Tanah genting.
 - d. Kerajaan Majapahit
Kerajaan ini merupakan kerajaan hindu Budha terakhir yang menguasai nusantara dan di anggap sebagai kekuasaan terbesar dalam sejarah.



Nama candi itu sendiri didasarkan pada jumlah candi yang berada di kompleks. Sewu yang berarti seribu dalam bahasa Jawa menggambarkan jumlah candi yang sebenarnya hanya terdiri dari 249 candi, dengan satu candi utama dan 240 candi perwara.

Candi Sewu memiliki empat gerbang di sisi depan pelataran luar yang masing-masing bagian dijaga oleh sepasang patung Dwarapala yang saling berhadapan. Di pelataran dalam juga ada empat gerbang dengan sepasang patung Dwarapala di setiap pintu. Keempat kuil mengepul yang terletak di luar tembok utama terbagi oleh sisi timur, barat, selatan dan utara. Setiap bagian memiliki nama, yaitu Candi Bubrah di sisi selatan, Kuil Asu di sebelah timur, Pura Kulon di sisi barat, dan Candi Lor di sisi utara. Saat ini hanya pura Candi Bubrah dan Asu yang bisa dinikmati oleh pengunjung, sedangkan Candi Kulon dan Candi Lor hanya menyisakan komposisi batu.

Keunikan candi ini juga terletak di lokasi yang berada di kompleks candi Prambanan. Candi Sewu adalah candi Budha sedangkan Candi Prambanan merupakan candi Hindu terbesar dan kompleks.



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

Sumber belajar :

1. Buku Siswa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI 2021, kurikulum dan asesmen pendidikan pusat pembukuan ilmu pengetahuan sosial kelas VII
2. Internet dan Literatur lain yang mendukung.

Media :

1. Gambar Digital

Alat :

1. Proyektor
2. Laptop

Persiapan Pembelajaran :

1. Menyiapkan bahan ajar/materi
2. Menyiapkan alat dan bahan

Langkah-langkah pembelajaran :

Kegiatan awal (10 menit)



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

Pendahuluan

1. Guru menyapa peserta didik, berdoa dan mengucapkan salam
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik
3. Guru mengingatkan dan memotivasi peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan, kebersihan dan kerapian.
4. Asesmen awal pembelajaran.
5. Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi peninggalan Hindu-Budha di Indonesia.
6. Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilaksanakan mengenai peninggalan Hindu-Budha di Indonesia sebagai pretest
 - Apa yang kamu ketahui dari gambar-gambar di atas !
 - Jelaskan apa sajakah gambar di atas!
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran .
8. Guru menyampaikan metode pembelajaran dengan Problem Based Learning. Peserta didik masuk ke kelompok (sudah ditentukan sebelumnya).
9. Guru menyampikan cakupan penilaian dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Kegiatan inti (60 menit)

1. Guru menyajikan informasi materi dengan menampilkan gambar digital di proyektor.
2. Guru membentuk kelompok terhadap siswa untuk berdiskusi.
3. Membimbing siswa untuk berdiskusi mengenai materi.
4. Mengkaji hasil diskusi dan di harapkan siswa dapat kreatif memberi tambahan atau masukan dari hasil presentasi kelompok lain.

Guru memberikan tambahan nilai atau memberi penghargaan kepada siswa yang bisa mempresentasikan hasil diskusi terbaik .

Kegiatan penutup (10 menit)

1. Kesimpulan (Siswa di harapkan bisa menyimpulkan terlebih dahulu materi yang telah di sampaikan kemudian guru menambahi).
2. Memotivasi siswa dan menyampaikan materi selanjutnya sebagai bahan pembelajaran dirumah.
3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik.

