

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMP AL-MUTTAQIN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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

Oleh:

**Izzatul Amalia
NIM. T20189046**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

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

JUNI 2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMP AL-MUTTAQIN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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



Izzatul Amalia
NIM. T20189046

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

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

JUNI 2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMP AL-MUTTAQIN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

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

Oleh:

Izzatul Amalia
NIM. T20189046

Disetujui Pembimbing

Abdurrahman Ahmad, M.Pd.
NIP. 198805302023211017

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

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KARTU KUARTET
TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
DI SMP AL-MUTTAQIN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

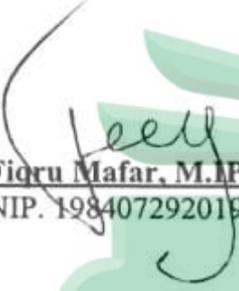
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Fiqru Mafar, M.Pd.

NIP. 198407292019031004


Novita Nurul Islami, M.Pd

NIP. 198711212020122002

Anggota

1. Dr. H. Sukarno, M.Si.
2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd.


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan




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

NIP. 197304242000031005

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

MOTTO

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ﴿١﴾ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾ الَّذِي أَنْقَضَ
ظَهْرَكَ ﴿٣﴾ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٤﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ
يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Artinya: “Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu?, dan Kami telah menghilangkan dari padamu bebanmu, yang memberatkan punggungmu? Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu, Maka, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.” (Q.S Al Insyirah : 1-8)*



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

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil 'Alamin dengan penuh syukur yang sangat mendalam dan bersamaan dengan ridho Allah SWT, yang telah memberikan nikmat sehat, rizki, ilmu, hidayah dan karunia kepada saya. Terimakasih saya ucapkan pada-Mu, engkau menyimpan sejuta makna dalam do'a dan usaha Saya ini. Atas kebesaran dan kekuasaan-Mu, kini penulis bisa menjadi pribadi yang berilmu, berpengetahuan dan bertaqwa kepada-Mu. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Abah hasan dan Umik Khoiriyah, yang telah membesarkan, mendidik dan merawat Saya dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang, yang selalu mendoakan tanpa henti dan yang selalu memberikan dukungan penuh kepada Saya selama ini.
2. Seluruh keluarga besar termasuk adik Saya Muhammad Aziz Mutawaqqil yang telah memberikan doa dan semangat kepada Saya.

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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, MM, CPEM selaku Rektor Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan izin dan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Abd. Muis, S.Ag, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan semangat motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah memberikan semangat motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
4. Fiqru Mafar, M.IP. selaku koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan arahan bagi penulis.
5. Bapak Abdurrahman Ahmad, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang

telah memberikan arahan, semangat dan motivasi bagi penulis untuk

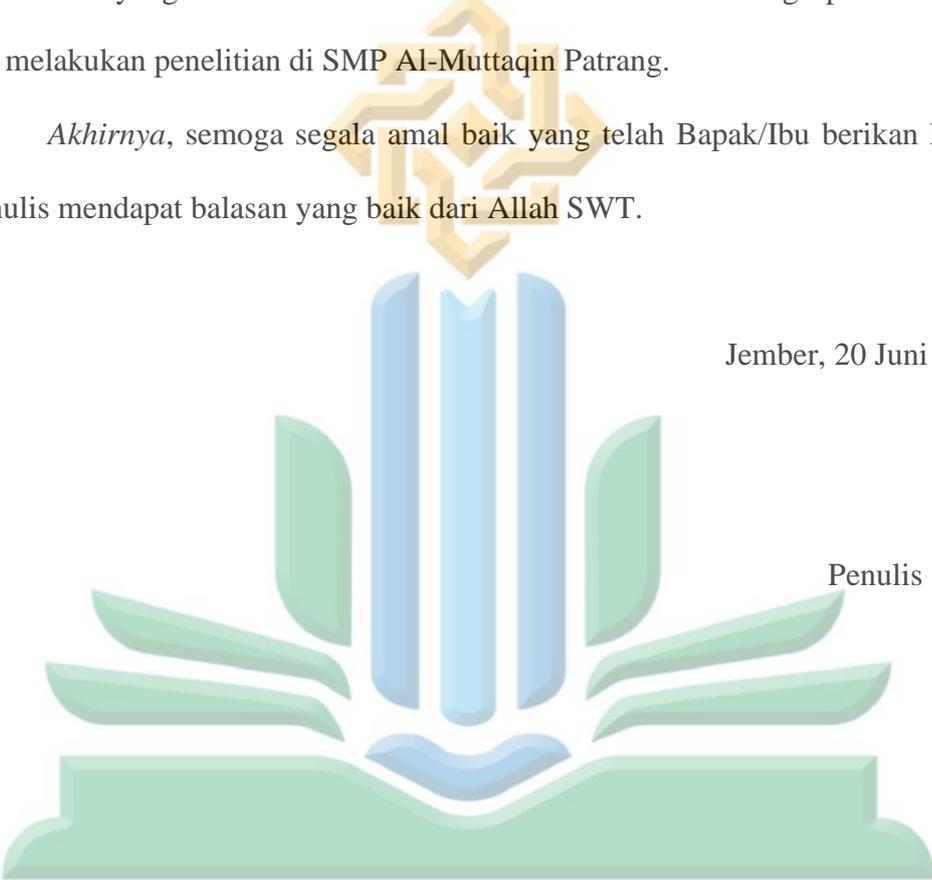
menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Cahyo FathurRohmat, S.Pd., selaku Kepala SMP Al-Muttaqin Patrang Jember yang telah memberikan izin dan kemudahan bagi penulis dalam melakukan penelitian di SMP Al-Muttaqin Patrang.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 20 Juni 2024

Penulis



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

ABSTRAK

Izzatul Amalia, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*

Kata Kunci : Pengaruh, Kartu Kuartet, Hasil Belajar, IPS

Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Permainan kartu kuartet bersifat kompetitif dan menarik, sehingga sesuai dengan tipe belajar siswa sekolah dasar yang masih dalam usia anak-anak, yaitu belajar selayaknya bermain. Anak-anak dapat memainkan kartu kuartet di segala tempat dan di setiap waktu dengan permainan yang menarik namun memuat materi pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi eksperimental design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas VII di SMP Al-Muttaqin Patrang Jember dengan jumlah sampel 60 siswa. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan instrumente tulis dalam bentuk pilihan ganda 20 butir. Analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Hipotesis yang meliputi uji Z dan uji Mann Whitney.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dibuktikan dalam perhitungan statistik menggunakan uji Z. Diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Sehingga, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 57,83 dan 80,33.

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

DAFTAR ISI

Uraian	Halaman
HALAMAN JUDUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1. Variabel Penelitian	11
2. Indikator Penelitian	12
F. Definisi Operasional	12
G. Hipotesis	13
H. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Populasi dan Sampel	52
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
1. Teknik Pengumpulan Data	45

2. Instrumen Pengumpulan Data	58
3. Uji Instrumen Penelitian.....	59
D. Analisis Data	60
1. Statistik Deskriptif.....	60
2. Statistik Inferensial.....	62
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	68
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Al-Muttaqin Jember	68
2. Profil Sekolah	68
3. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan SMP Al-Muttaqin Jember	69
4. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Al-Muttaqin Jember	71
B. Penyajian Data.....	71
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	75
1. Analisis deskriptif.....	75
2. Analisis Inferensial.....	76
D. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran-saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
Lampiran.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain penelitian Pretest-Posttest Control Group	44
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	80
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	81



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

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Variabel	12
Tabel 2.1 Kedudukan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan	21
Tabel 3.1 Distribusi Populasi Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember.....	45
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Para Ahli.....	50
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal	51
Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reabilitas	53
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal.....	53
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Daya Pembeda	54
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda.....	55
Tabel 3.8 Interpretasi tingkat kesukaran	57
Tabel 3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	57
Tabel 3.10 Hasil Rekapitulasi Instrumen Tes	58
Tabel 3.11 Tolok Ukur Kategori Persentase.....	62
Tabel 3.12 Kategori Pencapaian Hasil Belajar Siswa	62
Tabel 4.1 Distribusi Populasi Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember.....	72
Tabel 4.2 Sampel Penelitian.....	73
Tabel 4.3 Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol	73
Tabel 4.4 Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	74
Tabel 4.5 Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4.6 Data Posttest (Hasil Belajar) Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa.....	77
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	78
Tabel 4.9 Hasil Uji Z Hasil Belajar Siswa.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	101
Lampiran 2. Matriks Penelitian.....	102
Lampiran 3. RPP Penelitian	103
Lampiran 4. Soal Sebelum Validasi.....	105
Lampiran 5. Soal Sesudah validasi	109
Lampiran 6. Hasil Uji Kelayakan Soal	113
Lampiran 7. Tabulasi Data.....	117
Lampiran 8. Hasil Penelitian Menggunakan SPSS	119
Lampiran 9. Tabel Distribusi Nilai (t tabel)	122
Lampiran 10. Surat Ijin Permohonan Penelitian	124
Lampiran 11. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	125
Lampiran 12. Dokumentasi Kelas Kontrol	126
Lampiran 13. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 14. Gambar Kartu Kuartet	128
Lampiran 15. Biodata Penulis	129

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin meningkat. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensi, kemampuan dan bakat yang ada dalam dirinya. Proses tersebut dilakukan untuk dapat menghadapi perkembangan zaman yang serta untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Menurut Didin, secara umum pendidikan dapat dipahami dalam dua pengertian, yaitu secara luas dan secara sempit. Pendidikan dalam artian luas yaitu segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.¹ Secara tidak langsung, pengertian ini mengisyaratkan bahwa pendidikan sejatinya telah

dimulai sejak manu sia berada di bumi. Masa pendidikan pada pengertian luas ini tidak terbatas serta lingkungan pendidikannya terjadi dimanapun berada. Sedangkan pengertian pendidikan secara sempit adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar memiliki kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas sosial.

¹ Didin. Manajemen Pendidikan; Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014,)111.

Dalam pespektif keindonesiaan, pengertian, fungsi, dan tujuan pendidikan tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 dan 3 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan berpengaruh terhadap sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang ada. Pendidikan yang tinggi diharapkan mampu menciptakan kualitas sumber daya manusia yang baik, sehingga nantinya dapat berkontribusi memperbaiki kualitas hidupnya serta lingkungannya. Persoalan kualitas

sumber daya manusia di Indonesia merupakan tantangan yang harus dihadapi dalam kehidupan global. Salah satu yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan pendidikan. pembentukan manusia melalui investasi pendidikan merupakan salah satu cara terpenting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Seiring dengan perkembangan era digitalisasi, pendidikan yang dinilai sebagai salah satu sektor penting dalam mempersiapkan kualitas anak bangsa, saat ini juga berada dalam perkembangan yang luar biasa pesatnya.

Penggunaan media digital serta implementasi teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah suatu hal yang asing lagi. Menurut Rini dan Abdul Razak, pendidikan saat ini berada dalam fase *information super highway* dimana dalam proses perkembangannya beriringan dengan pesatnya perkembangan teknologi dan era digitalisasi.²

Demi mengimbangi era digitalisasi yang sedemikian pesatnya, sistem tatanan pendidikan harus menyiapkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, mendesain aktivitas belajar yang relevan serta mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang tepat menurut Dahliani yaitu dengan mengarahkan peserta untuk peserta didik memiliki kemampuan berpikir yang cerdas dan kritis, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan yang inovatif, kreatif, serta harus mampu bersosialisasi dengan lingkungannya.³

Akan tetapi, saat ini dunia pendidikan mengalami berbagai problema yang berkaitan dengan tatanan sistem pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap output yang dihasilkan. Problematika yang ditemukan akhir-akhir ini yaitu hasil belajar siswa yang harus ditemukan solusinya.

Hasil observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti di lingkungan SMP Al-Muttaqin Jember dan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata

² Rini, Abdul Razaq. Implementasi Investigasi Kelompok Peta Konsep Membaca (RemapGI) Model Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Kelas X Hasil Belajar dan Soft Skill Siswa. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Progresif*, Vol 14 No 1, (2019):94. digilib.uinkhas.ac.id

³ Dahliani. "The Correlation Between Students' Interest And Learning Outcomes In Biology",2.

pelajaran IPS masih tergolong lemah, nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin sebesar 78, sedangkan hanya ada sebagian kecil siswa yang memperoleh hasil belajar melebihi nilai KKM, selebihnya siswa memperoleh nilai di bawah KKM dan ada juga yang nilai cukup KKM. Hal ini disebabkan ketidak tersediaan media pembelajaran yang secara detail mampu memberikan pemahaman konsep terkait pembelajaran IPS kepada siswa diasumsikan menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa.

Saat ini, Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan buku paket pelajaran yang disediakan sekolah merupakan satu-satunya media yang digunakan siswa di SMP Al-Muttaqin Jember untuk belajar tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember saat ini hanya bergantung pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan buku paket yang diberikan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS. Sebagaimana diketahui bahwa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, guru sebagian besar mengandalkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan buku paket yang memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran dan hanya menawarkan visual hitam-putih, membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Ruang lingkup IPS yang berkaitan dengan hewan lebih diarahkan pada bacaan yang panjang dan tidak memiliki contoh yang didukung oleh gambar yang menarik dan jelas, sehingga menurunkan motivasi siswa untuk membaca dan belajar Mata

pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman lebih. Pemahaman yang lebih dibutuhkan untuk memahami materi pembelajaran IPS yang disajikan dalam setiap buku pedoman siswa. Penyajian materi yang monoton berupa teks bacaan saja menyebabkan siswa bosan. Siswa yang mengalami kebosanan mengabaikan penjelasan dari guru dan melakukan kegiatan di luar pembelajaran, misalnya berbicara atau bermain dengan siswa lain. Dengan demikian, konsep IPS yang disajikan guru tidak sampai sehingga pemahaman siswa kurang.⁴

Selain pemahaman, rendahnya hasil belajar menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Sri Esti dalam Jakni, Bloom mengemukakan terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan hal ini menyangkut peranan guru yang memiliki andil dalam menciptakan suasana belajar.⁵

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan output perilaku dan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana disampaikan oleh Dahliani, bahwasannya kualitas peserta didik tergantung apa yang dilakukan guru di kelas. Artinya, semangat belajar dan hasil belajar peserta didik tidak hanya ditentukan oleh dirinya sendiri, melainkan ditentukan pula oleh guru

⁴ Umi Latifah, "Peningkatan Pemahaman Konsep Ips Melalui Penerapan Metode Active Learning Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas Va Sd Ngoto Tahun Pelajaran 2016/2017"

⁵ Jakni. Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. (Bandung: Alfabeta CV, 2016), 17.

sebagai motivator.⁶ Seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.*(Q. S. Al-Ahzab : 21).”⁷

Dalam kaitannya dengan konteks pendidikan, surah Al-Ahzab ayat 21 menjelaskan bahwasannya guru harus menjadi suri teladan yang baik bagi anak didiknya. Selain memang keberadaan guru bertanggung jawab atas perkembangan kognitif peserta didik, guru juga dituntut berperan dalam perkembangan karakter peserta didik ke arah yang lebih baik. Banyak sekali aspek pendidikan yang terkandung dalam surah Al-Ahzab ayat 21 yang dapat diimplementasikan dalam dunia pendidikan, salah satunya bagaimana guru harusnya dapat menjalankan amanah dalam proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Menurut Nurdin, bentuk dari menunaikan amanah sebaik-baiknya yaitu guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan perkembangan zaman sehingga diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta

⁶ Dahliani, “The Correlation Between Students’ Interest And Learning Outcomes In digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Ayat Pojok Bergaris), (Bandung: CV Mikhraj Khazanah Ilmu,2010)

mengubah paradigma pembelajaran dengan cara memadukan kegiatan belajar yang berpusat pada guru dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik.⁸ Terkait dengan hal tersebut, guru harus memenuhi kompetensi untuk menggunakan strategi yang sesuai dengan karakter peserta didik, melatih keaktifan peserta didik dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan pendekatan belajar serta strategi belajar yang menitikberatkan pada siswa dan mengarah pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang klasik yakni berupa LKS dan buku paket dirasa kurang adaptif apabila dikorelasikan dengan tuntutan perkembangan pendidikan saat ini. Hal tersebut disebabkan media klasik dinilai memiliki beberapa kelemahan yaitu seperti membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran, membosankan apabila digunakan dalam waktu yang lama, membuat siswa sangat bergantung pada guru, sehingga hasil belajar siswa

kurang maksimal. Adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran tentu sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan pemahaman dan memperoleh pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Penggunaan media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran kuartet. Kartu kuartet merupakan sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera

keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Permainan kartu kuartet bersifat kompetitif dan menarik, sehingga sesuai dengan tipe belajar siswa sekolah dasar yang masih dalam usia anak-anak, yaitu belajar selayaknya bermain. Anak-anak dapat memainkan kartu kuartet di segala tempat dan di setiap waktu dengan permainan yang menarik namun memuat materi pembelajaran. Kartu kuartet dalam satu set terdiri 24 atau 32 lembar kartu, setiap lembar kartu komposisinya terdiri dari gambar dan sebuah judul utama yang dituliskan dibagian tengah atas, dibawah tulisan judul tersebut tertulis 4 anggota judul dengan aturan susunan tulisan paling atas yang dicetak tebal adalah nama dari gambar yang tertera.⁹

Fungsi utama dari media atau alat peraga dalam mengajar menunjang penggunaan media mengajar yang digunakan oleh guru, dengan mempergunakan alat peraga atau media diharapkan dapat memperjelas bahan yang akan disampaikan dan akan lebih berkesan untuk siswa dalam memahami, mengingat materi yang diberikan sehingga dapat mencapai proses belajar yang baik.¹⁰

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan inovasi media pembelajaran kuartet terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember tahun pembelajaran 2022/2023, karena dalam proses pembelajarannya siswa akan lebih

⁹ Indah Setyorini dan M.Husni Abdullah, "Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". JPGSD (Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0- 216), hlm.3

¹⁰ Agis Suci Ningrum, "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Mi Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022" Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021, Hal. 7.

memahami konsep dengan ketertarikan media pembelajaran dan akan menarik untuk dibaca dahulu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan khazanah ilmu pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan

yang saat ini terus berkembang pesat beriringan dengan

perkembangan teknologi, sehingga ilmu pengetahuan yang disajikan sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan manusia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penataan sekolah ke arah yang lebih baik, serta dapat mengembangkan lingkungan sekolah yang kondusif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga hasil belajar dan pemahaman dapat tercapai secara optimal.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar di kelas. Selain itu, hasil penelitian juga diharapkan dapat dijadikan pengalaman oleh peneliti dalam memilih media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kebutuhan.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal yang dibutuhkan kemudian bisa ditarik kesimpulannya.¹¹ Adapun variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab adanya perubahan pada variabel terikat. Menurut Jakni variabel bebas atau *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*).¹²

Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran kartu kuartet yang disimbolkan dengan X .

b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹³

Adapun variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Al-Muttaqin Jember tahun pelajaran 2022/2023.

