

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DOMINO CARD*
BERBASIS KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU
JEMBER**

SKRIPSI



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

Oleh:
Farikha Maghfiratul Hijjah
NIM : 212101090022

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DOMINO CARD*
BERBASIS KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU
JEMBER**

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:
Farikha Maghfiratul Hijjah
NIM : 212101090022

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DOMINO CARD*
BERBASIS KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU
JEMBER**

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:
Farikha Maghfiratul Hijjah
NIM : 212101090022

Disetujui Pembimbing

Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si
NIP. 199403032020122005

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *DOMINO CARD*
BERBASIS KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA PESERTA DIDIK
DI MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU
JEMBER**

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 : Senin
Tanggal : 19 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.
NIP. 198612122019031010

Muhammad Eka Rahman, M.SEI.
NIP. 198711062023211016

Anggota :

1. Dr. Sarwan, M.Pd.

()

2. Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si.

()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ

Artinya: “Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan”.

(QS. Al-Ma'idah: 2)*



* Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemah, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya yang tak pernah henti mengalir. Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Almh. Ibuku Hartini, perempuan nomor satu di dunia, InsyaAllah esok lusa kita akan bertemu kembali. Alhamdulillah, kini penulis telah sampai di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai bentuk perwujudan terakhir sebelum kepergian Ibu benar-benar menjadi kenyataan yang harus penulis terima sepenuh hati. Terima kasih telah mengantarkan penulis berada di titik ini, menjadi sosok yang tegar dan terus melangkah. Meski pada akhirnya penulis harus berjuang tertatih tanpa kehadiran Ibu di sisi, setiap langkah ini tetap membawa jejak kasih dan doa yang pernah Ibu titipkan.
2. Ayahku tercinta Anton Sulistiyono, Terima kasih atas segala nasehat, pengorbanan, dukungan, doa yang dipanjatkan dalam sujud, dan juga kesabaran yang tiada taranya demi mensukseskan masa depan anak-anaknya.
3. Masku Farokhi Abdiansyah dan Mbak Rina Silviah, Terima kasih telah menemani perjalanan hidup ini, melewati pahit dan manisnya kehidupan hingga di usia sekarang.

ABSTRAK

Farikha Maghfiratul Hijjah, 2025 : Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Al Amien Ambulu Jember

Kata Kunci : Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match*, Hasil Belajar, dan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran konvensional membuat peserta didik merasa jenuh, menyebabkan peserta didik tidak terdorong untuk berpikir kreatif sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial belum tuntas. Guru memerlukan media dan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih paham akan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Adapun salah satu model dan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model belajar kelompok dengan cara mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember?. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-Eksperimental Design (One-Group Pretest-Posttest Design)*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII, yaitu dari kelas VIII A sampai dengan kelas VIII H. Seluruh kelas VIII berjumlah 315 peserta didik. Sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel yang dipilih untuk penelitian ini adalah kelas VIII E, dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta didik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah Uji Normalitas dan Uji *T-Test (Paired Sample T-Test)*.

Berdasarkan hasil uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Dari hasil tersebut dapat dijabarkan bahwa nilai sig.(2-tailed) <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh hasil belajar peserta didik di kelas VIII E dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, yaitu rata-rata nilai *pretest* sebesar 29,72 sedangkan nilai *posttest* sebesar 88,05 dari jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta didik. Dari hasil rata-rata yang peneliti paparkan menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik materi pemerataan pembangunan di MTs Al Amien Ambulu Jember.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan berjalan dengan lancar. Sholawat serta salam mudah mudahan tetap tercurah limpahkan kepada baginda Rosulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran serta jalan yang diridoinya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Al Amien Ambulu Jember” Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga Allah meberikan limpahan rahmat dan hidayahnya, khususnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi layanan serta fasilitas dalam proses perkuliahan kepada peneliti.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing dan memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Sains Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.
5. Ibu Rachma Dini Fitria, S.p., M.Si selaku dosen pembimbing yang mana telah memberikan banyak arahan, bimbingan serta motivasinya dengan sabar dan sepenuh hati dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
7. Bapak Robith Rifqi, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs Al Amien Ambulu Kabupaten Jember yang telah mengizinkan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Siti Nur Afni Oktavia, S.Pd selaku guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Kabupaten Jember.
9. Seluruh bapak ibu guru MTs Al Amien yang telah memberikan ilmu dan membimbing selama penelitian.
10. Seluruh siswa kelas VIII MTs Al Amien Ambulu Kabupaten Jember yang telah mengikuti proses penelitian dengan sangat baik.
11. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial pada umumnya dan khususnya dalam pengembangan ilmu pendidikan. Semoga segala amal baik yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

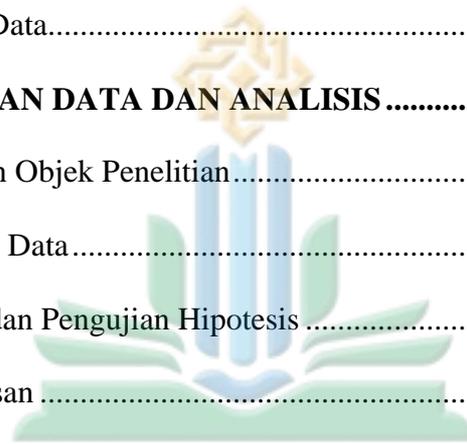
Jember, 14 Maret 2025


Farikha Maghfiratul Hijjah
NIM.212101090022

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan Tim Penguji	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Ruang Lingkup	14
1. Variabel Penelitian	14
2. Indikator Penelitian	15
F. Definisi Operasional.....	16
G. Asumsi Penelitian.....	19
H. Hipotesis	20
I. Sistematika Pembahasan.....	21

BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Penelitian Terdahulu.....	23
B. Kajian Teori.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	57
B. Populasi dan Sampel.....	58
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	59
D. Analisis Data.....	66
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	69
A. Gambaran Objek Penelitian.....	69
B. Penyajian Data.....	70
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis	71
D. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran-saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	92



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Saat ini.....	32
3.1	Populasi Seluruh Kelas VIII	58
3.2	Rumus Uji Validitas.....	63
3.3	Hasil Uji Validitas.....	64
3.4	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	65
3.5	Kriteria Reliabilitas Tes	66
3.6	Data Berdistribusi Normal	67
3.7	Data Berdistribusi Tidak Normal.....	67
3.8	Uji Normalitas dengan Rumus <i>Chi Square</i>	67
4.1	Data Peserta Didik MTs Al Amien Ambulu Jember	70
4.2	Data Hasil Belajar Soal <i>Pretest</i> Di Kelas VIII E.....	70
4.3	Data Hasil Belajar Soal <i>Posttest</i> Di Kelas VIII E.....	71
4.4	Uji Normalitas.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran-lampiran Pernyataan Keaslian Tulisan.....	96
Lampiran 1 Matriks Penelitian.....	97
Lampiran 2 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
Lampiran 3 Soal Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
Lampiran 4 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	106
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas	109
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas	110
Lampiran 7 Data Guru dan Tenaga Kependidikan	111
Lampiran 8 Data Peserta Didik.....	113
Lampiran 9 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas VIII E.....	114
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas.....	116
Lampiran 11 Hasil Uji <i>T-Test (Paired Sample T-Test)</i>	117
Lampiran 12 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	118
Lampiran 13 Surat Permohonan Izin Penelitian	119
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	120
Lampiran 15 Modul Ajar	121
Lampiran 16 Data Nama-nama Peserta Didik Kelas VIII E.....	139
Lampiran 17 Daftar Nilai STS Kelas VIII E	140
Lampiran 18 Daftar Nilai PAS Kelas VIII E	141
Lampiran 19 Jadwal Pelajaran	142
Lampiran 20 Lembar Validasi Modul Ajar.....	143
Lampiran 21 Lembar Validasi Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146

Lampiran 22 Instrumen Dokumentasi dan Lembar Validasi Dokumentasi.....	148
Lampiran 23 Lembar Validasi Observasi dan Lembar Observasi	151
Lampiran 24 Dokumentasi.....	155
Lampiran 25 Biodata Penulis	159



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki arti hidup, hidup artinya bahwa pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Secara luas pengertian pendidikan menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata “pe” dan “didik” serta akhiran “an”. Sehingga dari kata ini memiliki arti yaitu sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Pendidikan secara sempit artinya sebuah sekolah, berlaku untuk orang yang berstatus sebagai siswa di sekolah.¹ Pendidikan adalah segala usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui pembelajaran, pengalaman, serta pelatihan. Pendidikan tidak hanya sebatas pada transfer pengetahuan saja, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, keterampilan, nilai-nilai moral dan sosial.

Pendidikan sendiri memiliki tujuan yaitu seperangkat sasaran kemana pendidikan itu diarahkan. Tujuan pendidikan diartikan sebagai suatu ide, gagasan, benda atau tindakan tertentu dalam bidang tujuan pendidikan yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi untuk

¹ Desi Pristiwanti dkk., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2 Desember 2022): 7911–15, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.

mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan Nasional”.² Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4 berbunyi “Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.³ Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang mandiri, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan adanya perubahan zaman. Tidak hanya terfokus pada individu saja, tetapi juga di kehidupan masyarakat akan terjalin yang lebih baik. Hal ini sebagai cara untuk menanamkan nilai-nilai sosial, meningkatkan kesadaran, dan mempersiapkan generasi yang mampu memberi sebuah perubahan pada pembangunan dan kesejahteraan bersama.

Abas Asyafah mengungkapkan alasan mengapa model pendidikan memiliki arti penting di dalam kelas, yaitu: 1) Pemanfaatan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai, 2) Informasi berharga dapat dengan mudah diakses melalui model pembelajaran bagi peserta didik, 3) Proses pembelajaran memerlukan berbagai model pembelajaran yang dapat

² Presiden Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3.

³ Presiden Republik Indonesia. Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4.

meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga mencegah rasa bosan, 4) Perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran.⁴

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Guru haruslah dapat menyampaikan materi semenarik mungkin agar peserta didik dapat tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran seorang guru harus mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yang baik. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang baru, yang belum pernah digunakan di dalam kelas. Guru harus mampu menyajikan sebuah pembelajaran yang juga melibatkan peserta didik di dalam proses belajar mengajar. Namun, pada kenyataannya ketika proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berlangsung banyak pembelajaran yang masih menggunakan media dan model konvensional, dimana media dan model konvensional ini hanya berpusat pada guru saja yang terlibat lebih aktif dalam menjalankan pembelajaran, hal ini hanya berjalan satu arah tanpa melibatkan peserta didik secara langsung yang akan mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga tepat digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

⁴ Meyniar Albina dkk., "Model Pembelajaran Di Abad Ke 21," *Warta Dharmawangsa* 16, no. 4 (31 Oktober 2022): 939–55, <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis-jenis dari model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Make a Match* mempunyai pengertian yaitu suatu pembelajaran di kelas dimana setiap peserta didik membentuk suatu kelompok heterogen yang terdiri dari beberapa individu yang kemudian akan bekerja sama untuk memahami suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Model pembelajaran *Make a Match* meningkatkan pengalaman pendidikan baik bagi peserta didik maupun guru, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama antar teman sebaya. Pendekatan ini sering kali menggunakan teknik berbasis permainan, yang tidak hanya mempermudah guru dalam proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan semangat peserta didik dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran. Kerja kelompok dengan model pembelajaran *Make a Match* memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih efektif, sering kali, ketika seorang teman menjelaskan suatu topik, hal itu lebih diterima daripada penjelasan guru. Selain itu, pertukaran ide antar peserta didik memperkaya pemahaman dan memperluas cara pandang.⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Sabtu, 07 Desember 2024 kepada guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII E di MTs Al Amien Ambulu Jember, yaitu Ibu Siti Nur Afni Oktavia, S.Pd. Diperoleh informasi dari guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bahwa dalam pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Guru menjelaskan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan

⁵ Wirawan Fadly, Model-model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka (Bantul: Bening Pustaka, 2022), 113-116.

sosial kemudian memberi penugasan soal dari buku paket. Hanya beberapa peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru di depan. Di dalam kelas terdapat pula peserta didik yang mengobrol sama temannya, asyik main sendiri, dan terdapat pula peserta didik yang mengantuk pada proses pembelajaran di kelas.⁶

Guru kesulitan mengkondisikan kelas, dikarenakan peserta didik di kelas VIII E memiliki jumlah yang cukup banyak, sebanyak 36 peserta didik. Hasil belajar pada kognitif peserta didik kurang dari nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Peserta didik yang memiliki hasil belajar yang tuntas hanya terdapat 4 peserta didik dari 1 kelas yaitu 36 peserta didik. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial berada pada angka 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial belum tuntas, dan tujuan pembelajaran belum terlaksana dengan baik.⁷

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial itu merupakan mata pelajaran dengan materi banyak yang harus di hafal, seperti peserta didik merasa terbebani dengan adanya istilah-istilah, tahun, dan peristiwa-peristiwa yang harus diingat. Saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, guru hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket. Model yang digunakan juga masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja, seperti ceramah.⁸ Hal ini dikarenakan media dan model konvensional tidak membutuhkan waktu yang banyak untuk

⁶ Siti Nur Afni Oktavia, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 07 Desember 2024.

⁷ Siti Nur Afni Oktavia, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 07 Desember 2024.

⁸ Siti Nur Afni Oktavia, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 07 Desember 2024.

menyiapkan media dan model, dapat digunakan oleh semua guru, sederhana dan praktis dalam penerapan pada pembelajaran. Sederhana dan praktis disini artinya tidak membutuhkan internet, biaya, sarana dan prasarana. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran yang disampaikan, sehingga nilai sumatif tengah semester (STS) tidak maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Al Amien Ambulu Jember pada hari Kamis, 05 Desember 2024. Peneliti melakukan observasi di kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Jember, hasil yang di dapat yaitu, ketika peneliti observasi ke kelas VIII E hanya beberapa peserta didik saja yang memperhatikan penjelasan guru di depan. Guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial masih menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media dan model konvensional. Media yang sering di pakai masih menggunakan papan tulis, buku lembar kerja peserta didik (LKPD), buku paket dan buku tulis, sedangkan model yang digunakan memakai model ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran seperti ini yang menggunakan media dan model konvensional dapat membuat peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran.⁹

Pada pembelajaran konvensional seorang guru lebih banyak berbicara dan menjelaskan materi, sedangkan peserta didik cenderung mendengarkan dan mencatat materi yang di sampaikan guru. Interaksi antara peserta didik juga terbatas, hal ini akan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan, peserta didik kurang aktif dalam materi yang di sampaikan,

⁹ Observasi di MTs Al Amien Ambulu Jember, 05 Desember 2024

hanya beberapa peserta didik saja yang aktif menjawab pertanyaan dari guru, sementara peserta didik yang lain cenderung diam dan tidak fokus. Pembelajaran seperti ini lebih ke ranah individual karena peserta didik kurang dilatih bekerja sama dalam kelompok, hal ini juga dapat berpengaruh pada perkembangan hasil belajar peserta didik yang lambat dan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁰ Dapat disimpulkan dari hasil observasi dan wawancara bahwa di dalam kelas pembelajaran konvensional membuat peserta didik merasa jenuh, peserta didik yang tidak aktif kesulitan mengejar pemahaman materi, dan tidak adanya variasi di dalam media dan model pembelajaran, menyebabkan peserta didik tidak terdorong untuk berpikir kreatif sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial belum tuntas.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menciptakan suasana pelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang disampaikan. Beberapa permasalahan yang telah peneliti paparkan yang menyebabkan hasil belajar peserta didik belum tuntas. Maka dari itu, guru memerlukan media dan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih paham akan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Adapun salah satu model dan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*. Peneliti tertarik mengambil judul penelitian ini dikarenakan di Madrasah Tsanawiyah Al Amien Ambulu

¹⁰ Observasi di MTs Al Amien Ambulu Jember, 05 Desember 2024

Jember belum ada yang meneliti tentang pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik. Media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match* memiliki keunggulan, yaitu dapat digunakan di semua mata pelajaran dan di semua jenjang pendidikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model belajar kelompok dengan cara mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban. Model ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan memperdalam pemahaman materi yang telah di sampaikan pada sebelumnya melalui latihan soal yang disajikan dalam bentuk kartu. Penelitian tentang kooperatif tipe *make a match* telah ada yang meneliti sebelumnya, tetapi terdapat perbedaan dari penelitian yang telah ada dengan peneliti saat ini. Penelitian yang telah ada sebelumnya memiliki judul yaitu pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.¹¹

Penelitian saat ini mengembangkan dari penelitian sebelumnya, yaitu dengan mengembangkan pada media pembelajaran yang digunakan adalah media *domino card*. Materi yang digunakan memakai materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Menambahkan variabel bebas, yaitu media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match*. Desain yang digunakan adalah

¹¹ Yolanda Eunike Trihandayani, and Anisa Anisa, "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar," *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1.2 (2023): 01-20.

one-group pretest-posttest design, dan menggunakan sampel *purposive sampling* yang dimana hanya memakai 1 kelas untuk di jadikan sampel. Tingkatan pendidikan yang digunakan pada penelitian saat ini adalah MTs.

Peneliti terdahulu menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban, variabel bebas menggunakan model pembelajaran *make a match*, desain yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, mengambil teknik sampel *total sampling* terhadap 2 kelas, serta tingkatan yang digunakan adalah MI. Hasil dari penelitian ini, yaitu terdapat pengaruh dari model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.¹² Dengan adanya pengembangan dari penelitian sebelumnya, digunakan untuk menjawab pertanyaan baru atau mendalami aspek yang belum terjawab dalam penelitian sebelumnya, sehingga memberikan kontribusi yang lebih luas pada ilmu pendidikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan proses belajar mengajar yang dimana siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.¹³ Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu model pembelajaran berkelompok dimana peserta didik mencocokkan soal dengan

¹² Trihandayani, and Anisa, "Pengaruh Model Pembelajaran," 01-20.

¹³ Trihandayani, and Anisa, "Pengaruh Model Pembelajaran," 01-20.

jawaban pada kartu yang telah disediakan oleh guru.¹⁴ Dari penjelasan tersebut maka dapat di simpulkan pengertian kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang melibatkan kegiatan mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi pembelajaran.

Media kartu domino adalah kartu permainan yang dimana bentuk kartunya mirip dengan kartu domino pada umumnya dan cara bermainnya sama seperti kita memainkan kartu domino dengan bentuk setiap kartunya persegi panjang dan dibagi menjadi dua sisi yaitu sisi kanan dengan nilai bilangan pecahan dan sisi kiri dengan nilai pecahan gambar.¹⁵ Media *domino card* merupakan adaptasi dari permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran visual, dengan satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Al Amien Ambulu Jember. Dari tujuan yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

¹⁴ Aprido B. Simamora dkk, “Model Pembelajaran Kooperatif,” Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024.

¹⁵ Rahmah Raisah Rabbani, Teti Ratnasih, dan Arif Nursihah, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino Bergambar Di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung,” t.t.