RUBRIK PENILAIAN SISWA MTSN 2 JEMBER
KELAS 7A

N O	NAMA	KRITERIA PENILAIAN		JUMLAH	RATA RATA
		Kerja sama	Hasil belajar		
1	ABDUL KHOLIK KURNIAWAN				
2	AHMAD AKBAR RUDIANTO				
3	AMRI MAULANA GIBRAN				
4	AURA APRILIA				
5	BYAN ZAFRAN RIZQULLOH				
6	CANTIKA DAMARA AUDY				
7	DITA RAHMADINI				
8	FANIA DWI NAFISAH				
9	FATHUR ROHMAN				
10	FIRMANDA IFFATUR RIZQIAH				
11	GIONINO AL-FARIZI				
12	IVAR GRADY SARFARAZ				
13	KAMILA NURUL MARIFAH				
14	LUTHFI ARIF MAHARDIKA				
15	MOCH.RAKEN HIDAYATULLAH				
16	MOH. DANAR HAKIKI				
17	MUHAMMAD AFIF AZIZI				
18	MUHAMMAD IHSAN FAHMI				
19	NADIFA NURIN NAJWA				
20	NAFISAH YUMNA NAFISAH ZAHRO				
21	NOVIA KHOIRUN NISA'				
22	PUTRI ALIYA NABILA AHMAD				
23	RAMZI DHAFRA RADITHYA				
24	RIZQI ARROHMAN SUPRAYITNO				
25	SAYYIDAH ULFAH				
26	VELISA PUTRI APRILIA				
27	ZEINTAR IHYA ULUMUDDIN				
28	ZIFARA AULIA RIHADAH AISY				

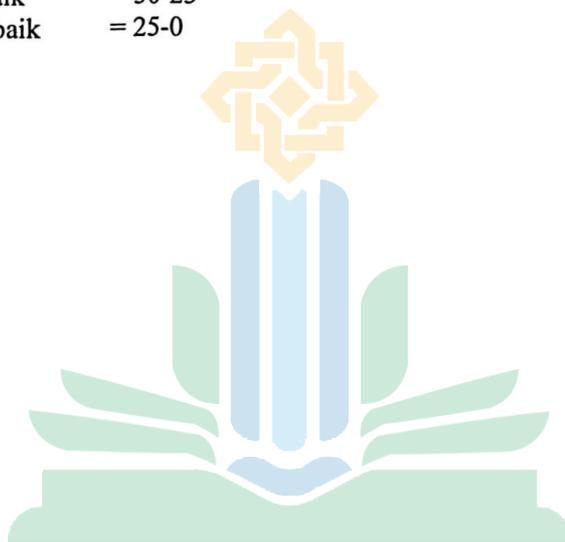
Keterangan :

3. Penilaian kerja sama

- e. Sangat baik = 100-75
- f. Baik = 75-50
- g. Cukup baik = 50-25
- h. Kurang baik = 25-0

4. Penilaian keaktifan

- d. Sangat baik = 100-75
- e. Baik = 75-50
- f. Cukup baik = 50-25
- Kurang baik = 25-0



Jember, 25 April 202

Mengetahui,

Guru IPS



Hesli Widiastuti, S.Pd

NIP. 197505302005012002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Penyusun

Mohammad Nizamuddin

NIM : 204101090001

LAMPIRAN 17

MODUL KELAS UJI COBA/ KELAS KONTROL

MODUL AJAR

TEMA 02

Hindu Budha

A. Identitas

Penyusun	: Mohammad Nizamuddin
Sekolah	: MTSN 2 Jember
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase/Kelas	: D / VII B
Alokasi Waktu	: 2 pertemuan (8 JP X 40 Menit)
Tahun pelajaran	: 2024

C. Kompetensi Inti

Capaian pembelajaran

mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan . Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang

sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

Elemen capaian pembelajaran

Elemen	Capaian pembelajaran
Pemahaman konsep	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan . Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian.</p> <p>Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif</p>
Keterampilan proses	<p>Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi</p>

	<p>berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. merencanakan dan mengembangkan penyelidikan. Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi.</p> <p>Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital.</p> <p>Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Selain itu peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.</p>
Domain maple	Hindu Budha
Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi peninggalan Hindu-Budha di Indonesia dengan tepat - Menganalisis perbedaan Candi Hindu dan Budha di Indonesia dengan tepat
Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah kalian pernah mengunjungi candi-candi di Indonesia ? - Mengapa banyak bangunan candi di Indonesia ?
Profil pancasila	<ul style="list-style-type: none"> - Bergotong Royong dan Bernalar Kritis