2. Indikator Penelitian

¹¹ Sugiono, *Metode Penelitian*. (Bandung: Alfabeta CV, 2019), 7.

¹² Jakni, *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, 49.

¹³ Sugiono, *Metode Penelitian*, 75.

Adapun indikator penelitian dari variabel–variabel yang terdapat pada judul penelitian ini adalah:

Tabel 1.1

Indikator penelitian

NO.	Variabel	Indikator Variabel
1.	Media Kartu kuartet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan Informasi 2. Memberikan pemahaman kepada siswa 3. Mengembangkan kreatifitas dan interaktif dari penggunaan kartu kuartet. 4. Meminta para siswa untuk berbagi jawaban yang telah mereka sepakati dengan seluruh kelas
2.	Hasil Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil posttest pembelajaran IPS

F. Definisi Operasional

Pemaparan mengenai istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini perlu dilakukan, agar lebih terfokus dalam permasalahan yang akan dibahas sekaligus menghindari terjadinya pandangan lain mengenai istilah yang ada. Adapun definis operasional yang berkaitan dengan penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Kartu kuartet

Kartu kuartet terdiri atas dua kata yaitu kartu dan kuartet. Kartu berarti suatu kertas yang memiliki bentuk persegi panjang, sedangkan kuartet adalah berjumlah empat. Kartu kuartet adalah kartu bergambar yang dimainkan dengan cara mengumpulkan kartu berjumlah empat yang memiliki judul yang sama. Kartu kuartet biasanya berukuran 9 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar sangat baik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan siswa terhadap suatu objek dan merangsang daya imajinasi sehingga siswa mudah mengenali objek-objek yang ada disekitarnya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang ke arah yang lebih baik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil

belajar dalam ranah kognitif yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dan dibuktikan dengan tes hasil belajar berupa *posttest* materi ekosistem.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada

fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017: 63). Terdapat dua hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0) (Ismayani, 2020).

Hipotesis juga bisa diartikan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis akan diuji. Hipotesis alternatif (H_a) jika peneliti memiliki pengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis nihil (H_0) adalah jika peneliti ini tidak berpengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember tahun pelajaran 2022/2023
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember tahun pelajaran 2022/2023

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan rangkuman sementara dari isi skripsi yang bertujuan untuk mengetahui secara global seluruh pembahasan yang sudah ada. Pada bagian sistematika pembahasan ini dimaksudkan untuk menunjukkan cara pengorganisasian atau garis-garis besar dalam penelitian ini sehingga akan lebih memudahkan dalam meninjau dan menanggapi isinya. Masing-masing bab disusun dan dirumuskan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I: Bab ini berisi pendahuluan, pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dilanjutkan dengan ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian (jika ada), hipotesis dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab II: Bab ini berisi tentang pembahasan kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III: Bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian yang meliputi; pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data dan diakhiri dengan analisis data.

Bab IV: Bab ini berisi tentang penyajian data dan analisis yang meliputi; gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan.

Bab V: Bab terakhir pada penelitian ini yakni penutup yang meliputi kesimpulan dan saran yang kemudian dilanjutkan dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang dianggap berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, lalu membuat kesimpulannya. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dinilai memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Sasmita dalam jurnal *Artefak: History and Education*, Vol.4 No.2 September 2017, dengan judul “Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar semua siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas X

IPA 7 SMA N 1 Surakarta. Hasil analisis dari tindakan kelas menggunakan Kartu Kwartet Pintar Sejarah adalah aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa selalu meningkat pada tiap siklus.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa: 1) strategi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Strategi pembelajaran

menggunakan Kartu Kwartet Pintar Sejarah yang sudah dilakukan

menunjukkan hasil adanya peningkatan pada aktifitas belajar dan hasil belajar siswa; 2) Hasil penelitian ini juga berimplikasi pada perubahan paradigma pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. melalui pembelajaran menggunakan Kartu Kwartet Pintar Sejarah terbukti bahwa siswa lebih aktif, baik dari aspek visual, lisan, mendengarkan, menulis, dan emosional. Selain penggunaan Kartu Kwartet Pintar Sejarah juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut tampak pada meningkatnya rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

- b. Penelitian oleh Anita Yuni Astuti (2011) dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kwartet Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas VIII Slb-C Setya Dharma Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kwartet terhadap peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (

IPS). Media Kwartet digunakan dengan metode permainan untuk menghafalkan materi- materi IPS. Sampel penelitian disini yaitu seluruh siswa kelas VIII SLB C YSSD Surakarta tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 6 orang anak. Jadi penelitian ini merupakan penelitian populasi (studi populasi). Teknik pengumpulan data prestasi belajar IPS anak tunagrahita dengan menggunakan tes tertulis dengan bentuk tes obyektif dikarenakan jumlah subyek penelitian < 30. Terdapat

diberikan treatment (pretest) dengan menggunakan media Kuartet dan sesudah diberikan treatment (posttest) dengan menggunakan media IPS sehingga terdapat peningkatan sesudah diberikan treatment dengan menggunakan media Kuartet. Dari hasil analisis di atas bahwa hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh positif penggunaan media Kuartet terhadap prestasi belajar IPS anak tunagrahita ringan” terbukti kebenarannya. Jadi dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kuartet berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS anak tunagrahita ringan.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Anisatul Khairiah (2018) dalam skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media permainan kartu dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April hingga

Mei 2011 yang bertempat di SMP Darussalam Cimanggis-Ciputat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reseach*) dengan sampel berjumlah 37 siswa kelas VIII SMP. instrumen yang digunakan berupa RPP, lembar observasi, lembar wawancara dan tes hasil belajar IPS pada materi Ekonomi yakni Pajak dan Keseimbangan Harga Pasar, berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus,

setiap 1 siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Hasil penelitian diperoleh

bahwa aktivitas belajar siswa mengalami perubahan yang signifikan dan rata-rata N-Gain pada siklus I 0,54 dan meningkat menjadi 0,77 pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat dibuktikan bahwa penggunaan media permainan kartu efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi Ekonomi yakni Pajak dan Keseimbangan Harga Pasar.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah Ap, Abdul Rahman, Amaliyah Ramadhani dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, Vol. 1, No. 3, Desember 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian adalah quasi eksperimen. Desain penelitian ini adalah true eksperimental design. Sampel penelitian ini adalah sebanyak 2 kelas, kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 27 orang dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 26 orang. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) Gambaran penggunaan

media permainan kartu kuartet masuk ke dalam kategori sangat baik.

Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan media permainan kartu kuartet selama 2 kali pertemuan dengan kategori sangat baik. (2) Minat belajar IPS siswa yang diperoleh pada angket kelas eksperimen masuk ke dalam kategori sangat berminat, dan angket pada kelas kontrol masuk ke dalam kategori berminat. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN 17 Langnga-Langnga.

- e. Penelitian oleh Linda Tri Antika (2021) dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Pra-Eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest*

Posttest Design. Data dikumpulkan dari seluruh populasi yaitu dari kelas V sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi dan tes berbentuk pilihan ganda dan analisis yang digunakan yaitu uji-t (*Paired Sample T-Test*). Berdasarkan pada uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} = 21,177$ dan $t_{tabel} = 2,045$ dengan kriteria H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan sebaliknya, karena

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi Kondisi Geografis Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muabbidin Sukorejo Demak tahun Pelajaran 2021/2022.

Adapun perbedaan dan persamaan dari keempat penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan dapat digambarkan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2.1

Kedudukan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No.	Identitas Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
1.	Sasmita (2017) “Penggunaan Media Permainan Kartu Kwartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017/2018.	1. Variabel terikat pada penelitian terdahulu yaitu peningkatan aktivitas dan hasil belajar, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yaitu hanya hasil belajar.	1. Media Pembelajaran kuartet.
2.	Penelitian oleh Anita Yuni Astuti (2011)	1. Variabel terikat pada penelitian terdahulu	1. Media Pembelajaran

	<p>“Pengaruh Penggunaan Media Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Anak Tuna Grahita Ringan Kelas VIII Slb-C Setya Dharma Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011”</p>	<p>yaitu Prestasi Belajar , sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar.</p> <p>2. Teknik analisis data pada penelitian terdahulu adalah analisis statistik non parametrik <i>Sign Test Wilcoxon</i> sedangkan pada penelitian ini yaitu analisis statistik</p>	<p>kuartet.</p>
3.	<p>Anisatul Khairiah (2018) dalam skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Ekonomi”</p>	<p>1. Variabel terikat pada peneltian terdahulu yaitu hasil belajar sedangkan pada variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar.</p>	<p>1. Media pembelajaran Kuartet</p>
4.	<p>Miswandi Tendrita, Susriyati Mahanal, dan Siti Zubaidah (2017) “Pembelajaran <i>Reading-Concept-</i></p>	<p>1. Variabel terikat pada penelitian terdahulu yaitu hasil belajar kognitif, sedangkan variabel terikat penelitian ini yaitu</p>	<p>a. Media Pembelajaran Kuartet</p> <p>b. Teknik analisis data yang digunakan yaitu</p>

	<p><i>Map Think Pair Share (Remap Tps) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif.</i>”</p>	<p>hasil belajar. 2. Desain penelitian terdahulu adalah <i>true eksprimentasl design</i>, sedangkan desain penelitian ini yaitu <i>Quasi eksperimental design</i>.</p>	<p>analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferesial</p>
5.	<p>Linda Tri Antika (2021) dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”.</p>	<p>1. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu <i>One Group Pretest Posttest Design</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Nonequivalent group posttest only design</i>.</p>	<p>1. Media Pembelajaran Kuartet</p>

(Sumber: Penelitian Terdahulu)

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada dasarnya

proses pembelajaran juga merupakan komunikasi. Maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai sarana untuk menyampaikan pesan saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Asyar secara etimologis, media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”, sedangkan menurut Suparman media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹⁴

Media merupakan sarana pendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghantarkan pesan atau materi pelajaran baik berupa pengetahuan, keterampilan dari guru kepada siswa di dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami apa

yang disampaikan. Menurut Aminudin juga mengatakan bahwa media adalah seperangkat peralatan pendidikan dan pengajaran untuk membantu penyajian isi dan materi pelajaran kepada siswa agar mereka dapat mencapai tujuannya.¹⁵

Media berfungsi untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyalurkan pesan, media pengantar magnet atau

¹⁴ Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, (Jakarta: Referensi digilib.uinkhas.ac.id Jakarta,2012),hlm.4

¹⁵ Aminuddin Rasyad, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Uhamka Pres,2003),hlm.125

pengantar panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi menjadi media pendidikan. Media tidak sekedar alat atau bahan, melainkan hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Jadi media adalah alat bantu atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.¹⁶ Media juga merupakan alat bantu yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. penggunaan media pembelajaran pada orientasi

pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Selain membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman. Maksudnya bahwa media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama

tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat atau melihat dan mendengarkan.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu:

1) Media sebagai Sumber Belajar

Melalui media siswa memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika belajar Bahasa asing, tentu kita mempelajari istilah baru. Melalui media kamus, glossary, dan lain-lain yang dapat menambah perbendaharaan kata dan istilah.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif merupakan media dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.

Manipulasi ini seringkali dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu

kecil atau terlalu berbahaya bagi peserta didik.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif merupakan fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek suatu kejadian yang sudah lama terjadi.

5) Fungsi Distributif

Berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi maupun biaya.¹⁷

2. Media Kuartet

a. Pengertian Media Kuartet

Kartu kuartet terdiri atas dua kata yaitu kartu dan kuartet. Kartu berarti suatu kertas yang memiliki bentuk persegi panjang, sedangkan kuartet adalah berjumlah empat. Kartu kuartet adalah

kartu bergambar yang dimainkan dengan cara mengumpulkan kartu berjumlah empat yang memiliki judul yang sama. Kartu kuartet biasanya berukuran 9 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar sangat baik untuk membangkitkan semangat belajar siswa, melatih kepekaan siswa terhadap suatu

objek dan merangsang daya imajinasi sehingga siswa mudah mengenali objek-objek yang ada disekitarnya.

Menurut Karsono kartu kuartet merupakan permainan dengan menggunakan 4 pasang kartu sepadan yang berjumlah 24 atau 32 lembar kartu. Pada setiap lembar kartu memiliki gambar dan judul utama di bagian tengah atas kartu, sedangkan di bawah judul terdapat empat kategori judul, tulisan paling atas dicetak tebal serta nama dari gambar diberi warna lain.¹⁸

Media kartu kuartet termasuk media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran dan sangat cocok dengan materi yang bersifat konseptual serta membutuhkan hafalan dan pemahaman yang tinggi. Kartu kuartet sebagai alat bantu mempunyai manfaat yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

b. Kelebihan dan Kelemahan Kartu Kuartet

Secara fisik kartu kuartet mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kartu kuartet merupakan media pembelajaran yang murah, mudah digunakan, dan sederhana. Permainan kartu kuartet dilakukan secara berkelompok, dan pembelajaran

¹⁸Yudianto, Sudjana, Karsono, "Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar". Jurnal Mimbar Sekolah Dasar, (Volume 01 Nomor 1 Tahun 2014), hlm.45

berkelompok merupakan ciri kurikulum 2013 yang meminta siswa untuk aktif berdiskusi, sesuai Permendikbud No. 67 tahun 2013.¹⁹

Menurut Rahmat Insan Kamil mengemukakan kelebihan dari kartu kuartet sebagai berikut:

- 1) Praktis, karena mudah dibawa kemana-mana, mudah dalam penyajian, mudah dimainkan dimana saja.
- 2) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil.
- 3) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya.
- 4) Permainan kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menyimak siswa, karena terjadi interaksi antarsiswa.
- 5) Dapat membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis.
- 6) Dapat membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Selain memiliki kelebihan, permainan kartu kuartet ini memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Hanya menekankan penggunaan indera penglihatan.
- 2) Menciptakan suasana sedikit ribut saat proses pembelajaran.
- 3) Media mudah rusak jika terbuat dari kertas.
- 4) Ukuran terbatas untuk kelompok besar

5) Terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

c. Fungsi dan Manfaat Kartu Kuartet

Kartu kuartet yang digunakan dalam pembelajaran termasuk dalam kategori media visual, hal ini karena media kartu kuartet mempunyai gambar dan garis sebagaimana dalam media pembelajaran berbasis visual. Fungsi media kartu kuartet sebagai media visual menurut Levied dan Lentz dalam Arsyad antara lain sebagai berikut:

- a) Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa untuk fokus berkonsentrasi saat proses pembelajaran dengan makna visual yang ditampilkan.
- b) Fungsi afektif yaitu berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap anak ketika belajar.
- c) Fungsi kognitif yaitu media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
- d) Fungsi kompensatoris yaitu media visual berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan 20 lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²⁰

Adapun manfaat dari media kartu kuartet yaitu siswa dapat belajar sedini mungkin, dapat mengembangkan daya ingat otak

²⁰ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta:Rajawali Pers,2014),hlm.20-21

kanan, melatih kemampuan konsentrasi dan dapat meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.²¹

Berdasarkan paparan dari kedua pendapat diatas, media visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris. Berkaitan dengan hal itu media kartu kuartet juga memiliki manfaat meningkatkan kemampuan visual, membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi, serta memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan ingatan yang kuat sebagai usaha meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Kuartet

- 1) Sebelum digunakan tentu membuat kartu kuartet terlebih dahulu
 - a) Menentukan tema yang akan diajarkan
 - b) Membuat rancangan pembuatan kartu kuartet
 - c) Membuat kartu kuartet.
- 2) Setelah selesai dibuat kartu kuartet siap digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi pembelajaran oleh guru.
- 4) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri 4-5 siswa.