Sosial Pada Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Al Amien Ambulu Jember”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu cara yang dapat digunakan dalam menulis kalimat dengan menanyakan masalah dan didapat dari latar belakang masalah. Rumusan masalah ditulis berupa kalimat pertanyaan yang berkaitan dengan judul dan permasalahan dalam penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Adakah pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah pernyataan yang menggambarkan hasil atau sasaran yang ingin dicapai melalui sebuah penelitian. Tujuan ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah dan menjadi pedoman utama dalam proses penelitian. Dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini menemukan tujuan penelitian sebagai berikut :

Untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat penelitian dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis, seperti manfaat bagi peneliti, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan, manfaat penelitian haruslah realistis. Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari temuan penelitian ini yaitu, dapat memberikan informasi dan dapat digunakan untuk menciptakan dan memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran di kelas berbasis media interaktif di bidang pendidikan, serta dapat dijadikan rujukan yang relevan bagi peneliti yang lain.

b. Manfaat praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong munculnya semangat peserta didik terhadap pembelajaran, dapat merangsang kemampuan berfikir peserta didik dalam memecahkan masalah, dapat meningkatkan hasil dalam belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, memudahkan memahami pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, dan dapat menumbuhkan sikap kerja sama antar peserta didik.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam upaya meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas peserta didik, serta upaya untuk mengurangi memosisikan peserta didik sebagai pendengar dari ceramah guru.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam bidang penelitian pendidikan di MTs Al Amien Ambulu Jember, dan berbagai model pembelajaran yang akan menjadi bekal untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari setelah menyelesaikan studi.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang sulit di pelajari setelah di terapkannya penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match*. Serta sebagai bahan studi lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Al Amien Ambulu Jember.

e) Bagi Kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Sebagai kontribusi menambahkan karya ilmiah yang berbasis riset, dan dapat di simpan di perpustakaan sehingga bisa dijadikan rujukan bagi mahasiswa/mahasiswi selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

a. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakteristik yang diukur, dikendalikan, dalam suatu penelitian untuk memahami hubungan atau pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya. Variabel merupakan inti dari penelitian karena menentukan fokus analisis dan hasil yang diharapkan. Variabel penelitian, yaitu peneliti harus menentukan variabel secara jelas dan tegas. Mana yang menjadi variabel bebas dan mana variabel terikatnya.¹⁶ Variabel yang dimaksud adalah variabel sebagai berikut:

a) Variabel Bebas

Variabel bebas atau *Independen* adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain. Variabel bebas dari penelitian ini sebagai berikut:

X = Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match*

b) Variabel Terikat

Sedangkan, variabel terikat atau *Dependen* adalah variabel yang dipengaruhi atau bergantung pada variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Y = Hasil belajar

¹⁶ Purwono Juniatmoko Fuad Hasyim, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, Ronnawan, *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)* (GUEPEDIA, t.t.).

b. Indikator Penelitian

Indikator-indikator variabel, sebagai berikut:

a) Indikator Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* (Variabel X)

1. Membagi siswa ke dalam kelompok dengan anggota 3-5 siswa.
2. *Domino card* yang berjumlah 15 kartu dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok dengan jumlah yang sama.
3. Siswa yang memiliki kartu *Start* maka akan menaruh kartu yang pertama.
4. Siswa yang memiliki kartu berisi jawaban atas pertanyaan dibawah dari bidang *Start* harus menaruh kartu tersebut, begitu seterusnya hingga kartu *Finish* muncul dan permainan akan berakhir.
5. Cara untuk mengetahui pemenang dari permainan dengan *domino card* ini adalah kelompok dengan waktu penyelesaian tercepat dan susunan kartu yang tepat.¹⁷

b) Indikator Hasil belajar (Variabel Y)

Hasil belajar peserta didik dinilai dari skor *pre-test* dan *post-test*.

Bentuk *pretest-posttest* adalah pilihan ganda sebanyak 20 soal *pretest-posttest*.

¹⁷ Palma Larisyah Lubis, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (DOMIKA) Pada Materi Sistem Koloid Kelas X1 MIPA SMA N 1 Muaro Jambi" (other, Universitas Negeri Jambi, 2024), <https://repository.unja.ac.id>.

Penelitian ini menggunakan kemampuan kognitif dari peserta didik, adapun menentukan indikator kemampuan kognitif dalam *pretest-posttest* ialah sebagai berikut :

1. Mengingat (C1) : Penilaian tingkat ingatan
2. Memahami (C2) : Penilaian tingkat pemahaman
3. Menerapkan (C3) : Penilaian tingkat penerapan
4. Menganalisis (C4) : Penilaian tingkat analisis
5. Mengevaluasi (C5) : Penilaian tingkat penilaian
6. Menciptakan (C6) : Penilaian tingkat penciptaan.¹⁸

F. Definisi Operasional

Definisi operasional berdasarkan indikator empiris variabel penelitian kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan definisi operasionalnya. Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel.¹⁹ Dapat disimpulkan bahwa, definisi operasional adalah penjabaran atau penjelasan rinci tentang bagaimana variabel dalam penelitian di ukur atau di amati secara praktis. Definisi operasional bertujuan untuk mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang dapat di ukur atau diamati, sehingga penelitian lebih terarah dan valid.

¹⁸ Arozatulo Bawamenewi et al., Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (Bali: Intelektual Manifes Media, 2024), 198.

¹⁹ Aji Kusumastuti Hendrawan dan Andi Hendrawan, "Gambaran Tingkat Pengetahuan Nelayan tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja," *Saintara : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim* 5, no. 1 (15 Oktober 2020): 26–32.

Definisi operasional dari penelitian ini sebagai berikut:

a. *Media Domino Card*

Media Domino card merupakan alat bantu untuk menyalurkan informasi pembelajaran yang berupa kartu yang di rancang menyerupai kartu domino, yang dimana pada setiap kartu memiliki dua bagian, yaitu satu bagian berisi pertanyaan dan satu bagian lainnya berisi jawaban yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

b. *Kooperatif Tipe Make A Match*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model kooperatif tipe *make a match*. Model kooperatif tipe *make a match* menggunakan model pembelajaran secara berkelompok, yang menekankan kerja sama antar peserta didik untuk menemukan dan mencocokkan pasangan kartu yang tepat. Model kooperatif tipe *make a match* memiliki keunggulan, yaitu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, membuat peserta didik menjadi aktif dan kreatif.

c. *Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe Make A Match*

Berikut langkah-langkah model kooperatif tipe *make a match* :

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan model kooperatif tipe *make a match*.
2. Peserta didik di bentuk kelompok dengan anggota 3-5 peserta didik
3. Guru membagi media domino card yang berjumlah 15 kartu secara acak kepada peserta didik.
4. Setiap peserta didik mendapatkan 1-2 media domino card.

5. Peserta didik yang memiliki kartu *start* menaruh kartu yang paling awal.
6. Peserta didik yang memiliki kartu jawaban harus menaruh di atas kartu *start*. Begitu seterusnya hingga kartu finish muncul.
7. Kelompok dengan penyelesaian susunan kartu yang tepat dan waktu penyelesaian tercepat, akan di beri hadiah.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur dari bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak paham menjadi paham. Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau peningkatan pemahaman pengetahuan atau peningkatan pengalaman sebagai dampak adanya proses di dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan dari seseorang setelah dilakukannya perlakuan seperti tes, tes yang digunakan dalam penelitian adalah *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, hasil belajar termasuk dalam variabel terikat (*Dependent*). Hasil belajar dalam penelitian ini di ukur menggunakan tes yaitu *pre-test* dan *post-test*.

e. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial erat kaitannya dengan konsep bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya untuk bertahan hidup dan berkembang. Pada hal ini sejalan dengan salah satu

fokus ilmu pengetahuan sosial, yaitu mempelajari interaksi sosial, hubungan antar individu, serta dinamika kelompok dalam masyarakat. Melalui mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, karena setiap individu saling bergantung dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yaitu tema 1 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa dengan materi Pemerataan Pembangunan. Di dalam materi Pemerataan Pembangunan membahas tentang kondisi geografis dan pemerataan ekonomi, lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat, dan manfaat lembaga keuangan. Pada sub materi lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat terdapat lembaga keuangan bank yang terdiri dari pengertian bank, pemanfaatan produk perbankan, dan jasa-jasa perbankan. Sedangkan lembaga keuangan bukan bank terdiri dari pengertian dan macam-macam lembaga keanaagan bukan bank. Penelitian ini mengambil materi Pemerataan Pembangunan dikarenakan peneliti melanjutkan materi yang sebelumnya telah di pelajari di kelas, sehingga proses pembelajaran tidak bersifat mengulang-ulang materi mata pelajaran.

G. Asumsi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa asumsi yang menjadi titik ukur dari penelitian ini antara lain :

- a. Penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* dapat membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

- b. Penggunaan media *domino card* berbasis *kooperatif tipe make a match* dapat membuat peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.
- c. Penggunaan media *domino card* berbasis *kooperatif tipe make a match* dapat memperdalam pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
- d. Penggunaan media *domino card* berbasis *kooperatif tipe make a match* dapat menjadi salah satu alternatif media dan model pembelajaran di MTs Al Amien Ambulu Jember.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan hal umum dan sederhana dari penelitian kuantitatif, akan tetapi hipotesis ini akan berperan sebagai mengarahkan dari perjalanan sebuah penelitian ini. Pengertian hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap suatu penelitian yang kebenarannya masih memerlukan dan dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis biasanya dirumuskan berdasarkan teori, pengamatan, atau kajian literatur, rumusan ini berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan arah dan fokus penelitian. Hipotesis di butuhkan untuk merespon pertanyaan dari sebuah penelitian, sehingga menjadi acuan untuk pengumpulan data. Melihat penjelasan yang telah di paparkan maka peran hipotesis dalam penelitian ini sangatlah menjadi hal penting. Jadi, hipotesis akan di uji dalam proses penelitian untuk menentukan apakah dugaan tersebut benar atau salah.²⁰

²⁰ Jim Hoy Yam, and Ruhiyat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif | Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi," diakses 3 Desember 2024, <https://ejournal.unis.ac.id/index.php/perspektif/article/view/1540>.

Hipotesis dari penelitian ini akan terdapat perbedaan dari hasil belajar antara peserta didik sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih unggul setelah mendapatkan perlakuan dalam penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* dengan materi pembelajaran Pemerataan Pembangunan. Sedangkan peserta didik memiliki hasil belajar terbilang rendah jika belum mendapatkan perlakuan. Adapun hipotesis dari penelitian ini, sebagai berikut :

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember.
- b. H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah susunan atau tata cara dalam menyajikan isi dalam skripsi agar pembaca dapat memahami alur pemikiran dan hasil penelitian secara runtut dan logis. Berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan dalam bentuk deskriptif naratif sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian (variabel penelitian dan indikator variabel), definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, serta kajian teori yang mengkaji tentang Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS, berisi tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, serta pembahasan.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari pembahasan hasil penelitian dan diakhiri saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini digunakan untuk sebagai acuan peneliti agar memiliki perbedaan dengan penelitian yang sudah dilakukan dan penelitian yang telah ada. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan :

a. Evi Ayumi. S (2024)

Judul skripsi tentang “Pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa”. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa?”. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design*. Jenis penelitian ini mempunyai suatu kelas kontrol, namun tidak dapat berfungsi secara penuh terhadap variabel luar yang mempengaruhi kinerja penelitian eksperimen, karena ada pada *design quasi experimental* tidak ada kelompok yang dipilih secara random atau tidak acak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel acak yaitu kelas III B yang berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas III C yang berjumlah 21 siswa

sebagai kelas eksperimen. Desain dari penelitian ini menggunakan *pretest posttest control group design*. Dimana desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih. Kelompok pertama mendapatkan perlakuan atau treatment, kelompok kedua tidak mendapat perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen, dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Instrumen dari penelitian ini adalah tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (*pretest dan posttest*) dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial yang terdapat uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian eksperimen mengenai pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa. Dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji independent sampel *T-Test* dengan bantuan SPSS Statistik versi 25 menunjukkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0,007 yang menunjukkan bahwa $0,0007 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.²¹ Berdasarkan penelitian ini diperoleh bahwa terdapat pengaruh

²¹ Evi Ayumi. S, Sitti Fithriani Saleh, and Andi Ardhila Wahyudi, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar | Jurnal Riset Evaluasi Pendidikan," diakses 3 Desember 2024, <https://www.etdci.org/journal/JREP/article/view/1442>.

dari penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa.

b. Yolanda Eunike Trihandayani (2023)

Judul skripsi tentang “Pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar”. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian dan fungsinya Kelas IV di MI Al-Abrar Kota Makassar?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV di MI Al-Abrar Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Dengan pendekatan *Quasi Experimen*. Dalam penelitian eksperimen terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol pada semester genap di MI Al-Abrar Kota Makassar pada tahun ajaran 2022/2023. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini membagi kelompok menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Dalam penelitian ini kelas

IV B sebagai kelas kontrol yakni dengan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran IPA. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu, pengamatan (observasi), tes (*pretest-posttest*), dan dokumentasi. Teknik analisis data hasil belajar dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Dari data analisis di hasilkan bahwa analisis statistik inferensial yaitu untuk melihat nilai probabilitas dari *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Uji Kormologrov-Smirnov yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas kemudian uji homogenitas. Uji homogenitas hasil belajar *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa variansi hasil data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Selanjutnya uji hipotesis dalam hal ini uji T *Simple Independent* diperoleh thitung = 11,854, ttabel 2,918 maka diperoleh thitung > ttabel atau $11,854 > 2,918$ dan nilai Sig (*2-tailed*) diperoleh 0,00 maka diperoleh $0,00 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak H₁ diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh model

pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.²² Berdasarkan penelitian ini diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang lebih baik dari adanya model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar.

c. Mutia Ryansari (2023)

Judul skripsi tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa”, yang di tulis oleh Mutia Ryansari mahasiswa jurusan pendidikan guru sekolah dasar pada tahun 2023. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah guru 1 orang, siswa sebanyak 12 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi dan tes, tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh bahwa Hasil observasi aktivitas mengajar guru siklus I dan siklus II, pada siklus I pertemuan 1 hasil observasinya yaitu 61,11% dan

²² Trihandayani, and Anisa, “Pengaruh Model Pembelajaran,” 01-20.

pertemuan 2 hasil observasinya yaitu 66,66% sehingga kedua pertemuan dalam kategori cukup. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan 1 hasil observasinya yaitu 83,33% dan pertemuan 2 hasil observasinya yaitu 94,44% sehingga kedua pertemuan dalam kategori baik. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I dan siklus II, pada siklus I pertemuan 1 hasil observasinya yaitu 44,44% dengan kategori kurang dan pada pertemuan 2 hasil observasinya yaitu 66,66% dengan kategori cukup. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan 1 hasil observasinya yaitu 72,22% dengan kategori cukup dan pada pertemuan 2 hasil observasinya yaitu 94,44% sehingga kedua pertemuan dalam kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, dalam siklus I hanya memperoleh 41,66% dengan kategori kurang dan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar yaitu memperoleh 83,33% dengan kategori baik.²³ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

d. Nabilatul Kamaliyah (2022)

Judul skripsi tentang “Pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana prosedur pengembangan media kartu

²³ Mutia Ryansari, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa,” (Skripsi Universitas Negeri Makassar (UNM), 2023), 1-59.

domino modifikasi pada pelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023, dan bagaimana kelayakan pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023". Tujuan penelitian ini adalah "Menghasilkan produk berupa media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023, mengetahui kelayakan dari media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023, dan mengetahui keefektifan pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*, model yang digunakan adalah model pengembangan *procedural* yang bersifat deskriptif model ADDIE. Sampel yang dipilih dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III A di MI Unggulan NURIS Jember yang berjumlah 25 peserta didik. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan kuantitatif yang di analisis secara deskriptif statistik. Berdasarkan hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pre-test* pada kelas III A adalah 75%. Sedangkan setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai *post-test* adalah 82%.

Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino modifikasi dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan operasi perkalian peserta didik kelas III A.²⁴ Berdasarkan penelitian ini di peroleh bahwa dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan dari adanya pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023.

e. Agustin Citra Pertiwi (2020)

Judul skripsi tentang “Penggunaan Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat”, yang ditulis oleh Agustin Citra Pertiwi mahasiswa jurusan pendidikan guru madrasah ibtdaiyah (PGMI) pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui penerapan tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SDN 6 Metro Barat semester genap tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada pembelajaran tematik Tema 7 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) semester genap tahun ajaran 2019/2020, yang berjumlah 21 siswa dengan 7 perempuan dan 14 laki-laki. Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi, tes *pretest* dan tes *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* di siklus I dari observer saat melaksanakan pertemuan

²⁴ Nabilatul Kamaliyah, “Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Desember 2022,” t.t.

pertama sebesar 45% sedangkan dipertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 55%. Di siklus II pertemuan pertama dengan peningkatan mencapai 80%, dan peningkatan terbesar berada di pertemuan kedua dengan persentase 90%. Hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 3 IndahNya Persatuan dan Kesatuan Negeriku kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada siklus I menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 11 siswa dan belum tuntas 10 siswa dengan persentase 52% dengan rata-rata nilai sebesar 68,09. Siklus II menunjukkan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 76% dengan rata-rata nilai sebesar 74,28. Namun dengan demikian angka ini sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh SD Negeri 6 Metro barat yaitu 70. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema 3 IndahNya Persatuan dan Kesatuan Negeriku kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.²⁵ Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui penerapan tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SDN 6 Metro Barat semester genap tahun ajaran 2019/2020.

²⁵ Agustin Citra Pertiwi, "Penggunaan Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat" (undergraduate, IAIN Metro, 2020), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3657/>.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu
dengan Penelitian Saat Ini

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Evi Ayumi. S (2024)	Pengaruh penggunaan media permainan kartu domino terhadap hasil belajar pecahan matematika siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media kartu domino • Sama-sama meneliti hasil belajar • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif jenis penelitian <i>Quasi Experimental Design</i> • Sama-sama menggunakan instrumen pengumpulan data dengan lembar observasi dan lembar tes 	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu dan tempat penelitian berbeda • Peneliti terdahulu meneliti di tingkat SD, yaitu kelas III SD Inpres Minasa Upa. Sedangkan peneliti saat ini meneliti di tingkat MTs, yaitu kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Jember • Peneliti terdahulu meneliti mata pelajaran matematika, sedangkan peneliti saat ini meneliti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) • Peneliti terdahulu menggunakan desain <i>Pretest Posttest Control Group Design</i>, sedangkan penelitian saat ini menggunakan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>
2.	Yolanda Eunike Trihandayani (2023)	Pengaruh model pembelajaran <i>make a match</i> terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> • Sama-sama meneliti hasil belajar • Sama-sama menggunakan instrumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu dan tempat penelitian berbeda • Peneliti terdahulu meneliti di tingkat SD, yaitu kelas IV di MI Al-Abrar Kota Makassar. Sedangkan peneliti saat ini meneliti di tingkat MTs, yaitu kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Jember

		kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar	<p>pengumpulan data dengan lembar observasi dan lembar tes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan pendekatan <i>Quasi Experimen</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti terdahulu meneliti mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti saat ini meneliti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) • Peneliti terdahulu menggunakan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>, sedangkan penelitian saat ini menggunakan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>
3.	Mutia Ryansari (2023)	<p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> • Sama-sama meneliti hasil belajar • Sama-sama menggunakan instrumen pengumpulan data dengan lembar observasi dan lembar tes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti terdahulu menggunakan penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian saat ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis penelitian adalah <i>Quasi Eksperimental</i> dengan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> • Waktu dan tempat penelitian berbeda • Peneliti terdahulu meneliti di tingkat SD, yaitu kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa. Sedangkan peneliti saat ini meneliti di tingkat MTs, yaitu kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Jember • Peneliti terdahulu meneliti mata

				pelajaran PKn, sedangkan peneliti saat ini meneliti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
4.	Nabilatul Kamaliyah (2022)	Pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran matematika siswa kelas III A MI Unggulan NURIS Jember tahun pelajaran 2022/2023	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media kartu domino • Sama-sama menggunakan instrumen pengumpulan data dengan observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti terdahulu menggunakan penelitian yaitu Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE, sedangkan penelitian saat ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis penelitian adalah <i>Quasi Eksperimental</i> dengan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> • Waktu dan tempat penelitian berbeda • Peneliti terdahulu meneliti di tingkat SD, yaitu kelas III A MI Unggulan NURIS Jember. Sedangkan peneliti saat ini meneliti di tingkat MTs, yaitu kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Jember • Peneliti terdahulu meneliti mata pelajaran matematika, sedangkan peneliti saat ini meneliti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
5.	Agustin Citra Pertiwi (2020)	Penggunaan Tipe <i>Make A Match</i> Untuk Meningkatkan	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti terdahulu menggunakan penelitian yaitu Penelitian Tindakan

		Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat	<i>Make A Match</i> <ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti hasil belajar 	Kelas (PTK), sedangkan penelitian saat ini menggunakan penelitian kuantitatif Jenis penelitian adalah <i>Quasi Eksperimental</i> dengan desain <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> <ul style="list-style-type: none"> • Waktu dan tempat penelitian berbeda • Peneliti terdahulu meneliti di tingkat SD, yaitu kelas IV SDN 6 Metro Barat. Sedangkan peneliti saat ini meneliti di tingkat MTs, yaitu kelas VIII E MTs Al Amien Ambulu Jember • Peneliti terdahulu meneliti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), sedangkan peneliti saat ini meneliti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini dapat disimpulkan bahwa memiliki persamaan, yaitu Sama-sama meneliti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*, sama-sama meneliti hasil belajar peserta didik, sama-sama menggunakan media kartu domino, dan sama-sama menggunakan instrumen pengumpulan data dengan lembar observasi dan lembar tes. Sedangkan, perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah lokasi, waktu, dan mata pelajaran yang

diteliti. Rata-rata penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terdapat pula penelitian terdahulu menggunakan Penelitian *Research and Development* (R&D), serta menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental*, tetapi penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian adalah *Nonequivalent Control Group Design* dan *Pretest Posttest Control Group Design*. Rata-rata tingkat pendidikan yang diteliti oleh penelitian terdahulu meneliti di tingkat pendidikan SD, sedangkan penelitian saat ini meneliti di tingkat SMP. Penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* rata-rata penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran yang berbantuan media kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipisah, sedangkan penelitian saat ini meneliti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan berbantuan media pembelajaran *Domino Card*.

Jadi dapat ditemukan dari kelima penelitian terdahulu tersebut kebaruan (Novelty) dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah:

1. Peneliti menjadi orang pertama melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan berbantuan media pembelajaran *Domino Card* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya di MTs Al Amien Ambulu Jember.
2. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian saat ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian adalah *Quasi Eksperimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

3. Penelitian terdahulu menggunakan sampel di tingkat pendidikan SD, sedangkan penelitian saat ini menggunakan sampel penelitian pada tingkat pendidikan SMP yaitu MTs Al Amien Ambulu Jember.

B. Kajian Teori

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.²⁶

Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.²⁷

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari strategi penyampaian materi, yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung

²⁶ Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), <https://eprints.unm.ac.id/20720/>.

²⁷ Hasan dkk, *Media Pembelajaran*, 2021.

secara lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.²⁸

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik. Selain sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran, media ini juga harus mampu merangsang interaksi sesama peserta didik, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Selain dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga harus menarik dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik.

²⁸ Hasan dkk, Media Pembelajaran, 2021.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas media audio, media visual, dan media audio visual gerak.²⁹

Kualitas media pembelajaran yang berbeda-beda memungkinkan pengumpulan yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, kecukupan penyampaian materi sangat bergantung pada kemampuan guru untuk memilih dan menyediakan media yang tepat.

d. Pengertian Media *Domino Card*

Kartu domino merupakan kartu yang kebanyakan para laki-laki memainkan permainan kartu domino, biasanya kartu domino dimainkan pada tempat tongkrongan seperti pos ronda. Domino adalah permainan dengan jumlah 28 kartu, kartu domino berbahan baku kayu, plastik, tulang, dan lain sebagainya. Kartu domino mempunyai mata bertitik besar. Setiap kartu dibagi menjadi dua bidang, dimana setiap bidangnya berisi 0-6 titik.

Kartu domino semacam kartu permainan generik dengan bulatan yang

²⁹ Ina Magdalena dkk, "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III | BINTANG," 5 Agustus 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1381>.

memiliki warna semacam permainan kartu generik dengan bulatan warna yang memiliki ciri khas tersendiri. Media kartu domino adalah kartu permainan yang dimana bentuk kartunya mirip dengan kartu domino pada umumnya dan cara bermainnya sama seperti kita memainkan kartu domino dengan bentuk setiap kartunya persegi panjang dan dibagi menjadi dua sisi yaitu sisi kanan dengan nilai bilangan pecahan dan sisi kiri dengan nilai pecahan gambar.³⁰

Media *domino card* adalah media pembelajaran yang di rancang menyerupai dengan permainan kartu domino pada umumnya. Media domino card berisi setiap kartu memiliki dua bagian, satu bagian berisi pertanyaan, dan bagian lainnya berisikan jawaban. Media domino card dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berbasis visual, hal ini dirancang untuk merangsang keterlibatan kognitif dan meningkatkan rasa keingintahuan informasi yang terkait dalam media domino card pada peserta didik.³¹

Kartu domino adalah permainan tradisional berbentuk persegi panjang yang terdiri dari 28 kartu, yang masing-masing dibagi menjadi dua sisi dengan titik-titik sebagai nilainya. Media kartu domino merupakan adaptasi dari permainan yang dirancang sebagai media pembelajaran visual, dengan satu sisi berisi pertanyaan dan sisi lainnya berisi jawaban, yang

³⁰ Rahmah Raisah Rabbani, Teti Ratnasih, dan Arif Nursihah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino Bergambar Di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung," t.t.

³¹ Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto, "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29, no. 1 (31 Mei 2020): 88–101, <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.

bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan minat belajar peserta didik.

e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Domino Card*

Langkah-langkah penggunaan media *domino card* yaitu :

1. Membagi siswa ke dalam kelompok dengan anggota 3-5 siswa.
2. *Domino card* yang berjumlah 15 kartu dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok dengan jumlah yang sama.
3. Siswa yang memiliki kartu Start maka akan menaruh kartu yang pertama.
4. Siswa yang memiliki kartu berisi jawaban atas pertanyaan dibawah dari bidang Start harus menaruh kartu tersebut, begitu seterusnya hingga kartu Finish muncul dan permainan akan berakhir.
5. Cara untuk mengetahui pemenang dari permainan dengan *domino card* ini adalah kelompok dengan waktu penyelesaian tercepat dan susunan kartu yang tepat.³²

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII E dengan satu kali pertemuan, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu selama 20 menit dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Kemudian guru menjelaskan secara singkat materi pemerataan pembangunan, serta menjelaskan aturan permainan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *domino card*. Peserta didik dibentuk kelompok dengan anggota 3-5 peserta didik. Guru membagi media *domino card* sebanyak 15 kartu kepada setiap kelompok. Peserta didik yang menemukan

³² Iarisyah Lubis, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (DOMIKA) Pada Materi Sistem Koloid Kelas X1 MIPA SMA N 1 Muaro Jambi".

kartu *start*, lalu menaruhnya di paling awal. Bagian bawah kartu *start* terdapat soal yang dicocokkan pada jawaban dari kartu lainnya. Jika peserta didik telah menemukan jawaban lalu disusun diatas kartu soal, begitu seterusnya hingga kartu *finish* muncul. Setelah peserta didik diberi perlakuan, selanjutnya peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest* yang telah disiapkan.

f. Kegunaan Media *Domino Card*

Berikut ini kegunaan dari media *domino card* :

1. Media *domino card* berguna untuk para siswa memahami materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.
2. Meningkatkan kemampuan berpikir tinggi.
3. Menarik minat siswa untuk belajar
4. *Domino card* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik kemampuan berpikir siswa dalam belajar.
5. *Domino card* dapat melatih siswa untuk menganalisis kartu-kartu tersebut agar siswa dapat memainkannya dan mencocokkan pertanyaan di dalam kartu dengan isi kartu yang akan di keluarkan.
6. Membantu siswa dalam melatih mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika.³³

³³ Siti Minatul Maula, Arrofa Acesa, dan Febby Fajar Nugraha, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan)," *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 2 (1 September 2023): 89–99, <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2981>.

Media *domino card* bermanfaat untuk membantu peserta didik memahami materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media *domino card* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menarik minat belajar, dan melatih peserta didik dalam menganalisis serta mencocokkan informasi.

g. Kelebihan Media *Domino Card*

Berikut kelebihan dari media *domino card* :

1. Praktis, karena mudah dibawa kemana-mana
2. Dapat dimainkan secara berkelompok
3. Dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab dan keaktifan siswa
4. Dapat melatih kemampuan berfikir siswa
5. Tidak membutuhkan banyak tempat pada saat bermain
6. Melatih kesabaran dan ketelitian siswa.³⁴

Media *domino card* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mudah dibawa dan praktis digunakan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, sehingga mendorong peserta didik untuk aktif dan bertanggung jawab, serta tidak memerlukan banyak ruang saat dimainkan.

h. Kekurangan Media *Domino Card*

Jika kartu domino tidak dirawat dan dijaga dengan baik, maka kartu domino akan hilang dan rusak, karena bahan dasar kartu domino adalah berbahan dasar dari kertas.³⁵

³⁴ Maula, Acesta, dan Nugraha, Pengaruh Penggunaan Media, 2023.

³⁵ Maula, Acesta, dan Nugraha, Pengaruh Penggunaan Media, 2023.

i. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu “*Cooperative Learning*”. Dalam sebuah kamus Inggris-Indonesia, *cooperative* berarti kerjasama, dan *Learning* berarti pengetahuan atau pelajaran. Karena berhubungan dengan proses belajar mengajar, maka istilah *Cooperative Learning* tersebut diartikan dengan pembelajaran kooperatif. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah prestasi belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.³⁶

Model kooperatif tipe *make a match* adalah model dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat, dan peserta didik yang telah menemukan pasangan soal dan jawaban sebelum batas waktu akan diberi poin. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yaitu peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.³⁷ *Make a match* merupakan salah satu tipe diantara model-model kooperatif. *Make a match* adalah salah satu tipe model

³⁶ Darmawan Harefa dkk., “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (1 Januari 2022): 325–32, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.

³⁷ Cahyo Purnomo, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 02 (24 Desember 2021): 53–57, <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>.

pembelajaran yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Kooperatif tipe *make a match* adalah model dengan bentuk mencari pasangan.

j. Tujuan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Mengajar siswa belajar sambil bermain
2. Membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan inovatif
3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa
5. Mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³⁸

Tujuan model Kooperatif tipe *Make A Match* adalah membuat belajar lebih menyenangkan, mendorong peserta didik aktif, dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

k. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Make A Match* :

1. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, bagian depan berisi kartu soal dan bagian belakang berisi kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu kartu, tiap siswa memikirkan jawaban dan soal dari kartu yang dipegang.
3. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.

³⁸ Melchano Topandra dan Hamimah Hamimah, "Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (17 Agustus 2020): 1256–68, <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.592>.

4. Setiap siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, maka akan diberi hadiah atau point.³⁹

1. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Salah satu kelebihan dari model ini adalah siswa dapat mempelajari konsep atau topik tertentu sambil mencari pasangan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga pembelajaran pembelajaran menjadi bermakna dan siswa merasa lebih bersemangat. Model pembelajaran ini dikembangkan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar di sekolah.⁴⁰ Berikut kelebihan model kooperatif tipe *make a match* :

1. Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan
2. Materi yang disampaikan menarik
3. Mengatasi siswa tidak lagi terfokus pada ceramah guru saja
4. Dapat mempengaruhi hasil belajar
5. Bertambahnya suasana ceria di kelas
6. Kerja sama antara siswa lain tercapai
7. Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.⁴¹

Model kooperatif tipe *Make A Match* membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. peserta didik bisa belajar sambil bermain, bekerja sama dengan teman, dan tidak hanya bergantung

³⁹ Purnomo, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar."

⁴⁰ Yuli Suharyanti, "Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Pembelajaran IPS Di SD," (Yogyakarta: Pustaka Egaliter, 2021), 6.

⁴¹ Homroul Fauhah dan Brillian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321–34, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

pada penjelasan guru. Suasana kelas pun jadi lebih hidup, materi lebih mudah dipahami, dan hasil belajar meningkat.

m. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

1. Membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pembelajaran
2. Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.⁴²

Model kooperatif tipe *Make A Match* memiliki kekurangan yaitu membutuhkan bimbingan guru yang cukup dengan persiapan media sebelum pembelajaran berlangsung.

n. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.⁴³

Hasil belajar adalah pengalaman dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mencakup penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, bukan hanya teori saja,

⁴² Fauhah dan Rosy, Analisis Model Pembelajaran, 2021.

⁴³ Fauhah dan Rosy, Analisis Model Pembelajaran, 2021.

tetapi juga meliputi kebiasaan, minat, sosial, dan berbagai aspek pribadi lainnya.

o. Macam-macam Hasil Belajar

Berikut macam-macam hasil belajar :

1. Keterampilan dan kebiasaan;
2. Pengetahuan dan pengertian;
3. Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.⁴⁴

Hasil belajar terdiri dari tiga macam utama, yaitu keterampilan, pengetahuan, dan sikap, yang semuanya disesuaikan dengan materi mata pembelajaran di sekolah.

p. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (judgement) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian siswa. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas

⁴⁴ Sulistiyowati Sulistiyowati, Nur Fajrie, dan Sri Surachmi W, "Efektivitas Media Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati," *Journal on Education* 5, no. 3 (31 Januari 2023): 5883–91, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1351>.

keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkah-langkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya.⁴⁵

Tujuan hasil belajar adalah menggambarkan perubahan perilaku yang diharapkan sebagai tanda bahwa proses belajar telah berhasil. Dengan adanya pengukuran di dalam pembelajaran, guru dapat menilai sejauh mana peserta didik menguasai materi dan kemudian memperbaiki metode pengajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

q. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

a) Faktor internal

1. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik individu.

2. Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

b) Faktor eksternal

1. Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.

2. Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran.⁴⁶

⁴⁵ Rafif Addarquthni, M Rudy Sumiharsono, dan Asri Widiatsih, "Pengaruh Media Audio Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Hasilbelajar PKN Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Rambipuji," t.t.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis peserta didik seperti kecerdasan, motivasi, dan minat. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan non sosial seperti alat belajar dan materi pelajaran.

r. Ciri-ciri Hasil Belajar yang Baik

Proses pembelajaran pasti terdapat tujuan yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan mendapatkan hasil belajar yang baik setelah menerima materi pembelajaran berlangsung. Setiap hasil belajar pasti terdapat ciri-ciri di dalamnya, berikut ciri-ciri hasil belajar yang baik :

1. Adanya perubahan secara sadar (sengaja), bahwa individu yang berusaha untuk selalu belajar pasti lambat laun mengalami perubahan dan sadar akan perubahan yang ada di dalam dirinya.
2. Adanya perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional pada hasil belajar peserta didik.
3. Adanya perubahan yang bersifat positif dan aktif, bahwa perubahan tersebut berangsur-angsur bertambah dengan mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada sebelumnya.
4. Terdapat perubahan dengan tujuan yang terarah sehingga perubahan tersebut terjadi dengan maksud adanya tujuan yang akan dicapai.

⁴⁶ Tasya Nabillah Dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019.

5. Perubahan yang meliputi seluruh aspek pada tingkah laku. Bahwa proses belajar tersebut diantaranya perubahan tingkah laku.⁴⁷

Sesuai dengan penjelasan diatas bahwa belajar bukanlah hanya sekedar menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh peserta didik, akan tetapi belajar dengan baik serta efisien mampu menghasilkan perubahan yang bertahan lama dan pastinya bermanfaat bagi diri sendiri serta kehidupannya.

s. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar, sebagai berikut :

1. Ketercapaian siswa dalam daya serap tentang pembelajaran yang telah diajarkan, baik secara individual ataupun kelompok. Pengukuran pada tercapainya daya serap ini dengan adanya penerapan serta menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Sikap atau perilaku yang telah ditetapkan sebagai bentuk tujuan dari pembelajaran mampu untuk dicapai oleh siswa, baik dalam segi individual ataupun kelompok.⁴⁸

Indikator hasil belajar dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok, serta dari sikap atau perilaku peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

⁴⁷ Putri Erika Oktaviani, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Masa Daring dan Luring Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Agama Tahfidz Di MAN Bondowoso Tahun Pelajaran 2021-2022" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022), 1-135.

⁴⁸ Oktaviani, "Perbandingan Hasil Belajar", 2022.

t. Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial

Social Studies (Ilmu Pengetahuan Sosial/IPS) adalah bidang ilmu sosial yang memusatkan kajiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Dengan demikian fokus kajian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah aktivitas manusia dalam berbagai dimensi dan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*). Keller sebagaimana mendefinisikan IPS sebagai satuan dari sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu, melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang terencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan.⁴⁹

Oleh karena itu IPS merupakan suatu program pendidikan yang berupa mata pelajaran dan bukan merupakan sub-disiplin ilmu tersendiri. sehingga wajar bila tidak ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun dalam ilmu pendidikan lainnya. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.⁵⁰

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial

⁴⁹ Moh. Sutomo, Pengembangan Kurikulum IPS (Surabaya: Pustaka Radja, 2019), 1.

⁵⁰ Moh. Sutomo, Pengembangan Kurikulum IPS, 1.

merupakan gabungan dari berbagai konsep ilmu sosial yang disusun dan disesuaikan untuk tujuan pendidikan di sekolah.

u. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk dan ditingkat lokal, nasional dan global.⁵¹

Tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membimbing peserta didik dalam memahami berbagai konsep yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Ilmu Pengetahuan Sosial juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan melatih keterampilan sosial.

⁵¹ Moh. Sutomo, Pengembangan Kurikulum IPS, 1.

v. Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran tipe *make a match* atau mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 merupakan strategi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui peraga kartu. Semua permainan dalam pembelajaran akan menarik dan menimbulkan efek kreatif dalam pembelajaran.⁵² Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, minat peserta didik terhadap materi pelajaran akan meningkat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: 1) Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, 2) Kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, 3) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri

⁵² Suharyanti, Cooperative Learning, 3.

dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, dan 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.⁵³

Menurut Udin S. Winataputra, hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan (kognitif), penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif), dan keterampilan motorik (psikomotor). Menurut Taksonomi Bloom menyebutkan terdapat enam jenis perilaku ranah kognitif, yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan (C6).⁵⁴ Teori belajar yang melandasi model pembelajaran tipe make a match adalah sebagai berikut:

1. Teori Belajar Sosial Konstruktivistik

Teori belajar sosial konstruktivistik dikembangkan oleh seorang ahli psikologi yaitu Vygotski. Teori belajar sosial konstruktivistik memaparkan tiga ide utama yaitu:

- a) Perkembangan intelektual anak terjadi pada saat anak menghadapi ide-ide baru dan sulit mengaitkan ide-ide tersebut dengan apa yang mereka ketahui.
- b) Perkembangan intelektual anak dapat diperkaya dengan berinteraksi dengan orang lain.

⁵³ Suharyanti, Cooperative Learning , 5-6.

⁵⁴ Suharyanti, Cooperative Learning, 24-25.

c) Bahwa guru berperan sebagai mediator, fasilitator, dan motivator dalam pelaksanaan pembelajaran.⁵⁵

Tingkat perkembangan pada peserta didik bisa dari kemampuan pemecahan masalah sendiri, dan juga kemampuan pemecahan masalah dibawah bimbingan orang dewasa dengan melalui kerjasama dengan rekan sebaya yang lebih mampu.

2. Teori belajar Behavioristik

Teori belajar sosial Behavioristik dikembangkan oleh seorang ahli psikologi yaitu John B. Watson. Teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku, dimana seseorang dianggap belajar bila menunjukkan perubahan tingkah laku yaitu dari yang tidak bisa menjadi bisa.⁵⁶ Teori belajar sosial Behavioristik lebih mengutamakan pengukuran karena untuk melihat ada atau tidak terjadi perubahan pada peserta didik.

⁵⁵ Simamora, et al., Model Pembelajaran, 18-20.

⁵⁶ Simamora, et al., Model Pembelajaran, 18-20.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif, dikarenakan pengumpulan dan analisis data yang berbentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-Eksperimental Design (One-Group Pretest-Posttest Design)*. Menurut Neuman, desain penelitian dikatakan *pre-Eksperimental Design (One-Group Pretest-Posttest Design)* jika sebuah desain penelitian yang dimana partisipan diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah menerima perlakuan. Menurut Sugiyono, mengemukakan bahwa dalam *pre-Eksperimental Design* tidak adanya kelompok kontrol dalam penelitian dan sampel tidak dipilih secara acak/random. Pada penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui hasil penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap satu kelas dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. *Pretest* dilakukan pada awal proses pembelajaran dan sebelum mendapat perlakuan. Setelah peserta didik mengerjakan *pretest*, barulah peserta didik diberikan perlakuan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match*. Selanjutnya, peserta didik di berikan tes akhir yaitu *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis

kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII, yaitu dari kelas VIII A sampai dengan kelas VIII H. Seluruh kelas VIII berjumlah 315 peserta didik.

Tabel 3.1
Populasi Seluruh Kelas VIII

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VIII A	15	25	40
2.	VIII B	16	25	41
3.	VIII C	13	26	39
4.	VIII D	12	27	39
5.	VIII E	20	16	36
6.	VIII F	28	14	42
7.	VIII G	29	12	41
8.	VIII H	22	15	37
TOTAL				315

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini memilih kelas dengan hasil belajar yang rendah. Sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, *purposive sampling* merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset.⁵⁷ Jadi *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk memilih responden secara

⁵⁷ Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling" 6, No. 1 (2021).

sengaja, tidak bersifat acak yang berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang dipilih untuk penelitian ini adalah kelas VIII E, dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Siti Nur Afni Oktavia, S.Pd. Di MTs Al Amien Ambulu Jember pada hari Sabtu, 07 Desember 2024, peneliti memilih kelas VIII E untuk dijadikan sampel penelitian dikarenakan kelas VIII E merupakan kelas yang cocok untuk digunakan penelitian dan berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial menyebutkan bahwa di kelas VIII E cenderung peserta didik aktif di dalam kelas, tetapi memiliki hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial belum tuntas. Maka dari itu, peneliti mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain dan penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* yang sangat cocok untuk digunakan di kelas VIII E.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kuantitatif ini, mengambil teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan non tes.

a) Observasi

Observasi awal dilakukan untuk memahami kondisi awal pembelajaran di kelas, termasuk tingkat partisipasi siswa, penguasaan materi siswa, dan beragam cara untuk memotivasi belajar. Hasil yang di temukan pada saat observasi awal ialah peserta didik menunjukkan

rendahnya antusiasme belajar dengan media yang digunakan monoton. Interaksi antar peserta didik dapat di bilang terbatas karena pembelajaran sering bersifat individual. Guru cenderung mendominasi aktivitas pembelajaran, sehingga siswa kurang terlibat aktif. Hasil observasi awal ini membantu peneliti dalam menentukan media, dan model yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Dengan adanya observasi pada saat penelitian berlangsung, dapat digunakan untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*, dan dapat menilai seberapa berhasilnya pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data dengan observasi, peneliti menyiapkan beberapa indikator, kemudian dianalisis melalui observasi yang dilakukan di sekolah MTs Al Amien Ambulu Jember. Pada saat penelitian berlangsung di dalam kelas, pihak yang terlibat adalah peserta didik kelas VIII E dan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

b) Dokumentasi

Dokumentasi adalah semua bahan dalam penelitian baik tertulis maupun tidak tertulis yang dapat membuktikan dari kejadian yang sesuai dengan fakta yang sedang terjadi. Dokumentasi merupakan proses pengumpulan, penyimpanan, serta pengolahan informasi dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis. Dokumentasi bertujuan untuk membuktikan dan memastikan informasi dari kejadian yang nyata. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari

seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan seperti catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan. Dokumentasi yang berbentuk gambar seperti foto. Dokumentasi yang bentuk karya-karya seperti patung, film, dan lain sebagainya.

Dokumentasi dalam teknik pengumpulan data penelitian ini dibutuhkan untuk mendapatkan data sebagai berikut:

1. Visi Misi MTs Al Amien Ambulu Jember
2. Nama peserta didik dan jumlah peserta didik dari 1 kelas yang digunakan untuk sampel, yaitu pada kelas VIII E
3. Nilai STS (Sumatif Tengah Semester) peserta didik kelas VIII E
4. Modul ajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial saat menggunakan media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*
5. Kisi-kisi soal
6. Soal *pretest* dan *posttest*
7. Nilai dari hasil belajar dari soal *pretest* dan *posttest*

c) Tes

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan adalah tes tertulis, tes tertulis adalah tes dalam bentuk bahan tulisan (baik dari soal maupun jawaban). Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu harus merespon dalam bentuk menulis kalimat jawaban, tetapi juga dalam bentuk mewarnai, memberi tanda, menggambar grafik, diagram dan sebagainya. Kegiatan

megukur kemampuan peserta didik, digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir tinggi yang tidak terlepas dari hasil belajar.

Tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes *obyektif*. Penelitian ini menggunakan tes *obyektif* dengan bentuk soal pilihan ganda. Bentuk soal pilihan ganda dapat dipakai untuk menguji penguasaan kompetensi pada tingkat berpikir rendah seperti pengetahuan dan pemahaman, sampai pada tingkat berpikir tinggi seperti aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Bentuk soal terdiri dari *item* (pokok soal) dan *option* (pilihan jawaban).

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data, yaitu tes dan media pembelajaran, tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan adalah media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match*. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah tes *obyektif* yaitu *multiple choice* atau yang biasa disebut dengan soal pilihan ganda. Dalam hal ini aspek yang dinilai adalah aspek kognitif.

b. Instrumen Pengumpulan Data

a) Uji Validitas

Dikatakan valid jika uji harus benar-benar dapat menggambarkan tujuan dari sebuah penelitian. Jumlah responden yang digunakan untuk uji coba soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda sebanyak 41 peserta didik dari kelas 8A, dengan sig 5% sebesar 0,312, hal ini di artikan bahwa suatu item soal dikatakan valid apabila item soal $r_{hitung} > r_{tabel}$

0,312. Nilai validitas adalah nilai korelasi skor setiap butir pertanyaan terhadap skor totalnya.

Ketentuan dari uji validitas :

1. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka butir pertanyaan valid.
2. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka butir pertanyaan tidak valid.

Tabel 3.2
Rumus Uji Validitas :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Sumber: Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bima, 2021

Keterangan :

X = Skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

Y = Skor total yang diperoleh dari seluruh item

ΣX = Jumlah skor dalam distribusi X

ΣY = Jumlah skor dalam distribusi Y

ΣX^2 = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

ΣY^2 = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

N = Banyaknya responden

Uji coba soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini diujikan di kelas selain kelas 8E, yaitu kelas 8A. Soal *pretest* dan *posttest* pilihan ganda ini akan diujikan dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Excel* 2010. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah soal *pretest* dan *posttest* dapat dinyatakan valid atau tidak, sebelum soal *pretest* dan *posttest* diujikan di kelas yang akan di teliti yaitu 8E. Hasil dari uji validitas nantinya soal *pretest* dan *posttest* yang valid akan digunakan

untuk penelitian, sedangkan soal *pretest* dan *posttest* yang tidak valid akan di buang dan tidak digunakan untuk penelitian. Hasil uji validitas dari penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas

No.	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
1	0,408	0,312	Valid
2	0,374	0,312	Valid
3	0,473	0,312	Valid
4	0,029	0,312	Tidak Valid
5	0,353	0,312	Valid
6	0,376	0,312	Valid
7	0,369	0,312	Valid
8	0,422	0,312	Valid
9	0,312	0,312	Valid
10	0,376	0,312	Valid
11	0,335	0,312	Valid
12	0,322	0,312	Valid
13	0,493	0,312	Valid
14	0,492	0,312	Valid
15	0,337	0,312	Valid
16	0,361	0,312	Valid
17	0,096	0,312	Tidak Valid
18	0,174	0,312	Tidak Valid
19	0,446	0,312	Valid
20	0,170	0,312	Tidak Valid
21	0,391	0,312	Valid
22	0,360	0,312	Valid
23	0,043	0,312	Tidak Valid
24	0,139	0,312	Tidak Valid
25	0,344	0,312	Valid
26	0,300	0,312	Tidak Valid
27	-0,040	0,312	Tidak Valid
28	0,177	0,312	Tidak Valid
29	-0,101	0,312	Tidak Valid
30	0,349	0,312	Valid

Sumber: Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bima, 2021

Berdasarkan data diatas nilai item soal $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,312 yang artinya soal dinyatakan valid dan begitu juga sebaliknya. Data tabel di

atas menunjukkan 20 soal *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan valid dan dapat digunakan ke tahap selanjutnya.

Tabel 3.4
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

No Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 21, 22, 25, 30	20	Valid
4, 17, 18, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 29	10	Tidak Valid

Sumber: Rahmi Ramadhani and Nuraini Sri Bima, 2021

Untuk data asli dari uji validitas dengan aplikasi *Microsoft Excel* 2010 dapat dilihat pada lampiran.

b) Uji Reliabilitas

Alat ukur yang memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi yaitu salah satu alat ukur yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas digunakan dengan rumus *Cronbatch's Alpha* :

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(1 - \frac{\sum S_{i^2}}{S_t^2}\right)$$

Keterangan :

r_i = Reliabilitas tes

N = Banyak soal

S_{i^2} = Jumlah varian butir

S^2 = Varian total

Tabel 3.5
Kriteria Reliabilitas Tes

No.	Alpha	Tingkat Reliabilitas
1.	0.00 - 0.20	Kurang Reliabel
2.	0.20 – 0.40	Sedang
3.	0.40 – 0.60	Cukup Reliabel
4.	0.60 – 0.80	Reliabel
5.	0.80 – 1.00	Sangat Reliabel

Sumber: Hunsul Khotimah, 2024

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* 2010 dengan rumus *Cronbatch's Alpha* diperoleh 0,641 dengan ketentuan kriteria pada uji reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas adalah reliabel atau dapat di percaya. Uji coba yang telah dilakukan peneliti didapatkan soal sebanyak 20 soal reliabel.

D. Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diteliti merupakan data terdistribusi normal atau tidak normal. Maksud dari terdistribusi normal adalah data akan mengikuti bentuk distribusi normal yang dimana data memusat pada nilai rata-rata dan median.

Hipotesis

H₀ : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

Uji Hipotesis

Tabel 3.6
Data Berdistribusi Normal

Jika $X^2 \text{ hitung} < X^2 \text{ tabel}$

Sumber: Subana and Moersetyo Rahadi Sudrajat, 2019

Maka H_0 ditolak (H_0 diterima) = Data berdistribusi normal

Tabel 3.7
Data Berdistribusi Tidak Normal

Jika $X^2 \text{ hitung} \geq X^2 \text{ tabel}$

Sumber: Subana and Moersetyo Rahadi Sudrajat, 2019

Maka H_0 diterima (H_0 ditolak) = Data berdistribusi tidak normal

Tabel 3.8
Uji Normalitas dengan Rumus *Chi Square*

$$X^2 \text{ hitung} = \sum \frac{(o_i - E_i)^2}{E_i}$$

Sumber: Subana and Moersetyo Rahadi Sudrajat, 2019

Keterangan :

$X^2 = \text{Chi Square}$

$o_i = \text{Frekuensi Observasi}$

$E_i = \text{Frekuensi Ekspektasi}$

b) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hasil perhitungan pengaruh maka dilakukan uji T-*Test (Paired Sample T-Test)*. Dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi atau nilai sig.(2-tailed) >0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig.(2-tailed) <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji Hipotesis dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

- X_1 = Rata-rata sampel 1
 X_2 = Rata-rata sampel 2
 S_1 = Simpangan baku sampel 1
 S_2 = Simpangan baku sampel 2
 S_1^2 = Varians sampel 1
 S_2^2 = Varians sampel 2
 r = Korelasi antara dua sampel



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

a. Identitas MTs Al Amien Ambulu Jember

1. Nama Sekolah : MTs Al Amien Ambulu Jember
2. Alamat : Jl. K. Masduqi Dusun Kebonsari Desa Sabrang
Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember
3. No.Telp : (0336) 883957
4. NPSN : 20581449
5. Web-site : <https://mtsalamien.madrasah.id>
6. Email : mts.alamien1995@gmail.com
7. Status/Akreditasi : Terakreditasi B
8. Tahun Didirikan : 1995

b. Visi Misi MTs Al Amien Ambulu Jember

Visi:

Terwujudnya Insan Berkarakter Islami, Kompetitif dan Berprestasi.

Misi:

1. Menumbuhkembangkan sikap dan perilaku Islami di dalam dan di luar madrasah.
2. Menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat kepada seluruh warga madrasah, baik prestasi akademik maupun non-akademik.
3. Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai bakat dan minatnya.

- c. Data Guru dan Tenaga Kependidikan MTs Al Amien Ambulu Jember.

Data guru dan tenaga kependidikan MTs Al Amien Ambulu Jember secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

- d. Data Peserta Didik MTs Al Amien Ambulu Jember

Tabel 4.1
Data Peserta Didik MTs Al Amien Ambulu Jember

Kelas	L	P	Jumlah
VII	141	174	315
VIII	155	160	315
IX	146	138	284
Total	442	472	914

Sumber: MTs Al Amien Ambulu Jember

B. Penyajian Data

- a. Data Hasil Belajar Soal *Pretest*

Tabel 4.2
Data Hasil Belajar Soal *Pretest* Di Kelas VIII E

No.	Nilai	Jumlah Peserta Didik
1.	5	1
2.	10	1
3.	15	6
4.	20	1
5.	25	8
6.	30	8
7.	35	2
8.	40	4
9.	50	3
10.	55	1
11.	70	1
Rata-rata		29,72
Jumlah Peserta Didik		36

Berdasarkan data hasil belajar soal *pretest* di kelas VIII E dapat disimpulkan bahwa sebanyak 36 peserta didik mendapatkan rata-rata nilai dari soal *pretest* sebesar 29,72.

b. Data Hasil Belajar Soal *Posttest*

Tabel 4.3
Data Hasil Belajar Soal *Posttest* Di Kelas VIII E

No.	Nilai	Jumlah Peserta Didik
1.	70	1
2.	75	3
3.	80	9
4.	85	7
5.	90	3
6.	95	2
7.	100	11
Rata-rata		88,05
Jumlah Peserta Didik		36

Berdasarkan data hasil belajar soal *posttest* di kelas VIII E dapat disimpulkan bahwa sebanyak 36 peserta didik mendapatkan rata-rata nilai dari soal *posttest* sebesar 88,05.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Analisis dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Untuk melakukan analisis dan pengujian hipotesis, maka harus memenuhi syarat yaitu uji normalitas dan uji T.

a. Uji Normalitas

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro wilk*, dikarenakan peneliti menggunakan sampel kurang dari 100. Diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel uji normalitas di bawah ini:

Tabel 4.4
Uji Normalitas

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,054	>0,05	Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,182		Normal

Berdasarkan tabel di atas hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,054 yang dimana data tersebut lebih besar dari 0,05 maka hasil *pretest* dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil *posttest* di kelas eksperimen sebesar 0,182 yang dimana data tersebut lebih besar dari 0,05 maka hasil *posttest* dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan dari hasil uji Normalitas *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen data berdistribusi normal. Data secara lengkap mengenai uji Normalitas dengan SPSS versi 26 dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji T-Test (*Paired Sample T-Test*)

Penelitian ini menggunakan sampel penelitian yang sama di kelas VIII E yang digunakan pada kelas eksperimen untuk diujikan dengan menggunakan uji T-Test (*Paired Sample T-Test*). Uji T-Test (*Paired Sample T-Test*) dilakukan setelah syarat terpenuhi, yaitu data berdistribusi normal. Pengujian T-Test (*Paired Sample T-Test*) dengan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi atau nilai sig.(2-tailed) $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika nilai sig.(2-tailed) $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji T-Test (*Paired Sample T-Test*) diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Dari hasil tersebut dapat dijabarkan bahwa nilai sig.(2-tailed) $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari data yang telah diketahui maka dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi

pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember. Untuk data detailnya dari uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dapat dilihat pada lampiran.

D. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini menguraikan hasil analisis data yang telah diperoleh oleh peneliti. Selain itu, pembahasan juga menyajikan hasil-hasil pengujian statistik yang mampu menjawab rumusan masalah. Faktor utama yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember.

Penggunaan model pembelajaran di bidang pendidikan tidak hanya memudahkan dalam penyampaian materi saja tetapi juga meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan dari awal dimulainya pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir dengan ditampilkan secara unik dan menarik di dalam kelas, yang di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.⁵⁸ Model pembelajaran adalah merancang dan menjelaskan konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Di dalam model pembelajaran mencakup strategi, metode dan teknik yang di tujukan untuk

⁵⁸ Depict Pristine Adi, Buku Ajar Konsep Dasar IPS Terpadu Tematik dan Terintegrasi Untuk Madrasah Ibtidaiyah, (Juni 2022), 42.

mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga tepat digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media yang digunakan yaitu *domino card*.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis-jenis dari model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Make a Match* mempunyai pengertian yaitu suatu pembelajaran di kelas dimana setiap peserta didik membentuk suatu kelompok heterogen yang terdiri dari beberapa individu yang kemudian akan bekerja sama untuk memahami suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik. *Make a match* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Kooperatif tipe *make a match* adalah model dengan bentuk mencari pasangan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Al Amien Ambulu Jember. Dimana hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang menggunakan uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) <0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil yang di peroleh uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember.

Pengaruh hasil belajar peserta didik di kelas VIII E dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Dimana rata-rata nilai *pretest* di kelas VIII E sebesar 29,72 sedangkan nilai *posttest*nya sebesar 88,05 dari jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta didik. Dari hasil rata-rata yang peneliti paparkan menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Sebelum dan setelah diberikan perlakuan, peserta didik memiliki perbedaan pada aspek perhatian saat diberikan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *domino card*.

Hasil belajar dari data yang telah di paparkan peneliti menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*, hal ini disebabkan karena pembelajaran di kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *domino card* yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dapat pula memahami materi dengan baik dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat. Selain itu, peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran berlangsung dan lebih memperhatikan apa yang dibahas dalam pembelajaran, peserta didik tampak bersemangat dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain menggunakan media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*.

Peneliti mengambil materi untuk pembelajaran di kelas yaitu tema 1 Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa dengan materi pemerataan pembangunan.

Pengertian pemerataan pembangunan adalah usaha untuk menciptakan kondisi dimana seluruh masyarakat, tanpa terkecuali dapat merasakan manfaat dari pembangunan yang dilakukan oleh pemerintah. Di dalam materi pemerataan pembangunan berisi tentang kondisi geografis dan pemerataan ekonomi, lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat, dan manfaat lembaga keuangan. Pada materi lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat terdapat lembaga keuangan bank yang terdiri dari pengertian bank, pemanfaatan produk perbankan, dan jasa-jasa perbankan, sedangkan lembaga keuangan bukan bank terdiri dari pengertian dan macam-macam lembaga keuangan bukan bank. Peneliti mengambil materi pemerataan pembangunan dikarenakan peneliti melanjutkan materi yang sebelumnya telah di pelajari di kelas pada semester genap.

Sebelum melakukan penelitian di kelas VIII E, peneliti membuat soal *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda. Soal *pretest* dan *posttest* di uji cobakan di kelas selain kelas VIII E, peneliti melakukan uji coba di kelas VIII A. Setelah uji coba telah dilaksanakan, selanjutnya soal *pretest* dan *posttest* di ujikan dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Excel 2010*. Pengujian dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel 2010* digunakan untuk mencari uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah soal *pretest* dan *posttest* dapat dinyatakan valid atau tidak. Setelah dilakukan uji validitas, soal *pretest* dan *posttest* selanjutnya diukur melalui uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsisten dari soal *pretest* dan *posttest*. Selain itu, uji reliabilitas dari soal *pretest* dan *posttest* digunakan

untuk menentukan kriteria yang telah dikatakan telah reliabel atau dapat dipercaya.

Soal *pretest* dan *posttest* telah dilakukan pengujian, selanjutnya peneliti melakukan penelitian di kelas VIII E. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media pembelajaran *domino card* dilaksanakan dengan satu pertemuan. Pelaksanaan dengan satu pertemuan benar-benar harus dapat membagi waktu untuk pelaksanaan antara pelaksanaan soal *pretest*, perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *domino card*, dan pelaksanaan soal *posttest*. Soal *pretest* digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan. Selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *make a match* dengan perlakuan *domino card*, dan terakhir peserta didik diberikan soal *posttest* yang digunakan untuk mengukur kembali pemahaman setelah mendapatkan perlakuan.

Pelaksanaan pada penelitian ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest* terlebih dahulu selama 20 menit dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Kemudian guru menjelaskan secara singkat materi pemerataan pembangunan, serta menjelaskan aturan permainan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *domino card*. Peserta didik dibentuk kelompok dengan anggota 3-5 peserta didik. Guru membagi media *domino card* sebanyak 15 kartu kepada setiap kelompok. Peserta didik yang menemukan kartu *start*, lalu menaruhnya di paling awal. Bagian bawah kartu *start* terdapat soal yang dicocokkan pada

jawaban dari kartu lainnya. Jika peserta didik telah menemukan jawaban lalu disusun diatas kartu soal, begitu seterusnya hingga kartu *finish* muncul. Setelah peserta didik diberi perlakuan, selanjutnya peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest* yang telah disiapkan.

Peserta didik ketika diberikan soal *pretest* terlihat tampak kesulitan saat mengerjakan soal *pretest*, karena kurang memahami materi yang diberikan. Beberapa dari peserta didik terlihat ragu-ragu dalam menjawab soal, sementara yang lain mencoba menebak tanpa yakin dengan pilihan mereka. Ekspresi kebingungan tampak di wajah peserta didik, yang berarti menunjukkan peserta didik masih belum menguasai materi sepenuhnya. Peserta didik terlihat kurang bersemangat saat mengerjakan soal *pretest*, karena tidak adanya model dan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik terlihat malas dan kurang termotivasi, sehingga hanya mengisi jawaban seadanya tanpa benar-benar memahami soal. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penggunaan model dan media pembelajaran agar peserta didik lebih antusias dalam memahami materi serta termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe *make a match* dan media *domino card* memberi pengalaman belajar dan menyenangkan di dalam kelas. Dalam perlakuan ini peserta didik terlihat secara aktif mencari susunan kartu yang sesuai dengan materi pemerataan pembangunan. Kegiatan ini membantu peserta didik meningkatkan pemahaman

materi secara lebih dalam, karena peserta didik harus mencocokkan susunan kartu antara kartu soal dan kartu jawaban dengan tepat. Pada perlakuan ini peserta didik tidak hanya belajar secara individu saja, tetapi juga mengajak peserta didik untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Dengan adanya interaksi dalam kelompok, sesama peserta didik dapat berdiskusi dan saling membantu dalam menemukan jawaban yang benar. Selain itu, pembelajaran dengan model kooperatif *tipe make a match* dan media *domino card* juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah karena peserta didik harus mempertimbangkan urutan kartu terlebih dahulu sebelum mencocokkan kartu. Hal ini menciptakan suasana belajar dengan penuh semangat dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Hasil pembelajaran di dalam kelas VIII E menunjukkan terdapat peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan peserta didik. Peserta didik lebih mudah mengingat materi karena belajar melalui diskusi kelompok yang menyenangkan. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi. Dengan demikian, penggunaan model kooperatif *tipe make a match* dengan media *domino card* tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial melalui kerjasama peserta didik di dalam kelas. Sebelumnya peserta didik telah belajar dengan model kooperatif *tipe make a match* dengan media *domino card*, maka dari itu peserta didik lebih siap dalam menjawab soal *posttest*, karena telah mengalami pembelajaran yang aktif dan

menyenangkan. Selain itu, peserta didik juga lebih percaya diri dalam mengerjakan soal *posttest*, karena telah memahami materi pemerataan pembangunan dengan lebih baik melalui belajar sambil bermain.

Penelitian di kelas VIII E telah dilaksanakan, selanjutnya peneliti melakukan pengujian data yang telah diperoleh di dalam kelas, yaitu dengan uji normalitas dan uji T. Penelitian ini menggunakan sampel dengan uji *Shapiro wilk*, alasan peneliti menggunakan uji *Shapiro wilk* dikarenakan sampel yang digunakan kurang dari 100. Data yang diperoleh dari hasil uji normalitas *pretest* di kelas VIII E diperoleh sebesar 0,054 dimana data tersebut lebih besar dari signifikan 0,05. Dinyatakan bahwa hasil *pretest* data berdistribusi normal. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil *posttest* sebesar 0,182 yang dimana data tersebut lebih besar dari signifikansi 0,05 dinyatakan bahwa hasil *posttest* data berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji T yaitu uji *T-Test (Paired Sample T-Test)*, alasan peneliti menggunakan uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* dikarenakan peneliti ingin membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dalam satu kelas yang sama. Uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* di uji menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil yang diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Dapat diartikan bahwa nilai sig.(2-tailed) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Jami' Lamhatil Ma'rifah, Mawadatur Rohmah, dan Firmansyah pada tahun 2020, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom Kelas X MIA SMA

Wahidiyah Kediri. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran kimia dengan materi struktur atom. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan menggunakan rancangan pra-tes dan pasca-tes. Penelitian ini untuk menguji hipotesis menggunakan SPSS versi 18, dengan hasil pengujian di kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 74,50 sedangkan di kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 79,75. Dimana pada kelas eksperimen peserta didik mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol yang pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Hasil uji-T pada nilai posttest siswa diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan ketentuan $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.⁵⁹ Maka dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada penggunaan model kooperatif tipe *make a match*, dengan nilai rata-rata hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif di ajarkan kepada siswa.

Penelitian ini mendukung dari penelitian yang dilakukan oleh Gia Aprialda, Ai Nur Solihat dan Rendra Gumilar pada tahun 2024, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar. Penelitian ini dilakukan di kelas XI

⁵⁹ Jami' Lamhatil Ma'rifah, Mawadatur Rohmah, dan Firmansyah Firmansyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom Kelas X MIA SMA Wahidiyah Kediri," *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia* 3, no. 1 (13 Juni 2020), <https://doi.org/10.31602/dl.v3i1.3108>.

IPS di SMA Negeri 1 Singaparna pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Dari hasil perhitungan di dapat nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 48,08 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,67. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,94 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,11. Pada kelas kontrol di dalam kelas pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional, sementara di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *wordwall*. Hasil uji hipotesis dari penelitian ini diperoleh nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dimana yang pengujian ini diartikan H_0 ditolak dan H_a diterima.⁶⁰ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *wordwall*. Maka dari itu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Jurnal penelitian yang dilakukan dari Yulia Nur Azizah, dan Ana Naimatul Jannah pada tahun 2024, dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II. Metode penelitian

⁶⁰ Gia Aprialda, Ai Nur Solihat, Dan Rendra Gumilar, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar," 2024.

yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental* dan desain *one group pretest posttest design*, serta penelitian ini menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila. Hasil pengujian dari penelitian ini adalah memiliki nilai jumlah keseluruhan dari nilai *pretest* sebesar 1.050 dan nilai jumlah keseluruhan nilai *posttest* sebesar 2.105. Dari perbedaan jumlah keseluruhan nilai *posttest* jauh lebih tinggi daripada nilai *pretest*. Dari hasil uji hipotesis penelitian mendapat sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Diartikan bahwa signifikansi (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Model kooperatif tipe *make a match* dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi yang sulit melalui aktivitas kelompok yang menarik. Dengan mencocokkan kartu untuk menjawab pertanyaan, siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif saat siswa mencari pasangan kartu. Selain itu, kegiatan belajar diubah menjadi suasana yang menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dengan materi dan memecahkan masalah yang terkait dengan pelajaran mereka secara efektif.⁶¹ Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, yaitu ada perbedaan nilai hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini juga terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

⁶¹ Yulia Nur Azizah dan Ana Naimatul Jannah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II," *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 2, no. 3 (9 Juli 2024): 19–39, <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i3.1446>.

Dari teori yang telah peneliti paparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan hasil dari nilai *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dibanding nilai *pretest*, maka menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dengan media *domino card* yang digunakan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan.

Setelah pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Pada awalnya, banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) saat (STS) sumatif tengah semester, karena pembelajaran masih dilakukan secara konvensional yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Namun, setelah diterapkannya media *domino card* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, suasana kelas menjadi lebih hidup serta peserta didik tampak lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dampaknya, pada Penilaian Akhir Semester (PAS) nilai peserta didik meningkat secara nyata dan peserta didik mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hal ini membuktikan bahwa media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* menarik serta menekankan kerja sama yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil pembahasan di atas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember. Dimana hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang menggunakan uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* yaitu 0,000. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai *sig.(2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil yang di peroleh uji *T-Test (Paired Sample T-Test)* diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi pemerataan pembangunan pada peserta didik di MTs Al Amien Ambulu Jember.

Pengaruh tersebut dikarenakan sebelum adanya perlakuan dengan model kooperatif tipe *make a match* dan media *domino card* peserta didik terlihat ragu-ragu, kurang bersemangat, kebingungan, dan kurang termotivasi dalam menjawab soal *pretest*, sehingga hanya mengisi jawaban seadanya tanpa benar-benar memahami soal. Setelah diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe *make a match* dan media *domino card* menunjukkan terdapat peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan peserta didik. Peserta didik lebih mudah

mengingat materi dan lebih mudah mengerjakan soal *posttest*, dikarenakan belajar melalui diskusi kelompok yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Saran-saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti menyajikan beberapa saran bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini. Saran-saran tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi Pendidik, media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* diharapkan dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang menyenangkan sehingga dapat membantu meningkatkan interaksi peserta didik dan juga hasil belajar.
2. Bagi Peserta Didik, adanya media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* diharapkan dapat mengajak peserta didik lebih aktif dalam bekerja sama dengan teman sekelompoknya sehingga dapat memperoleh manfaat maksimal. Serta peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan memanfaatkan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* dengan baik sehingga dapat memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan.
3. Bagi Sekolah, penelitian penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* membuktikan bahwa penelitian ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* ini layak digunakan berulang-ulang pada pembelajaran, pihak sekolah perlu diadakan pelatihan bagi

guru tentang model dan media pembelajaran. Serta pihak sekolah perlu menerapkan sistem waktu 40 menit per jam, sehingga durasi satu kali pertemuan menjadi 80 menit. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, dan pendalaman materi dapat lebih optimal.

4. Bagi Peneliti, dimana peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* dengan variabel lain selain variabel hasil belajar dan juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Addarquthni, Rafif, M Rudy Sumiharsono, and Asri Widiatsih. "Pengaruh Media Audio Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil belajar PKN Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Rambipuji." t.t.
- Adi, Depict Pristine. Buku Ajar Konsep Dasar IPS Terpadu Tematik dan Terintegrasi Untuk Madrasah Ibtidaiyah. 2022.
- Albina, Meyniar et al. Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa* 16, no. 4 (2022): 939-955, <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.
- Aprialda, Gia, Ai Nur Solihat, and Rendra Gumilar. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 12, no. 1 (2024): 247-258.
- Ayumi. S, Evi, Sitti Fithriani Saleh, and Andi Ardhila Wahyudi. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Upa." *Jurnal Riset dan Evaluasi Pendidikan* 1, no. 2 (2024): 64-70, <https://www.etdci.org/journal/JREP/article/view/1442>.
- Azizah, Yulia Nur, and Ana Naimatul Jannah. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri Rayung II." *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa* 2, no. 3 (2024): 19-39.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2020.
- Fadly, Wirawan. *Model-model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka, 2022.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. "Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021): 321-332. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Harefa, Darmawan et al. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 325-332. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>.
- Hasan, Muhammad et al. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

- Hasyim, Purwono Juniarmoko Fuad, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, and Ronnawan. *Metodologi Penelitian*. Guepedia, 2021.
- Hendrawan, Aji Kusumastuti, and Andi Hendrawan. "Gambaran Tingkat Pengetahuan Nelayan tentang Kesehatan dan Keselamatan Kerja." *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim* 5, no. 1 (2020): 26-31.
- Husnul, Khotimah. "Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VII Di SMP Plus Darus Sholah Tahun Pelajaran 2023/2024." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2024.
- Kamaliyah, Nabilatul. "Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, and Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Lamhatil Ma'rifah, Jami', Mawadatur Rohmah, and Firmansyah Firmansyah. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom Kelas X MIA SMA Wahidiyah Kediri." *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia* 3, no. 1 (2020): 47-55.
- Lenaini, Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6, no.1 (2021): 33-39.
- Lubis, Palma Larisyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (DOMIKA) Pada Materi Sistem Koloid Kelas XI MIPA SMA N 1 Muaro Jambi." Skripsi, Universitas Jambi, 2023.
- Magdalena, Ina et al. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III." *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2021): 377-386.
- Maula, Siti Minatul, Arrofa Acesta, and Febby Fajar Nugraha. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan)." *Jurnal Lensa Pendas* 8, no. 2 (2023): 89-99.
- Mumpuni, Atikah, and Agus Supriyanto. "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan 29, no. 1 (2020): 88-101.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Journal Homepage* (2019): 659-663.

Observasi di MTs Al Amien Ambulu Jember, 05 Desember 2024.

Oktaviani, Putri Erika. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Masa Daring dan Luring Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Agama Tahfidz Di MAN Bondowoso Tahun Pelajaran 2021-2022." Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022.

Pertiwi, Agustin Citra. "Penggunaan Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat." Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2020.

Presiden Republik Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3.

Presiden Republik Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 4.

Pristiwanti, Desi et al. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7911-7915.

Purnomo, Cahyo. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Journal of Education and Religious Studies* 1, no. 02 (2021): 53-57.

Rabbani, Rahmah Raisah, Teti Ratnasih, and Arif Nursihah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Domino Bergambar Di Kelompok B1 RA Al-Gozali Kota Bandung." t.t.

Ramadhani, Rahmi, and Nuraini Sri Bima. *Sistematika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematika dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana, 2021.

Ryansari, Mutia. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Cambaya Kabupaten Gowa." Skripsi, Universitas Negeri Makassar (UNM), 2023.

Simamora, Aprido B. et al. *Model Pembelajaran Kooperatif. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia*, 2024.

- Siti Nur Afni Oktavia, diwawancarai oleh peneliti, Jember, 07 Desember 2024.
- Subana, and Moersetyo Rahadi Sudrajat. *Statistika Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2022.
- Suharyanti, Yuli. *Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Pembelajaran IPS Di SD*. Yogyakarta: Pustaka Egaliter, 2021.
- Sulistiyowati, Nur Fajrie, and Sri Surachmi W. "Efektivitas Media Canva Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati." *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 5883-5891.
- Sutomo, Moh. *Pengembangan Kurikulum IPS*. Surabaya: Pustaka Radja, 2019.
- Topandra, Melchano, and Hamimah Hamimah. "Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1256–1268.
- Trihandayani, Yolanda Eunike, and Anisa Anisa. "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar," *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2023): 39-43.
- Wada, Fauziah Hamid et al. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96-102.

Lampiran-lampiran

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FARIKHA MAGHFIRATUL HIJJAH

NIM : 212101090022

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Al Amien Ambulu Jember” 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.

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

Jember, 14 Maret 2025
Saya yang menyatakan



Farikha Maghfiratul Hijjah
NIM.212101090022

Lampiran 1

Matriks Penelitian Metode Kuantitatif

JUDUL	PERMASALAHAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
Pengaruh Penggunaan Media <i>Domino Card</i> Berbasis Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Al Amien Ambulu Jember	Bagaimana pengaruh penggunaan media <i>domino card</i> berbasis kooperatif tipe <i>make a match</i> terhadap hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MTs Al Amien Ambulu Jember?	1. Penggunaan Media <i>Domino Card</i> Berbasis Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> 2. Hasil Belajar	1. Penggunaan Media <i>Domino Card</i> Berbasis Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> : a. Membagi siswa ke dalam kelompok dengan anggota 3-5 siswa. b. <i>Domino card</i> yang berjumlah 15 kartu dibagikan kepada masing-masing anggota kelompok dengan jumlah yang sama. c. Siswa yang memiliki kartu <i>Start</i> maka akan menaruh kartu yang pertama. d. Siswa yang memiliki kartu	1. Responden: Peserta didik kelas VIII E, dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta didik. 2. Informan: Guru mata pelajaran IPS 3. Data Dokumen 4. Kepustakaan	1. Pendekatan: Metode Kuantitatif 2. Jenis Penelitian : <i>Quasi Eksperimen</i> 3. Desain Penelitian : <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> . 4. Lokasi penelitian: MTs Al Amien Ambulu Jember 5. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Dokumentasi c. Tes



			<p>berisi jawaban atas pertanyaan dibawah dari bidang <i>Start</i> harus menaruh kartu tersebut, begitu seterusnya hingga kartu <i>Finish</i> muncul dan permainan akan berakhir.</p> <p>e. Cara untuk mengetahui pemenang dari permainan dengan <i>domino card</i> ini adalah kelompok dengan waktu penyelesaian tercepat dan susunan kartu yang tepat.</p> <p>2. Hasil belajar peserta didik dinilai dari skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>.</p>		
--	--	--	--	--	--



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

Lampiran 2

KISI-KISI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Nama Sekolah	: MTs Al Amien Ambulu Jember	Penulis	: Farikha Maghfiratul Hijjah
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial	Kelas	: VIII E
Materi	: Pemerataan Pembangunan	Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Semester	: Genap		

KOMPETENSI AWAL	MATERI	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR SOAL	NO. SOAL
Peserta Didik Mampu Menganalisis Pemerataan Pembangunan.	Pemerataan Pembangunan	C3	Peserta didik mampu mengonsepan pengertian persebaran penduduk	1
		C1	Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian lembaga keuangan	15
		C1	Peserta didik mampu mengidentifikasi koperasi berdasarkan tingkatan	10
		C4	Peserta didik mampu menguraikan manfaat kekayaan alam di Indonesia	14
		C3	Peserta didik mampu menentukan aspek penting dari kredit	5
		C4	Peserta didik mampu menganalisis pengertian pemerataan pembangunan	11



KOMPETENSI AWAL	MATERI	LEVEL KOGNITIF	INDIKATOR SOAL	NO. SOAL
Peserta Didik Mampu Menganalisis Pemerataan Pembangunan.	Pemerataan Pembangunan	C4	Peserta didik mampu menelaah pengertian kepadatan penduduk	12
		C2	Peserta didik mampu memahami tujuan adanya lembaga keuangan	4
		C5	Peserta didik mampu mengkritik pengertian Bank Konvensional	20
		C3	Peserta didik mampu menyesuaikan macam-macam kondisi geografis negara Indonesia	13
		C5	Peserta didik mampu menyimpulkan manfaat lembaga keuangan	19
		C4	Peserta didik mampu menganalisis manfaat potensi di wilayah Indonesia	3
		C5	Peserta didik mampu memberi argumentasi pengertian transfer uang	9
		C5	Peserta didik mampu memberi saran upaya pemerataan penduduk	2
		C6	Peserta didik mampu menyimpulkan bank berdasarkan kepemilikannya	7
		C6	Peserta didik mampu mengkombinasikan fungsi bank	6
		C6	Peserta didik mampu merangkaikan Macam-macam kredit	8
		C6	Peserta didik mampu merangkaikan jenis-jenis lembaga keuangan bukan bank	17
		C6	Peserta didik mampu merancang pengertian koperasi	18
C2	Peserta didik mampu memahami contoh lembaga keuangan	16		



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

Lampiran 3

SOAL UJI COBA PRETEST DAN POSTTEST

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi	: Pemerataan Pembangunan

Petunjuk :

Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- Persebaran penduduk erat kaitannya dengan....
 - pemerataan pembangunan**
 - sumber daya
 - ekonomi
 - kehidupan
- Bentuk penyebaran penduduk di suatu wilayah disebut....
 - kondisi geografis
 - kepadatan penduduk
 - persebaran penduduk**
 - kondisi ekonomi
- Indikator adanya perbedaan sumber daya yang dimiliki suatu wilayah merupakan pengertian dari....
 - luas penduduk
 - sedikit penduduk
 - adanya penduduk
 - kepadatan penduduk**
- Bagaimana kondisi wilayah yang cenderung dipadati penduduk....
 - wilayah yang memiliki sumber daya fisik dan manusia yang lebih baik
 - wilayah yang memiliki kekayaan alam
 - memiliki kualitas tanah yang tinggi
 - semua benar**
- Melalui perpindahan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya merupakan cara untuk....
 - memadati penduduk pada suatu wilayah
 - memeratakan jumlah penduduk di Indonesia**

- c. tidak melaksanakan pembangunan
- d. tidak ada perpindahan penduduk
6. Pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi, pantai merupakan kondisi....
- a. kondisi sosial
- b. kondisi produksi
- c. kondisi konsumsi
- d. kondisi geografis negara indonesia**
7. Potensi di wilayah Indonesia memiliki berbagai manfaat, salah satunya....
- a. mengurangi potensi wisata
- b. memperkaya perbendaharaan
- c. menambah hutang negara
- d. mendukung perekonomian suatu daerah**
8. Indonesia memiliki laut yang luas, hal ini dapat dikembangkan untuk....
- a. transportasi darat
- b. kepentingan pariwisata**
- c. bersenang-senang
- d. perkembangan perkebunan
9. Badan usaha yang mengumpulkan asset dalam bentuk dana dari masyarakat merupakan pengertian dari....
- a. pasar
- b. posyandu
- c. lembaga sekolah
- d. lembaga keuangan**
10. Pemerintah memfasilitasi adanya lembaga keuangan yang bertujuan untuk....
- a. membantu mencukupi kebutuhan masyarakat**
- b. shopping bersama teman
- c. pembayaran hutang
- d. menambah bunga bank
11. Salah satu contoh lembaga keuangan....
- a. kantor polisi
- b. rumah sakit
- c. bank**
- d. pasar
12. Salah satu aspek penting dari kredit adalah bunga kredit, berikut ini beberapa faktor menentukan bunga kredit, kecuali....
- a. besar pinjaman
- b. durasi cicilan
- c. sejarah kredit
- d. kebijakan pemerintah**
13. Berikut yang bukan fungsi bank....
- a. penyalur dana
- b. penghimpun dana

- c. **memfasilitasi impor barang**
 d. menawarkan banyak metode pembayaran
14. Berikut bank berdasarkan kepemilikannya....
 a. **bank umum milik negara**
 b. dana pesiun
 c. asuransi
 d. posyandu
15. Dibawah ini yang bukan macam-macam dari kredit....
 a. kredit pasif
 b. kredit jaminan surat berharga
 c. **manajemen keuangan**
 d. kredit aktif
16. Nama lain dari transfer uang....
 a. menerima uang
 b. **pengiriman uang**
 c. penghimpun uang
 d. meminjamkan uang
17. Tabungan, giro, dan deposito termasuk kredit....
 a. aktif
 b. non pasif
 c. non aktif
 d. **pasif**
18. Badan usaha yang melakukan kegiatan dalam bidang keuangan yang secara langsung atau tidak langsung menghimpun dana dari masyarakat merupakan pengertian dari....
 a. kredit dokumenter
 b. **lembaga keuangan bukan bank**
 c. credit card
 d. kliring
19. Asuransi, koperasi, dan lembaga pembiayaan termasuk jenis-jenis....
 a. perbankan
 b. bank sentral
 c. **lembaga keuangan bukan bank**
 d. lembaga keuangan
20. Prinsip dari koperasi....
 a. bersama-sama
 b. membagi dan menjaga
 c. mendapatkan uang
 d. **sukarela dan terbuka**
21. Apa saja koperasi berdasarkan tingkatannya....
 a. **koperasi primer dan sekunder**
 b. koperasi produsen dan konsumen
 c. koperasi jasa
 d. koperasi simpan pinjam

22. Pengertian koperasi....
- organisasi bisnis
 - dioperasikan oleh orang-seorangan
 - kegiatan perekonomian berdasarkan asas kekeluargaan**
 - lembaga yang menghimpun dana melalui penarikan asuransi
23. Macam-macam dari pemodal koperasi, kecuali....
- pinjaman
 - modal sendiri
 - modal pinjaman
 - membayar bunga**
24. Berikut ini manfaat dari anggota koperasi simpan pinjam, kecuali....
- meminjam tanpa jaminan
 - terhindar dari rentenir
 - dikenali bunga yang tinggi**
 - memperoleh jaminan dengan mudah
25. Apa manfaat dari adanya lembaga keuangan....
- menambah bunga bank
 - proses penyelesaian antar bank
 - meminimalisir adanya ketidakmerataan pembangunan ekonomi**
 - memberikan jaminan uang yang besarnya berdasarkan nilai barang yang di serahkan
26. Mengembangkan UMKM merupakan peran dari....
- lembaga keuangan non bank
 - lembaga keuangan**
 - koperasi
 - asset
27. Contoh bank umum milik negara adalah....
- Bank BRI**
 - Bank swasta asing
 - Bank swasta nasional
 - Bank campuran
28. Bank syariah dan muamalat termasuk jenis bank....
- Bank campuran
 - Bank milik negara
 - Bank swasta asing
 - Bank swasta nasional**
29. Meningkatkan ketidakstabilan tingkat bunga, inflasi, harga, dan nilai tukar merupakan faktor utama yang mendorong munculnya....
- perluasan pasar
 - Inovasi keuangan**

- c. model investasi
 - d. modal
30. Bank yang dalam operasionalnya menggunakan sistem bunga....
- a. Bank Umum
 - b. Bank Syariah
 - c. Bank Sentral
 - d. Bank Konvensional**



Lampiran 4

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi	: Pemerataan Pembangunan

Petunjuk :

Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- Bentuk penyebaran penduduk di suatu wilayah disebut....
 - kondisi geografis
 - kepadatan penduduk
 - persebaran penduduk**
 - kondisi ekonomi
- Melalui perpindahan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya merupakan cara untuk....
 - memadati penduduk pada suatu wilayah
 - memeratakan jumlah penduduk di Indonesia**
 - tidak melaksanakan pembangunan
 - tidak ada perpindahan penduduk
- Potensi di wilayah Indonesia memiliki berbagai manfaat, salah satunya....
 - mengurangi potensi wisata
 - memperkaya perbendaharaan
 - menambah hutang negara
 - mendukung perekonomian suatu daerah**
- Pemerintah memfasilitasi adanya lembaga keuangan yang bertujuan untuk....
 - membantu mencukupi kebutuhan masyarakat**
 - shopping bersama teman
 - pembayaran hutang
 - menambah bunga bank
- Salah satu aspek penting dari kredit adalah bunga kredit, berikut ini beberapa faktor

- menentukan bunga kredit, kecuali....
- besar pinjaman
 - durasi cicilan
 - sejarah kredit
 - kebijakan pemerintah**
6. Berikut yang bukan fungsi bank....
- penyalur dana
 - penghimpun dana
 - memfasilitasi impor barang**
 - menawarkan banyak metode pembayaran
7. Berikut bank berdasarkan kepemilikannya....
- bank umum milik negara**
 - dana pesiun
 - asuransi
 - posyandu
8. Dibawah ini yang bukan macam-macam dari kredit....
- kredit pasif
 - kredit jaminan surat berharga
 - manajemen keuangan**
 - kredit aktif
9. Nama lain dari transfer uang....
- menerima uang
 - pengiriman uang**
 - penghimpun uang
 - meminjamkan uang
10. Apa saja koperasi berdasarkan tingkatannya....
- koperasi primer dan sekunder**
 - koperasi produsen dan konsumen
 - koperasi jasa
 - koperasi simpan pinjam
11. Persebaran penduduk erat kaitannya dengan....
- pemerataan pembangunan**
 - sumber daya
 - ekonomi
 - kehidupan
12. Indikator adanya perbedaan sumber daya yang dimiliki suatu wilayah merupakan pengertian dari....
- luas penduduk
 - sedikit penduduk
 - adanya penduduk
 - kepadatan penduduk**
13. Pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi, pantai merupakan kondisi....
- kondisi sosial
 - kondisi produksi
 - kondisi konsumsi
 - kondisi geografis negara indonesia**

14. Indonesia memiliki laut yang luas, hal ini dapat dikembangkan untuk....
- transportasi darat
 - kepentingan pariwisata**
 - bersenang-senang
 - perkembangan perkebunan
15. Badan usaha yang mengumpulkan asset dalam bentuk dana dari masyarakat merupakan pengertian dari....
- pasar
 - posyandu
 - lembaga sekolah
 - lembaga keuangan**
16. Salah satu contoh lembaga keuangan....
- kantor polisi
 - rumah sakit
 - bank**
 - pasar
17. Asuransi, koperasi, dan lembaga pembiayaan termasuk jenis-jenis....
- perbankan
 - bank sentral
 - lembaga keuangan bukan bank**
 - lembaga keuangan
18. Pengertian koperasi....
- organisasi bisnis
 - dioperasikan oleh orang-seorangan
 - kegiatan perekonomian berdasarkan asas kekeluargaan**
 - lembaga yang menghimpun dana melalui penarikan asuransi
19. Apa manfaat dari adanya lembaga keuangan....
- menambah bunga bank
 - proses penyelesaian antar bank
 - meminimalisir adanya ketidakmerataan pembangunan ekonomi**
 - memberikan jaminan uang yang besarnya berdasarkan nilai barang yang di serahkan
20. Bank yang dalam operasionalnya menggunakan sistem bunga....
- Bank Umum
 - Bank Syariah
 - Bank Sentral
 - Bank Konvensional**

Lampiran 5

HASIL UJI VALIDITAS

Responden	Skor Untuk Butir Item Soal																														Hasil	
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30		
1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
2	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
3	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
4	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
5	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
6	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
7	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	
8	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	
9	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	5	
10	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
11	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	
12	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	
13	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	9	
14	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	17	
15	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	
16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	14	
17	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	14	
18	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
19	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	14	
20	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	19	
21	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	16	
22	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18	
23	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
24	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	
25	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
26	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
27	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
30	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	17	
31	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
32	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
33	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	14	
34	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	
35	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	12	
36	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
37	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
38	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
39	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	
40	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
41	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
R Hitung	0,4081	0,37431	0,47323	0,02991	0,35345	0,37677	0,37	0,4227	0,31236	0,37654	0,33809	0,32233	0,49369	0,49229	0,33749	0,36146	0,09627	0,17436	0,446	0,17032	0,39146	0,36095	0,04389	0,13944	0,3447	0,30047	-0,0405	0,1772	-0,1011	0,34921		
R Tabel	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312	0,312			
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid			
Varian	0,18902	0,2439	0,2122	0,18902	0,23049	0,2122	0,20122	0,18902	0,2561	0,2378	0,18902	0,12805	0,2378	0,22195	0,2378	0,2439	0,10976	0,12805	0,23049	0,17561	0,2378	0,25488	0,14512	0,20122	0,17561	0,09024	0,16098	0,14512	0,20122	0,2122		
5,887804878																																
15,51097561																																



Lampiran 6

HASIL UJI RELIABILITAS

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan	Nilai Cronbatch's Alpha	Kesimpulan
0,6	0,641803872	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* 2010 dengan rumus *Cronbatch's Alpha* diperoleh 0,641 dengan ketentuan kriteria di uji reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas adalah reliabel atau dapat di percaya. Uji coba yang telah dilakukan peneliti didapatkan soal sebanyak 20 soal reliabel.



Lampiran 7

**DATA GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN MTS AL AMIEN
AMBULU JEMBER**

NO.	NAMA	TUGAS	MAPEL
1.	M Khotib	Kepala Madrasah	
2.	Robith Rifqi	Wakil Kepala	SKI
3.	Mohammad Asrofi	Guru	FIQIH
4.	Takeb Irbani	Guru	SENI BUDAYA
5.	Muyassaroh	Guru	BAHASA INDONESIA
6.	Arif Sujarwo	Guru	IPA
7.	Moh. Ali Masud	Guru	PKN
8.	M Fathur Rohim	Guru	PENJAS
9.	Miftahul Ulum	Guru	INFORMATIKA
10.	Uswatun Khoiriyah	Guru	BAHASA INGGRIS
11.	Reni Sulistyani	Guru	IPS
12.	Muhammad David Akhyar	Guru	MATEMATIKA
13.	Wiwin Lutfiani	Guru	IPA
14.	Luqman Hakim	Guru	BAHASA DAERAH
15.	Muhamad Zamroni	Guru	PENJAS
16.	Hury Sayyidah Robiah	Guru	AQIDAH AKHLAK
17.	Luthfiatul Rohmatin	Guru	MATEMATIKA
18.	Putri Arini	Guru	BAHASA INDONESIA
19.	Abdul Hamid	Guru	PENJAS
20.	Muhammad Noor Sidiq	Guru	QUR'AN HADITS
21.	Himmatul Aliyah	Guru	MUHADLOROH
22.	Nuris Sabilatul Munfida	Guru	BMK
23.	Ihwan Nur Huda	Guru	BAHASA ARAB
24.	Muawanah	Guru	MATEMATIKA
25.	Qorina Fathinal Amri	Guru	BAHASA INGGRIS
26.	Hadziq Annuha	Guru	BAHASA ARAB
27.	Eva Munaifiyah Jazilah	Guru	QUR'AN HADITS
28.	Ulil Aidah	Guru	SENI BUDAYA
29.	Siti Nur Afni Oktavia	Guru	IPS
30.	Vivi Lutfiana	Guru	MATEMATIKA
31.	Ubaidillah	Guru	QUR'AN HADITS
32.	An'im Muttoha	Guru	KE-ASWAJA-AN
33.	Siti Khodijah	Guru	SKI
34.	Putri Agustin Widianti	Guru	IPA
35.	Mokhamad Khabib Alwi	Guru	BAHASA ARAB
36.	Auliya Hilma Shofyta	Guru	INFORMATIKA

37.	Athieqotul Jannah Annainawa	Guru	BAHASA INGGRIS
38.	Diyah Warda Zakia	Guru	INFORMATIKA
39.	Billibig Dian Mahrus	Guru	PENJAS
40.	Moh.Faris Abdillah	Tenaga Kependidikan	
41.	Naufal Sulthonul Aziz	Tenaga Kependidikan	
42.	Nur Muhammad Amanu	Tenaga Kependidikan	
43.	Zainul Mu'amar Sholukhi	Tenaga Kependidikan	
44.	Pak Imam Turmudzi	Tenaga Kebersihan	
45.	Pak Pardi	Tenaga Kebersihan	



Lampiran 8

DATA PESERTA DIDIK MTS AL AMIEN AMBULU JEMBER

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1.	VII A	17	19	36
2.	VII B	15	20	35
3.	VII C	10	30	40
4.	VII D	13	25	38
5.	VII E	33	7	40
6.	VII F	21	20	41
7.	VII G	16	26	42
8.	VII H	16	27	43
9.	VIII A	15	25	40
10.	VIII B	16	25	41
11.	VIII C	13	26	39
12.	VIII D	12	27	39
13.	VIII E	20	16	36
14.	VIII F	28	14	42
15.	VIII G	29	12	41
16.	VIII H	22	15	37
17.	IX A	15	20	35
18.	IX B	11	24	35
19.	IX C	15	24	39
20.	IX D	15	22	37
21.	IX E	21	11	32
22.	IX F	20	14	34
23.	IX G	24	11	35
24.	IX H	25	12	37
Total		442	472	914

Kelas	L	P	Jumlah
VII	141	174	315
VIII	155	160	315
IX	146	138	284
Total	442	472	914

Lampiran 9

NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS VIII E

RESPONDEN	NILAI	
	PRETEST	POSTTEST
1.	25	80
2.	15	100
3.	30	100
4.	5	70
5.	25	90
6.	25	85
7.	15	100
8.	30	100
9.	25	85
10.	15	75
11.	30	80
12.	15	75
13.	10	100
14.	50	100
15.	40	80
16.	50	100
17.	30	85
18.	30	80
19.	25	80
20.	30	85
21.	25	85
22.	15	75
23.	35	80
24.	25	85
25.	40	95
26.	40	100
27.	35	80
28.	55	90
29.	20	85
30.	40	100
31.	15	80
32.	25	100
33.	30	95

34.	70	100
35.	50	90
36.	30	80



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

Lampiran 10

HASIL UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS VIII E

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,186	36	,003	,941	36	,054
Posttest	,161	36	,019	,958	36	,182

a. Lilliefors Significance Correction

Adapun diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas VIII E dapat dilihat pada tabel rekapitulasi uji normalitas sebagai berikut:

Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas VIII E

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikasi	Keterangan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,054	>0,05	Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,182		Normal

Berdasarkan tabel di atas hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,054 yang dimana data tersebut lebih besar dari 0,05 maka hasil *pretest* dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil *posttest* di kelas eksperimen sebesar 0,182 yang dimana data tersebut lebih besar dari 0,05 maka hasil *posttest* dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan dari hasil uji Normalitas *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 11

**HASIL UJI T-TEST (PAIRED SAMPLE T-TEST) PRETEST DAN
POSTTEST KELAS VIII E**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	29,7222	36	13,67712	2,27952
	POSTTEST	88,0556	36	9,50772	1,58462

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	36	,408	,014

Paired Samples Test

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence ...
					Lower
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-58,33333	13,09307	2,18218	-62,76339

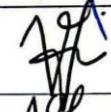
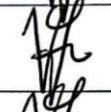
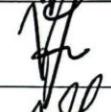
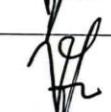
Paired Samples Test

		Paired ... 95% Confidence Interval of the ...			
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-53,90327	-26,732	35	,000

Berdasarkan hasil uji T-Test (*Paired Sample T-Test*) diperoleh nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Dari hasil tersebut dapat di jabarkan bahwa nilai sig.(2-tailed) <0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Dari data yang telah diketahui maka dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *domino card* berbasis kooperatif *tipe make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Al Amien Ambulu Jember.

Lampiran 12

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	TTD
1.	Selasa, 14 Januari 2025	Penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah MTs Al Amien Ambulu Jember	
2.	Selasa, 14 Januari 2025	Wawancara kepada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	
3.	Senin, 20 Januari 2025	Melakukan uji coba soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> di kelas VIII A	
4.	Kamis, 23 Januari 2025	Menyebarkan soal <i>pretest</i> di kelas VIII E	
5.	Kamis, 23 Januari 2025	Melakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe <i>make a match</i> dengan media <i>domino card</i> di kelas VIII E	
6.	Kamis, 23 Januari 2025	Menyebarkan soal <i>posttest</i> di kelas VIII E	
7.	Rabu, 19 Maret 2025	Meminta surat selesai penelitian	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 19 Maret 2025
Mahasiswa



Farikha Maghfiratul Hijjah
NIM : 212101090022

Lampiran 13

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



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

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

Nomor : B-10087/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTS AL AMIEN AMBULU JEMBER

Jl. K. Masduqi Sabrang Ambulu Jember 68172

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

NIM : 212101090022
 Nama : Farikha Maghfiratul Hijjah
 Semester : 8 (Delapan)
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "**Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Berbasis Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Al Amien Ambulu Jember**" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Robith Rifqi, S.Pd.I.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 13 Januari 2025

Dekan,

Nakli Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 14

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**SURAT KETERANGAN**

Nomor : KM.139/13.32.510/A.02.3/3/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Robith Rifqi, S.Pd.I
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : Madrasah Tsanawiyah Al Amien
 Ambulu Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Farikha Maghfiratul Hijjah
 Nim : 212101090022
 Fakultas / Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS
 Universitas : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Al Amien Ambulu Jember dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Media Domino Card Berbasis Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Al Amien Ambulu Jember" selama 30 Hari.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapatnya dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 Maret 2025

Kepala Madrasah



Robith Rifqi, S.Pd.I

Lampiran 15

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE D KELAS VIII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: FARIKHA MAGHFIRATUL HIJAH
Nama Sekolah	: MTS AL AMIEN AMBULU JEMBER
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D/VIII E
Tema 03	: Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa
Materi	: Pemerataan Pembangunan
Elemen	:
a. Elemen Pemahaman dan Ruang Lingkup Pembelajaran	
	Peserta didik mampu menganalisis perkembangan ekonomi di era digital.
b. Elemen Keterampilan Proses	
	Peserta didik mampu menarik kesimpulan, menjawab, mengukur, dan mendeskripsikan, serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang di tetapkan.
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu menganalisis perkembangan ekonomi di era digital.
Alokasi Waktu	: 2 JP (70 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu menganalisis pemerataan pembangunan.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Bernalar kritis dan Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media Sumber Belajar, dan Alat :	
a.	Media <i>Domino Card</i>
b.	Papan tulis
c.	Spidol Papan

- d. Buku Tulis
- e. Alat Tulis
- f. Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- a. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- b. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.
- c. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir keras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model yang digunakan adalah model kooperatif tipe *make a match*, ceramah, dan penugasan.

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran :

- a. Peserta didik mampu mendeskripsikan kondisi geografis dan pemerataan ekonomi dengan benar melalui media *domino card* dan buku siswa Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap, buku IPS yang diberikan oleh guru.
- b. Peserta didik mampu menjelaskan lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat dengan benar melalui media *domino card* dan buku siswa Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap, buku IPS yang diberikan oleh guru.
- c. Peserta didik mampu menganalisis manfaat lembaga keuangan dengan benar melalui media *domino card* dan penugasan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Kondisi persebaran penduduk yang tidak merata merupakan sebuah permasalahan tersendiri bagi pelaksanaan pembangunan. Karena itu perlu dilakukan upaya pemerataan penduduk yang seimbang, sehingga seluruh potensi

bangsa Indonesia dapat dikembangkan optimal. Salah satu cara untuk pemeratakan jumlah penduduk di Indonesia adalah dengan melalui perpindahan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya.

Pulau Jawa adalah daerah yang sangat subur dan telah lama berkembang. Selain itu, Pulau Jawa juga merupakan pusat perkembangan politik pada masa pengaruh Hindu, Buddha, Islam, dan masa penjajahan. Saat ini, pusat pemerintahan yaitu Jakarta berada di Pulau Jawa. Tidak heran apabila sarana dan prasarana di Pulau Jawa lebih lengkap dari wilayah lainnya di Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- a. Apa yang dimaksud dengan pemerataan pembangunan?
- b. Apakah penting adanya pemerataan pembangunan di Indonesia? Alasannya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Kegiatan Pendahuluan

Orientasi

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdo'a.
2. Guru melakukan presensi kehadiran.

Apersepsi

3. Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan materi pelajaran sebelumnya.

Motivasi

4. Guru memberikan soal *pretest*.
5. Guru memberikan gambaran kepada peserta didik tentang materi yang akan di berikan.
6. Peserta didik diberitahu bahwa pembelajaran menggunakan media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
8. Guru menyampaikan langkah-langkah menggunakan media *domino card* dengan model kooperatif tipe *make a match*

❖ Kegiatan Inti

a. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

1. Peserta didik mengamati buku siswa Modul Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap tentang pemerataan pembangunan.

2. Guru memberikan pemahaman awal tentang materi pemerataan pembangunan secara singkat.
3. Peserta didik bersama guru saling bertanya jawab tentang materi pemerataan pembangunan.

b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

1. Peserta didik dibentuk menjadi kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 peserta didik.
2. Setiap kelompok diberi media *domino card* dengan jumlah yang sama, yaitu 15 kartu.

c. Membimbing peserta didik dalam pemecahan masalah

1. Kelompok memulai dengan mencocokkan 1 kartu soal dan jawaban yang sesuai.
2. Setiap peserta didik mendapatkan 1-2 *domino card*.
3. Peserta didik yang memiliki kartu *start* menaruh kartu yang paling awal.
4. Peserta didik yang memiliki kartu jawaban harus menaruh di atas kartu *start*. Begitu seterusnya hingga kartu *finish* muncul.

d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

1. Kelompok dengan penyelesaian susunan kartu yang tepat dan waktu penyelesaian tercepat, akan di beri hadiah.
2. Guru mengapresiasi setiap pekerjaan peserta didik.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

1. Guru mengkondisikan peserta didik untuk kembali ke tempat duduk masing-masing.
2. Guru membagikan soal *posttest*.
3. Peserta didik mengerjakan *posttest* yang diberikan guru.
4. Peserta didik mengumpulkan hasil mengerjakan *posttest*.

❖ Kegiatan Penutup

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan.

2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, seperti: Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?
3. Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi oleh guru.
4. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama dan salam.

E. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Diagnostik

Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik.

Asesmen Formatif

Peserta didik diberikan lembar kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.

Asesmen Sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik.

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran di atas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas sumber belajar buku siswa Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap terkait materi pemerataan pembangunan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran.

G. REFLEKSI**TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Hal apa yang menyenangkan dalam pembelajaran hari ini?	
2.	Kesulitan apa yang saya alami saat pembelajaran berlangsung?	
3.	Apakah yang dapat saya lakukan untuk menghadapi masalah yang saya hadapi?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran?	
2.	Apakah materi pemerataan pembangunan dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah?	
3.	Bagaimana saya dapat menyelesaikan kendala yang dihadapi oleh peserta didik dalam mempelajari materi pemerataan pembangunan?	
4.	Apa level pencapaian rata-rata peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?	

H. LAMPIRAN

Rubrik Penilaian (Terlampir)

Soal *Pretest* dan *Posttest* (Terlampir)

Media Pembelajaran (Terlampir)

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik (Terlampir)

I. GLOSARIUM

Koperasi : Badan usaha yang melakukan kegiatan perekonomian berdasarkan asas-asas kekeluargaan dan sebagai salah satu bentuk gerakan perekonomian rakyat.

Koperasi Primer : Koperasi yang memiliki jumlah anggota minimal 20 orang.

Koperasi Sekunder : Koperasi yang memiliki anggota beberapa koperasi atau gabungan beberapa koperasi primer.

Transfer uang : Pengiriman uang oleh bank atas permintaan nasabah.

J. DAFTAR PUSTAKA

Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum Merdeka SMP/MTs Kelas VIII Semester Genap.

Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
MTS AL AMIEN AMBULU JEMBER,

Jember, Desember 2024

Penyusun,


Siti Nur Afni Oktavia, S.Pd.


Farikha Maghfiratul Hijjah

RUBRIK PENILAIAN

A. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

Penilaian kognitif dinilai dari soal *pretest* dan soal *posttest*

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	C	1
2	B	1
3	D	1
4	A	1
5	D	1
6	C	1
7	A	1
8	C	1
9	B	1
10	A	1

No. Soal	Kunci Jawaban	Skor
11	A	1
12	D	1
13	D	1
14	B	1
15	D	1
16	C	1
17	C	1
18	C	1
19	C	1
20	D	1



Rumus Penilaian Kognitif :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{20}{20} \times 100 = 1 \times 100 = 100$$

B. Penilaian Sikap (Afektif)

Mata Pelajaran :

Kelas :

No.	Nama Peserta Didik	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerjasama	Kreatif	Peduli Lingkungan	Nilai	Keterangan
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

Kolom aspek sikap diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

4 = Sangat Baik



BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

C. Pemerataan Pembangunan

Badan Informasi Geospasial (BIG) menyebutkan wilayah Indonesia terdiri atas daratan seluas 1.922.570 km² dan perairan seluas 3.257.483 km². Pemerataan pembangunan erat kaitannya dengan persebaran penduduk. Persebaran atau distribusi penduduk adalah bentuk penyebaran penduduk di suatu wilayah atau negara, apakah penduduk tersebut tersebar merata atau tidak. Kepadatan penduduk merupakan indikator adanya perbedaan sumber daya yang dimiliki suatu wilayah. Wilayah yang memiliki sumber daya yang lebih baik, baik sumber daya fisik maupun manusianya, akan cenderung dipadati penduduk.

Kondisi persebaran penduduk yang tidak merata merupakan sebuah permasalahan tersendiri bagi pelaksanaan pembangunan. Karena itu perlu dilakukan upaya pemerataan penduduk yang seimbang, sehingga seluruh potensi bangsa Indonesia dapat dikembangkan optimal. Salah satu cara untuk pemeratakan jumlah penduduk di Indonesia adalah dengan melalui perpindahan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya.

Pulau Jawa adalah daerah yang sangat subur dan telah lama berkembang. Selain itu, Pulau Jawa juga merupakan pusat perkembangan politik pada masa pengaruh Hindu, Buddha, Islam, dan masa penjajahan. Saat ini, pusat pemerintahan yaitu Jakarta berada di Pulau Jawa. Tidak heran apabila sarana dan prasarana di Pulau Jawa lebih lengkap dari wilayah lainnya di Indonesia.

a. Kondisi Geografis dan Pemerataan Ekonomi

Kondisi geografis negara Indonesia terdiri dari pegunungan, dataran rendah, dataran tinggi, pantai, dan wilayah yang tandus seperti di Nusa Tenggara. Adanya potensi yang berbeda setiap wilayah menyebabkan Indonesia kaya dan memiliki ciri khas setiap wilayah. Potensi tersebut dapat dimanfaatkan demi mendukung perekonomian suatu daerah. Sebagai

negara tropis yang memiliki ribuan pulau dan lautan yang luas, Indonesia mempunyai kekayaan alam yang cukup banyak. Indonesia juga memiliki laut yang luas dan garis pantai yang sangat panjang. Sepanjang pesisir juga terdapat kekayaan alam berupa terumbu karang, rumput laut, dan tentu saja keindahan alam yang dapat dikembangkan untuk kepentingan pariwisata. Indonesia memiliki terumbu karang terluas di dunia. Terumbu karang Indonesia tidak hanya luas, tetapi juga beraneka ragam dalam hal sumber daya hayatinya.

Kekayaan alam yang dimiliki tidak selalu berdampak positif, namun juga menimbulkan kesenjangan antardaerah di Indonesia. Suatu daerah mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki sebagai pendukung perekonomian di daerah setempat namun ada beberapa daerah yang tidak dapat maksimal memanfaatkan potensi yang dimiliki karena beberapa faktor. Pemerintah memfasilitasi adanya lembaga keuangan yang bertujuan membantu mencukupi kebutuhan masyarakat sebagai upaya meningkatkan pemerataan ekonomi di setiap daerah.

b. Lembaga Keuangan untuk Kesejahteraan Rakyat

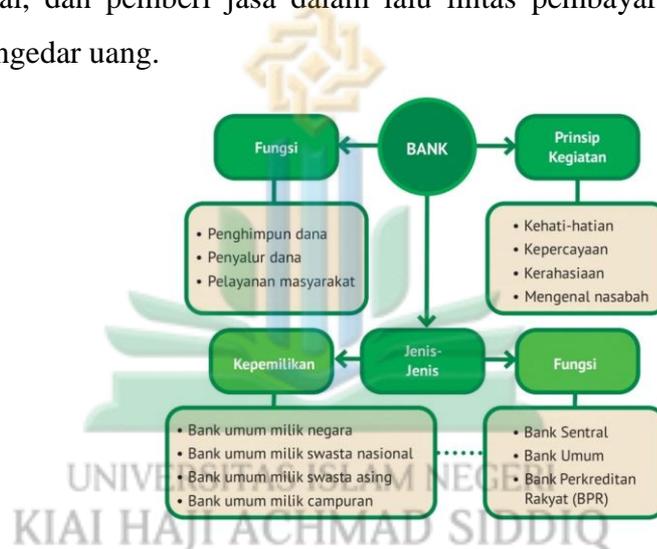
Lembaga keuangan adalah badan usaha yang mengumpulkan asset dalam bentuk dana dari masyarakat dan disalurkan untuk pendanaan proyek pembangunan serta kegiatan ekonomi dengan memperoleh hasil dalam bentuk bunga sebesar persentase tertentu dari besarnya dana yang disalurkan. Lembaga keuangan terdiri dari lembaga keuangan bank dan lembaga keuangan bukan bank.

a) Lembaga Keuangan Bank

Dewasa ini dunia perbankan berkembang pesat dan berperan penting dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam hal penarikan dana dari masyarakat dan penyaluran dana kepada masyarakat. Ini terbukti dengan banyaknya masyarakat yang memanfaatkan jasa perbankan seperti menyimpan uang di bank, meminjam uang ke bank untuk keperluan usaha, dan melakukan pengiriman uang/transfer.

1. Pengertian Bank

Undang-Undang No.10 Tahun 1998 tentang Perbankan menjelaskan bahwa bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dengan tujuan meningkatkan taraf hidup rakyat banyak. Simpanan tersebut merupakan dana yang dipercayakan masyarakat kepada bank dalam bentuk giro, deposito berjangka, sertifikat deposito, tabungan, atau bentuk lainnya yang dipersamakan dengan itu. Bank adalah suatu lembaga keuangan sebagai tempat penitipan atau penyimpanan uang, penyalur atau perantara kredit, pencipta uang giral, dan pemberi jasa dalam lalu lintas pembayaran serta sebagai pengedar uang.



2. Pemanfaatan Produk Perbankan

Pemanfaatan perbankan dalam kehidupan perekonomian, perdagangan, dan keuangan. Kredit meningkatkan utility (daya guna) modal atau uang, meningkatkan utility suatu barang, kredit meningkatkan peredaran dan lalu lintas uang, kredit dapat meningkatkan pendapatan nasional.

1) Kredit aktif

- Kredit rekening koran, merupakan kredit yang diberikan pada nasabah dalam bentuk mutasi (pemindah bukuan) kepada rekening nasabah.

- Kredit Reimburs (Letter of Credit), merupakan pinjaman yang diberikan ke nasabah atas pembelian barang dan yang membayar adalah bank.
- Kredit aksep, merupakan pinjaman dengan mengeluarkan wesel yang diperdagangkan.
- Kredit dokumenter, merupakan kredit yang diberikan setelah nasabah menyerahkan dokumen pengiriman barang yang sudah disetujui kapten kapal yang mengangkut barang tersebut.
- Kredit jaminan surat berharga, membeli surat-surat berharga kepada nasabah dan sekaligus surat-surat berharga tersebut sebagai jaminannya.

2) Kredit pasif

- Simpanan/tabungan, biasanya difasilitasi dalam bentuk buku tabungan dan kartu ATM.
- Giro, merupakan simpanan yang penarikannya dapat dilakukan setiap saat. Tidak menggunakan kartu ATM atau buku tabungan. Penarikannya menggunakan cek atau bilyet giro.
- Deposito, deposito merupakan simpanan berjangka dengan syarat waktu tertentu seperti 3 bulan, 6 bulan, 1 tahun, dan seterusnya. Nasabah tidak dapat menarik uang yang sudah didepositokan dari bank sebelum masa jatuh tempo.

3. Jasa-Jasa Perbankan

- 1) Transfer uang, yaitu pengiriman uang oleh bank atas permintaan nasabah.
- 2) Melakukan inkaso (penagihan), yaitu pemberian kuasa dari nasabah kepada bank untuk menagihkan atau memintakan persetujuan pembayaran (akseptasi) kepada pihak lain.
- 3) Menerbitkan credit card/kartu kredit yang berfungsi sebagai alat pembayaran apabila nasabah melakukan transaksi pembelian.

- 4) Traveler's check, adalah sejenis cek yang dikeluarkan bank untuk memudahkan nasabah melakukan transaksi-transaksi selama mereka dalam perjalanan.
- 5) Jasa pembayaran seperti jasa pembayaran rekening listrik, telepon, uang sekolah atau SPP, pembayaran pajak, dan pembayaran uang denda.
- 6) Kliring, adalah suatu proses penyelesaian pembayaran antarbank dengan memindahkan saldo kepada pihak yang berhak menerimanya.

b) Lembaga Keuangan Bukan Bank

Selain bank, masih ada beberapa Lembaga Keuangan Bukan Bank (LKBB). Lembaga Keuangan Bukan Bank adalah badan usaha yang melakukan kegiatan dalam bidang keuangan yang secara langsung atau tidak langsung menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkannya kembali kepada masyarakat. Beberapa Lembaga Keuangan Bukan Bank di Indonesia adalah sebagai berikut :

1) Pembiayaan

Lembaga pembiayaan ialah badan usaha yang melakukan kegiatan pembiayaan dalam bentuk penyediaan dana atau barang modal dengan tidak menarik dana langsung dari masyarakat. Lembaga pembiayaan bergerak dalam bidang-bidang usaha berikut:

- Usaha sewa guna usaha/leasing company, yaitu badan usaha yang melakukan pembiayaan dalam bentuk penyediaan barang modal yang dibutuhkan oleh nasabah.
- Usaha pembiayaan konsumen, yaitu badan usaha yang melakukan usaha pembiayaan pengadaan barang untuk kebutuhan konsumen dengan sistem pembayaran angsuran atau berkala.
- Usaha kartu kredit adalah badan usaha yang melakukan usaha pembiayaan untuk membeli barang dan jasa dengan menggunakan kartu kredit.

- Usaha penyertaan modal/modal ventura adalah suatu usaha yang melakukan kegiatan pembiayaan dalam bentuk penyertaan modal kedalam suatu perusahaan yang menerima bantuan pembiayaan untuk jangka waktu tertentu.

2) Asuransi

Perusahaan asuransi merupakan lembaga yang menghimpun dana melalui penarikan premi asuransi dan menjanjikan akan memberi sejumlah ganti rugi apabila terjadi suatu peristiwa atau musibah yang menimpa pihak yang ikut program asuransi. Dana yang dihimpun perusahaan asuransi umumnya diinvestasikan dalam surat berharga atau dipinjamkan kepada pihak lain. Beberapa contoh perusahaan asuransi di Indonesia antara lain: asuransi Bumi Putra, asuransi sosial tenaga kerja, asuransi Jiwasraya, asuransi kesehatan indonesia, asuransi kerugian Jasa Raharja. Sekarang ini banyak sekali bermunculan perusahaan asuransi yang menawarkan beragam jaminan bagi nasabahnya sehingga dikatakan perusahaan asuransi memiliki peranan yang penting, antara lain:

- menambah lapangan kerja bagi masyarakat;
- mengurangi kekhawatiran dalam kehidupan masyarakat;
- mengurangi kerugian yang ditanggung masyarakat;
- memperlancar kegiatan ekonomi masyarakat.

3) Koperasi

Koperasi merupakan badan usaha yang melakukan kegiatan perekonomian berdasarkan asas-asas kekeluargaan dan sebagai salah satu bentuk gerakan perekonomian rakyat. Tujuan koperasi untuk meningkatkan kesejahteraan anggota masyarakat. Landasan idiil yaitu Pancasila, landasan struktural yaitu UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1, dan landasan operasional yaitu UU No.25 tahun 1992.

Prinsip koperasi adalah sukarela dan terbuka, pengelolaan secara demokratis, kemandirian, dan pembagian SHU secara adil. Berikut jenis- jenis koperasi yang perlu kalian pahami.

No	Jenis Koperasi	Penjelasan
Koperasi berdasarkan jenis usaha		
1	Koperasi Produsen	Koperasi yang anggotanya-anggotanya adalah para produsen.
2	Koperasi Simpan Pinjam	Koperasi yang memiliki bentuk usaha melayani para anggota untuk menabung dan meminjam dengan bunga yang ringan.
3	Koperasi Konsumen	Koperasi konsumen merupakan jenis koperasi yang menyediakan barang kebutuhan sehari-hari.
4	Koperasi Jasa	Koperasi yang menyelenggarakan usaha yang bergerak di bidang jasa.
5	Koperasi Serba Usaha (KSU)	Koperasi yang memiliki berbagai macam usaha.
Koperasi berdasarkan tingkatan		
1	Koperasi Primer	Koperasi yang memiliki jumlah anggota minimal 20 orang. Setiap anggota harus memenuhi syarat anggaran dasar dan tujuan yang sama.
2	Koperasi Sekunder	Koperasi yang memiliki anggota beberapa koperasi atau gabungan beberapa koperasi primer.

Pemodalan koperasi terdiri dari modal sendiri dan pinjaman. Modal sendiri berasal dari simpanan pokok, simpanan wajib, dana cadangan, dan hibah. Sedangkan dana pinjaman berasal dari anggota, koperasi lain, bank dan lainnya.

4) Perusahaan Umum Pegadaian

Perum Pegadaian merupakan perusahaan umum milik pemerintah yang kegiatannya memberikan pinjaman uang yang besarnya berdasarkan pada nilai barang jaminan yang diserahkan. Jaminan tersebut dapat berupa barang bergerak, seperti perhiasan (emas dan perak), barang-barang elektronik, sepeda motor, mobil, dan lain-lain maupun tidak bergerak, contohnya tanah dan bangunan. Tujuan pegadaian untuk membantu rakyat kecil dengan memberikan kredit/pinjaman agar terhindar dari kreditur liar (lintah darat) yang meminjamkan uang dengan bunga sangat tinggi.

c. Manfaat Lembaga Keuangan

Lembaga keuangan ini menyediakan jasa sebagai perantara antara pemilik modal dan pasar utang yang bertanggungjawab dalam penyaluran dana dari investor kepada perusahaan yang membutuhkan dana tersebut.

Kehadiran lembaga keuangan ini memfasilitasi arus peredaran uang dalam perekonomian, dimana uang dari individu investor dikumpulkan dalam bentuk tabungan sehingga resiko dari para investor ini beralih pada lembaga keuangan yang kemudian menyalurkan dana tersebut dalam bentuk pinjaman utang kepada yang membutuhkan. Lembaga keuangan dapat meminimalisir adanya ketidakmerataan pembangunan ekonomi karena masyarakat tetap difasilitasi untuk kegiatan simpan pinjam guna memenuhi kebutuhan dan menyejahterakan kehidupannya. Lembaga keuangan merupakan salah satu sarana pokok dalam kegiatan ekonomi. Lembaga keuangan diperlukan agar kegiatan ekonomi berjalan lancar. Lembaga keuangan mempunyai peran dalam mengembangkan UMKM yang akan berdampak pada meningkatnya perekonomian masyarakat.



Lampiran 16

DATA NAMA-NAMA PESERTA DIDIK KELAS VIII E

NO.	NAMA
1.	Abdu Fadhil Rifa'a Purwanto
2.	Adinda Dwi Akhdiyani
3.	Afkarina Sholikhatul Muthoharoh
4.	Ahmad Evan Fahrudin
5.	Ahmad Fadlan Rosyidi
6.	Alexander Khoirul Azzam
7.	Ananda Putri Mar'atus Solikha
8.	Arina Mizan Kamalina
9.	Asyifa Lathifatur Rohmah
10.	Azahra Jenia Putri
11.	Denies Sekar Arum
12.	Erlangga Satria Pamungkas
13.	Faiqotul Himma
14.	Fina Nafisah Ilma
15.	Hasby Anfasal Qudsy
16.	Lintang Nuril Bilad
17.	M. Dimas Risky Pratama
18.	Mohamad Maromi Nailur Ridho
19.	Mohamad Raditia Ramdani
20.	Mohammad Zainal Abidin
21.	Muhamad Vano Dwi Putra Budi
22.	Muhammad Nigar Rafif Azzam
23.	Muhammad Rafi Yulianto
24.	Muhammad Wahyu Nur Hamdani
25.	Natasya Aulia
26.	Octavya Hermansyah
27.	Rafa Dwi Anang Faisal
28.	Rafa Zanzabillah Ramadhan
29.	Rafisya Bagus Setiawan
30.	Riham Roida
31.	Rizky Agung Pratama
32.	Seftia Nikita Dini
33.	Sofia Nur Azizah
34.	Syazia Amira Zahra
35.	Tiara Putri Ramadhani
36.	Vito Fahmi Fahrurrokhim

Lampiran 17

**DAFTAR NILAI SUMATIF TENGAH SEMESTER (STS) KELAS VIII E
MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU JEMBER**

NO.	NAMA	NILAI STS
1.	Abdu Fadhil Rifa'a Purwanto	62
2.	Adinda Dwi Akhdiyani	62
3.	Afkarina Sholikhatul Muthoharoh	73
4.	Ahmad Evan Fahrudin	60
5.	Ahmad Fadlan Rosyidi	62
6.	Alexander Khoirul Azzam	60
7.	Ananda Putri Mar'atus Solikha	67
8.	Arina Mizan Kamalina	60
9.	Asyifa Lathifatur Rohmah	62
10.	Azahra Jenia Putri	67
11.	Denies Sekar Arum	70
12.	Erlangga Satria Pamungkas	62
13.	Faiqotul Himma	62
14.	Fina Nafisah Ilma	65
15.	Hasby Anfasal Qudsy	57
16.	Lintang Nuril Bilad	60
17.	M. Dimas Risky Pratama	55
18.	Mohamad Maromi Nailur Ridho	55
19.	Mohamad Raditia Ramdani	62
20.	Mohammad Zainal Abidin	57
21.	Muhamad Vano Dwi Putra Budi	52
22.	Muhammad Nigar Rafif Azzam	67
23.	Muhammad Rafi Yulianto	57
24.	Muhammad Wahyu Nur Hamdani	65
25.	Natasya Aulia	62
26.	Octavya Hermansyah	80
27.	Rafa Dwi Anang Faisal	67
28.	Rafa Zanzabillah Ramadhan	60
29.	Rafisyah Bagus Setiawan	57
30.	Riham Roida	80
31.	Rizky Agung Pratama	62
32.	Seftia Nikita Dini	82
33.	Sofia Nur Azizah	60
34.	Syazia Amira Zahra	60
35.	Tiara Putri Ramadhani	82
36.	Vito Fahmi Fahrurrokhim	57

Lampiran 18

**DAFTAR NILAI PENILAIAN AKHIR SEMESTER (PAS) KELAS VIII E
MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU JEMBER**

NO.	NAMA	NILAI PAS
1.	Abdu Fadil Rifa'a Purwanto	83
2.	Adinda Dwi Akhdiyani	83
3.	Afkarina Sholihatul Mutoharoh	84
4.	Ahmad Evan Fahrudin	82
5.	Ahmad Fadlan Rosyidi	83
6.	Alexander Khoirul Azzam	82
7.	Ananda Putri Mar'atus Solikha	85
8.	Arina Mizan Kamalina	83
9.	Asyfa Lathifatur Rohmah	83
10.	Azahra Jenia Putri	83
11.	Denies Sekar Arum	84
12.	Erlangga Satria Pamungkas	83
13.	Faiqotul Himma	85
14.	Fina Nafisah Ilma	82
15.	Hasby Anfasal Qudsy	83
16.	Lintang Nuril Bilad	83
17.	M.Dimas Risky Pratama	83
18.	Mohamad Maromi Nailur Ridho	84
19.	Mohamad Raditia Ramdani	83
20.	Mohammad Zainal Abidin	82
21.	Muhamad Vano Dwi Putra Budi	83
22.	Muhammad Nigar Rafif Azzam	85
23.	Muhammad Rafi Yulianto	82
24.	Muhammad Wahyu Nur Hamdani	83
25.	Natasya Aulia	84
26.	Octavya Hermansyah	86
27.	Rafa Dwi Anang Faisal	83
28.	Rafa Zanzabila Ramadhan	83
29.	Rafisyah Bagus Setiawan	84
30.	Riham Roida	84
31.	Rizky Agung Pratama	82
32.	Seftia Nikita Dini	84
33.	Sofia Nur Azizah	83
34.	Syazia Amira Zahra	84
35.	Tiara Putri Ramadhani	84
36.	Vito Fahmi Fahrurrokhim	82

Lampiran 19

JADWAL PELAJARAN MADRASAH TSANAWIYAH AL AMIEN AMBULU JEMBER



YAYASAN PONDOK PESANTREN AL AMIEN

MTS-MA-SMP-SMK AL AMIEN

2024-2025

SITI NUR AFNI OKATAVIA, S.Pd

	Nadoman/Upoah 6:45 - 7:00	Dhuha 7:00 - 7:15	1 7:15 - 7:30	2 7:30 - 8:25	3 8:25 - 9:00	4 9:00 - 9:35	Istirahat 9:35 - 10:15	5 10:15 - 10:50	6 10:50 - 11:25	7 11:25 - 12:00	8 12:00 - 12:35	Sholat Dhuhur 12:35 - 13:00
Se				MTS-8D (BAHASA)		MTS-9E		MTS-8A (SAINS)			MTS-9F	
Se				MTS-9G		MTS-9F		MTS-9E		MTS-8B (AGAMA)		
Ra				MTS-9D (BAHASA)		MTS-9C (TAHFIDZ)		MTS-9G	MTS-9B (AGAMA)		MTS-9H	
Ka				MTS-8A (SAINS)		MTS-9C (TAHFIDZ)		MTS-8E (ATLET)		MTS-9C (TAHFIDZ)		
Ju				MTS-7A (SAINS)				MTS-9G				
Sa				MTS-9B (AGAMA)		MTS-8D (BAHASA)		MTS-9H			MTS-9F	

Menghasilkan jadwal 24/07/2024

aSc Timetables



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

Lampiran 20

LEMBAR VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN

Materi : Pemerataan Pembangunan
 Peneliti : Farikha Maghfiratul Hijjah
 Validator : *Abdurrahman Ahmad, S.Pd, M.Pd.*

A. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi modul pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia.
- b. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari modul pembelajaran, pada bagian D yaitu catatan.
- c. Pedoman penskoran modul pembelajaran, sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Identitas					
1.	Kelengkapan identitas mata pelajaran				✓
2.	Kelengkapan alokasi waktu				✓
Rumusan Capaian Pembelajaran					
1.	Kesesuaian rumusan capaian pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian tujuan pembelajaran				✓

3.	Ketepatan penyusunan kata kerja operasional dapat diukur				✓
Pemilihan Materi					
1.	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta, konsep, teori, prosedur dalam pokok bahasa				✓
2.	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran				✓
Pemilihan Model Pembelajaran					
1.	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pembelajaran				✓
Perencanaan Kegiatan Pembelajaran					
1.	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik				✓
Pemilihan Sumber Belajar					
1.	Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran				✓
Menyusun Penilaian					
1.	Kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan tujuan pembelajaran			✓	
Bahasa					
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
3.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓
JUMLAH SKOR					71

C. Catatan

Publikasi penelitian diperbaiki supaya sesuai
dengan standar UIN.

Jember, 18 Desember 2024

Validator,

(Abdurrahman Alimad.)



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

Lampiran 21

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *PRETEST-POSTTEST*

Materi : Pemerataan Pembangunan
 Peneliti : Farikha Maghfiratul Hijjah
 Validator : *Abdur-ahman Ahmad, S.Pd, M.Pd.*

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen soal *pretest* dan *posttest* serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrumen soal *pretest* dan *posttest*.

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrumen soal *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut :

- a. Bapak/Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom nilai yang tersedia.
- b. Bapak/Ibu dapat memberikan saran, komentar, atau catatan sebagai perbaikan dari instrumen soal *pretest* dan *posttest*, pada bagian D yaitu catatan.
- c. Pedoman penskoran validasi instrumen soal *pretest* dan *posttest*, sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan setiap butir soal				✓
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓
3.	Ketepatan soal dengan capaian pembelajaran				✓
4.	Butir soal berkaitan dengan materi				✓
5.	Tingkat kebenaran butir soal				✓
6.	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap			✓	
7.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
9.	Bahasa yang digunakan efektif				✓
10.	Penulisan sesuai dengan PUEBI				✓
JUMLAH SKOR					37

3,7

D. Catatan

Tambahan pilihan ganda menjadi 9 pilihan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 18 Desember 2024

Validator,



(Abdurrahman Ahmad)

Lampiran 22

INSTRUMEN DOKUMENTASI

Peneliti : Farikha Maghfiratul Hijjah
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VIII E
 Sekolah : MTs Al Amien Ambulu Jember

No.	Data
1.	Visi Misi MTs Al Amien Ambulu Jember
2.	Struktur Organisasi MTs Al Amien Ambulu Jember
3.	Biografi MTs Al Amien Ambulu Jember
4.	Bukti observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media <i>domino card</i> dengan model kooperatif tipe <i>make a match</i>
5.	Modul ajar ilmu pengetahuan sosial saat menggunakan media <i>domino card</i> dengan model kooperatif tipe <i>make a match</i>
6.	Hasil dokumentasi aktivitas peserta didik mengerjakan soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

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

Jember, 18 Desember 2024
 Peneliti,



Farikha Maghfiratul Hijjah
 NIM. 212101090022

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DOKUMENTASI

A. Identitas Validator

Nama : Abdurrahman Ahmad, *a.Pd, M.Pd.*
 NIP :
 Jurusan :

B. Petunjuk

Lembar penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai instrumen validasi yang kemudian akan dilakukan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Domino Card* Berbasis Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Al Amien Ambulu Jember”, dengan menggunakan petunjuk penilaian sebagai berikut.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
2. Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon validator memberikan butir pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Keterangan

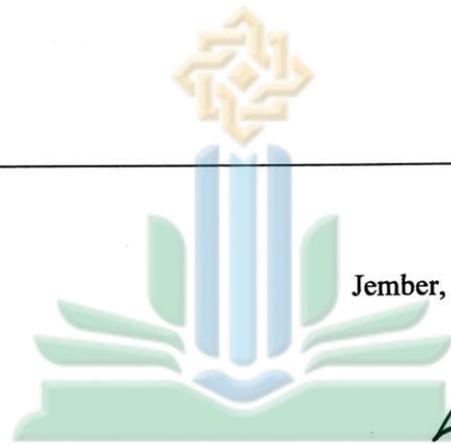
Sangat Sesuai : 4
 Sesuai : 3
 Tidak Sesuai : 2
 Sangat Tidak Sesuai : 1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Semua informasi data yang dibutuhkan telah tercantum secara lengkap				✓
2.	Sumber data yang berasal dari pihak yang berwenang dan dapat dipertanggungjawabkan				✓
3.	Data yang tercatum relevan dengan membutuhkan penelitian			✓	
4.	Kesesuaian data judul penelitian			✓	
5.	Bahasa mudah dipahami dan tidak bermakna ganda				✓
Total Skor					
Rata-rata skor (x)					

Simpulan :

Saran :

Struktur Organisasi dan Biografi Adb perlu dicantumkan



Jember, 18 Desember 2024
Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
(Abdurrahman Alung)

Lampiran 23

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**A. Identitas Validator**

Nama : Dr. Moh. Sutomo, MPd

NIP : 197110151998021003

Jurusan :

B. Petunjuk

1. Berilah centang (☑) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
2. Jika validator menganggap perlu revisi, mohon validator memberikan butir pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Keterangan

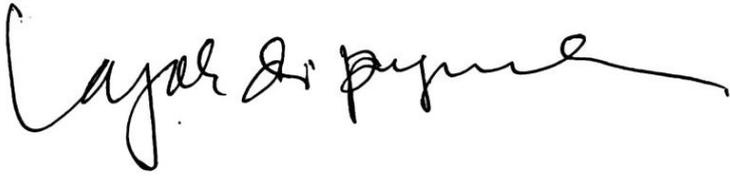
Sangat Sesuai : 4

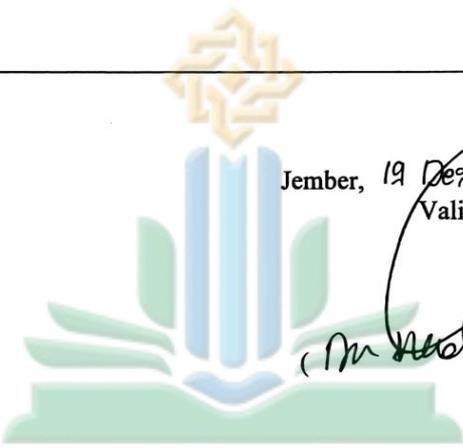
Sesuai : 3

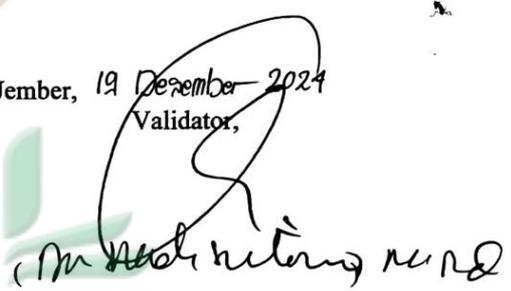
Tidak Sesuai : 2

Sangat Tidak Sesuai : 1

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Format jelas sehingga mempermudah melakukan observasi aktivitas guru dalam pembelajaran				✓
2.	Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran				✓
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda			✓	
4.	Penggunaan bahasa jelas dan mudah dipahami			✓	
5.	Format penulisan benar dan mudah dipahami				✓
Total Skor				18	
Rata-rata skor (x)				3,6	

Simpulan : 
Saran : 



Jember, 19 Desember 2024
Validator,


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

LEMBAR OBSERVASI

Nama Observer : *Siti Nur Afni Oktavia, S.Pd*
 Tanggal Observer : *23 Januari 2025*
 Kelas : VIII E
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi : *Pemerataan Pembangunan*

No.	Aspek Observasi	Indikator	Skor (1-4)	Catatan
1.	Persiapan dan Pemahaman Materi	Peserta didik memahami arahan penggunaan media <i>domino card</i> dan materi yang disampaikan	4	
2.	Keterlibatan dalam Kelompok	Peserta didik aktif bekerja sama dalam kelompok sesuai model pembelajaran kooperatif tipe <i>make a match</i>	4	
3.	Kreativitas dan interaksi peserta didik	Peserta didik kreatif dalam mencocokkan media <i>domino card</i> dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya	4	
4.	Penggunaan Media <i>Domino Card</i>	Media digunakan sesuai tujuan pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami materi	4	
5.	Keaktifan Peserta Didik	Peserta didik aktif bertanya, berdiskusi dan menjawab pertanyaan dalam proses	4	

		pembelajaran		
6.	Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran	4	

Keterangan :

- Skor 4 : Sangat Baik
- Skor 3 : Baik
- Skor 2 : Kurang
- Skor 1 : Sangat Kurang
- Catatan : Tuliskan hal-hal penting atau komentar penting yang diamati pada kolom "catatan".

Kesimpulan Observer :

Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu dalam proses pembelajaran, khususnya pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mudah dan lebih cepat.

Jember, 23 Januari 2025

Observer,


(Siti Nur Afri, S.Pd)

Lampiran 24 Dokumentasi

Penyerahan Surat Izin Penelitian dan Wawancara Kepada Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**Menyebarkan Soal *Pretest***

Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Media *Domino Card*





Menyebarkan Soal *Posttest*



Lampiran 25

BIODATA PENULIS

Nama : Farikha Maghfiratul Hijjah
 NIM : 212101090022
 Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 14 Maret 2002
 Alamat : Kelurahan Mimbaan, Kecamatan Panji, Kabupaten
 Situbondo
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 E-mail : farikhamaghfiratulhijjah@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : - PAUD Kartika
 - TK Nurul Mansur
 - SDN 8 Mimbaan
 - MTsN 1 Situbondo
 - MAN 2 Situbondo
 - UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Pengalaman Organisasi : Pramuka 31