Profil rahmatan lil alamin	<ul style="list-style-type: none"> - Berkeadaban (ta'addub); keteladanan (qudwah); kewarganegaraan dan kebangsaan (muwatanah); mengambil jalan tengah (tawassuṭ); berimbang (tawāzun); dan lurus dan tegas (I'tidāl)
Target peserta didik : Peserta didik Reguler	
Jumlah siswa : 29 peserta didik	
Asesmen : Guru menilai pengetahuan tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Asesmen Individu 	
Jenis asesmen : Tertulis	
Model pembelajaran : Tatap muka	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik : Berkelompok (Lebih dari dua orang) Metode dan Model Pembelajaran : Model pembelajaran : Problem Based Learning Metode pembelajaran : Metode berdiskusi kelompok	

Materi Pembelajaran :

PENGARUH BUDAYA MASA (HINDI BUDHA)

Masuknya budaya di masa hindu,budha,islam berpengaruh besar terhadap kebudayaan bangsa

indonesia. Penyebaran melalui politik, perdagangan, pendidikan.

3. Masuknya kebudayaan hindu budha di indonesia

d. Teori arus balik

Menurut F.D.K Bosch Orang-orang pertama kali datang ke Indonesia merupakan orang yang memiliki semangat untuk menyebarkan ajaran Hindu Buddha.

e. Teori Brahmana

Menurut J.C van Leur Agama dan kebudayaan Hindu Buddha yang datang ke Indonesia di bawa oleh para pendeta yang sengaja datang karena sebuah undangan.

f. Teori Ksatria

Menurut C.C Berg Mookerj dan J.L Moens (BUKU Darini 2013: 28) Penyebaran hindu budha yang dilakukan oleh para ksatria dan Bangsawan.

4. Kerajaan Hindu Budha di Indonesia

e. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu Buddha pertama dan tertua di Indonesia. Berdiri pada abad ke-4 M.

f. Kerajaan Tarumanegara

Kerajaan Tarumanegara merupakan kerajaan kuno yang berkuasa di pulau Jawa bagian barat dari abad 4 M hingga ke 7 M.

g. Kerajaan Sriwijaya

Merupakan Kerajaan Bersejarah yang berasal dari pulau Sumatra, Palembang. Yang menguasai semua jalur perdagangan di Indonesia yang meliputi Selat Malaka, Selat Karimata, dan Tanah Genting.

h. Kerajaan Majapahit

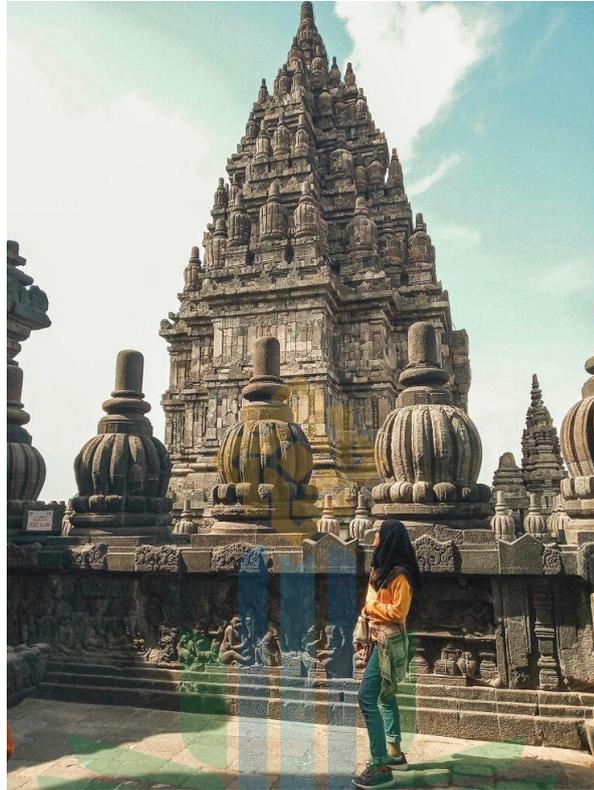
Kerajaan ini merupakan kerajaan Hindu Buddha terakhir yang menguasai Nusantara dan dianggap sebagai kekuasaan terbesar dalam sejarah.