- 5) Guru menjelaskan petunjuk bermain kartu kuartet dan siswa menyimak dengan seksama.
- 6) Guru mengawasi jalannya permainan.
- 7) Setiap kelompok diberi 1 set kartu kuartet berjumlah 24 kartu yang terdiri dari 6 tema dengan masing-masing memiliki 4 subtema.
- 8) Salah satu siswa (pemain pertama) dalam kelompok mengocok kartu dan membagikan kepada seluruh pemain dalam kelompok.
- 9) Setiap siswa menerima 4 kartu secara acak dan sisa kartu yang ada di letakan ditengah meja kelompok.
- 10) Permainan dimulai.
- 11) Salah satu pemain (pemain pertama) bertanya kepada lawan pemain dalam kelompok apakah 22 mempunyai satu dari empat kategori yang ada didalam judul.
- 12) Selain itu, pemain yang mendapatkan giliran harus membaca pengertian gambar kondisi geografis Indonesia dihadapan semua pemain dalam kelompok agar semua pemain paham tentang materi kondisi geografis Indonesia.
- 13) Jika lawan pemain dalam kelompok mempunyai kategori yang dimaksud, maka kartu pemain yang mempunyai kategori tersebut diminta kartunya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- 14) Jika pemain lainnya tidak mempunyai kategori tersebut maka pemain yang bertanya kalah dan mengambil sisa kartu yang ada ditengah meja kelompok. Dilanjutkan oleh pemain selanjutnya.
- 15) Jika sudah dapat satu set tema, maka siswa tidak ikut lagi main dan diminta mempelajari kartu yang didapat.
- 16) Jika belum, maka siswa harus main lagi dengan aturan yang sama seperti awal.
- 17) Siswa terakhir yang belum menemukan satu set tema dinyatakan kalah.
- 18) Pemenang adalah siswa yang pertama kali dapat mengumpulkan satu set tema secara utuh.
- 19) Jika permainan selesai, maka setiap kelompok menyimpulkan hasil pertemuan dengan membuat peta konsep materi pembelajaran.²²

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik baik perubahan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Purwanto menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan

yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya Purwanto juga menambahkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang.²³

b. Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan Taksonomi Bloom (dalam Purwanto) indikator hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori, yaitu:²⁴

1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: Hafalan (C1); Pemahaman (C2); Penerapan (C3); Analisis (C4); Sintesis (C5); Evaluasi (C. 6).

2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: Penerimaan (*Receiving*); Partisipasi atau merespon (*responding*); Penilaian atau penentuan sikap (*Valving*); Organisasi (*Organization*); Internalisasi nilai; karakterisasi (*Characterizatio*)

²³ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, . 2013), 46-47

²⁴ Ibid. 81.

- 3) Ranah psikomotor, meliputi: Keterampilan motorik (*Muscular or Motor Skill*); Manipulasi benda-benda (*Manipulation of Materials or Objects*); Neuromuscular Coordination.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pencapaian hasil belajar, terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- 1) Faktor Instrinsik, merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari dalam diri sendiri. Adapun faktor instrinsik meliputi: kesehatan; intelegensi; motivasi; cara belajar;
- 2) Faktor Ekstrinsik, merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri sendiri. Berikut merupakan faktor ekstrinsik yang mempengaruhi hasil belajar menurut Dalyono adalah keluarga; masyarakat; dan sekolah.²⁵

4. Tipe Belajar

Dilihat dari asal katanya, tipe belajar terdiri dari dua kata “tipe” dan “belajar”.²⁶ Tipe diartikan sebagai model, contoh atau corak. Tipe merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.²⁷ Dengan demikian tipe belajar secara

²⁵ Dalyono, M. Psikologi pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 2015, 54-58.

²⁶ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), 1198.

²⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 18.

sederhana tipe belajar dapat diartikan sebagai cara atau model seseorang dalam belajar.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, seorang siswa maupun mahasiswa harus mengetahui tipe belajarnya masing-masing. Pelajar yang sukar belajar biasanya disebabkan tidak mengenali tipe belajar sendiri. Belajar berjamjam hanya sedikit sekali bahan pelajaran yang dapat dikuasai.²⁸ Oleh karena itu, mengenali tipe belajar ini diharapkan dapat banyak membantu dalam menguasai bahan pelajaran. Tipe belajar itu bermacam-macam yaitu belajar sambil berbuat, belajar dengan suara, belajar lewat kata hati, dan belajar dengan gerakan mata. Dengan kata lain tipe belajar mempunyai arti yang strategis dalam meningkatkan konsentrasi seseorang dalam belajar.

Pada umumnya, ada 4 tipe belajar siswa (1) Visual, dimana dalam belajar, siswa tipe ini lebih mudah belajar dengan cara melihat atau mengamati, (2) auditori, dimana siswa lebih mudah belajar dengan mendengarkan, (3) kinestetik, dimana dalam pembelajaran siswa lebih mudah belajar dengan melakukan, dan (4) campuran.

a. Tipe Belajar Visual

Tipe belajar visual adalah tipe belajar yang lebih banyak memanfaatkan penglihatan. Orang dengan tipe belajar visual akan melihat atau membayangkan apa yang sedang dibicarakan. Selain itu, ia memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna, disamping

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka cipta, 2002), 28

mempunyai pemahaman yang cukup terhadap masalah artistik. Hanya saja ia memiliki kendala untuk berdialog secara langsung karena terlalu reaktif terhadap suara, sehingga sulit mengikuti anjuran secara lisan dan sering salah menginterpretasikan kata atau ucapan.²⁹

Cici-ciri siswa dengan tipe belajar visual adalah:

1) Rapi dan teratur

Siswa visual lebih memperhatikan penampilannya, baik dalam segi berpakaian maupun kondisi lingkungan disekitarnya. Mereka menyukai kerapihan dan juga keindahan. Mereka biasanya mempunyai catatan pelajaran yang rapi. Selain itu mereka juga tidak menyukai tempat yang berantakan karena dapat mengganggu proses belajar mereka.

2) Sulit menerima instruksi verbal

Siswa yang memiliki tipe belajar visual sering kali lupa hal-

hal yang disampaikan secara lisan dan lebih sering meminta bantuan orang lain untuk mengulangi *instruksi verbal* tersebut.

Banyak dari para orang visual yang kurang peka terhadap respons instruksi verbal dan akan mudah lupa dengan apa yang disampaikan orang lain sampai mereka diberikan instruksi secara visual yang disertai dengan tulisan, gambar, diagram ataupun bagan.

3) Terlihat terhadap detail

Siswa lebih cermat dan berhati-hati dalam mengamati materi pelajaran, dan memperhatikan dengan detail pada apa yang siswa kerjakan.

4) Mengingat apa yang dilihat daripada apa di dengar

Siswa lebih menitik beratkan ketajaman penglihatan. Bukti-bukti konkrit harus diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka mudah untuk memahaminya. Seorang anak yang mempunyai tipe belajar visual akan lebih mudah mengingat dengan cara melihat, misalnya membaca buku, melihat demonstrasi yang dilakukan guru, melihat contoh-contoh yang tersebar di alam atau fenomena alam dengan cara observasi, bisa juga dengan melihat pembelajaran yang disajikan melalui TV atau video kaset.

5) Biasanya tidak terganggu oleh keributan

Seseorang yang memiliki tipe belajar visual ini dapat belajar baik diiringi dengan musik maupun tidak. Kebisingan dan suara di sekitarnya tidak akan mampu menggoyahkan konsentrasi mereka karena mereka lebih terfokus pada apa yang mereka lihat daripada apa yang mereka dengar. Jika tipe visual ini sedang berfikir, mereka akan melihat ke arah langit-langit, pandangan mata ke kanan dan ke kiri, karena otak

mereka memproses data dengan melihat setiap kata atau simbol.

6) Sering menjawab pertanyaan dengan jawaban ya atau tidak

Siswa yang memiliki tipe belajar visual tidak mudah menjabarkan atau menjelaskan suatu hal, oleh karena itu mereka cenderung menjawab hanya pada intinya saja.³⁰

b. Tipe Belajar Auditori

Tipe belajar auditori adalah tipe belajar yang mengedepankan indera pendengar. Belajar melalui mendengar sesuatu, bisa dengan mendengarkan kaset, kuliah-ceramah, diskusi, debat, dan instruksi (perintah) verbal. Orang-orang yang dengan tipe belajar auditorik lebih mudah mencerna, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan jalan mendengarkan secara langsung. Mereka cenderung belajar atau menerima informasi dengan mendengarkan atau secara lisan.³¹

Ciri-ciri tipe belajar auditorial adalah sebagai berikut:³²

1) Mudah terganggu oleh keributan

Siswa yang mempunyai tipe belajar auditori, mereka cenderung sangat peka dengan gangguan auditori. ketika siswa sedang belajar dikelas atau diluar kelas mereka akan merasa terganggu bila ada suara-suara di sekitarnya. Seperti suara

³⁰ Hariyanto dan Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 149.

³¹ S. Shoimatul Ula, *REVOLUSI BELAJAR: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 33

³² Ricki Linksman, *Cara Belajar Cepat*, (Semarang: Dahara Prize, 2004), hlm. 106-109.

orang lain di luar kelas, suara mobil, suara kipas angin atau suara yang dapat mengganggu konsentrasi belajar mereka.

2) Senang membaca dengan keras dan mendengarkan

Siswa yang cenderung suka dengan membaca dengan keras tujuannya untuk mempercepat belajarnya yaitu membaca secara pintas, dan mereka cenderung membayangkan teks yang ada seperti penayangan film dengan disertai efek suara, nada suara, perasaan, dan music untuk membuat materi menjadi lebih hidup. Dengan begitu mereka lebih cepat memahami bacaan jika dibaca dengan suara yang keras. Mereka juga suka menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan di buku ketika sedang membaca. Hal itu dilakukan agar mereka lebih memahami materi daripada hanya sekedar dibaca di dalam hati.

3) Merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita

Siswa yang mempunyai tipe tipe belajar auditori cenderung kesulitan dalam menulis karena tulisannya jelek dan siswanya lebih semangat dalam bercerita di kelas.

4) Suka berbicara di depan umum, suka berdiskusi di dalam kelompok, dan menjelaskan sesuatu panjang lebar

Siswa yang mempunyai tipe tipe belajar auditori dalam kesehariannya tidak nyaman dengan keadaan yang sepi, dan

meraka mereka cenderung merubah keadaan yang sepi

menjadi ramai, berisik, dengan cara bernyanyi, berbicara dengan keras, mendengarkan music. Siswa juga cenderung senang mendiskusikan sesuatu dengan cara membuka percakapan secara panjang lebar.

5) Menyukai musik atau sesuatu yang bernada dan berirama

Siswa yang mempunyai tipe belajar auditori cenderung menyukai music, nada-nada, irama, dan nada suara. Mereka senang mendengarkan suara-suara yang indah, melodi yang manis, dan suara yang membuat hati mereka senang. Mereka terkadang merasa tidak suka dengan suara-suara yang nyaring, seperti suara sirine, dan suara keributan.³³

c. Tipe Belajar Kinestetik

Seperti yang dijelaskan oleh De Porter dan Hernacki dalam bukunya Rachmawati dan Daryanto *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* : ” bahwa orang yang bertipe belajar

kinestetik lebih dekat dengan ciri seperti saat berpikir lebih baik ketika bergerak atau berjalan, lebih menggerakkan anggota tubuh ketika bicara dan merasa sulit untuk duduk diam. Umumnya orang bertipe belajar kinestetik dalam menyerap informasi menerapkan strategi fisik dan ekspresi yang berciri fisik”.³⁴

Ciri-ciri tipe belajar kinestetik adalah sebagai berikut:

³³ Robert Steinbach, terjemahan. Kumala Insiwi Suryo, *Successfull Lifelong Learning*, digilib.uinkhas.ac.id (Jakarta: Victory Jaya Abadi, 2002), hlm. 29. digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

³⁴ Daryanto Rahmawati, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta: Penerbit Gavamedia), 19.

termotivasi pada lingkungan yang kompetitif. Mereka juga senang berkompetisi dengan diri sendiri atau dengan orang lain.

5) Peka terhadap ekspresi dan bahasa tubuh

Siswa bertipe belajar kinestetik ini mudah menghafal atau belajar dengan cara bergerak atau berjalan-jalan.³⁵

d. Tipe Belajar Campuran

Tipe belajar campuran adalah tipe belajar dimana anak kadang bertipe auditorial sekaligus visual dan atau juga kinestetik, atau hanya kinestetik dan visual. Ketika anak melakukan kegiatan main, semua alat indra dan kinestetiknya akan dimanfaatkan secara maksimal. Itulah sebabnya bermain merupakan kegiatan yang paling tepat diberikan pada anak usia dini, karena di samping menyenangkan buat anak, juga akan memaksimalkan penginderaan dan kinestetik anak, sehingga mampu memberikan informasi

pengetahuan sebanyak-banyaknya pada anak. Ketika anak bermain lompat tali maka otomatis kinestetiknya akan berkembang, anak juga akan mengamati bunyi yang ditimbulkan oleh lompatan kaki, anak akan berusaha menghitung berapa kali mereka melompat dan melihat/mengamati gerak tali atau kesalahan yang dilakukan temannya. Kegiatan gerak, mendengar dan mengamati tersebut merupakan berbagai kegiatan belajar yang melibatkan seluruh alat

³⁵ Sundayana. "Kaitan antara Tipe Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika". *Mosharafa*, Vol. 2 (Mei, 2016), hal 77

indra anak. Berbagai informasi yang diperoleh mengenai tipe belajar ini memberikan sumbangan besar khususnya bagi Guru dalam menyajikan kegiatan pembelajaran misalnya mengenai alokasi waktu, pemilihan metode pembelajaran dan lain sebagainya.³⁶

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah pertaman, perlu memperhatikan hakikat IPS terlebih dahulu. Semua pengetahuan yang telah melekat pada diri seseorang seperti bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, cara menghormati orang yang lebih tua, harus memenuhi aturan dan norma yang berlaku dimasyarakat dan mengenal hal baik dan buruk, benar salah disebut pengetahuan sosial.

National Council for Social Studies atau NCSS

mendefinisikan IPS dengan makna social studies merupakan kajian terintegrasi dari ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Di dalam sekolah, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil dari disiplin disiplin antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hokum, filsafat, ilmu politik, psikologi,

agama, dan sosiologi, serta ilmu-ilmu kemanusiaan, matematika dan ilmu-ilmu alam.³⁷

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah membantu generasi muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang informative dan rasional bagi kebaikan masyarakat sebagai warga Negara dari sebuah dunia yang berbudaya majemuk bermasyarakat demokratis yang memiliki ketergantungan satu sama lain. Pengertian diatas terkandung maksud bahwa social studies atau pembelajaran IPS merupakan materi pelajaran yang memiliki muatan antara lain:

- 1) Suatu sistem pengetahuan, yang mengembangkan pendidikan kewarganegaraan dalam masyarakat demokratis dalam kehidupan berbangsa dan masyarakat dunia.
- 2) Bersumberkan pengetahuan sejarah, pengetahuan sosial dan humoniora.
- 3) Kemampuan sebagai warga Negara yang memerlukan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk dapat berperan serta dalam kehidupan demokrasi.

Pembelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi/antropologi dan sebagainya. Disiplin ilmu tersebut mempunyai keterkaitan yang tinggi karena geografi

memberikan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, ekonomi memberikan wawasan tentang berbagai 30 macam kebutuhan manusia, hukum dan politik mengenai peraturan-peraturan yang ada dalam masyarakat dan sosiologi/antropologi memberikan wawasan yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial dan sebagainya.