Nama candi itu sendiri didasarkan pada jumlah candi yang berada di kompleks. Sewu yang berarti seribu dalam bahasa Jawa menggambarkan jumlah candi yang sebenarnya hanya terdiri dari 249 candi, dengan satu candi utama dan 240 candi perwara.

Candi Sewu memiliki empat gerbang di sisi depan pelataran luar yang masing-masing bagian dijaga oleh sepasang patung Dwarapala yang saling berhadapan. Di pelataran dalam juga ada empat gerbang dengan sepasang patung Dwarapala di setiap pintu. Keempat kuil mengepul yang terletak di luar tembok utama terbagi oleh sisi timur, barat, selatan dan utara. Setiap bagian memiliki nama, yaitu Candi Bubrah di sisi selatan, Kuil Asu di sebelah timur, Pura Kulon di sisi barat, dan Candi Lor di sisi utara. Saat ini hanya pura Candi Bubrah dan Asu yang bisa dinikmati oleh pengunjung, sedangkan Candi Kulon dan Candi Lor hanya menyisakan komposisi batu.

Keunikan candi ini juga terletak di lokasi yang berada di kompleks candi Prambanan. Candi Sewu adalah candi Budha sedangkan Candi Prambanan merupakan candi Hindu terbesar dan kompleks.



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

Sumber belajar :

3. Buku Siswa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI 2021, kurikulum dan asesmen pendidikan pusat pembukuan ilmu pengetahuan sosial kelas VII
4. Internet dan Literatur lain yang mendukung.

Media :

Papan tulis

Alat :

Spidol

Persiapan Pembelajaran :

3. Menyiapkan bahan ajar/materi
4. Menyiapkan alat dan bahan

Langkah-langkah pembelajaran :

Kegiatan awal (10 menit)



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

Pendahuluan

10. Guru menyapa peserta didik, berdoa dan mengucapkan salam
11. Guru mengecek kehadiran peserta didik
12. Guru mengingatkan dan memotivasi peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan, kebersihan dan kerapian.
13. Asesmen awal pembelajaran.
14. Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi peninggal HinduBudha di Indonesia.
15. Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilaksanakan mengenai peninggalan Hindu-Budha di Indonesia sebagai pretest
 - Apa yang kamu ketahui dari gambar-gambar di atas !
 - Jelaskan apa sajakah gambar di atas!
16. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran .
17. Guru menyampaikan metode pembelajaran dengan Problem Based Learning. Peserta didik masuk ke kelompok (sudah ditentukan sebelumnya).
18. Guru menyampikan cakupan penilaian dan teknik penilaian yang akan digunakan.

Kegiatan inti (60 menit)

5. Guru menyajikan informasi materi dengan menampilkan gambar digital di proyektor.
6. Guru membentuk kelompok terhadap siswa untuk berdiskusi.
7. Membimbing siswa untuk berdiskusi mengenai materi.
8. Mengkaji hasil diskusi dan di harapkan siswa dapat kreatif memberi tambahan atau masukan dari hasil presentasi kelompok lain.

Guru memberikan tambahan nilai atau memberi penghargaan kepada siswa yang bisa mempresentasikan hasil diskusi terbaik .

Kegiatan penutup (10 menit)

4. Kesimpulan (Siswa di harapkan bisa menyimpulkan terlebih dahulu materi yang telah di sampaikan kemudian guru menambahi).
5. Memotivasi siswa dan menyampaikan materi selanjutnya sebagai bahan pembelajaran dirumah.
6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada peserta didik.

RUBRIK PENILAIAN SISWA MTSN 2 JEMBER

KELAS 7B

N O	NAMA	KRITERIA PENILAIAN		JUMLAH	RATA RATA
		Kerja sama	Hasil belajar		
1	ACH. FAIZ FAUZAN				
2	AHMAD HAIDAR PRATAMA				
3	ALIVIA HARUMI ARDIWAN				
4	ATHA FADILAH ZAHRA				
5	AZRIEL MAULANA DAFA FIRDAUS				
6	BALQIS AULIA ZAHRA				
7	DAFID ZAKARIA				
8	DISKA SHERLIANA PUTRI				
9	FAJARINA BALQIS				
10	FATHUR ROZI				
11	FATIMATUS AZ-ZAHRA MAULIDA				
12	HELMY ADIYATSA WIBOWO				
13	ISNANDA YUSUF RAMADHANIL HIDAYAT				
14	JULIANA TITAH PANGESTU				
15	KHUMAIROH CARINA TRI WHARDANI				
16	MOCH DAVA FERDIANSYAH				
17	MOCHAMMAD ARDIANSYAH PUTRA RAMADHAN				
18	MOHAMMAD FIRDAUSIL UMRO				
19	MUHAMMAD FARHAN ANUGRAH				
20	MUHAMMAD RIFKY SATRIYAWAN				
21	NADZIRA KHANZA AURA ISMAIL				
22	NAJRIL EL DWI PUTRA JUNIAR				
23	NIRWANA WULANSARI				
24	PELANGI SEPTIANA BEBY				
25	RANGGA BAGUS PUTRA SYAILENDRA				
26	ROYHAN DWI SANTOSO				
27	SAFIRA IZZATUL RAMADHANI				
28	SITI LAILATUL MASRUROH				

Keterangan :

3. Penilaian kerja sama

e. Sangat baik = 100-75

f. Baik = 75-50

g. Cukup baik = 50-25

h. Kurang baik = 25-0

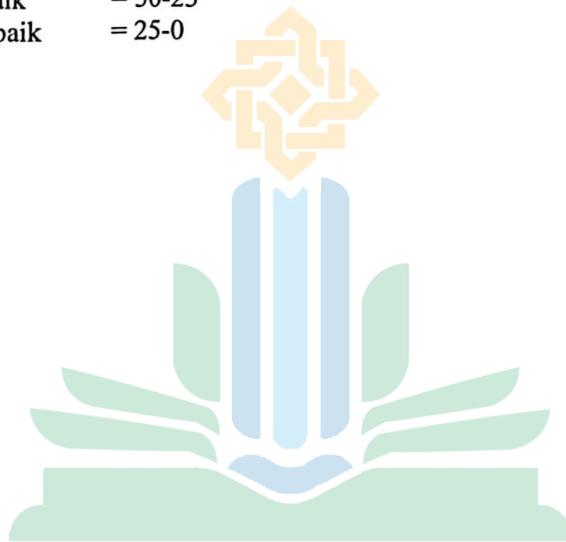
4. Penilaian keaktifan

d. Sangat baik = 100-75

e. Baik = 75-50

f. Cukup baik = 50-25

Kurang baik = 25-0



Jember, 25 April 202

Mengetahui,
Guru IPS **KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ** Penyusun
JEMBER



Heri Widiastuti, S.Pd
NIP. 197505302005012002

Mohammad Nizamuddin
NIM : 204101090001

LAMPIRAN 18

DOKUMENTASI KELAS EKPERIMEN

waktu penjelasan menggunakan media gambar berbasis digital dan mengerjakan soal pretest dan postest



LAMPIRAN 19

DOKUMENTASI KELAS KONTROL MENJELASKAN DAN
MENERJAKAN SOAL PRETEST POSTEST



BIODATA PENULIS



Nama : Mohammad Nizamuddin
NIM : 204101090001
TTL : Probolinggo, 14 Mei 2001
ALAMAT : Satreyan, Maron, Probolinggo
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Riwayat Pendidikan :

- a. TK USWATUN HASANAH
- b. SDN SOLOGODING WETAN 01
- c. SMPN 01 PAJARAKAN
- d. SMAN 01 GADING

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