Konsep pembelajaran IPS sebagai program pendidikan, tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial semata, melainkan juga membina peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki tanggung jawab antara kesejahteraan bersama. Peserta didik yang dibina tidak hanya cukup berpengetahuan dan berkemampuan berpikir tinggi, melainkan harus memiliki kesadaran yang tinggi serta tanggung jawab yang kuat terhadap kesejahteraan masyarakat, bangsa dan Negara. Maka kompetensi dasar yang disajikan, tidak

terbatas pada materi yang berorientasi pada pengetahuan, melainkan juga meliputi nilai-nilai yang harus melekat pada diri peserta didik sebagai warga Negara.

b. Tujuan IPS

Pembelajaran IPS yang diajarkan di sekolah dasar utamanya mempunyai tujuan yaitu untuk membentuk siswa menjadi warga Negara yang baik (*Good Citizen*), sebagai program pendidikan

pembelajaran IPS harus mampu membekali siswa dengan berbagai ketentuan seperti pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan sikap (*attitude*). Tujuan pembelajaran IPS dikemukakan oleh Fenton yaitu:

- 1) pemberian pengetahuan yakni menjadikan anak didik menjadi warga Negara yang baik sehingga perlu dibekali dengan pengetahuan-pengetahuan yang bersumber dari IPS.
- 2) Pengembangan daya nalar dan penilaian kritis, yakni anak didik harus dilatih untuk memiliki kemampuan berfikir kritis.
- 3) Melatih belajar mandiri, yakni anak didik harus dilatih untuk belajar sendiri dan mempergunakan waktu secara baik dan tepat guna.
- 4) Pembentukan kebiasaan dan keterampilan, yakni pembentukan kegemaran dan keterampilan anak didik.
- 5) Melatih bentukbentuk perilaku yang positif, yakni melatih

anak didik untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik termasuk didalamnya etika, moral, dan kejujuran.³⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar yaitu mempersiapkan siswa sebagai warga Negara yang baik, yaitu tahu akan hak dan kewajibannya serta memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama.

³⁸ Taneo, Kajian IPS, (Jakarta: Depdiknas,2008),hlm.27.

c. Ruang Lingkup IPS

Pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materi, kebutuhan kebudayaan jiwanya, pemanfaatan sumber daya yang ada di bumi, mengatur kesejahteraan, pemerintah dan sebagainya.

Menurut Hidayati ruang lingkup IPS berinduk pada ilmu-ilmu sosial, dengan pengertian bahwa teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada ilmu-ilmu sosial. Ilmu sosial dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS.³⁹

IPS memiliki ruang lingkup kajian yang termasuk didalamnya merupakan hasil kombinasi dari sejumlah mata

pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang yaitu Ilmu

Pengetahuan Sosial. Ruang lingkup pembelajaran IPS pada intinya adalah mempelajari, menelaah dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Manusia dalam konteks

sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

d. Pemahaman Konsep IPS

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa pemahaman adalah kemampuan mengerti, menafsirkan, dan mengungkapkan kembali makna ilmu atau informasi yang sudah diperolehnya. Suhana menjelaskan bahwa pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan. Dengan demikian, siswa dikatakan dapat memahami jika sudah bisa mengerti inti dari informasi yang diperolehnya menurut pendapat dan persepsinya sendiri.⁴⁰

Singarimbun dan Effendi, mengartikan konsep sebagai abstraksi mengenai suatu fenomena yang dirumuskan atas dasar generalisasi atas sejumlah karakteristik kejadian, keadaan, kelompok atau individu tertentu. Konsep-konsep yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat diperoleh dari konsep disiplin

⁴⁰ Suhana, C. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.2014, Hal. 19.

ilmu atau dari konsep yang telah biasa digunakan di lingkungan kehidupan siswa atau masyarakat setempat.⁴¹

IPS sesuai yang sudah dijelaskan sebelumnya adalah mata pelajaran yang menyajikan integrasi dari konsep ilmu-ilmu sosial yang bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sapriya, yang mengungkapkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, isu sosial, dan masalah sosial kehidupan yang difokuskan pada dimensi pedagogik dan psikologik disesuaikan dengan kemampuan berfikir peserta didik.⁴²

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep IPS adalah kemampuan untuk mengerti makna dari pokok pengertian abstrak dalam mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dari sejumlah disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, isu sosial, dan masalah sosial. Dalam penelitian ini, konsep-konsep IPS yang perlu dipahami dengan baik adalah konsep materi yang terdapat pada kelas VII SMP/MTs.

⁴¹ Singarimbun, M. & Effendi, S. Metode Penelitian Survei. Jakarta: LP3ES, 2011, Hal. 34

⁴² Sapriya. Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011, Hal. 20.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian yang akan dilakukan adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif merupakan salah satu pencarian ilmiah yang berfokus pada proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas, memilah permasalahan yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen yang menghasilkan data numerikal serta data yang dihasilkan dianalisis menggunakan analisis statistik.⁴³ Sehingga dengan alasan tersebut, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif agar mendapatkan data yang akurat.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi eksperimental design*. Menurut Sugiono *Quasi eksperimental design* merupakan jenis penelitian eksperimen semu yang memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴⁴

Adapun bentuk penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group*. Terdapat dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah itu kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*Pretest*) dengan tes yang sama, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus yaitu menggunakan

⁴³ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendektan Dan Jenis)*, 22

⁴⁴ Sugiono. *Metode Penelitian*. (Bandung: Alfabeta CV, 2019), 136.

pengaruh penggunaan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPS, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasanya yaitu menggunakan media LKS. Setelah diberi perlakuan kedua kelompok di tes dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*Posttest*) hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian juga antara hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok. Desain ini digunakan untuk mengetahui efektivitas. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut:

Bentuk desain penelitian pada *Pretest-Posttest Control Group* disajikan pada gambar 3.1 sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (R)	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol (R)	O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 3.1
Desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group*⁴⁵

Keterangan:

O1 dan O3 : tes awal (*Pretest*) sebelum diberi perlakuan

X1 : Perlakuan diberikan dengan menggunakan media kartu kuartet

X2 : Perlakuan Menggunakan media LKS

O2 : Tes akhir (*Posttest*) dilakukan sesudah diberikan perlakuan

O4 : Tes akhir (*Posttest*) dilakukan yang tidak diberi perlakuan

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

⁴⁵ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, 74.

Populasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi pusat perhatian penelitian untuk diteliti. Lebih lanjut Kurniawan dalam Sudaryono menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶ Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember Tahun pelajaran 2022/2023, yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 90 siswa. Berikut distribusi populasi kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember.

Tabel 3.1

Distribusi Populasi Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember

NO	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1	VII A	14	16	30
2	VII B	12	18	30
3	VII C	13	17	30
JUMLAH				90

Sumber : Tata Usaha VII SMP Al-Muttaqin Jember tahun pelajaran 2022/2023

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dengan kata lain penelitian ini hanya

⁴⁶ Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, 2016. 118-119.

menggunakan sebagian dari populasi.⁴⁷ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Adapun pertimbangan yang dilakukan dalam pengambilan sampel didasarkan pada nilai hasil belajar siswa yang memiliki nilai rata-rata sama. Dari seluruh unit kelas VII yang ada di SMP Al-Muttaqin Jember, dipilih 2 unit kelas. Kedua kelas yang terpilih masing-masing akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan dibelajarkan menggunakan media kartu kuartet sedangkan kelas kontrol dibelajarkan tanpa menggunakan media kartu kuartet.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam sebuah penelitian, karena teknik pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam penelitiannya. Sudaryono menjelaskan bahwa pemilihan teknik pengumpulan data haruslah sesuai dengan data yang dibutuhkan oleh peneliti.⁴⁸ Pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

⁴⁷ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, 77.

⁴⁸ Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, 76

a. Tes

Menurut Jakni tes merupakan sekumpulan pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa sebelum dan setelah prose pembelajaran berlangsung.⁴⁹ Lebih lanjut, menurut Sudijono dalam Sudaryono⁵⁰ tes merupakan alat ukur atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes dapat digunakan untuk mengukur banyaknya pengetahuan yang diperoleh individu dari satu bahan pelajaran yang terbatas pada tingkat tertentu.

Teknik pengumpulan data tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Hasil belajar siswa didapatkan dari *posttest* dalam pembelajaran IPS.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara pengumpulan data melalui dokumen yang diperlukan untuk melengkapi data-data yang diperlukan untuk melengkapi data penelitian.⁵¹ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa sehingga memudahkan dalam pengambilan sampel. Adapun dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS SMP Al-Muttaqin Jember.

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁴⁹ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, 98.

⁵⁰ Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, 89.

⁵¹ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, 98.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.⁵² Selanjutnya instrumen yang diartikan sebagai alat bantu yang diwujudkan dalam bentuk benda. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.

Data penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa berupa *posttest* dalam pembelajaran IPS. Tes yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan tes objektif pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD)..

3. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melaksanakan fungsi ukurnya. Menurut Punaji suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan jenis validitas internal berupa

⁵² Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, 76.

validitas isi (*conten validity*) validitas konstruksinya (*construc*).⁵³

Untuk menentukan tingkat validitas, peneliti menggunakan *SPSS Statistics versi 26*.

1) Uji validitas isi

Menurut Jakni validitas isi merupakan validitas yang digunakan untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi pelajaran dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang dibuat.⁵⁴ Selanjutnya, Punaji menjelaskan bahwa untuk menetapkan validitas isi diperlukan pertimbangan dari ahli bidang studi, atau pakar yang relevan dengan bidang kajiannya. Kajian secara cermat dan kritis dari para pakar itulah dijadikan landasan untuk menentukan validitas.⁵⁵

Uji validitas dalam penelitian ini didapatkan dari dosen Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Universitas Islam

Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan guru mata pelajaran IPS di SMP Al-Muttaqqin Jember. Berikut rumus

untuk mengukur tingkat kevalidan para ahli.

$$\text{Validitas} = \frac{\text{total skor validitas ahli}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil yang telah diketahui persentasenya

dapat dicocokkan dengan kriteria validitas berikut:

⁵³ Punaji Setyosari. Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Jakarta : Kencana, digilib.uinkhas.2016. Hal 243

⁵⁴ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, 164.

⁵⁵ Punaji Setyosari. Metode penelitian. Hal. 245.

Tabel 3.2
Kriteria Validitas Para Ahli

No	Skor	Kriteria Validitas
1	85,01-100,00 %	Sangat Valid
2	70,01-85,00 %	Valid
3	50,01-70,00 %	Kurang Valid
4	01,00-50,00 %	Tidak Valid

2) Uji validitas konstruk

Uji validitas konstruk tujuannya adalah untuk menentukan tingkat validitas butir soal dengan menggunakan korelasi *product moment pearson* yaitu dengan mengkorelasikan antara skor yang didapat siswa dengan skor total yang didapat. Berikut rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n(\sum x^2) - (\sum x)^2)(n(\sum y^2) - \sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n : banyaknya peserta tes

x : nilai uji coba

y : nilai rata-rata harian

Tingkat validitas butir soal tes dapat dihitung

menggunakan *Microsoft Excel 2010* menggunakan

Correcred Item Total Correlation. Butir soal yang

digunakan hanya butir soal yang dinyatakan valid. Pada prosedur validitas konstruk ini, instrumen dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel.

Sebelum instrumen penelitian digunakan maka dilakukan ujicoba instrumen terlebih dahulu di kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember, sebanyak 30 siswa. Instrumen yang diuji cobakan berjumlah 20 soal ulangan harian. Adapun hasil dari uji coba instrumen menggunakan *Microsoft Excel 2010* hasilnya diperoleh 20 soal yang dikategorikan valid. Adapun hasil tersebut dapat dilihat pada lampiran 6 dan tabel dibawah ini dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Soal

<i>Item Total Statistic</i>			
No.	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1.	0.367	0.435	Valid
2.	0.367	0.451	Valid
3.	0.367	0.454	Valid
4	0.367	0.451	Valid
5	0.367	0.435	Valid
6	0.367	0.458	Valid
7	0.367	0.458	Valid
8	0.367	0.458	Valid
9	0.367	0.458	Valid
10	0.367	0.406	Valid
11	0.367	0.406	Valid
12	0.367	0.391	Valid
13	0.367	0.398	Valid

<i>Item Total Statistic</i>			
No.	R _{Tabel}	R _{Hitung}	Keterangan
14	0.367	0.458	Valid
15	0.367	0.391	Valid
16	0.367	0.391	Valid
17	0.367	0.458	Valid
18	0.367	0.458	Valid
19	0.367	0.458	Valid
20	0.367	0.367	Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validitas pada tabel diatas terdapat 20 butir soal yang memenuhi kriteria dan dikatakan valid, maka peneliti menggunakan butir soal yang valid untuk diberikan kepada sampel penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengukur tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes.⁵⁶ Sedangkan perangkat yang riabel merupakan perangkat yang apabila digunakan untuk mengukur obyek yang sama sehingga akan menghasilkan hasil yang sama.⁵⁷ Untuk mengukur tingkat keajegan soal menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, yang dihitung menggunakan SPSS v.22. Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliable, bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6.⁵⁸

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur realibitas dengan rumus *Cronbachs Alpha* sebagai berikut :

⁵⁶ Jakni, *Metode Penelitian Eksperimen Bidang pendidikan*, Hal. 165.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Hal. 121

⁵⁸ Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Hal. 57.

$$r_{11} : \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen

k : Jumlah butir pertanyaan

$\Sigma \sigma_b^2$: Jumlah varian butir

σ_t^2 : Varian total

Hasil reabilitas tersebut kemudian ditafsirkan dengan tabel penafsiran hasil uji reabilitas soal

Tabel 3.4
Penafsiran Hasil Uji Reabilitas⁵⁹

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	$r_{11} \leq 0,20$ reliabilitas	Sangat Rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$ reliabilitas	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,70$ reliabilitas	Sedang
4	$0,70 \leq r_{11} < 0,90$ reliabilitas	Tinggi
5	$0,90 \leq r_{11} \leq 1,00$ reliabilitas	Sangat Tinggi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Perhitungan reabilitas dilakukan pada instrumen yang sudah valid. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan berbantuan microsoft excel. Berikut disajikan data tabel mengenai uji reliabilitas:

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Crombach's Alpha	Kesimpulan

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁵⁹Ibid. Hal. 167.

0.70	0.780	Reliabel
------	-------	----------

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70 maka dinyatakan reliabel atau konsisten.⁶⁰ Berdasarkan data tabel 3.5 uji reliabilitas pada instrumen soal diketahui 20 item soal dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,78 > 0,70 maka dapat disimpulkan bahwa semua butir soal reliabel, dengan tingkat reliabel sangat tinggi.

c. Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda (DP) untuk menganalisis kategori soal mudah, sedang atau sulit. Adapun langkah-langkah daya pembeda dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Para siswa didaftarkan dalam peringkat pada sebuah tabel.
- 2) Dibuat pengelompokan siswa dalam dua kelompok, yaitu

kelompok atas yang terdiri atas 50% dari seluruh siswa yang mendapat skor rendah.

Daya pembeda ditentukan dengan:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP= Daya Pembeda

JA = Banyaknya siswa kelompok atas

JB = Banyaknya siswa kelompok bawah

BA= Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Berikut interpretasi nilai pembeda yang mengacu pada pendapat Ruseffendi dalam Jakni yaitu.⁶¹

Tabel 3.6
Interpretasi nilai Daya Pembeda

Rentang Nilai	Keterangan
0,40 atau lebih	Sangat baik
0,30-0,39	Cukup baik
0,20-0,29	Minimum
0-0,19	Jelek

Adapun rincian hasil perhitungan daya pembeda instrument soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Daya Pembeda

No.	DP	Interpretasi
1	0.40	Sangat baik
2	0.33	Cukup baik
3	0.40	Sangat baik
4	0.33	Cukup baik
5	0.40	Sangat baik
6	0.07	Jelek

⁶¹ Ibid. 167.

No.	DP	Interpretasi
7	0.07	Jelek
8	0.07	Jelek
9	0.07	Jelek
10	0.33	Cukup baik
11	0.33	Cukup baik
12	0.33	Cukup baik
13	0.33	Cukup baik
14	0.33	Cukup baik
15	0.33	Cukup baik
16	0.33	Cukup baik
17	0.33	Cukup baik
18	0.07	Jelek
19	0.07	Jelek
20	0.20	Minimum

Hasil uji daya pembeda (DP) soal menunjukkan bahwa soal ulangan harian yang memiliki predikat sangat baik dengan nilai daya pembeda di atas 0,40 yaitu soal dengan nomor 1, 3, dan 5. Butir soal yang memiliki predikat cukup baik dengan rentang nilai DP 0,30-0,39 yaitu nomor 2, 4, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, dan 17. Butir soal yang memiliki predikat minimum dengan rentang nilai DP 0,20-0,29 yaitu nomor 20. Butir soal yang memiliki predikat jelek dengan rentang nilai DP 0-0,19 yaitu nomor 6, 7, 8, 9, 18, dan 19. Butir soal yang termasuk dalam kategori sangat baik, cukup baik, dan minimum dapat digunakan sebagai instrumen tes hasil ulangan harian, sedangkan butir soal dengan kategori jelek harus diperbaiki terlebih dahulu.

Tingkat kesukaran soal ditunjukkan oleh bilangan yang disebut dengan indeks kesukaran soal yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$TK = \frac{J_B}{J_S}$$

Keterangan :

TK : Tingkat kesukaran yang ingin dicari

J_B : Jumlah jawaban benar

J_s : Jumlah keseluruhan siswa yang menjawab soal

Kriteria interpretasi tingkat kesukaran menurut Sudjana dalam Jakni adalah sebagai berikut:⁶²

Tabel 3.8
Interpretasi tingkat kesukaran

Rentang Nilai	Keterangan
TK	Tingkat kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Adapun hasil perhitungan tingkat kesukaran instrumen tes sebagai berikut:

Tabel 3.9
Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

No.	TK	Interpretasi
1.	0.467	Sedang
2.	0.567	Sedang
3	0.400	Sedang
4	0.567	Sedang
5	0.467	Sedang
6	0.500	Sedang
7	0.500	Sedang

⁶² Ibid. 198.

No.	TK	Interpretasi
8	0.500	Sedang
9	0.500	Sedang
10	0.633	Sedang
11	0.633	Sedang
12	0.567	Sedang
13	0.500	Sedang
14	0.500	Sedang
15	0.567	Sedang
16	0.567	Sedang
17	0.500	Sedang
18	0.500	Sedang
19	0.500	Sedang
20	0.433	Sedang

Hasil uji tingkat kesukaran instrumen soal siswa menunjukkan semua soal dengan kategori soal sedang.

Berdasarkan hasil uji kelayakan instrumen berupa validitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran, berikut tabel rekapitulasi kelayakan soal:

Tabel 3.10

Hasil Rekapitulasi Instrumen Tes

No	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	Valid	Reliabel	Sangat baik	Mudah	Dapat Digunakan
2.	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
3	Valid	Reliabel	Sangat baik	Sedang	Dapat Digunakan
4	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
5	Valid	Reliabel	Sangat baik	Sedang	Dapat Digunakan
6	Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Dapat Digunakan Dengan Revisi
7	Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Dapat Digunakan Dengan Revisi
8	Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Dapat Digunakan Dengan Revisi
9	Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Dapat Digunakan Dengan Revisi

No	Validitas	Reliabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keterangan
10	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
11	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
12	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
13	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
14	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
15	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
16	Valid	Reliabel	Cukup baik	Sedang	Dapat Digunakan
17	Valid	Reliabel	Cukup baik	Mudah	Dapat Digunakan
18	Valid	Reliabel	Jelek	Mudah	Dapat Digunakan Dengan Revisi
19	Valid	Reliabel	Jelek	Sedang	Dapat Digunakan Dengan Revisi
20	Valid	Reliabel	Minimum	Sedang	Dapat Digunakan

D. Analisis Data

Menurut Jakni analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi

data maupun untuk membuat induksi, atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi (parameter) berdasarkan data yang diperoleh dari sampel (statistik).⁶³ Menurut Sugiono kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari setiap variabel yang diteliti; melakukan perhitungan untuk

⁶³ Ibid. 99.

menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁶⁴

Pada dasarnya, analisis data dalam kuantitatif menggunakan pendekatan statistik. Dalam teknik analisis data menggunakan statistik, terdapat dua macam statistik yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan inferensial.

1. Statistik deskriptif

Menurut Jakni, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.⁶⁵ Berikut cara untuk menentukan statistik deskriptif :

a. Mean (rata-rata)

Mean adalah cara yang dipergunakan untuk mencari rata-rata dari suatu data.⁶⁶ Cara penghitungan mean terdiri dari 3 macam, yaitu rata-rata tunggal, rata-rata data berbobot,, dan

rata-rata data kelompok. Dalam penelitian ini, penghitngan rata-rata menggunakan rata-rata kelompok. Adapun rumus untuk menghitung rata-rata kelompok adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hitung

X_i = Nilai tengah data

F_i = Frekuensi data

$\sum f_i$ = Jumlah frekuensi data

b. Menentukan standar deviasi

Adapun rumus untuk mengetahui standar deviasi adalah sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(Xi - \bar{X})^2}{n}}, \text{ jika } n > 30$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

X_i = Data

$\sum(Xi - \bar{X})^2$ = Jumlah data yang dikurang rata-rata dan dikuadratkan

n = Banyak data

c. Persentase

Analisis persentase adalah pengaturan data yang dihitung dalam bentuk persen.⁶⁷ Analisis persentase sering digunakan

untuk menganalisis data yang dikumpulkan dengan alat pengumpul data yaitu angket siswa. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$X\% = \frac{\sum SA}{\sum SI}$$

Keterangan :

⁶⁷ Ibid. 106.

$\sum SA$ = Jumlah Skor Aktual (diperoleh dari jumlah hasil transformasi data angket)

$\sum SI$ = Jumlah Skor Ideal (diperoleh dari jumlah subjek / sampel dikali dengan skor maksimal bobot angket)

Berikut tolok ukur kategori persentase menurut Jakni:⁶⁸

Tabel 3.11

Tolok Ukur Kategori Persentase

Persentase	Kategori
80,00-100,00	Sangat baik
60,00-79,99	Baik
40,00-59,99	Cukup
00,00-39,99	Kurang

Berikut kriteria penilaian untuk tes hasil belajar, disajikan dalam tabel dibawah ini:⁶⁹

Tabel 3.12

Kategori Pencapaian Hasil Belajar Siswa

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Kategori
	81-100	Sangat Tinggi
	61-80	Tinggi
	41-60	Sedang
	21-40	Rendah
	0-20	Sangat Rendah

2. Statistik Inferensial

Menurut Jakni, statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁷⁰

⁶⁸ Ibid. 107.

⁶⁹ Azizah, "Pengaruh Media Pembelajaran Biologi Dengan Memanfaatkan Barang-
Barang Bekas Terhadap Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem
Koordinasi Kelas XI IPA DI SMA Negeri Arjasa Jember Tahun Pelajaran 2021/2022"

Dalam penelitian ini, analisis statistik inferensial menggunakan uji Z karena jumlah sampel lebih dari 30 dan dengan syarat data berdistribusi normal. Selain itu, analisis *u mann Whitney* juga akan digunakan apabila data tidak berdistribusi secara normal. Namun sebelum melangkah pada pengujian hipotesis tersebut, maka diperlukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak.⁷¹ Selain itu, uji normalitas data juga berguna untuk menentukan statistik yang tepat dan relevan.

Penelitian ini menggunakan uji normalitas data berupa *SPPS Statistic 26* menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas data selain menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut:

(1) Menentukan rentang kelas, dengan rumusnya:

$$\text{Rentang} = X_{\max} - X_{\min}$$

Keterangan: data tertinggi dikurangi data terendah

(2) Menentukan banyak kelas, dengan rumusnya :

⁷⁰ Ibid. 122.

⁷¹ Ibid. 255.

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

n = banyak data

- (3) Menentukan panjang kelas, dengan rumusnya:

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- (4) Membuat tabel bantu uji normalitas data
 (5) Menentukan chi kuadrat hitung (X^2h)

$$X^2h = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

X^2h = Chi kadrat hitung

fo = frekuensi observasi

fh = frekuensi harapan

- (6) Menentukan harga tabel chi kuadrat (X^2t)

$$X^2t = X^2 (1 - a) (dk)$$

Keterangan :

X^2t = Chi kadrat tabel

$a = 0,05$ (taraf kesalahan) dan taraf kepercayaan penelitian (95%)

dk = Banyak kelas

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan subjek populasi, apakah bersifat homogen atau heterogen.

Tujuannya agar sampel yang diambil benar-benar

representatif. Menurut Arikunto dalam Jakni, kita boleh mengadakan penelitian pabalial subyek di dalam populasi benar-benar homogen.⁷²

Uji homogenitas menurut Sugiono dapat dilakukan dengan menggunakan uji F. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:⁷³

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Setelah itu dibandingkan dengan tabel F. Asumsinya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka sampelnya homogen, sedangkan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka sampelnya tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

a. Melakukan uji statistik Uji Z

Penelitian ini menggunakan uji statistik uji Z. Uji

Z dapat dilakukan dengan syarat data berdistribusi secara normal. Uji Z dapat dihitung menggunakan *SPSS Statistics versi 26*. Pengujian hipotesis diterima apabila $Z_{hitung} > Z_{hitung}$. Uji Z dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

⁷² Ibid. 256.

⁷³ Sugiono, Metode Penelitian, 275.

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - p}{\sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}}$$

Keterangan:

x = Banyak data yang termasuk kategori hipotesis

n = Banyaknya data

p = Proporsi pada hipotesis

Hipotesis :

Jika Zhitung < Ztabel, maka Ha ditolak dan Ho diterima.

Jika Zhitung > Utabel, maka Ha diterima dan Ho ditolak.

b. Melakukan U Mann Whitney

Menurut Jakni analisis u mann Whitney dapat digunakan apabila data tidak berdistribusi secara normal.

Sebelum menggunakan u mann Whitney harus dilakukann uji normalitas data terlebih dahulu.⁷⁴ Adapun rumusnya

sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n₁ = jumlah sampel 1

n₂ = jumlah sampel 2

U₁ = jumlah peringkat 1

⁷⁴ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, 145.

U_2 = jumlah perangk 2

R_1 = jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 = jumlah rangking pada sampel n_2

Hipotesis :

Jika U hitung $<$ U tabel maka H_a diterima H_0 ditolak

Jika U hitung $>$ U tabel maka H_a ditolak H_0 diterima



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Al-Muttaqin Jember

SMP Al-Muttaqin Banjarsengon Patrang Jember merupakan sekolah yang berada disalah satu desa bagian utara jember. SMP Al Muttaqin berdiri sebagai bentuk prihatin bagi warga sekitar, dikarenakan sulitnya kendaraan pada tahun 2000 an dan biasanya pada tahun tersebut anak lulus SD sudah putus sekolah, ada yang bekerja bahkan menikah. Dengan kondisi seperti itu para pendiri SMP Al-Muttaqin berinisiatif mendirikan sebuah lembaga pendidikan, dan berdirilah yang awalnya adalah sekolah terbuka. dengan seiringnya waktu dan berkembangnya peminat untuk menempuh pendidikan di sekolah terbuka. maka pendiri dan pendidik di sekolah terbuka itu berinisiatif untuk mendirikan lembaga resmi yang pada akhirnya pada tahun 2004 beralih namanya menjadi SMP

Al-Muttaqin dan juga pada akhirnya SMP ini berada di naungan Yayasan Pendidikan Islam atau (YPDI) dan berkembanglah sampai sekarang yang didalamnya juga ada pondok pesantren.⁷⁵

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMP Al-Muttaqin

Alamat : Jl. Sriti No. 128

Kelurahan : Banjarsengon

⁷⁵Peneliti, Wawancara sejarah SMP Al-Muttaqin Jember dengan Kepala Sekolah, 22 Januari 2024

Kecamatan : Patrang
 Kabupaten : Jember
 Kode Pos : 68118
 No. Hp : 085204226350
 NPSN : 20523743
 NSS : 201052402001
 Status Sekolah : Swasta
 Status Akreditasi : B
 Luas Tanah : 2263M²
 NomorRekening : 0032898394
 Nama Bank : Bank Jatim
 Cabang KCP/Unit : Jember
 Status Kepemilikan : Yayasan
 Email/Website : smpalmuttaqinjbr@gmail.com

3. Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan SMP Al-Muttaqin Jember

e. Visi

Visi adalah gambaran sekolah yang ingin dicita-citakan. Visi merupakan rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan di masa datang. Visi harus berorientasi pada tujuan pendidikan dasar dan tujuan pendidikan nasional. Berpedoman pada pengertian di atas, maka visi SMP Al-Muttaqin adalah:⁷⁶

“Membentuk Generasi Yang Cerdas dan Berakhlakul Karimah”

⁷⁶SMP Al-Muttaqin, “Visi SMP Al-Muttaqin” 22 Januari 2024

f. Misi

Dengan mengacu kepada visi di atas, maka misi sekolah adalah:

- 6) Membiasakan siswa tekun beribadah serta berakhlakul karimah
- 7) Membentuk siswa cerdas dan kreatif
- 8) Mencetak generasi unggul yang islami berpengetahuan serta menguasai teknologi (meningkatkan IMTAQ dan IPTEK)
- 9) Menumbuh kembangkan kreasi seni dan budaya dalam tradisi islam
- 10) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, indah, dan sehat
- 11) Melaksanakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan
- 12) Menciptakan sekolah aman dan nyaman
- 13) Menerapkan suasana yang kondusif di lingkungan belajar
- 14) Membiasakan siswa santun dan ramah di lingkungan sekolah.⁷⁷

g. Tujuan

- 1) Mewujudkan sistem belajar kompetitif yang mengarah pada program pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM)
- 2) Meningkatkan kualitas siswa, tenaga pendidik, sarana dan prasarana sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi
- 3) Melaksanakan manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah
- 4) Memberikan pembinaan khusus kepada siswa sesuai dengan bakat dan minatnya

- 5) Menjalani kerjasama yang baik dengan masyarakat dan instansi terkait untuk pengembangan pendidikan dan terciptanya perilaku hidup bersih, sehat, ramah anak, dan menyenangkan.⁷⁸

4. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Al-Muttaqin Jember

- 
- a. Kepala Sekolah : Cahyo FathurRohmat, S.Pd.
- b. Wakil Kepala Sekolah : Umiati, S.Pd.
- c. WK.Kurikulum/Guru : Riski Cahyo Purnomo, S.Pd.
- d. WK.Kesiswaan/Guru : Mahsuri, SH.
- e. Guru : Fitria Ningsih, S.Pd.
- f. Guru : Herman Pranoto, S.Pd.
- g. Guru : Naufal Abdillah, S.Pd.I
- h. Guru : Very Dwi Churniawati, S.Si
- i. Guru : Tibyan Hakim Almubarok, S.Pd.
- j. Guru : Much. Fahmi Ilman, S.Pd.I
- k. Guru : Lailiya Rhamadhani, S.Pd.
- l. Guru : Musdalifah, S.Pd.
- m. Staff TU : Andre AndestaFebrianto
- n. Staff TU : Muhammad Sholihin

B. Penyajian Data

Dalam penyajian data ini, peneliti menggunakan instrumen angket dengan skala *Likert* untuk mendapatkan nilai dari variabel bebas (X) yaitu media

⁷⁸SMP Al-Muttaqin, "Tujuani SMP Al-Muttaqin", 22 Januari 2024

pembelajaran kartu kuartet. Sedangkan instrumen tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember yang terdiri dari kelas VII A, VII B, dan VII C. Jumlah keseluruhan siswa kelas VII adalah 90 siswa. Adapun rincian populasi penelitian pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Distribusi Populasi Kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII A	14	16	30
2	VII B	12	18	30
3	VII C	13	17	30
JUMLAH				90

Sumber : Tata Usaha VII SMP Al-Muttaqin Jember tahun pelajaran 2022/2023

Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian. Satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lainnya sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian

ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan suatu pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu berdasarkan nilai hasil belajar siswa yang memiliki nilai rata-rata yang sama. Dari seluruh unit kelas VII yang ada di SMP Al-Muttaqin Jember yang dipilih dua kelas yaitu kelas VII A dan kelas VII B. Masing-masing akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rincian sampel penelitian disajikan pada tabel 4.2 sebagai

berikut:

Tabel 4.2
Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar
VII A	30	81,2
VII C	30	80,0

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan 4 pilihan jawaban. Adapun hasil tes pilihan ganda hasil belajar siswa dengan rincian sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol

No.	Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Resp 1	30	55
2.	Resp 2	30	65
3.	Resp 3	45	60
4.	Resp 4	40	70
5.	Resp 5	35	65
6.	Resp 6	25	60
7.	Resp 7	30	50
8.	Resp 8	40	65
9.	Resp 9	35	60
10.	Resp 10	35	55
11.	Resp 11	30	60
12.	Resp 12	40	65
13.	Resp 13	30	50
14.	Resp 14	40	55
15.	Resp 15	40	65
16.	Resp 16	35	50
17.	Resp 17	30	45
18.	Resp 18	30	60
19.	Resp 19	45	55
20.	Resp 20	40	50
21.	Resp 21	30	60
22.	Resp 22	25	65

23.	Resp 23	30	50
24.	Resp 24	35	55
25.	Resp 25	35	65
26.	Resp 26	40	50
27.	Resp 27	30	55
28.	Resp 28	30	60
29.	Resp 29	35	65
30.	Resp 30	30	50

Tabel 4.4
Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

No.	Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Resp 1	35	80
2.	Resp 2	45	75
3.	Resp 3	30	70
4.	Resp 4	40	75
5.	Resp 5	30	80
6.	Resp 6	40	95
7.	Resp 7	35	85
8.	Resp 8	45	100
9.	Resp 9	35	70
10.	Resp 10	40	75
11.	Resp 11	30	80
12.	Resp 12	35	85
13.	Resp 13	30	90
14.	Resp 14	35	70
15.	Resp 15	40	90
16.	Resp 16	35	65
17.	Resp 17	40	80
18.	Resp 18	30	90
19.	Resp 19	35	75
20.	Resp 20	40	95
21.	Resp 21	30	65
22.	Resp 22	40	70
23.	Resp 23	30	85
24.	Resp 24	30	80
25.	Resp 25	40	70
26.	Resp 26	35	75
27.	Resp 27	30	85
28.	Resp 28	35	80
29.	Resp 29	40	95
30.	Resp 30	45	80

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Deskriptif

a. Data *Pretest* Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Adapun hasil *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dihitung menggunakan SPSS Statistic 26 didapatkan hasil pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Data *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Analisis Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-Rata	34,17	36,00
StandarDeviasi	5,427	4,983
Skor Minimum	25	30
Skor Maksimum	45	45

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwasalahasil *pretest* kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata sebesar 34,17; standar deviasi sebesar 5,427; skor minimum sebesar 25; skor maksimum sebesar 45. Sedangkan hasil *pretest* pada kelas ekspeimen mendapatkan skor rata-rata sebesar 36,00; standar deviasi sebesar 4,983; skor minimum sebesar 30; skor maksimum sebesar 45.

b. Data *Posttest* (Hasil Belajar) Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Adapun data *posttest* (hasil belajar) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dihitung menggunakan SPSS Statistic 26 didapatkan hasil pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Data *Posttest* (Hasil Belajar) Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Analisis Deskriptif	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-Rata	57.83	80,33

StandarDeviasi	6,524	9,371
Skor Minimum	45	65
Skor Maksimum	70	100

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* (hasil belajar) kelas kontrol mendapatkan skor rata-rata sebesar 57,83; standar deviasi sebesar 6,524; skor minimum sebesar 45; skor maksimum sebesar 70. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata sebesar 80,33; standar deviasi sebesar 9,371; skor minimum sebesar 65; skor maksimum sebesar 100.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak.⁷⁹ Selain itu, uji normalitas data juga berfungsi untuk menentukan statistik yang dan relevan.

Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun hipotesis dari kedua variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Data hasil belajar terdistribusi normal

H_0 : Data hasil belajar tidak berdistribusi normal

Keterangan:

Jika $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$, maka H_a diterima

Jika $\text{Sig.} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak

Hasil dari pengujian kedua variabel ini sebagaimana pada tabel 4.7 dibawah ini:

⁷⁹Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. 255.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

No.	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Alfa	Keterangan
1	Kelas Kontrol	0,164	30	0,083	0,05	Berdistribusi Normal
2.	Kelas Eksperimen	0,148	30	0,094	0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa nilai signifikansi hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 0,038. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 0,094. Dari kedua data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi dari kelas kontrol dan kelas eksperimen > 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga hasil belajar siswa memiliki data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan subjek populasi, apakah bersifat homogen atau heterogen. Tujuannya agar sampel yang diambil benar-benar representatif. Menurut Arikunto dalam Jakni, kita boleh mengadakan penelitian pabaliala subyek di

dalam populasi benar-benar homogen.⁸⁰ Nilai homogenitas dalam penelitian ini didapat dari uji F. Untuk menguji homogenitas menggunakan SPSS v. 26 dengan ketentuan jika Sig. > 0,05 maka data memiliki varians sama (homogen), sebaliknya jika Sig. < 0,05 maka data memiliki varians tidak sama (heterogen). Adapun hasil perhitungan nilai homogenitas dengan menggunakan uji F minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8

⁸⁰ Ibid. 256.

Hasil Uji Homogenitas

Data	Kelas	df1	df2	α	Sig.	Keputusan
Hasil Belajar	Kontrol	1	58	0,05	0,131	Varian Homogen
	Eksperimen					

Dari hasil pengujian sesuai pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,131 > 0,05$. Maka, dapat diambil keputusan bahwa dari hasil belajar siswa memiliki varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen. Dari hasil uji prasyarat tersebut maka selanjutnya dilakukan uji Z. Uji Z dapat digunakan untuk analisis data statistik terhadap dua sampel dependen. Sampel dependen dapat diartikan sebagai sampel dengan subjek yang sama, namun mengalami dua perlakuan atau dua pengukuran yang berbeda.⁸¹ Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dibelajarkan menggunakan media kuartet

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dibelajarkan menggunakan media kuartet

Hasil uji Z menggunakan *SPSS Statistic v. 26* dapat dilihat pada lampiran 8, dihasilkan nilai pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Z Hasil Belajar Siswa

Variabel	t _{hitung}	t _{tabel}	Sig.	α	Keputusan
Hasil Belajar	-10,793	2,000	0,000	0,05	H _a diterima, H ₀ ditolak

Sumber: DokumentasiPeneliti, 2024

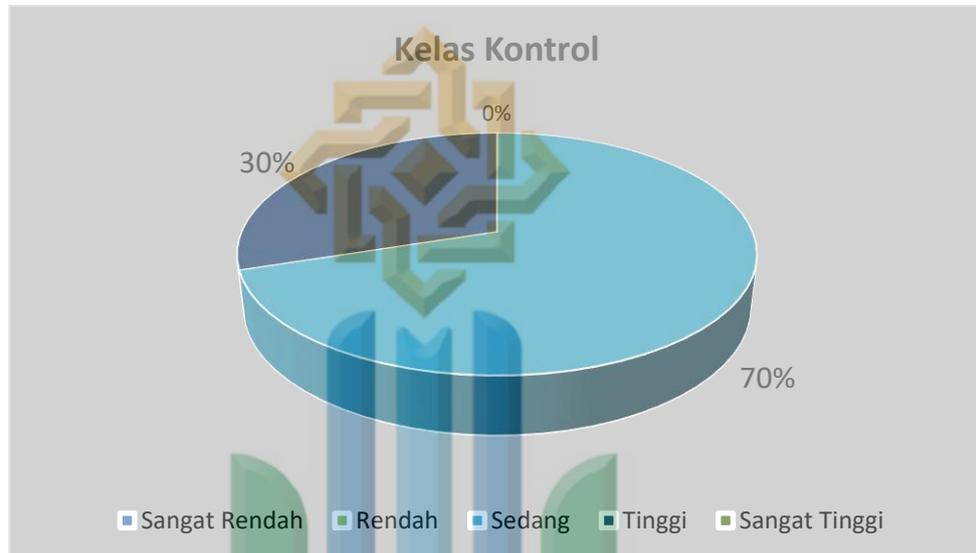
Dari tabel di atas dapat dijelaskan hasil belajar dihasilkan nilai Sig sebesar 0,000 di mana nilai ini lebih kecil probabilitas yaitu 0,05 hal tersebut diperkuat dengan nilai t hitung sebesar – 10.973 dan t tabel sebesar 2,000. Dari hasil ini dapat ditarik keputusan bahwa pada penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada kelaseksperimen dan kelas kontrol setelah dibelajarkan menggunakan media kartukuartet.

D. Pembahasan

1. Pengaruh Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Hasil belajar merupakan output yang didapatkan setelah siswa diuji menggunakan tes atau soal. Hasil belajar ini merupakan salah satu indikator keberhasilan belajar pada siswa karena seiring mereka paham dengan materi yang disampaikan maka semakin baik pula hasil belajar mereka, begitu juga sebaliknya. Hasil *posttest* didapatkan dari 20 pertanyaan yang dibagikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasilbelajar pada kelas kontrol yaitu, kategori sangat tinggi sebanyak 0 siswa (0%), kategori tinggi sebanyak 9 anak (30%),

kategori sedang sebanyak 21 anak (70%), kategori rendah dan sangat rendah 0 anak (0%).



Gambar 4.1
Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Sedangkan data hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu, kategori sangat tinggi sebanyak 11 siswa (36,7%), kategori tinggi sebanyak 19 anak (63,3%), kategori sedang sebanyak 0 anak (0%), kategori rendah dan sangat rendah 0 anak (0%).



Gambar 4.2

Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Setelah analisis data, termasuk uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Z. Hasil uji Z menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang berarti nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesisnya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP al-Muttaqin Jember Tahun 2022/2023.

Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , penelitian ini berhasil membuktikan kebenaran dari hipotesis, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP al-Muttaqin Jember Tahun 2022/2023.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian oleh Isnania, *et al* (2019), menyatakan nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan dari hasil

berpengaruh signifikan terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran IPA.⁸²

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian milik Ningrum (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”. Berdasarkan analisis data uji-t berpasangan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $df = N - 1 = 30 - 1 = 29$ dengan perolehan nilai $t_{hitung} = 21,177$ dan nilai $t_{tabel} = 2,045$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak tahun pelajaran 2021/2022.⁸³

Pengaruh hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 57,83 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 80,33. Perbedaan ini

terlihat pada saat proses pembelajaran menggunakan media kartu kuartet, siswa dalam kontrol yang menggunakan metode ceramah tanpa adanya media kartu kuartet cenderung bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Sedangkan siswa kelas eksperimen sangat antusias ketika menggunakan media kartu kuartet, siswa mudah memahami materi yang disajikan oleh guru serta

⁸²H. Isnania *et al*, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39

⁸³Agis Sucia Ningrum, 2021. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi*, UIN Walisongo Semarang.

siswa mulai aktif dalam memberikan ide gagasan mereka mengenai materi yang diajarkan. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa.

Kartu kuartet merupakan media pembelajaran yang yang menarik dan kompetitif.⁸⁴ Hal ini cocok dengan tipe belajar anak-anak di Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), karena mereka lebih suka teknik belajar dengan menyelipkan sebuah permainan, hal itu menyenangkan sekaligus tetap mengandung materi pembelajaran. Siswa bisa memainkan kartu kuartet di mana pun dan kapan pun dengan permainan yang membangkitkan diri untuk mengetahui dan memahami materi yang terdapat dalam kartu secara lebih mendalam. Dengan menggunakan kartu kuartet dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memperjelas bahan pelajaran yang akan diajarkan dan akan lebih berkesan untuk siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan, sehingga dapat mencapai proses belajar yang baik

Permainan media kartu kuartet didefinisikan sebagai media pembelajaran yang efektif sebab mampu mengingkutsertakan siswa secara langsung pada aktivitas belajar sehingga siswa termotivasi untuk belajar efektif, aktif, dan kolaboratif bersama anggota kelompoknya.⁸⁵ Hal tersebut selaras dengan pendapat Setyorini (2012) yang menyatakan bahwa pemilihan penggunaan media kartu kuartet yang digunakan sebagai permainan dapat menunjang proses pembelajaran, dimana media ini berupaya untuk menyeimbangkan otak

⁸⁴*Ibid.*, 7 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

⁸⁵Ismail, I., Uyuni Taufiq & Hasanah. 2020. Pengembangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2), 236-246

kanan dan otak kiri yaitu pemahaman konsep dan menumbuhkan kreativitas siswa, agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, berinteraksi dengan teman, kemudian perkembangan sosial, emosional, fisik dan motorik, bahasa dan kognisinya juga dapat berkembang dengan baik.⁸⁶ Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi ajar melalui permainan yang mereka lakukan.

Pembacaan atonasi atau deskripsi gambar secara berulang-ulang membuat siswa dapat dengan mudah mengingatnya selama permainan tanpa harus dipaksa menghafal materi tersebut karena pada kartu telah memuat informasi tulisan yang mendeskripsikan gambar.⁸⁷ Siswa secara alami bisa belajar tanpa disadari dengan memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui bermain. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam menciptakan strategi untuk membangun pemahaman konseptual pengetahuan dan menyelesaikan permasalahan berdasarkan karakteristik media kartu.⁸⁸

Penggunaan permainan media kartu kuartet bisa menjadi media belajar efektif dalam memudahkan untuk mengingat materi pelajaran dengan lebih cepat tanpa harus mendesak siswa serta meningkatkan hasil belajar dalam materi yang termuat di kartu kuartet tersebut.⁸⁹ Penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan

⁸⁶Indah Setyorini, 2012. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(2).

⁸⁷Tan dan Wibowo. 2015. Pengaruh Permainan Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Psikodimensia*, 14(1), 135-152

⁸⁸Su, Cheng & Lin. 2014. Investigating the Effectiveness of an Educational Card Game for Learning how Human Immunology is Regulated. *CBE-Life Science Education*, 13(3), 504-515. [uinkhas.ac.id](http://uinkhas.ac.id/digilib.uinkhas.ac.id)

⁸⁹H. Isnanina *et al.* Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA, 43

hasil belajar siswa, karena siswa akan lebih tertarik apabila diberikan perasaan langsung melalui media yang dilihatnya, karena pada dasarnya siswa lebih paham pembelajaran yang bersifat kontekstual.

Penggunaan media kartukuartet secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran IPS. Media kartukuartet yang menarik dan informatif membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat berdampak positif pada tingkat kehadiran siswa di kelas dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media kartukuartet juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar mandiri. Bentuknya yang praktis dan mudah digandakandapat membantusiswamempelajari materi kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini membantu guru dalam memberikan materi kepada siswa. Guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran dan memiliki berbagai kemampuan. Diharapkan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan tujuan pembelajaran juga dapat dicapai dengan bantuan media pembelajaran kartu kuartet.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dibuktikan dalam perhitungan statistik menggunakan uji Z. Diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Sehingga, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 57,83 dan 80,33. Berdasarkan hasil rata-rata belajar siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan media kartu kuartet lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan kartu kuartet.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023, diperlukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat memotivasi guru untuk menyediakan sumber daya pendidikan yang melibatkan siswa dan membantu pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu,

sekolah dapat meningkatkan fasilitas mereka untuk lebih mendukung proses belajar mengajar dan memastikan kualitasnya lebih tinggi.

2. Bagi guru, agar pembelajaran menyenangkan bagi siswa dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, serta prosesnya lebih mudah digunakan oleh guru maka, materi pembelajaran yang termuat dalam kartu kuartet dan desain kartu kuartet harus lebih bervariasi dan berwarna. Selain itu, guru hendaknya mempersiapkan pembelajaran dengan baik sebelum menerapkan model pembelajaran *discovery learning* supaya dapat terwujud pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan sintaks pembelajaran
3. Bagi siswa, hendaknya memahami sintaks media pembelajaran kartu kuartet, agar senantiasa lebih mudah dalam menggunakannya dan lebih fokus dalam memahami materi yang termuat dalam media kartu kuartet.
4. Penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel yang sedikit untuk membuktikan pengaruh pembelajaran *discovery learning*. Oleh karena itu, diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih luas agar mendukung penelitian ini.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Uhamka Pres, 2003.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Dahliani. “*The Correlation Between Students’ Interest And Learning Outcomes In Biology*”,2.
- Dalyono, M. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Defi,Vivi Kartika Sari, “Pengembangan Media Perminan Kartu Kuartet Matematika Pada Materi Lingkungan Untuk Siswa Kelas VIII SMP”, Diss University Muhammadiyah 2018.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Didin. *Menajemen Pendidikan; Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan* Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Hamzah. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Hariyanto dan Suyono. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Indah Setyorini dan M.Husni Abdullah, “Penggunaan Media Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *JPGSD*, Vol. 01 No. 02, Tahun 2013.
- Ismail, I., Uyuni Taufiq & Hasanah. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2), 236-246.
- Ismayani, Ade. *Metodologi Penelitian*. Aceh. Syiah Kuala University Press, 2020
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39-46.

Jakni. *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV, 2016.

Khotimah, Yunita dan Susanti, *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kartu Kuartet*, 2014.

Lestari, K.A. dan Ridwan, M. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama, 2017.

Linksman, R. *Cara Belajar Cepat*. Semarang: Dahara Prize, 2004.

Mujinem Hidayati dan Anwar Senen, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, (Jakarta:Depdiknas,2008),hlm.6

Ningrum, Agis Sucia. (2021). “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Mi Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”.*Skripsi*, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Nuridin. “Implementasi Aspek Pendidikan Dalam Al-Qur’an Surat Al-Ahzab 21 bagi Era Milenial”, *Substantia*, Vol. 21, No. 1, 2019.

Permendikbud, *Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah/Madrasah Ibtidaiyah No.67 Tahun 2013*.

Punaji Setyosari. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2016.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Rahmawati, Daryanto. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gavamedia, 2015.

Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.

Rayinda et al. Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol. 14, No. 2. 2019.

Rini, Abdul Razaq. “Implementasi Investigasi Kelompok Peta Konsep Membaca (RemapGI) Model Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Kelas X Hasil Belajar dan Soft Skill Siswa” *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Progresif*, Vol. 14, No. 1, 2019.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan Dan Jenis)*, Jakarta: Kencana. 2019.

Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011.

Setyorini, Indah. (2012). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(2).

Singarimbun, M. & Effendi, S. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES. 2011, Hal. 34.

Steinbach, Rober, terjemahan. Kumala Insiwi Suryo. *Successful Lifelong Learning*. Jakarta: Victory Jaya Abadi, 2002.

Su, TzuFen, Cheng, Meng-TZu & Lin, Shu-Hua. 2014. Investigating the Effectiveness of an Educational Card Game for Learning how Human Immunology is Regulated. *CBE-Life Science Education*, 13(3), 504-515

Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia. 2016.

Sugiono. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta CV, 2019.

Suhana, C. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama. 2014.

Sundayana. "Kaitan antara Tipe Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika". *Mosharafa*, Vol. 2 Mei (2016).

Taneo, *Kajian IPS*, Jakarta: Depdiknas, 2008.

Tan, Dea Ayu Darmawan & Wibowo, C. (2015). Pengaruh Permainan Kartu Kwartet terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Jurnal Psikodimensia*, 14(1), 135-152

Tim Penyusun KTI IAIN, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: FTIK, 2019.

Umi Latifah, "Peningkatan Pemahaman Konsep Ips Melalui Penerapan Metode Active Learning Tipe Index Card Match Pada Siswa Kelas Va Sd Ngoto Tahun Pelajaran 2016/2017" Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Bandung: Kencana, 2006.

Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Yudianto Sudjana Karsono, "Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 01, No. 1, 2014.

Yuni, Nurrohmah "Hubungan Minat Baca Dan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Smp Negeri 2 Way Jepara Lampung Timur," Skripsi, IAIN Metro. 2019.



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

Lampiran 1. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izzatul Amalia
 NIM : T20189046
 Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka Saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundangundangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 20 Juni 2024
 Saya yang menyatakan


 1000
 METERAI
 TERAPEL
 50A27AKX65836188
 Izzatul Amalia
 NIM. T20189046

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

Lampiran 2. Matriks Penelitian

JUDUL PENELITIAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	1. Variabel Bebas : Media Kartu Kuartet	1. Memberikan Informasi 2. Memberikan pemahaman kepada siswa 3. Mengembangkan kreatifitas dan interaktif dari penggunaan kartu kuartet. 4. Meminta para siswa untuk berbagi jawaban yang telah mereka sepakati dengan seluruh kelas	Siswa kelas VII SMP Al-Muttaqin Jember	1. Pendekatan penelitian kuantitatif 2. Jenis penelitian : <i>Quasi eksperimental design</i> 3. Bentuk Penelitian : <i>Nonequivalent group posttest only design</i> 4. Penentuan populasi dan sampel : <i>Purposive sampling</i> 5. Teknik pengumpulan data : a. Tes b. Dokumentasi 6. Metode analisa data : a. Uji prasyarat : 1) Uji normalitas 2) Uji homogenitas b. Uji Hipotesis : 1) Uji Z 2) Uji <i>Mann Whitney</i>	1. Adakah pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa pada konsep dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?
	2. Variabel terikat : Hasil Belajar	1. Hasil posttest konsep pembelaran IPS			

Lampiran 3. RPP Penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : Smp Al-Muttaqin Jember
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/Semester : VII/Genap
 Materi Pokok : Masa Praaksara
 Alokasi Waktu : 45 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran kooperatif tipe STAD, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami periodisasi masa praaksara di Indonesia
2. Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara
3. Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha
4. Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam

B. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**1. Alat dan Bahan**

- a. Alat: ATK, papan tulis, Laptop, LCD
- b. Bahan atau Sumber belajar: Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan

2. Kegiatan Pembelajaran**a. Pendahuluan**

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru membaca doa bersama-sama dipimpin ketua kelas
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- Guru memberikan apersepsi
- Guru menyampaikan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan model pembelajaran.

b. Inti**Eksplorasi**

- Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan metode ceramah tentang materi terkait

Elaborasi

- Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok.
- Guru memberikan lembar soal yang harus didiskusikan oleh kelompok
- Peserta didik anggota kelompok mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
- Sesama anggota saling mengajari antar teman sekelompok
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi

Konfirmasi

- Guru menanggapi hasil diskusi kelompok dan memberikan informasi yang sebenarnya

c. Penutup

- Guru bersama siswa membuat kesimpulan pelajaran
- Guru memberikan tes tertulis kepada setiap peserta didik
- Guru memberikan pesan dan menutup pelajaran dengan berdoa dan salam

C. Penilaian

- Jenis/teknis penilaian: pengamatan sikap, diskusi kelompok, tes tulis
- Instrument penilaian: lembar pengamatan sikap, LKS, dan tes tulis.

Jember, 07 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Al-Muttaqin Jember



Cahyo Fathur Rohmat, S. Pd.

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

Lampiran 4. Soal Sebelum Validasi

1. Pengertian yang tepat untuk istilah masa pra-aksara adalah
 - a. masa ketika manusia sudah mengenal alat dari batu
 - b. masa sebelum mengenal tulisan
 - c. masa sesudah mengenal tulisan
 - d. masa ketika manusia sudah mengenal alat dari logam
2. Kalimat berikut ini menunjukkan penemuan artefak
 - a. Homo Soloensis ditemukan di daerah Solo
 - b. Homo Wajakensis ditemukan di daerah Wajak
 - c. di daerah pantai Timur Sumatera ditemukan pebble
 - d. Koenigswald menemukan sisa-sisa Meganthropus Palaeojavanicus
3. Urutan yang tepat untuk pembagian zaman batu di Indonesia adalah
 - a. palaeolithikum, mesolithikum, neolithikum
 - b. palaeolithikum, neolithikum, mesolithikum
 - c. mesolithikum, palaeolithikum, neolithikum
 - d. mesolithikum, neolithikum, paleolithikum
4. Urutan yang tepat untuk pembagian zaman logam di Indonesia adalah
 - a. besi, tembaga, perunggu
 - b. tembaga, perunggu, besi
 - c. besi, perunggu, tembaga
 - d. tembaga, besi, perunggu
5. Fosil Pithecanthropus Erectus ditemukan di daerah Trinil oleh
 - a. Von Koenigswald
 - b. Ter Haar
 - c. Selenka
 - d. Eugene Dubois
6. Para arkeolog telah menemukan fosil tengkorak manusia serta peralatannya. Fosil manusia menunjukkan adanya perbedaan bentuk tubuh manusia saat itu dengan masa sekarang. Perbedaannya yang paling menonjol adalah
 - a. perbedaan tinggi badan
 - b. perbedaan bentuk tangan

- c. perbedaan bentuk tubuh
 - d. perbedaan bentuk tengkorak dan volume otak
7. Penemuan manusia prasejarah *Pithecanthropus mojokertensis* ditemukan oleh Koenigswald pada tahun 1939 di daerah
- a. Wajak, Tulungagung
 - b. Sangiran, Bengawan Solo
 - c. Mojokerto, Jawa Timur
 - d. Trinil, Bengawan Solo
8. Pada masa peralihan mesolitikum menuju neolitikum terjadi revolusi kebudayaan manusia. Proses peralihan tersebut adalah
- a. berburu makanan
 - b. mengumpulkan makanan
 - c. bergantung pada alam
 - d. memproduksi makanan
9. Jenis fosil yang paling banyak ditemukan di Indonesia adalah
- a. homo
 - b. *pithecanthropus*
 - c. *meganthropus*
 - d. *neanderthalensis*
10. *Pithecanthropus* memiliki ciri-ciri fisik sebagai berikut
- a. tinggi sekitar 165-180 cm, geraham besar, dagu belum ada
 - b. tinggi sekitar 165,180 cm, geraham kecil, dagu belum ada
 - c. tinggi di bawah 150 cm, geraham besar, dagu belum ada
 - d. tinggi di bawah 150 cm, geraham kecil, dagu belum ada
11. Chopper atau alat penetak merupakan bukti peninggalan masa praaksara
- a. paleolitikum
 - b. mesolitikum
 - c. neolitikum
 - d. megalitikum
12. Mesolitikum, artinya
- a. zaman batu tua

- b. zaman batu tengah
c. zaman batu muda
d. zaman batu besar
13. Megalithikum, artinya
a. zaman batu tua
b. zaman batu tengah
c. zaman batu muda
d. zaman batu besar
14. Alat-alat yang berasal dari tulang juga ditemukan di daerah Ngandong yang merupakan peninggalan palileolithikum. Alat dari tulang ini berfungsi sebagai
a. perhiasan
b. alat tusuk atau belati
c. media pemujaan
d. simbol kekayaan
15. Berdasarkan berbagai temuan fosil dan artefak, maka kebudayaan palaeolithikum di Indonesia dinamakan pula kebudayaan
a. Pantai Timur Sumatra
b. Ngandong dan Pacitan
c. Pantai timur Flores
d. Leang-leang Sulawesi Selatan
16. Salah satu peninggalan mesolithikum adalah Kjekkenmoddinger yang artinya
a. gua pada ceruk-ceruk di batu karang yang digunakan untuk tempat tinggal
b. berbagai peninggalan berupa batu manik manik untuk perhiasan
c. alat-alat dari batu yang sudah diperhalus dengan cara diasah
d. sampah dapur, berupa gundukan kulit siput dan kerang yang dibuang
17. Ibris sousroche, artinya
a. gua pada ceruk-ceruk di batu karang yang digunakan untuk tempat tinggal
b. berbagai peninggalan berupa manik-manik untuk perhiasan
c. alat-alat dari batu yang sudah diperhalus dengan cara diasah

- d. sampah dapur, berupa gundukan kulit siput, dan kerang yang dibuang.
18. Cara menggunakan alat chopper adalah
- digenggam di dalam tangan
 - sebagai mata panah yang tajam
 - diberi tangkai dari kayu
 - sebagai manik-manik gelang atau kalung
19. (1) Kapak persegi
 (2) Kapak lonjong
 (3) Kapak genggam
 (4) Kapak Sumatra
- Peninggalan zaman batu muda ditunjukkan oleh nomor
- (1) dan (2)
 - (1) dan (3)
 - (2) dan (4)
 - (1) dan (4)
20. Kepandaian membuat pakaian dari kulit kayu dan bahan tekstil yang agak halus sudah ditunjukkan oleh manusia pra-aksara pada masa
- paleolithikum
 - mesolithikum
 - neolithikum
 - food gathering*

Kunci Jawaban

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. b | 6. d | 11. a | 16. d |
| 2. c | 7. e | 12. b | 17. a |
| 3. a | 8. c | 13. d | 18. a |
| 4. c | 9. d | 14. b | 19. a |
| 5. d | 10. a | 15. b | 20. c |

Lampiran 5. Soal Sesudah validasi

1. Pengertian yang tepat untuk istilah masa pra-aksara adalah
 - a. masa ketika manusia sudah mengenal alat dari batu
 - b. masa sebelum mengenal tulisan
 - c. masa sesudah mengenal tulisan
 - d. masa ketika manusia sudah mengenal alat dari logam
2. Kalimat berikut ini menunjukkan penemuan artefak
 - a. Homo Soloensis ditemukan di daerah Solo
 - b. Homo Wajakensis ditemukan di daerah Wajak
 - c. di daerah pantai Timur Sumatera ditemukan pebble
 - d. Koenigswald menemukan sisa-sisa Meganthropus Palaeojavanicus
3. Urutan yang tepat untuk pembagian zaman batu di Indonesia adalah
 - a. palaeolithikum, mesolithikum, neolithikum
 - b. palaeolithikum, neolithikum, mesolithikum
 - c. mesolithikum, palaeolithikum, neolithikum
 - d. mesolithikum, neolithikum, paleolithikum
4. Urutan yang tepat untuk pembagian zaman logam di Indonesia adalah
 - a. besi, tembaga, perunggu
 - b. tembaga, perunggu, besi
 - c. besi, perunggu, tembaga
 - d. tembaga, besi, perunggu
5. Fosil Pithecanthropus Erectus ditemukan di daerah Trinil oleh
 - a. Von Koenigswald
 - b. Ter Haar
 - c. Selenka
 - d. Eugene Dubois
6. Pithecanthropus Erectus, artinya
 - a. Manusia besar dari Pulau Jawa
 - b. manusia kera dari Pulau Jawa
 - c. manusia kera yang berjalan tegak
 - d. manusia setengah kera yang berjalan bungkuk

7. Kecerdasan suatu spesies dapat dilihat antara lain dari volume otaknya. Volume otak *Pithecanthropus Erectus* diperkirakan sekitar
 - a. 500 cc
 - b. 600 cc
 - c. 900 cc
 - d. 1200 cc
8. Fosil *Meganthropus Palaeojavanicus* ditemukan oleh Von Koenigswald di daerah
 - a. Trinil
 - b. Wajak
 - c. Solo
 - d. Sangiran
9. Jenis fosil yang paling banyak ditemukan di Indonesia adalah
 - a. homo
 - b. *pithecanthropus*
 - c. *meganthropus*
 - d. *neanderthalensis*
10. *Pithecanthropus* memiliki ciri-ciri fisik sebagai berikut
 - a. tinggi sekitar 165-180 cm, geraham besar, dagu belum ada
 - b. tinggi sekitar 165,180 cm, geraham kecil, dagu belum ada
 - c. tinggi di bawah 150 cm, geraham besar, dagu belum ada
 - d. tinggi di bawah 150 cm, geraham kecil, dagu belum ada
11. Chopper atau alat penetak merupakan bukti peninggalan masa praaksara
 - a. paleolithikum
 - b. mesolithikum
 - c. neolithikum
 - d. megalithikum
12. Mesolithikum, artinya
 - a. zaman batu tua
 - b. zaman batu tengah
 - c. zaman batu muda

- d. zaman batu besar
13. Megalithikum, artinya
- zaman batu tua
 - zaman batu tengah
 - zaman batu muda
 - zaman batu besar
14. Alat-alat yang berasal dari tulang juga ditemukan di daerah Ngandong yang merupakan peninggalan palileolithikum. Alat dari tulang ini berfungsi sebagai
- perhiasan
 - alat tusuk atau belati
 - media pemujaan
 - simbol kekayaan
15. Berdasarkan berbagai temuan fosil dan artefak, maka kebudayaan palaeolithikum di Indonesia dinamakan pula kebudayaan
- Pantai Timur Sumatra
 - Ngandong dan Pacitan
 - Pantai timur Flores
 - Leang-leang Sulawesi Selatan
16. Salah satu peninggalan mesolithikum adalah Kjekkenmoddinger yang artinya
- gua pada ceruk-ceruk di batu karang yang digunakan untuk tempat tinggal
 - berbagai peninggalan berupa batu manik manik untuk perhiasan
 - alat-alat dari batu yang sudah diperhalus dengan cara diasah
 - sampah dapur, berupa gundukan kulit siput dan kerang yang dibuang
17. Ibris sousroche, artinya
- gua pada ceruk-ceruk di batu karang yang digunakan untuk tempat tinggal
 - berbagai peninggalan berupa manik-manik untuk perhiasan
 - alat-alat dari batu yang sudah diperhalus dengan cara diasah
 - sampah dapur, berupa gundukan kulit siput, dan kerang yang dibuang.
18. Cara menggunakan alat chopper adalah

- a. digenggam di dalam tangan
 - b. sebagai mata panah yang tajam
 - c. diberi tangkai dari kayu
 - d. sebagai manik-manik gelang atau kalung
19. (1) Kapak persegi
 (2) Kapak lonjong
 (3) Kapak genggam
 (4) Kapak Sumatra

Peninggalan zaman batu muda ditunjukkan oleh nomor

- a. (1) dan (2)
 - b. (1) dan (3)
 - c. (2) dan (4)
 - d. (1) dan (4)
20. Kepandaian membuat pakaian dari kulit kayu dan bahan tekstil yang agak halus sudah ditunjukkan oleh manusia pra-aksara pada masa
- a. paleolithikum
 - b. mesolithikum
 - c. neolithikum
 - d. *food gathering*

Kunci Jawaban

1. b	6. c	11. a	16. d
2. c	7. c	12. b	17. a
3. a	8. d	13. d	18. a
4. c	9. b	14. b	19. a
5. d	10. a	15. b	20. c

Lampiran 6. Hasil Uji Kelayakan Soal

1. Uji Kevalidan

No	RESPONDEN	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	TOTAL	
1	RESPONDEN 1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
2	RESPONDEN 2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	10
3	RESPONDEN 3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13
4	RESPONDEN 4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	6
5	RESPONDEN 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	5
6	RESPONDEN 6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	11
7	RESPONDEN 7	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	11
8	RESPONDEN 8	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	RESPONDEN 9	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14
10	RESPONDEN 10	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
11	RESPONDEN 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18
12	RESPONDEN 12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	10
13	RESPONDEN 13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
14	RESPONDEN 14	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	13
15	RESPONDEN 15	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14
16	RESPONDEN 16	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
17	RESPONDEN 17	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	11
18	RESPONDEN 18	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13
19	RESPONDEN 19	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
20	RESPONDEN 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	16
21	RESPONDEN 21	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	12
22	RESPONDEN 22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
23	RESPONDEN 23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
24	RESPONDEN 24	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	11
25	RESPONDEN 25	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	11
26	RESPONDEN 26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
27	RESPONDEN 27	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
28	RESPONDEN 28	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6
29	RESPONDEN 29	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9
30	RESPONDEN 30	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11
JUMLAH BENAR		14	17	12	17	14	15	15	15	15	19	19	17	15	15	17	17	15	15	15	13		
JUMLAH SALAH		16	13	18	13	16	15	15	15	15	11	11	13	15	15	13	13	15	15	15	17		
P		0.47	0.57	0.40	0.57	0.47	0.50	0.50	0.50	0.50	0.63	0.63	0.57	0.50	0.50	0.57	0.57	0.50	0.50	0.50	0.43		
Q		0.53	0.43	0.60	0.43	0.53	0.50	0.50	0.50	0.50	0.37	0.37	0.43	0.50	0.50	0.43	0.43	0.50	0.50	0.50	0.57		
Mp (Nilai Korelasi)		12.42857	12.12	12.83	12.12	12.43	12.40	12.40	12.40	12.40	11.74	11.74	11.88	12.13	12.40	11.88	11.88	12.40	12.40	12.40	12.40	12.23	
r-hitung		0.435	0.451	0.454	0.451	0.435	0.458	0.458	0.458	0.458	0.406	0.406	0.391	0.398	0.458	0.391	0.391	0.458	0.458	0.458	0.367		
rtabel		0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	0.367	
rata-rata skor (Mt)		10.37																					
Standar Deviasi (St)		4.437																					
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Varians		0.257	0.254	0.248	0.254	0.257	0.259	0.259	0.259	0.259	0.240	0.240	0.254	0.259	0.259	0.254	0.254	0.259	0.259	0.259	0.259	0.254	
Jumlah Varians		5.095																					
Varians Total		19.68851																					

2. Uji Daya Pembeda

NO	RESPONDEN	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	TOTAL	
1	RESPONDEN 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18
2	RESPONDEN 2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
3	RESPONDEN 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	16
4	RESPONDEN 4	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	RESPONDEN 5	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14
6	RESPONDEN 6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14
7	RESPONDEN 7	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13
8	RESPONDEN 8	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
9	RESPONDEN 9	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	13
10	RESPONDEN 10	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13
11	RESPONDEN 11	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
12	RESPONDEN 12	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	12
13	RESPONDEN 13	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
14	RESPONDEN 14	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11
15	RESPONDEN 15	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	11
16	RESPONDEN 16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	11
17	RESPONDEN 17	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	11
18	RESPONDEN 18	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	11
19	RESPONDEN 19	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	11
20	RESPONDEN 20	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	10
21	RESPONDEN 21	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	10
22	RESPONDEN 22	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	9
23	RESPONDEN 23	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	6
24	RESPONDEN 24	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6
25	RESPONDEN 25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	5
26	RESPONDEN 26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
27	RESPONDEN 27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
28	RESPONDEN 28	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
29	RESPONDEN 29	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
30	RESPONDEN 30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Jumlah		14	17	12	17	14	15	15	15	15	19	19	17	15	15	17	17	15	15	15	13		
BA		10	11	9	11	10	8	8	8	8	12	12	11	10	10	11	11	10	8	8	8		
BB		4	6	3	6	4	7	7	7	7	7	7	6	5	5	6	6	5	7	7	5		
JA		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
JB		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
DB		0.40	0.33	0.40	0.33	0.40	0.07	0.07	0.07	0.07	0.33	0.33	0.33	0.33	0.33	0.33	0.33	0.33	0.07	0.07	0.20		
Kriteria		Sangat baik	Cukup baik	Sangat baik	Cukup baik	Sangat baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup baik	Jelek	Jelek	Minimum									

3. Uji Tingkat Kesukaran

No	RESPONDEN	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	TOTAL	
1	RESPONDEN 1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
2	RESPONDEN 2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	10
3	RESPONDEN 3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13
4	RESPONDEN 4	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	6
5	RESPONDEN 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	5
6	RESPONDEN 6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	11
7	RESPONDEN 7	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	11
8	RESPONDEN 8	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	RESPONDEN 9	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14
10	RESPONDEN 10	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13
11	RESPONDEN 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18
12	RESPONDEN 12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	10
13	RESPONDEN 13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
14	RESPONDEN 14	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	13
15	RESPONDEN 15	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	14
16	RESPONDEN 16	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
17	RESPONDEN 17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	11
18	RESPONDEN 18	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	13
19	RESPONDEN 19	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	12
20	RESPONDEN 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	16
21	RESPONDEN 21	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	12
22	RESPONDEN 22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
23	RESPONDEN 23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5
24	RESPONDEN 24	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	11
25	RESPONDEN 25	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	11
26	RESPONDEN 26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
27	RESPONDEN 27	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
28	RESPONDEN 28	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6
29	RESPONDEN 29	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9
30	RESPONDEN 30	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	11
JUMLAH		14	17	12	17	14	15	15	15	15	19	19	17	15	15	17	17	15	15	15	13		
JUMLAH SISWA		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
TING SUKAR		0.467	0.567	0.400	0.567	0.467	0.500	0.500	0.500	0.500	0.633	0.633	0.567	0.500	0.500	0.567	0.567	0.500	0.500	0.500	0.433		
INTERPRETASI		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang										

4. Uji Reliabelitas

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Crombach's Alpha	Kesimpulan
0.7	0.780	Reliabel



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

Lampiran 7. Tabulasi Data

Kelas Kontrol

No.	Responden	Jumlah Jawaban Benar (Preetest)	Nilai Preetest	Jumlah Jawaban Benar (Posttest)	Nilai Posttest
1.	Resp 1	6	30	11	55
2.	Resp 2	6	30	13	65
3.	Resp 3	9	45	12	60
4.	Resp 4	8	40	14	70
5.	Resp 5	7	35	13	65
6.	Resp 6	5	25	12	60
7.	Resp 7	6	30	10	50
8.	Resp 8	8	40	13	65
9.	Resp 9	7	35	12	60
10.	Resp 10	7	35	11	55
11.	Resp 11	6	30	12	60
12.	Resp 12	8	40	13	65
13.	Resp 13	6	30	10	50
14.	Resp 14	8	40	11	55
15.	Resp 15	8	40	13	65
16.	Resp 16	7	35	10	50
17.	Resp 17	6	30	9	45
18.	Resp 18	6	30	12	60
19.	Resp 19	9	45	11	55
20.	Resp 20	8	40	10	50
21.	Resp 21	6	30	12	60
22.	Resp 22	5	25	13	65
23.	Resp 23	6	30	10	50
24.	Resp 24	7	35	11	55
25.	Resp 25	7	35	13	65
26.	Resp 26	8	40	10	50
27.	Resp 27	6	30	11	55
28.	Resp 28	6	30	12	60
29.	Resp 29	7	35	13	65
30.	Resp 30	6	30	10	50

Kelas Eksperimen

No.	Responden	Jumlah Jawaban Benar (Preetest)	Nilai Preetest	Jumlah Jawaban Benar (Posttest)	Nilai Posttest
1.	Resp 1	7	35	16	80
2.	Resp 2	9	45	15	75

3.	Resp 3	6	30	14	70
4.	Resp 4	8	40	15	75
5.	Resp 5	6	30	16	80
6.	Resp 6	8	40	19	95
7.	Resp 7	7	35	17	85
8.	Resp 8	9	45	20	100
9.	Resp 9	7	35	14	70
10.	Resp 10	8	40	15	75
11.	Resp 11	6	30	16	80
12.	Resp 12	7	35	17	85
13.	Resp 13	6	30	18	90
14.	Resp 14	7	35	14	70
15.	Resp 15	8	40	18	90
16.	Resp 16	7	35	13	65
17.	Resp 17	8	40	16	80
18.	Resp 18	6	30	18	90
19.	Resp 19	7	35	15	75
20.	Resp 20	8	40	19	95
21.	Resp 21	6	30	13	65
22.	Resp 22	8	40	14	70
23.	Resp 23	6	30	17	85
24.	Resp 24	6	30	16	80
25.	Resp 25	8	40	14	70
26.	Resp 26	7	35	15	75
27.	Resp 27	6	30	17	85
28.	Resp 28	7	35	16	80
29.	Resp 29	8	40	19	95
30.	Resp 30	9	45	16	80

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

Lampiran 8. Hasil Penelitian Menggunakan SPSS

1. Hasil Uji Deskriptif

**Hasil Pretest
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest KelasKontrol	30	25	45	34.17	5.427
Pretest KelasEksperimen	30	30	45	36.00	4.983
Valid N (listwise)	30				

Hasil Posttest (Hasil Belajar)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest Kontrol	30	25	45	34.17	5.427
Nilai Posttest Kontrol	30	45	70	57.83	6.524
Nilai Pretest Eksperimen	30	30	45	36.00	4.983
Nilai Posttest Eksperimen	30	65	100	80.33	9.371
Valid N (listwise)	30				

2. Hasil Uji Inferensial

Uji Normalitas Data

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil BelajarSiswa I KelasKontro	.164	30	.083	.916	30	.021
KelasEksperimen	.148	30	.094	.955	30	.223

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil BelajarSiswa	Based on Mean	2.345	1	58	.131

Based on Median	2.082	1	58	.154
Based on Median and with adjusted df	2.082	1	52.175	.155
Based on trimmed mean	2.213	1	58	.142

4. Hasil Uji Z

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kontrol	30	57.83	6.524	1.191
	Eksperimen	30	80.33	9.371	1.711

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 variance assumed	2.345	.131	-10.793	58	.000	-22.500	2.085	-26.673	-18.327
	Equal variance not assumed			-10.793	51.762	.000	-22.500	2.085	-26.684	-18.316

5. Hasil Frekuensi Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

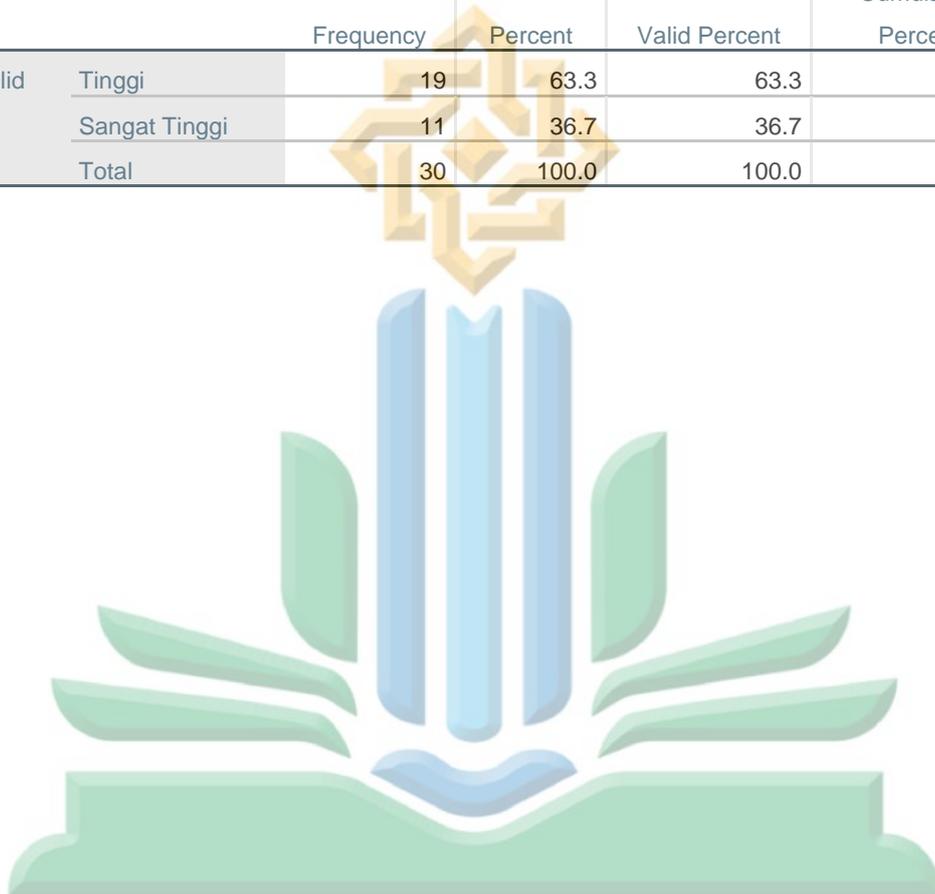
Kelas Kontrol (Binned)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sedang	21	70.0	70.0	70.0
Tinggi	9	30.0	30.0	100.0

Total	30	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

KelasEksperimen (Binned)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	19	63.3	63.3	63.3
	Sangat Tinggi	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	



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

Lampiran 9. Tabel Distribusi Nilai (t tabel)

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34081	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

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

Lampiran 10. Surat Ijin Permohonan Penelitian



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

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

Nomor : B-4890/In.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Al-Muttaqin
 Patrang Jember

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

NIM : T20189046
 Nama : IZZATUL AMALIA
 Semester : Semester sebelas
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" selama 20 (dua puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Cahyo Fathur Rohmat, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Mei 2023

an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

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

Lampiran 11. Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN DAN DA'WAH ISLAM AL – MUTTAQIN

SMP AL – MUTTAQIN

AKREDITASI B _____ NPSN 20523743 _____ NSS : 201 05 240 2001

Sekretariat : Jl. Sriti No. 128 Banjarsengon (68115) Kec. Patrang Jember JATIM

Telp. 0331-3636736 / 085236383400 E-mail : smpalmuttaqin@yahoo.com**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor: 660/SMP.AM/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Menengah Pertama Al-Muttaqin Banjarsengon Patrang Jember menerangkan sebenarnya, bahwa:

Nama : Izzatul Amalia
 NIM : T20189046
 Jurusan/Prodi : FTIK / Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian di SMP AL-Muttaqin Patrang Jember dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMP Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023**" terhitung mulai tanggal 26 Mei 2023 sampai dengan 23 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

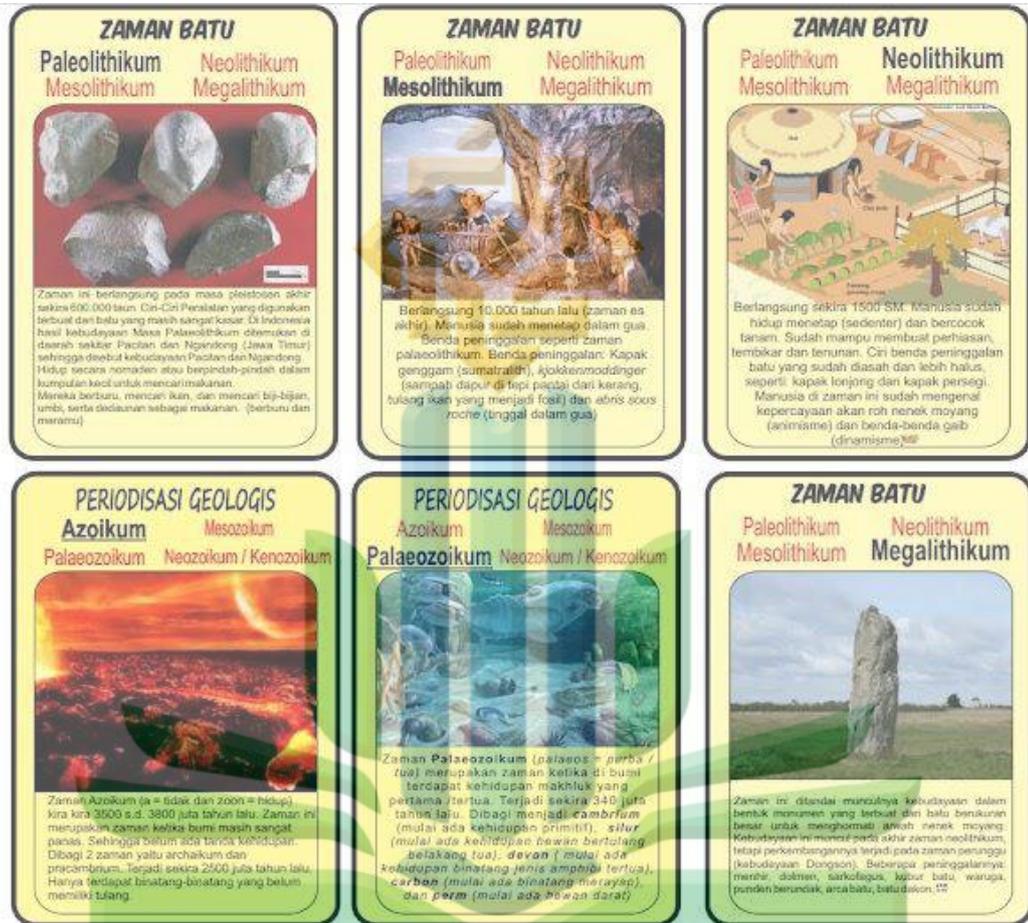
Jember, 23 Juni 2023



Cahyo Fathur Rohmat, S.Pd.

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

Lampiran 14. Gambar Kartu Kuartet



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

Lampiran 15. Biodata Penulis

BIODATA**DATA PRIBADI**

Nama : Izzatul Amalia
 NIM : T20189046
 Tempat Tanggal Lahir : Jember, 02 Juli 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Status : Belum Menikah
 Kebangsaan : Indonesia
 Alamat : Dusun Gendir Desa Karangpring

RT04/RW 09 Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember

Kode Pos : 68151
 Email : izzatulamalia23@gmail.com
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Banjar Sengon 02
2. MTS Bustanul Ulum
3. SMA Plus Al Hasan

4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember