

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII B MTs
NEGERI 4 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

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 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Susi Wulandari
NIM. 201101090011

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JUNI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII B MTs
NEGERI 4 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Susi Wulandari
NIM. 201101090011

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

Rachma Dini Fitria., M.Si.
NIP. 1994030320201220055

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
LEARNING BERBANTUAN MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS VIII B MTs NEGERI 4 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023-2024**

SKRIPSI

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

Hari : Kamis
Tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Fikri Apriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804012023211026

Novita Nurul Hafidha, M.Pd
NIP. 198711212020122002

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Anggota:

1. Dr. Wiwin Maisyaroh, M.Si
2. Rachma Dini Fitria., M.Si.

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

على وجهه وبوضوح، (إن الله عز وجل يحب إذا عملتم عملا أن تعملوه بإتقان
وبإخلاص)

Sesungguhnya Allah Azza wa Jalla suka jika kalian ketika beramal / bekerja
melakukan pekerjaan tersebut dengan itqan (terarah, jelas dan bersungguh-
sungguh). (HR. Al-Baihaqi)

Hadits diatas telah ditakhrij oleh Imam Al Albani dalam *Silsilah Ahaadits Ash-
Shahihah no. 1113*.*



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

* Ali ibn Abd-alimalik al Hindi, Kitab Kanzul Ummal Fee Sunan al-Aqwal wa al-Af'al,
Juz 15 Hal 777, 1981.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. kupersembahkan sebagai rasa hormat dan terima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku.

Terimakasih Ayah dan ibu tercinta yakni (Achmad Sunarto,Sitti Munawaroh) yang selalu memberikan doa,cinta,dan dukungan tanpa henti.terimakasih atas segala pengorbanan,kasih sayang,kesabaran, perhatian,dan semangat yang tak pernah padam.

Kritik dan saran semua pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan matematika dapat serta bermanfaat bagi semua pembaca.

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

Jember, 19 Juni 2025

Penulis

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Learning* Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW.

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

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Dr. Hartono, M.Pd selaku ketua Program Studi Tadris IPS UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.
4. Bapak Fiqru Mafar M.IP. selaku Koordinator Program Studi Tadris IPS yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.

5. Ibu Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd., M. Pd.Selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA)], sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan selama masa kuliah hingga penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Rachma Dini Fitria.,M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen UIN KHAS Jember yang telah memberikan ilmu dan pengarahan dengan penuh kesabaran selama perkuliahan.
8. Ibu Fatimatuz Zuhro,S.Pd,M.Pd sebagai Kepala Sekolah MTs Negeri 4 Jember yang telah memberikan izin dan peluang kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu Dewi Asri Insyria.,S.Pd.,selaku pengajar ilmu pengetahuan sosial sekaligus wali kelas VIII B,yang telah membantu dan mendampingi penulis selama pengumpulan data penelitian, serta memberikan informasi penting yang sangat dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari harapan yang ideal dan pasti terdapat kekurangan di dalamnya. Meskipun demikian, penulis berusaha untuk menyusun berdasarkan kemampuan yang ada, dan untuk menyempurnakannya tentu tidak lepas dari kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca.

Jember,19 Juni 2025

Penulis

ABSTRAK

Susi Wulandari, 2025: *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.*

Kata Kunci : Pengaruh Media Berbasis *Educandy* , Model pembelajaran, Hasil belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *learning* berbantuan media *Educandy* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh kondisi pembelajaran di kelas yang selama ini masih berupaya meningkatkan hasil belajarnya, dengan pemanfaatan metode ceramah dan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang perlu ditingkatkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal, peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis digital interaktif melalui platform *Educandy* guna menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan,

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *learning* Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024. Tujuan penelitian ini adalah : Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *learning* Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII B yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial (Paired Sample t-test) dengan bantuan software SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif *learning* Berbantuan Media *Educandy*. Nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, dan hasil uji t menunjukkan signifikansi $< 0,05$. Hasil rata-rata (M) pre-test hasil belajar adalah 29,09, sedangkan hasil rata-rata (M) post-test adalah 79,55. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan antara hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya treatment. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *learning* Berbantuan Media *Educandy* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan layak diterapkan dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
a. Variabel Penelitian.....	6
b. Indikator Variabel.....	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Asumsi Penelitian.....	9
H. Hipotesis.....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	18
1. Pengertian Kooperatif Learning.....	18
2. Model Pembelajaran.....	23

3. <i>Educandy</i>	28
4. Hasil Belajar.....	31
5. Pembelajaran IPS	33
BAB III	44
METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel	45
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	46
D. Analisis Data.....	52
BAB IV	57
PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	57
A. Gambaran Objek Penelitian	57
B. Penyajian Data	60
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	58
D. Pembahasan	66
BAB V	69
PENUTUP	69
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	82

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

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Ringkasan Data Hasil Belajar Siswa 3 Tahun Terakhir.....	4
Tabel 1. 2 Indikator Variabel Penelitian	7
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3. 1 Populasi Penelitian.....	45
Tabel 3. 2 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3. 3 Kriteria Daya Pembeda	49
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Pilihan Ganda	50
Tabel 3. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	51
Tabel 3. 6 Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	52
Tabel 3. 7 Tolak Ukur Kategori Presentase.....	54



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat pernyataan	82
Lampiran 2 Matrik penelitian	83
Lampiran 3 Surat izin penelitian	84
Lampiran 4 Surat selesai penelitian	85
Lampiran 5 Hasil validasi Materi.....	86
Lampiran 6 Pedoman wawancara	90
Lampiran 7 Soal pre-test dan posh-test.....	91
Lampiran 8 Tabulasi Data	97
Lampiran 9 Hasil SPSS	98
Lampiran 10 Modul pembelajaran	99
Lampiran 11 Jurnal Penelitian	106
Lampiran 12 Dokumentasi	107
Lampiran 13 Riwayat hidup	109



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Proses belajar bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan akan tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Pendidikan bisa dijadikan sebagai sarana oleh manusia agar bisa hidup di tengah tengah masyarakat. Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas.¹

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjabarkan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²

Minat memiliki efek signifikan terhadap proses pembelajaran. Jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, kemungkinan besar mereka tidak akan mencerna informasi dengan optimal karena kurangnya daya tarik. Oleh karena itu, ketika siswa merasa tidak tertarik terhadap suatu pelajaran, mereka cenderung kurang termotivasi untuk menggali lebih dalam pengetahuan tersebut.³ Akibatnya, mereka mungkin tidak mencapai tingkat kepuasan yang diharapkan dari

¹ Vera Cholidatul Islamiah, Henri Faturohman, and Muhlisin Rasuki, "The Use of Educandy Application in Increasing Students ' Vocabulary" 3, no. 2 (2024): 381–89.

² "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.," n.d.

pembelajaran dan mungkin bahkan merasa bosan terhadap materi tersebut. Sebaliknya, ketika materi pelajaran sesuai dengan minat siswa, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Minat dapat memberikan dorongan tambahan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menyimpan informasi yang diberikan.³

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, apabila ditunjang dengan model pembelajaran. Dalam proses pendidikan membutuhkan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran berasal dari bahasa Latin, artinya perantara dan mengacu pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber informasi dan penerima.⁴

Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran berbasis *game* ini menghubungkan aplikasi berbasis *game* dengan dunia nyata, dan pengalaman siswa, jika sesuai akan dikaitkan dengan pelajaran yang memungkinkan guru merancang pedagogi yang efisien, maksimal, dan efektif.

Model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu dari media pendidikan yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *educandy*. *Educandy* adalah aplikasi *game* berbasis *web* yang digunakan untuk membuat kuis. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau berpartisipasi dalam media *game* ini.

³ “Siti Nurhasanah, et Al. ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol.1, No.1 (2016). 130.” n.d.

⁴ “Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136,” n.d.

Educandy mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Penggunaan model pembelajaran *educandy* ini diharapkan memberikan pengajaran yang seefisien dan seefektif mungkin kepada siswa, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses materi dan memiliki minat belajar untuk berpartisipasi di dalam kelas. *Educandy* dapat digunakan untuk membuat *game* menarik yang relevan dengan pembelajaran tetapi tidak menghambat pembelajaran.⁵ Media *educandy* digunakan ketika selesai penyampaian materi, dimana media ini digunakan untuk sesi tanya jawab kepada peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman tentang kehidupan sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, serta kesadaran akan peran individu dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, pembelajaran IPS di kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember selama ini hanya menggunakan buku siswa sebagai medianya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan guru mata pelajaran IPS yaitu Bapak Irfan. Beliau menyampaikan bahwa

“Disini biasanya ketika mengajar saya pakai buku LKS, jarang pakai model pembelajaran yang lain. Tetapi, anak-anak itu ketika pembelajaran berlangsung banyak yang mengobrol sendiri ataupun tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, akibatnya hasil belajar mereka cenderung dibawah KKM, yang mana KKM di sini adalah 60”.

Hasil dari wawancara kepada guru itulah kemudian digunakan oleh peneliti untuk menjadi acuan didalam mencari jalan keluarnya dan juga

⁵ Ratna Widiastuti, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani, “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis *Educandy* Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.

peneliti meminta izin kepada guru yang bersangkutan untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran yang telah peneliti pilih dan beliau mengizinkannya. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa yang mengaku kurang bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar yang disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang bervariasi. Dia mengatakan bahwa

“Ketika guru menyampaikan materi saya ngantuk kak, kadang juga saya tinggal ngobrol sama teman supaya ngantuknya hilang, apalagi IPS masuk di jam terakhir yang mana habis dzuhur dan rawan mengantuk”.

Maka dari itu peneliti juga meminta hasil belajar 3 tahun kebelakang guna untuk memperkuat data yang digunakan sebagai alasan peneliti melakukan penelitian di MTs Negeri 4 Jember.

Tabel 1. 1 Ringkasan Data Hasil Belajar Siswa 3 Tahun Terakhir

Tahun Pelajaran	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rata-rata	Presentase Ketuntasan
2020/2021	80	38	55	30%
2021/2022	82	36	51	23,07%
2022/2023	77	24	40,15	15%

Sumber: Dokumentasi MTs Negeri 4 Jember, 2025

Dari data yang telah dikumpulkan terlihat bahwa pada tahun pelajaran 2020/2021 nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 55 dengan presentase ketuntasan 30%. Kemudian terlihat juga pada tahun pelajaran 2021/2022 nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami penurunan di angka 51 dengan presentase ketuntasan 23,07%. Dan di tahun pelajaran 2022/2023 nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami penurunan kembali di angka 40,15 dengan presentase ketuntasan 15%.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII B MTs NEGERI 4 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023-2024”**. Adanya penelitian ini dapat menciptakan sesuatu yang baru bagi siswa maupun guru dalam kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.

C. Tujuan Penelitian

Menurut rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Educandy* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat prakti

- a) Bagi Siswa: Membantu siswa lebih mudah memahami materi IPS dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- b) Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah: Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.
- d) Bagi Peneliti Lain: Menjadi bahan pertimbangan atau rujukan dalam melakukan penelitian serupa di masa mendatang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian meliputi :

a. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁶

Adapun variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua variabel yaitu, variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dengan uraian sebagai berikut:

a. Variabel bebas (X)

⁶ “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.,” n.d.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *educandy*.

b. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

b. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Adapun yang menjadi indikator variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Indikator Variabel Penelitian

Variabel	Indikator variabel
Model pembelajaran Kooperatif learning	1. Langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif learning
Hasil belajar siswa	1. Nilai <i>post-test</i> (setelah perlakuan) pada mata pelajaran IPS

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memperjelas ruang lingkup pembahasan penelitian, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan atau intervensi terhadap perubahan perilaku, pemahaman, atau pencapaian tujuan pembelajaran. Pengaruh ini dapat dilihat dari sejauh mana suatu tindakan atau model pembelajaran mampu mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang digunakan dalam merancang proses belajar mengajar agar berlangsung secara sistematis dan efektif. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, mengelola kelas, serta merancang aktivitas yang mampu merangsang perhatian dan minat peserta didik. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran akan menjadi lebih terarah, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi.

3. *Educandy*

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Dengan *Educandy*, kita dapat membuat *game* belajar interaktif dalam hitungan menit, *educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi

pengguna awam. Media *educandy* digunakan ketika selesai penyampaian materi, dimana media ini digunakan untuk sesi tanya jawab kepada peserta didik.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar perlu ditingkatkan pada siswa dalam kegiatan belajar, karena hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar juga merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar, karena tanpa pencapaian hasil yang optimal, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, yang dimaksud peneliti dalam judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024 adalah peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran setelah proses pembelajaran menggunakan media Educandy, yang diuji melalui pre-test dan post-test pada mata pelajaran IPS kelas VIII B di MTs Negeri 4 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti

melakukan pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi bahwa Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024 diasumsikan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 4 Jember.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.⁷

Berdasarkan dari definisi diatas maka dapat dipilih hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

(Ha) : Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024 .

(H0) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan model Pembelajaran

⁷ “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.”

Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024 .

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil dari penelitian yang telah dilakukan akan di sistematika menjadi lima bab, dimana kelima bab tersebut saling berkaitan. Sebelum masuk pada bab yang pertama akan didahului dengan halaman judul penelitian (sampul).

Bab pertama atau pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dilakukan, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, dan juga hipotesis.

Pada bab kedua atau kajian kepustakaan berisi tentang penelitian-penelitian terdahulu dan juga kajian teori yang relevan dengan judul skripsi.

Pada bab ketiga metode penelitian akan diisi dengan pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan, dan terakhir teknik analisis data.

Pada bab empat atau hasil dan pembahasan disini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian data dan hasil analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian secara deskriptif.

Pada bab kelima kesimpulan hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran. Kesimpulan penelitian dibuat dengan maksud agar dapat memberikan jawaban secara umum tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta memberikan gambaran umum dari permasalahan yang telah

dirumuskan sebelumnya dan menjawab masalah umum, khusus dan hasil pengujian hipotesis. Sedangkan saran dibuat dengan memperhatikan kendala, hambatan, dan temuan yang dianggap kurang berhasil.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, maka dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan perbedaan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian ini antara lain:

- a) Skripsi, Sekti Nur Rahmawati 2021. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dengan judul “Efektivitas *Game* Interaktif *Educandy* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9”.⁸

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel yang digunakan yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan *game* interaktif *Educandy*. Sedangkan variabel terikatnya motivasi belajar dan hasil belajar.

- b) Skripsi, Setya Indah Dwi Farida 2021. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Dengan judul “Implementasi Media *Game Educandy* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPA

⁸ “Sekti Nur Rahmawati 2021. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dengan Judul ‘Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9, hlm 39’” n.d.

Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro”.⁹

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian kualitatif dengan. Data yang digunakan adalah data primer dan sekunder yang diperoleh melalui proses penggalian data menggunakan metode dokumentasi, observasi dan wawancara. Informan pada peneliti ini meliputi kepala sekolah, guru IPS, wali murid dan siswa.

- c) Skripsi, Elin 2023. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Educandy* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan”.¹⁰

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen semu, dalam penelitian ini sampel dikumpulkan dengan random sampling terdapat 68 siswa terbagi menjadi dua kelas yaitu. XI IPA 2 dan kelas XI IPA 3 SMAN 8 Tasikmalaya. Data yang digunakan berupa data primer dengan instrumen penelitian, lembar observasi guru dan siswa, *pretest-posttest* dan angket.

- d) Skripsi, Triya Muhammad Ohta 2023. Mahasiswa Universitas Sriwijaya. Dengan judul “Pengaruh Media *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tungkal Jaya”.¹¹

⁹ “Setya Indah Dwi Farida 2021. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Dengan Judul “Implementasi Media Game *Educandy* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Berbasis Online Di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro, HLM 44” n.d.

¹⁰ “Elin 2023. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi *Educandy* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan, Hlm 55” n.d.

¹¹ “Triya Mohammad Ohta, Pengaruh Media *Educandy* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Tungkal Jaya, (Skripsi, Universitas Sriwijaya, Palembang, 2023), hlm 36” n.d.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest – Posttes Design*. Populasi dalam penelitian yaitu seluruh kelas X SMAN 1 Tungkal Jaya yang berjumlah 5 kelas. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* dan didapatkan kelas X4 sebagai sampel kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan observasi.

- e) Skripsi, Fadilla Amara Zenobia 2023. Mahasiswa Universitas Jambi. Dengan judul “Implementasi Model pembelajaran *Educandy* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi”.¹²

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana disetiap siklusnya harus mengalami peningkatan, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 1 SMA 9 Kota Jambi yang berjumlah 33 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui meningkatnya minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran *educandy* di kelas XI IPS 1 SMA 9 Kota Jambi.

¹² “Fadilla Amara Zenobia, Implementasi Model pembelajaran *Educandy* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi, (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2023).”

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian oleh Sekti Nur Rahmawati, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2021, dengan judul “Efektivitas Game Interaktif <i>Educandy</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9”	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang efektivitas model pembelajaran dengan game <i>Educandy</i> dan menggunakan pendekatan kuantitatif.	Pada penelitian terdahulu, variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar sedangkan yang peneliti lakukan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa.
2.	Penelitian oleh Setya Indah Dwi Farida, Pendidikan Agama Islam 2021, dengan judul “Implementasi <i>Media Game Educandy</i> Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro”	Persamaan penelitian Terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>educandy</i> dan sama-sama untuk mata pelajaran IPS.	Pada penelitian terdahulu, jenis penelitiannya adalah Kualitatif sedangkan yang peneliti lakukan adalah dengan pendekatan kuantitatif.
3.	Penelitian oleh Elin, Pendidikan Biologi 2023, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi <i>Educandy</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan”	Persamaan penelitian Terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran <i>educandy</i> dan menggunakan	Pada penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan yang peneliti lakukan yakni untuk

		pendekatan kuantitatif.	meningkatkan hasil belajar siswa.
4.	Penelitian oleh Triya Mohammad Ohta, Pendidikan Ekonomi 2023, dengan judul “Pengaruh Media <i>Educandy</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tungkal Jaya”	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu Sama-sama meneliti tentang model pembelajaran <i>educandy</i> .	Pada penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan Adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan Yang peneliti lakukan yakni untuk meningkatkan minat belajar siswa.
5.	Penelitian oleh Fadilla Amara Zenobia, Pendidikan Sejarah 2023, dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran <i>Educandy</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS. 1 SMAN 9 Kota Jambi”	Persamaan penelitian Terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>educandy</i> dan sama-sama untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Pada penelitian terdahulu, jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Sedangkan yang peneliti lakukan adalah dengan pendekatan kuantitatif.

Dari 5 penelitian terdahulu diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan diteliti oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang akan diteliti terkait dengan pengaruh Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024 .

B. Kajian Teori

1. Pembelajaran Kooperatif learning

a) Pengertian Kooperatif learning

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang menekankan aktivitas kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, pemecahan masalah, dan saling membantu antar anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe Creative Problem Solving, misalnya, memusatkan pada pengajaran keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan serta pengaturan solusi secara kreatif. Penerapan pembelajaran ini dapat melatih dan membiasakan siswa untuk menghadapi serta memecahkan masalah secara terampil, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.¹³

Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar secara kelompok, di mana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam pembelajaran kooperatif, interaksi antarsiswa sangat diutamakan, sehingga setiap anggota kelompok tidak hanya bertanggung jawab atas

¹³ | Gusti Ayu Sinta Ardi Lestari, I Wayan Wendra, and Ida Ayu Made... Darmayanti, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa ...," ... *Bahasa Dan Sastra ...* 12 (2022): 488–99, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/64139>.

pencapaian hasil belajarnya sendiri, tetapi juga membantu anggota kelompok lainnya untuk memahami materi yang dipelajari.

Pembelajaran kooperatif mengubah peran guru dari yang semula berpusat pada guru (teacher centered) menjadi fasilitator yang mengelola aktivitas belajar siswa dalam kelompok. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan sendiri, mengembangkan kecakapan hidup seperti menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif, serta bekerja sama. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dan hubungan antarmanusia, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial, toleransi, dan penerimaan terhadap perbedaan individu di antara siswa.¹⁴

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi melalui diskusi, pemecahan masalah, dan saling membantu antar anggota kelompok. Model ini mengubah peran guru dari pusat pengajaran menjadi fasilitator yang mengelola interaksi

¹⁴ Tabrani and Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 200–213.

dan aktivitas belajar siswa dalam kelompok.¹⁵

Selain berfokus pada pencapaian hasil akademik, pembelajaran kooperatif juga mengembangkan keterampilan hidup penting seperti kemampuan berpikir kreatif, pengambilan keputusan, komunikasi efektif, dan kerja sama sosial. Melalui interaksi yang intensif dan kolaboratif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kemampuan sosial, toleransi, serta penerimaan terhadap perbedaan individu di antara mereka.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial yang mendukung kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan dan lingkungan sosial yang beragam.

b) Sintaks (Langkah-Langkah) Kooperatif *Learning*

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, terdapat langkah-langkah sistematis yang harus dilaksanakan secara berurutan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran kooperatif:¹⁶

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik

¹⁵ Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, and Glen Hosea Fernando Ringkat, "Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2024): 01–06, <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>.

¹⁶ Miftahul Huda, "Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan," in *Pustaka Pelajar*, 2013, 45.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi agar siswa memiliki semangat belajar serta memahami pentingnya materi yang akan dipelajari.

2) Menyajikan informasi

Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai media, seperti ceramah, demonstrasi, atau bahan bacaan, agar siswa memiliki pemahaman awal tentang topik.

3) Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok belajar

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen (biasanya 4-6 orang). Guru memberikan arahan tentang cara kerja kelompok dan tugas yang harus diselesaikan.

4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan membantu kelompok dalam berdiskusi, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

5) Evaluasi hasil belajar

Guru melakukan evaluasi baik secara individu maupun kelompok untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

6) Memberikan penghargaan

Guru memberikan apresiasi atau reward kepada kelompok atau individu yang menunjukkan prestasi atau usaha terbaik untuk meningkatkan motivasi belajar.

c) Kelebihan dan Kekurangan

Implementasi model pembelajaran kooperatif menuntut pemahaman komprehensif mengenai kelebihan dan keterbatasannya. Analisis terhadap aspek-aspek positif maupun tantangan yang mungkin timbul akan memfasilitasi pendidik dalam mengoptimalkan manajemen proses pembelajaran. Oleh karena itu, berikut dipaparkan secara sistematis kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif sebagai dasar evaluasi dan pertimbangan dalam penerapannya di lingkungan kelas. Berikut adalah kelebihan pembelajaran kooperatif:

- 1) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial siswa.
- 2) Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerjasama, serta kemampuan mengungkapkan ide secara verbal.
- 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran sendiri dan kelompok.
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa saling menghargai antar siswa.
- 5) Mengurangi ketergantungan pada guru dan mendorong siswa untuk aktif mencari informasi serta belajar dari teman sebaya.
- 6) Meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa.

Namun dibalik kelebihannya, pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu lebih panjang dalam perencanaan dan pelaksanaan dibanding metode konvensional, karena melibatkan pengelompokan siswa dan penyiapan materi kolaboratif.
- 2) Potensi ketimpangan partisipasi dimana siswa berkemampuan tinggi cenderung mendominasi, sementara siswa pasif mungkin kurang terlibat secara optimal.
- 3) Tantangan manajemen kelas, terutama dalam mengatasi konflik antaranggota kelompok atau kebisingan selama diskusi.
- 4) Ketergantungan pada dinamika kelompok yang kurang produktif dapat mengurangi efektivitas pembelajaran jika tidak dipantau secara intensif oleh guru.
- 5) Kesulitan penilaian individu, karena evaluasi sering berfokus pada hasil kelompok sehingga kurang mencerminkan kemampuan personal peserta didik.
- 6) Memerlukan pelatihan khusus bagi guru untuk menguasai teknik fasilitasi dan strategi pembentukan kelompok yang efektif.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kata model berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima pesan.¹⁷ Menurut Asyhar, model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan model adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Model juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan model sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.¹⁸

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.¹⁹

Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif

¹⁷ "Azhar Arsyad, Model pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2023), 3. 20Dwi Puspitarini, Model pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan, (Jember: STAIN Jember Press, 2023), 3."

¹⁸ "Dwi Puspitarini, Model pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2023), 3."

¹⁹ "Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 265," n.d.

dalam belajar.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri. Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, model pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Model pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Model pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Model adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, model pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang

²⁰ “Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, ‘Pengembangan Model pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash’. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, (2017), 179.”

digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Fungsi model pembelajaran dirinci di bawah ini:²¹

- 1) Meningkatkan pemahaman: Model pembelajaran membantu siswa memahami konsep dan informasi secara lebih visual atau interaktif dibandingkan dengan penjelasan verbal saja.
- 2) Meningkatkan Daya Ingat: Gambar, grafik, video, dan elemen visual lainnya dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih mudah daripada sekadar membaca atau mendengarkan.
- 3) Membangkitkan Minat: Media yang menarik dan beragam dapat merangsang minat belajar siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4) Merangsang kreativitas: Model pembelajaran interaktif merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Menyajikan Konsep Abstrak: Model membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkrit dan mudah dipahami.
- 6) Mengajar dengan Keteladanan: Model dapat digunakan untuk

²¹ “Shoffan Shoffa, et Al., Media Pembelajaran (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), 11.,” n.d.

memberikan contoh konkrit dan studi kasus untuk mendukung pemahaman konsep.

- 7) Mengukur Pemahaman: Beberapa model pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis dan soal yang terdapat pada materi.
- 8) Menghemat waktu: Penggunaan model pembelajaran meningkatkan efisiensi dengan mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjelaskan konsep
- 9) Pendidikan Mandiri: Media Belajar Mandiri membantu siswa belajar mandiri di luar kelas atau lingkungan formal.
- 10) Menghadirkan Realitas Virtual: Teknologi canggih seperti simulasi dan realitas virtual membantu siswa merasakan pengalaman dunia nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali.
- 11) Menghubungkan dengan dunia nyata: Model pembelajaran membantu siswa mengenali keterhubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan relevan dalam situasi pembelajaran meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menjadikan lebih menarik bagi siswa.

c. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat praktis dari penggunaan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²²

3. *Educandy*

Educandy merupakan salah satu media edukasi yang berbasis web sehingga membuat siswa belajar dengan semangat. Media ini berbentuk seperti permainan tetapi tidak keluar dari konteks pembelajaran yang membuat peserta didik tidak mudah bosan. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa lebih bersemangat ketika mengikuti proses belajar mengajar.²³

Media *educandy* digunakan ketika selesai penyampaian materi,

²² “Amelia Putri Wulandari et Al., ‘Pentingnya Model pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02 (Februari 2023): 3929.”

²³ “Khorin Kholfadina Dan Maryani, ‘Penggunaan *Educandy* Dan Dampak Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2022): 260,” n.d.

dimana media ini digunakan untuk sesi tanya jawab kepada peserta didik. Langkah-langkah yang dapat dilaksanakan guru sebagai pembuat materi di dalam media *Educandy* yaitu :

- a. Menginstal aplikasi Media *Educandy* melalui *Google Play*.
- b. Masuk ke dalam aplikasi dan pilih menu *login* atau buat akun. Untuk pilihan *login*, dapat digunakan jika guru sebelumnya telah memiliki akun. Jika dirasa belum memiliki akun bisa memilih buat akun dengan cara memasukkan nama *email* dan *password*.
- c. Jika *login* telah berhasil, pemateri disediakan beranda dengan berbagai menu seperti, teka teki silang (TTS), menjodohkan, mengisi kalimat rumpang, dan sebagainya.
- d. Pilih *game* yang sesuai dengan kebutuhan materi.
- e. Masukkan beberapa materi yang telah disediakan, klik tombol "*add pair*", maka materi sudah tersimpan ke dalam media.
- f. Jika semua materi telah dimasukkan, silahkan klik tombol "*Duplicate Activities*". Maka seluruh materi yang telah dimasukkan sudah tersimpan kedalam media.
- g. Kemudian untuk melihat hasil dari media yang telah dibuat, dapat dilihat pada "(nama pemateri) *Activities*". Di dalam menu itu terdapat 3 pilihan yaitu *edit*, *play*, dan *share*.
- h. Jika ingin memberikan *link* kepada siswa silahkan klik tombol *share* dan salin *link* yang telah disediakan.
- i. Media siap digunakan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif learning yang harus dilakukan siswa untuk memainkan *game* edukasi *Educandy* adalah :

- a. Sesudah guru menyampaikan materi ,siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 orang .
- b. Klik *link* yang telah dibagikan oleh guru.
“<https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1317db>”
- c. Pilih salah satu permainan yang ingin dimainkan. Diantaranya ada *Multiple Choice, Noughts & Crosses, Crosswords, Match-Up, Memory*.Maka pilih yang *Multiple Choice* .
- d. Tunggu beberapa detik *login* terhadap permainan.
- e. Klik *play* pada kolom yang telah disediakan.
- f. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan soal. Jika jawaban salah maka akan Berwarna Merah,dan jika berwarna hijau maka jawaban benar.
- g. Jika pengerjaan soal sudah selesai ,siswa *screenshot* hasil nilai akhir .
- h. Selanjutnya menghitung nilai atau skor keseluruhan setiap kelompok,
- i. Kelompok yang mempunyai nilai atau skor paling tinggi maka mendapatkan penghargaan.

Media *Educandy* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Diantara kelebihan yang dimilikinya yaitu media ini berbentuk *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu media ini juga memiliki banyak jenis permainan kata yang bisa dimainkan, guru dapat dengan mudah untuk membuat kuis yang bervariasi serta bersifat

efektif untuk mengulas pemahaman siswa.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar biasanya diukur melalui penilaian yang mencerminkan tingkat pencapaian kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum. Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan siswa, baik berupa penguasaan materi pelajaran, sikap positif terhadap pelajaran, maupun keterampilan dalam menerapkan pengetahuan. Hasil belajar menjadi tolak ukur efektivitas pembelajaran dan keberhasilan metode atau media yang digunakan oleh guru.²⁴

Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan konsep atau fakta, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam memahami hubungan sosial, mengembangkan sikap kritis terhadap isu-isu sosial, serta menerapkan nilai-nilai kehidupan dalam konteks masyarakat.

Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Semakin

²⁴ Widiastuti, Sayekti, and Eryani, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis *Educandy* Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. 73-89"

tinggi hasil belajar siswa, semakin besar pula keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Rahayu (2023) antara lain :²⁵

1) Faktor internal

Meliputi kondisi jasmani, motivasi belajar, minat, bakat, dan kecerdasan siswa. Siswa yang sehat dan memiliki motivasi tinggi umumnya menunjukkan hasil belajar yang lebih baik.

2) Faktor eksternal

Termasuk lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dukungan orang tua, kualitas guru, model pembelajaran yang digunakan, serta kondisi lingkungan belajar sangat memengaruhi pencapaian belajar siswa.

3) Faktor pendekatan belajar

Strategi atau metode pembelajaran yang digunakan guru dapat memengaruhi efektivitas pemahaman siswa. Model pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa akan meningkatkan partisipasi dan pemahaman materi.

4) Indikator Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar siswa mencakup:

²⁵ Dewi Rahayu, Muhammad Muttaqien, and Maratus Solikha, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi* 1, no. 2 (2023): 234–46, <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>.

1. Kemampuan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.
2. Ketepatan menjawab soal evaluasi sesuai tujuan pembelajaran.
3. Kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks sosial.
4. Perubahan sikap positif terhadap materi pembelajaran.
5. Partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial atau disingkat IPS adalah ilmu yang mempelajari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia dasar yang dikemas secara ilmiah untuk memberi wawasan dan pemahaman yang lebih baik kepada siswa, terutama di sekolah dasar dan menengah. Kajian ini mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti hubungan sosial, ekonomi, budaya, psikologi, sejarah, dan politik.

Seperti halnya ilmu-ilmu sosial lainnya, IPS bukan ilmu mandiri; namun, materinya berasal dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan untuk digunakan dalam pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kombinasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dibangun atas dasar realitas dan fenomena sosial,

dan menggunakan pendekatan disipliner dari aspek-aspek ilmu sosial.

Secara fundamental, IPS berkaitan dengan kehidupan manusia, mencakup semua perilaku dan kebutuhan mereka. IPS mencakup cara manusia memanfaatkan sumber daya bumi, mengelola kesejahteraan, pemerintahan, dan aspek lainnya, serta memenuhi kebutuhan material, budaya, dan emosional mereka.

Menurut Zuraik, tujuan IPS adalah untuk menciptakan masyarakat yang baik di mana setiap anggota dapat berkembang menjadi individu sosial yang logis dan bertanggung jawab, yang akan menghasilkan nilai-nilai positif.

Oleh karena itu, ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah serangkaian kelas di sekolah yang mempelajari masalah sosial yang ada di masyarakat. Ini mencakup hal-hal seperti geografi, sejarah, politik, budaya, dan aktivitas ekonomi yang terjadi di masyarakat.

Pendidikan IPS dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan nilai dan sikap siswa, pengetahuan dasar, dan keterampilan dasar yang berbasis pada realitas kehidupan, khususnya dalam konteks sosial masyarakat secara umum. Pendidikan IPS seharusnya dibangun berdasarkan keadaan sosial budaya yang ada di lingkungan siswa sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik yang mampu memahami dan menganalisis secara kritis kehidupan sosial di sekeliling mereka.

Semua tanggung jawab terletak pada guru untuk mengajar,

mengajar, dan melatih siswa mereka. Guru IPS memiliki tugas yang lebih luas selain menyampaikan materi. Yulia Siska menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran IPS menekankan minat siswa, masalah sosial, keterampilan berpikir, dan pelestarian dan pemanfaatan lingkungan.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

NCSS menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membantu siswa sebagai warga negara membuat keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik atau umum dalam masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling tergantung. Tujuan pendidikan IPS umumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan berbagai pengetahuan dan keterampilan hidup,
- 2) Membangun cara berpikir positif untuk menghadapi masalah kehidupan,
- 3) Memberikan pemahaman tentang individu, kelompok, dan interaksi antara individu dan kelompok dalam masyarakat,
- 4) Memberikan pemahaman tentang bagaimana bertindak sejalan dengan perkembangan lingkungan,
- 5) Memberikan pemahaman tentang bagaimana ilmu pengetahuan dan teknologi dikomunikasikan dan dioptimalkan.

Tujuan pembelajaran IPS terhubung dengan tujuan kurikuler (mata pelajaran) dan institusional (lembaga), yang berada di atas tujuan pendidikan nasional. Menurut Bab 2 Pasal 3 Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berbudi luhur, dan berbudi luhur.

Berdasarkan apa yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membantu peserta didik menjadi lebih peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan ketimpangan yang terjadi, dan memperoleh keterampilan untuk menangani masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Tujuan pendidikan IPS juga adalah untuk mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dengan memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungan mereka.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Secara akademis, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibagi menjadi dua kategori:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial terdiri dari berbagai ilmu sosial, seperti geografi, ekonomi, sejarah, politik, sosiologi, hukum dan politik, kewarganegaraan, humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang dikemas menjadi pokok bahasan atau tema.

Menurut A. Kosasih Djahiri, beberapa ciri dan sifat pembelajaran IPS dipelajari secara bersamaan, dan beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menghubungkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari perspektif ilmu).
- 2) Penelitian dan diskusi IPS mencakup banyak ilmu sosial, bukan hanya satu bidang, sehingga konsep ilmu dapat digunakan untuk mempelajari satu masalah, tema, atau topik.
- 3) Mengutamakan peran aktif siswa selama proses belajar pertanyaan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, rasional, dan kritis.
- 4) Program pembelajaran dibuat dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai bidang ilmu sosial dan lainnya dengan pengalaman, masalah, kebutuhan, dan situasi nyata di masyarakat. Mereka juga diproyeksikan untuk kehidupan di masa depan, baik di lingkungan fisik maupun budayanya.

- 5) IPS bekerja dengan gagasan dan realitas sosial yang sangat fleksibel dan dapat berubah dengan cepat. Akibatnya, fokus pembelajaran IPS adalah membangun kebiasaan dan keterampilan yang memungkinkan siswa untuk memeriksa masalah masyarakat nyata.
- 6) Pembelajaran IPS mengutamakan arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 7) Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan, tetapi juga nilai dan keterampilan siswa.
- 8) Pembelajaran IPS berusaha untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda dengan mempertimbangkan minat dan masalah masyarakat mereka saat mereka mengembangkan program.
- 9) Dalam pengembangan program pembelajaran IPS, perlu mempertimbangkan nilai-nilai dan keterampilan siswa saat mereka belajar.

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

Dapat disimpulkan bahwa IPS terdiri dari banyak unsur yang berbeda yang digabungkan dalam satu tema atau pokok bahasan. Unsur-unsur ini termasuk geografi, ekonomi, politik, sosiologi, hukum, kewarganegaraan, humaniora, agama, dan pendidikan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) selalu berubah seiring dengan kemajuan masyarakat, dan ini dapat dilihat dalam beberapa aspek, seperti materi, pendekatan, dan tujuan yang berubah sesuai dengan tingkat kemajuan masyarakat.

d. Pembelajaran IPS kelas VIII

IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirancang dan disajikan secara pedagogis dan ilmiah untuk diajarkan kepada siswa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, mata pelajaran IPS di sekolah menengah pertama mencakup mata pelajaran seperti geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi. Pendekatan terpadu digunakan dalam pembelajaran IPS, yang menghubungkan berbagai bidang studi. Seperti yang diketahui, pembelajaran IPS menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.

Materi pembelajaran IPS kelas VIII sudah mencakup unsur-unsur tersebut. Berikut merupakan daftar materi yang diajarkan

pada mata pelajaran IPS kelas VIII:

Tema 01. Kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam

- 1) Keragaman alam Indonesia
 - a) Bagaimana kondisi geografis mempengaruhi keragaman alam Indonesia?
 - b) Bagaimana keragaman sosial budaya dipengaruhi oleh proses geografis?
- 2) Aplikasi sumber daya alam
 - a) Bagaimana potensi sumber daya alam Indonesia?

- b) Bagaimana pemanfaatan sumber daya alam Indonesia?
- 3) Sumber daya manusia
- a) Bagaimana kualitas sumber daya manusia Indonesia?
 - b) Bagaimana meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia?
- 4) Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia
- a) Apa yang dimaksud dengan lembaga sosial?
 - b) Bagaimana peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam?
 - c) Bagaimana peranan lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya manusia?
- 5) Kondisi geografis dan interaksi dengan bangsa asing
- a) Bagaimana interaksi dengan bangsa asing dimasa lalu?
 - b) Bagaimana perdagangan nusantara pada awal masehi?
 - c) Bagaimana perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Budha?

Tema 02. Kemajemukan masyarakat Indonesia

- 1) Keragaman aktivitas ekonomi masyarakat
- a) Bagaimana proses geografis mempengaruhi aktivitas ekonomi?
 - b) Bagaimana pemanfaatan lingkungan sekitar dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi?

- c) Bagaimana perdagangan antar pulau dapat terjadi di Indonesia?
- 2) Mobilitas sosial
 - a) Bagaimana dinamika kependudukan di Indonesia?
 - b) Bagaimana bentuk keragaman masyarakat Indonesia?
 - c) Bagaimana proses mobilitas sosial di Indonesia?
 - 3) Interaksi budaya pada masa kerajaan islam
 - a) Bagaimana perkembangan agama dan kebudayaan islam di Indonesia?
 - b) Bagaimana cara penyebaran agama islam di Indonesia?
 - c) Bagaimana bentuk interaksi budaya pengaruh islam di Indonesia?

Tema 03. Nasionalisme dan jati diri bangsa

- 1) Penjelajahan samudra, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia
 - a) Bagaimana pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra?
 - b) Bagaimana kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kolonialisme dan imperialisme?
 - c) Bagaimana perubahan masyarakat akibat penjajahan bangsa barat dan pendudukan Jepang?
- 2) Pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan
 - a) Bagaimana perkembangan organisasi pergerakan di

Indonesia pada masa penjajahan?

- b) Bagaimana proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia?
- 3) Pemerataan pembangunan
 - a) Kondisi geografis dan pemerataan ekonomi
 - b) Lembaga keuangan untuk kesejahteraan rakyat
 - c) Manfaat lembaga keuangan
- 4) Konflik dan integrasi
 - a) Mengapa dapat terjadi konflik sosial?
 - b) Bagaimana dampak dan penanganan konflik sosial?
 - c) Bagaimana cara mewujudkan integrasi sosial?

Tema 04. Pembangunan perekonomian Indonesia

- 1) Kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan
 - a) Bagaimana kehidupan ekonomi Indonesia pada awal kemerdekaan?
 - b) Bagaimana kehidupan ekonomi pada masa orde baru?
 - c) Bagaimana kehidupan ekonomi pada masa reformasi?
- 2) Perdagangan internasional
 - a) Bagaimana proses kegiatan ekspor dan impor?
 - b) Mengapa negara melakukan kerja sama ekonomi antarnegara?
 - c) Mengapa perkembangan IPTEK mempengaruhi ekonomi suatu Negara?
- 3) Dinamika penduduk

- a) Bagaimana dinamika penduduk Indonesia?
- b) Bagaimana dampak dinamika penduduk bagi suatu Negara?
- c) Bagaimana cara mengatasi permasalahan dinamika penduduk?



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

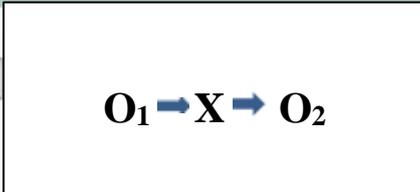
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian (*pre-experimental design*), karena tidak memasukkan kelompok kontrol didalamnya. Terkait dengan jenis penelitian, maka desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini dipilih karena peneliti hanya menggunakan satu kelas sampel yang sebelumnya diberikan *pre-test*, dan kemudian dilakukan *post-test* setelah diberi perlakuan. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Model rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:²⁶

Gambar 3.1
Rancangan Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*


$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

O_1 : *Pretest* (sebelum diberi perlakuan/*treatment*) X : *Treatment*
(perlakuan)

O_2 : *Posttest* (setelah perlakuan/*treatment*)

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilaksanakan untuk mencari suatu hubungan sebab dan akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, yang dimana variabel bebas dalam penelitian tersebut sengaja

²⁶ “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016),47” n.d.

dikendalikan serta dimanipulasi (dibedakan perlakuan).²⁷

Dalam penelitian ini, peneliti membahas tentang efektivitas model pembelajaran *educandy* dalam meningkatkan hasil belajar kelas VIII B di MTs Negeri 4 Jember yang sebagian besar datanya dihitung secara kuantitatif.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang akan menjadi pusat untuk diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Jember. Pemilihan tempat sesuai dengan pengalaman dan pengamatan.²⁸

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VIII A	9	17	26
2.	VIII B	13	10	23
Total				49

Sumber: Absensi Siswa Kelas VIII B

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Yang dimaksud dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai

²⁷ “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.”

²⁸ “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.”

suatu yang berlaku bagi populasi. Jika populasinya besar dan tidak mungkin bagi peneliti untuk mempelajari seluruh populasi (misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu), maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya dapat diterapkan pada populasi.²⁹

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Patton menjelaskan purposive sampling sebagai teknik yang dipilih ketika peneliti ingin memilih partisipan yang memiliki pengetahuan, pengalaman, atau karakteristik khusus yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Ia menekankan pentingnya pemilihan yang disengaja dan pemilihan informan kunci yang dapat memberikan informasi yang kaya dan terpercaya. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 23 siswa.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun cara yang diterapkan peneliti untuk dapat mengumpulkan data disebut dengan teknik pengumpulan data, serta instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat yang dipakai oleh peneliti dalam kegiatan penelitian untuk dapat mengakumulasikan data supaya kegiatan menjadi lebih terarah.

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik dimana seorang peneliti melakukan pengumpulan data dan mengamati secara langsung subjek untuk memahami kondisi subjek di lapangan. Dalam penelitian ini,

²⁹ “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016),47.”

observasi dilakukan di Mts Negeri 4 Jember. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan agar dapat mengetahui apa saja hal yang dibutuhkan pada saat proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru, dan peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian secara akurat. Wawancara merupakan bagian dari teknik dalam mengumpulkan informasi. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi masalah dengan cara yang lebih terbuka dan memperoleh informasi secara lebih bebas.

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur, karena sebelum dilaksanakan wawancara peneliti sudah menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data-data penelitian melalui dokumen-dokumen yang diperlukan untuk melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian, dokumen dokumen tersebut. Dalam penelitian ini dokumentasi yang peneliti pakai berupa gambar atau foto beserta penjelasan yang terkait dengan Hasil belajar peserta didik kelas VIII B di MTs Negeri 4 Jember.

4. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan salah satu alat ukur yang digunakan dalam suatu

penelitian, dan sering digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Metode tes dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Tes yang diberikan saat penelitian berupa 10 soal tes pilihan ganda. Sebelum dibagikan kepada siswa, soal terlebih dahulu melalui tahapan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

1) Uji Validitas

Sebelum soal tes disebarikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang terdiri dari validitas isi untuk menilai kesesuaian antara butir soal yang sudah dibuat dengan materi ajar, tujuan yang ingin diukur, dan juga dengan kisi-kisi yang kita buat. Validitas isi dilakukan dengan meminta pertimbangan kepada para ahli (pakar). Soal dinyatakan valid apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$.

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan uji validitas instrumen penelitian ini, peneliti menggunakan program IBM SPSS 25.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas soal adalah suatu ukuran yang menentukan tingkat keajegan atau kekonsistenan soal tes. Untuk mengukur tingkat keajegan soal.

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan uji reliabilitas penelitian ini, peneliti menggunakan program IBM SPSS 25.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah :

- Jika nilai Crombach's Alpha $> 0,60$ maka soal dinyatakan reliabel

atau konsisten.

- Jika nilai Crombach's Alpha $< 0,60$ maka soal dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal.

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan uji reliabilitas penelitian ini, peneliti menggunakan program IBM SPSS 25.

Tabel 3. 2 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013:210)

4) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,70 – 1,00	Sangat baik
0,40 – 0,49	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek

Sumber: Arikunto (2013:232)

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan uji daya pembeda penelitian ini, peneliti menggunakan program IBM SPSS 25.

D. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen tes hasil belajar siswa sebelum digunakan dalam penelitian di MTs Negeri 4 Jember. Tes hasil belajar siswa diujicobakan pada kelas VIII B semester genap di MTs Negeri 4 Jember pada kelas VIII B dengan jumlah responden 23 siswa. Uji coba instrumen dilaksanakan pada siswa yang telah memperoleh pelajaran terkait materi hibah pada waktu kelas VIII B.

1) Uji Validitas

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Pilihan Ganda

Nomor soal	Pearson correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal 1	0,178	0,452	Tidak valid
Soal 2	0,032	0,895	Tidak valid
Soal 3	-0,775	0,000	Valid
Soal 4	-0,338	0,145	Valid
Soal 5	0,302	0,196	Tidak valid
Soal 6	0,459	0,042	Valid
Soal 7	0,775	0,000	Valid
Soal 8	0,541	0,014	Valid
Soal 9	0,006	0,980	Tidak valid
Soal 10	-0,302	0,196	Tidak valid
Soal 11	0,669	0,001	Valid
Soal 12	0,484	0,030	Valid
Soal 13	0,459	0,042	Valid
Soal 14	0,601	0,005	Valid
Soal 15	-0,687	0,001	Valid
Soal 16	0,715	0,000	Valid
Soal 17	0,589	0,006	Valid
Soal 18	0,576	0,008	Valid
Soal 19	-0,226	0,337	Tidak valid
Soal 20	0,206	0,384	Tidak valid

Dari analisis data uji coba tes hasil belajar siswa, diperoleh hasil untuk validitas soal adalah 13 soal valid dari 20 soal pilihan ganda.

2) Uji Reliabilitas

Gambar 3.2
Hasil Uji Reliabilitas Soal Pilihan Ganda

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,613	20

3) Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 3. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

No. Soal	Valid	Missing	Mean	Interpretasi
Soal 1	20	0	0,80	Mudah
Soal 2	20	0	0,70	Sedang
Soal 3	20	0	0,35	Sedang
Soal 4	20	0	0,75	Mudah
Soal 5	20	0	0,70	Sedang
Soal 6	20	0	0,85	Mudah
Soal 7	20	0	0,65	Sedang
Soal 8	20	0	0,15	Sukar
Soal 9	20	0	0,30	Sukar
Soal 10	20	0	0,20	Sukar
Soal 11	20	0	0,35	Sedang
Soal 12	20	0	0,70	Sedang
Soal 13	20	0	0,65	Sedang
Soal 14	20	0	0,20	Sukar
Soal 15	20	0	0,35	Sedang
Soal 16	20	0	0,20	Sukar
Soal 17	20	0	0,60	Sedang
Soal 18	20	0	0,20	Sukar
Soal 19	20	0	0,40	Sedang
Soal 20	20	0	0,65	Sedang

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2025

Untuk indeks tingkat kesukaran butir soal dari 20 soal yang diujicobakan diperoleh 3 soal dengan kategori mudah, 11 soal dengan kategori sedang, dan 6 soal dengan kategori sukar.

4) Uji Daya Pembeda

Tabel 3. 6 Uji Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

No.	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Interpretasi
1	0,390	Cukup
2	0,315	Cukup
3	0,593	Baik
4	0,431	Baik
5	0,460	Baik
6	0,361	Cukup
7	0,223	Jelek
8	0,430	Baik
9	0,263	Cukup
10	-0,456	Jelek
11	0,513	Baik
12	0,419	Baik
13	0,542	Baik
14	0,390	Cukup
15	-0,732	Jelek
16	0,431	Baik
17	0,193	Jelek
18	0,452	Baik
19	-0,747	Jelek
20	0,377	Cukup

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2025

Untuk indeks daya beda tes dari 20 soal yang diujicobakan diperoleh 9 soal dengan kualifikasi baik, 6 soal dengan kualifikasi cukup, dan 4 soal dengan kualifikasi jelek.

E. Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan pengolahan data yang nantinya akan menghasilkan suatu informasi. Hasil atau informasi yang didapatkan tersebut akan disajikan dalam bentuk angka maupun narasi yang digunakan untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam suatu penelitian ilmiah.

Dalam penelitian ini, analisis data dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar siswa. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik. Dalam teknik analisis data menggunakan statistik, terdapat dua macam statistik yang digunakan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Statistik deskriptif dalam penelitian ini menggunakan distribusi frekuensi dan distribusi persen.

Distribusi frekuensi mengatur data secara teratur di dalam suatu tabel. Data diatur secara berurutan sesuai besar kecilnya angka atau digolongkan di dalam kelas-kelas yang sesuai dengan tingkatan dan jumlah yang sesuai di dalam kelas.

Analisis presentase adalah pengukuran data yang dihitung dalam bentuk persen. Analisis presentase digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dengan alat pengumpul data yaitu kuisisioner siswa. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$X\% = \frac{\sum SA}{\sum SI} \times 10$$

Ket:

$\sum SA$ = Jumlah skor aktual (diperoleh dari jumlah hasil transformasi data)

$\sum SI$ = Jumlah skor ideal (diperoleh dari jumlah subjek/sampel dikali dengan skor maksimal bobot, yaitu 5)

Tabel 3. 7 Tolak Ukur Kategori Presentase

Presentase	Kategori
$80 < X\% \leq 100$	Sangat Baik
$60 < X\% \leq 80$	Baik
$40 < X\% \leq 60$	Cukup
$X\% \leq 40$	Kurang

Sumber: Ngalm Purwanto (2008:103)

b. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik inferensial terbagi menjadi dua, yaitu statistik parametrik dan non-parametrik. Dalam penelitian ini statistik yang digunakan adalah statistik parametrik. Statistik parametrik digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui sampel.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

a) Uji Hipotesis

Sebelum masuk pada pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-T, data terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas.

Di penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro Wilk* karena sampel penelitian kurang dari 100. Dasar pengambilan uji *Shapiro wilk* adalah:

- Jika nilai Sig. hitung ≥ 0.05 , maka data berdistribusi normal.

- Jika nilai Sig. hitung ≤ 0.05 , maka data tidak berdistribusi normal

Kemudian setelah uji prasyarat telah dilakukan akan dilanjutkan dengan uji hipotesis. Adapun uji yang digunakan adalah:

1) Paired Sample T-test

Paired T-test merupakan uji parametrik yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan.

Uji ini digunakan apabila data penelitian berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

2) Uji *Wilcoxon*

Uji *wilcoxon* adalah metode statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan perbedaan dua median, merupakan metode statistik non-parametrik alternatif untuk paired t-test jika populasi tidak terdistribusi secara normal.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.



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

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Latar Belakang Obyek Penelitian

1. Profil MTS Negeri 4 Jember

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 JEMBER pada awal semester genap tahun ajaran 2022/2023. berikut ini adalah profil MTsN 4 Jember:

1. Identitas Sekolah

- a. Nama Sekolah : MTsN 4 Jember
- b. Alamat Sekolah : Jl. Ahmad Yani No. 01, Bangsalsari
- c. NSM : 121135090005
- d. NPSM : 20581459
- e. Nomor telepon : 0331 713511
- f. Kecamatan : Bangsalsari
- g. Kabupaten : Jember
- h. Provinsi : Jawa Timur

2. Sejarah Berdirinya MTsN 4 Jember

MTsN 4 Jember berdiri sejak tahun 1997 dengan SK Menteri Agama RI Nomor: 107 tahun 1997 tanggal 17 Maret 1997 dengan lokasi yang berpindah-pindah. Setelah perjalanan yang panjang MTsN 4 Jember menetapkan lokasi dilahan yang sangat strategis yaitu di Jalan Ahmad Yani No. 01 Bangsalsari. MTsN 4 Jember.

2. Visi-Misi

A. VISI

“Terwujudnya peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas, terampil, disiplin, dan mandiri”

B. MISI

- 1) Menumbuh kembangkan sikap, perilaku dan amaliah keagamaan Islam di Madrasah.
- 2) Menumbuhkan semangat belajar ilmu agama Islam.
- 3) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 4) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga madrasah baik dalam prestasi akademik maupun nonakademik.
- 5) Menciptakan lingkungan madrasah yang sehat, bersih dan indah.
- 6) Mendorong, membantu dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minatnya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal dan memiliki daya saing yang tinggi.
- 7) Mengembangkan life-skill dalam setiap aktivitas Pendidikan.
- 8) Mengembangkan sikap kepekaan terhadap lingkungan.
- 9) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah, komite madrasah, dan stakeholders dalam

pengambilan keputusan.

- 10) Mewujudkan madrasah sebagai lembaga pendidikan yang mendapatkan kepercayaan dari masyarakat.

Subjek penelitian diperoleh melalui pemberian tes berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah kontekstual sebanyak 20 butir soal pilihan ganda kepada siswa kelas VIII B yang sejumlah 23 siswa.³⁰

3. Data Guru

MTS Negeri 4 Jember dalam proses pelaksanaan pendidikan tentunya melibatkan beberapa tenaga pendidik. Adapun jumlah keseluruhan guru atau sumber belajar yaitu 15 guru (1 Kepala Madrasah dan 14 adalah Guru Kelas dan Guru Mapel).

4. Data Siswa Kelas VIII B

Jumlah keseluruhan siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Jember tahun ajaran 2023/2024 adalah 43 peserta didik. Sementara untuk jumlah keseluruhan siswa kelas VIII B adalah 23 siswa. Dalam hal ini, peneliti meneliti kelas VIII B yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Data lengkap siswa kelas VIII B tersaji pada lampiran 8.

5. Data Fasilitas

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan data mengenai fasilitas di MTs Negeri 4 Jember yang sudah cukup memadai, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil penelitian di lembaga tersebut karena disesuaikan dengan problem dan kebutuhan yang disesuaikan dengan

³⁰ "Observasi Di MTs Negeri 4 Jember," n.d.

sekolah tersebut..

Adapun fasilitas berupa 3 ruang kelas untuk peserta didik, 1 ruang kelas tambahan, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang tambah robel, 1 ruang olahraga, 1 ruang laboratorium serba guna, 3 toilet, 1 Perpustakaan, dan 1 Musholla.

6. Program Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti memperoleh data yaitu masuk sekolah dimulai dari jam 06.15, yang diawali dengan sholat Dhuha berjamaah. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan madrasah diniyah. Kemudian pada jam 08.30 proses belajar mengajarpun berlangsung. Adapun kegiatan ekstrakurikuler di MTs Negeri 4 Jember yaitu seni hadrah, pramuka, taekwondo, dan drumband. Bukan hanya kegiatan ekstrakurikuler saja, MTs Negeri 4 Jember mempunyai program kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka memperingati hari besar islam dengan mengadakan kirab 1 Muharrom, upacara hari santri, pengajian umum dalam memperingati maulid Nabi Muhammad SAW, Isra' Mi'raj, dan kegiatan pondok ramadhan pada bulan puasa serta melakukan kegiatan haflatul imtihan.

B. Penyajian Data

Terdapat beberapa data yang telah dikumpulkan pada penelitian ini, diantaranya adalah data hasil belajar siswa dan data respon siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media *Educandy*. Adapun data hasil penelitian tersebut disajikan sebagai berikut:

1. Pengaruh Model pembelajaran kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII MTs Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024 .

Pelaksanaan pembelajaran adalah implementasi dari rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaannya pun harus sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun.

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan pengenalan terlebih dahulu, setelah tahap pengenalan selesai, peneliti membagikan soal *pre- test*. Yang mana *pre-test* dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai yang artinya peserta didik ketika mengerjakan *pre-test* mereka hanya mengisi soal sesuai dengan perkiraan mereka dikarenakan materi belum pernah dibahas.

Setelah pengerjaan *pre-test* selesai dan semua jawaban sudah tersubmit, dilanjutkan dengan tahap apersepsi yaitu peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari sebelumnya. Beberapa pertanyaan tersebut diantaranya adalah peserta didik disuruh untuk menyebutkan contoh dari sedekah dan apa manfaat dari sedekah yang peserta didik ketahui.

Tahap selanjutnya adalah peneliti mulai menjelaskan materi dengan waktu kurang lebih 15-20 menit, kemudian setelah selesai peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari apakah mungkin ada yang belum paham dan sebagainya.

Setelah itu peserta didik dibentuk menjadi lima kelompok, yang satu

kelompoknya berisikan masing-masing lima orang dan dua kelompok berisikan enam orang. Kemudian peserta didik diperlihatkan model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti ketika pengerjaan kelompok, yaitu peneliti menggunakan aplikasi berbasis *game* yang bernama *educandy*. Dilanjutkan dengan peneliti memberikan dua tugas yang berupa menyelesaikan dua games yang terdapat pada media *educandy*. 1) peserta didik diajak untuk bermain adu kecepatan menjawab *game* yang pertama dan jelaskan cara mainnya. Terdapat beberapa kata yang sudah tersedia pada *game*, kemudian masing-masing kelompok mencarinya didalam acakan huruf yang terdapat di media. 2) peserta didik menjawab soal-soal yang terdapat di *game* 2 dengan menulis jawabannya di kertas dan dikoreksi bersama menggunakan media *educandy*. Setelah semua permainan selesai, peneliti dan peserta didik menghitung skor kelompok yang paling banyak menjawab soal-soal dengan benar.

Dilanjutkan dengan tahap akhir yaitu peneliti menyampaikan ringkasan dari pembelajaran yang telah dilakukan pada hari itu. Diakhiri dengan penutupan dan salam.

Pada bagian ini juga dijelaskan tentang hasil dari penelitian yaitu skor rata-rata (M) dan standard deviasi (SD) dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Data pengetahuan awal siswa diperoleh dari hasil *pre-test*, dan data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *post-test*. Data lengkap hasil *pre-test* dan *pos-test* tersaji pada lampiran.

Dari data yang diperoleh dapat diketahui skor *pre-test* berkisar

antara 25 sampai dengan 35, sedangkan hasil *post-test* berkisar 65 sampai dengan 95. Skor rata-rata (M) dan standard deviasi (SD) hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Statistik Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest hasil belajar	29,09	23	4,535	,967
	Posttest hasil belajar	79,55	23	8,852	1,887

Dari gambar tersebut dapat diketahui bahwasannya hasil rata-rata (M) *pre-test* hasil belajar adalah 29,09, sedangkan hasil rata-rata (M) *post-test* adalah 79,55. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan antara hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya *treatment*.

Adapun hasil *Standard Deviasi* (SD) *pre-test* adalah 4,535, sedangkan hasil *Standard Deviasi* (SD) *post-test* adalah 8,852.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1) Uji Hipotesis

Sebelum masuk pada pengujian hipotesis penelitian, data terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas. Dibawah ini akan disajikan ringkasan dari perhitungan uji normalitas

Gambar 4.2 Ringkasan Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest hasil belajar	,226	23	,005	,859	23	,005
Posttest hasil belajar	,248	23	,001	,901	23	,031

a. Lilliefors Significance Correction

Pada gambar 4.2 kolom uji *shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikansi *pre-test* hasil belajar adalah 0,005, hal ini menunjukkan bahwasannya data *pre-test* tidak berdistribusi normal karena lebih kecil dari 0,05. Sedangkan untuk hasil *post-test* hasil belajar adalah 0,031, hal ini menunjukkan bahwasannya data *post-test* tidak berdistribusi normal karena lebih kecil dari 0,05.

Dikarenakan data tidak berdistribusi normal maka peneliti menggunakan rumus uji *wiloxon* untuk melakukan pengujian pada hipotesis yang telah dirumuskan. Dengan dasar pengambilan keputusan diinterpretasikan dengan dua hal. Pertama, jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Kedua, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Gambar 4.3 Ringkasan Hasil Analisis Uji Hipotesis

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest hasil belajar - Pretest hasil belajar	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	22 ^b	11,50	253,00
	Ties	0 ^c		
	Total	23		

a. Posttest hasil belajar < Pretest hasil belajar
b. Posttest hasil belajar > Pretest hasil belajar
c. Posttest hasil belajar = Pretest hasil belajar

Test Statistics ^a	
	Posttest hasil belajar - Pretest hasil belajar
Z	-4,146 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan gambar ringkasan hasil analisis diatas dengan angka signifikansi 0,05 diperoleh asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Menunjukkan bahwasannya H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa, model pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media *educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B di MTs Negeri 4 Jember.

D. Pembahasan

1. Pengaruh Model pembelajaran kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024

Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan media Educandy terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII B di MTs Negeri 4 Jember. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember sebanyak 23 orang. Berikut pembahasan mengenai hasil penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media Educandy, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 29,09, yang menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah. Setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media Educandy, nilai rata-rata posttest meningkat signifikan menjadi 79,55. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif berbantuan media Educandy. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media Educandy efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember.

Peningkatan hasil belajar ini didukung oleh suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media Educandy yang berbasis permainan digital membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan berdiskusi, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Selain itu, Prasetyo (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Dengan demikian, baik penelitian ini maupun penelitian terdahulu sama-sama menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif, khususnya yang didukung media digital interaktif seperti Educandy, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Perbandingan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel berikut:

Peneliti dan Tahun	Model/Media yang digunakan	Hasil Penelitian
Penelitian ini	Kooperatif + Educandy	Peningkatan signifikan hasil belajar IPS, sig. < 0,05
Rahmawati (2021)	Kooperatif (tanpa media digital)	Hasil belajar IPS meningkat dibanding metode ceramah
Prasetyo (2023)	Kooperatif + Media Digital (Quizizz)	Meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif, baik dengan maupun tanpa bantuan media digital, konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPS. Namun, penggunaan media digital interaktif seperti Educandy memberikan manfaat tambahan berupa peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif, terutama yang didukung oleh media digital interaktif, sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan model dan media pembelajaran inovatif guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji *wiloxon* pada IBM SPSS 25 didapatkan bahwa analisis dengan angka signifikansi 0,05 diperoleh asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Oleh karena itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa, model pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media *educandy* yang diujicobakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B di MTS Negeri 4 Jember.
2. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus presentase yaitu membagi skor aktual dengan ideal yang kemudian dikalikan dengan 100, diperoleh rata-rata skor tanggapan siswa adalah 75,90, dimana berdasarkan tolak ukur kategori presentase respon siswa ada pada kategori baik. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa menerima dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik menggunakan model pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media *educandy*. Siswa juga berharap model pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada materi-materi lainnya.

B. Saran

Peneliti telah melakukan serangkaian analisis dari data-data penelitian yang telah dikumpulkan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyampaikan beberapa saran kepada berbagai pihak terkait:

1) Bagi Kepala Sekolah

- Memfasilitasi pelatihan pengembangan media pembelajaran digital bagi guru-guru
- Mengalokasikan anggaran untuk pengembangan sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi
- Mendorong penerapan model-model pembelajaran inovatif di seluruh kelas

2) Bagi Guru

- Menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan Educandy pada mata pelajaran lain
- Berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif
- Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas model pembelajaran yang digunakan

3) Bagi Peneliti Sebelumnya

- Melakukan penelitian dengan cakupan sampel yang lebih luas dan beragam
- Mengembangkan variasi media pembelajaran digital lainnya
- Meneliti faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi model ini
- Melakukan penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang

4) Bagi Lembaga Pendidikan

- Mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam kurikulum pembelajaran
- Menyediakan infrastruktur yang memadai untuk pembelajaran digital

- Membangun kolaborasi antar guru dalam pengembangan media pembelajaran



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

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02 (Februari 2023): hlm. 3929.
- Aswarni Sujud, *Matra Fungsional Administrasi Pendidikan* (Yogyakarta: Perbedaan, 1998), hlm. 159.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2023), hlm. 3.
- Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran: Pemilihan, Penggunaan, dan Pengembangan* (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2023), hlm. 3.
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm. 265.
- Elin, “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan” (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023), hlm. 42.
- Fadilla Amara Zenobia, *Implementasi Media Pembelajaran Educandy untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi* (Skripsi, Universitas Jambi, 2023), hlm. 50.
- Vera Cholidatul Islamiah, Henri Faturohman, dan Muhlisin Rasuki, “The Use of Educandy Application in Increasing Students’ Vocabulary,” *Dinamika Edukasi*, Vol. 3, No. 2 (2024): hlm. 381–389.
- Jakni, *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 47.
- Khorin Kholfadina dan Maryani, “Penggunaan Educandy dan Dampak terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2022): hlm. 260.
- Observasi di MTs Negeri 4 Jember, 25 September 2023.
- Dewi Rahayu, Muhammad Muttaqien, dan Maratus Solikha, “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, No. 2 (2023): hlm. 234–246.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2 (2017): hlm. 179.
- Sekti Nur Rahmawati, “Efektivitas Game Interaktif Educandy terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah Kahuman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9” (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2021), hlm. 39.
- Setya Indah Dwi Farida, *Implementasi Media Game Educandy sebagai Alat Evaluasi*

Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro (Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2021), hlm. 44.

Shoffan Shoffa et al., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), hlm. 11.

Siti Nurhasanah et al., “Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1, No. 1 (2016): hlm. 130

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 136.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, 1988), hlm. 219.

Triya Mohammad Ohta, *Pengaruh Media Educandy terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tungal Jaya* (Skripsi, Universitas Sriwijaya, 2023), hlm. 48.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, hlm.25

“Amelia Putri Wulandari et Al., ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02 (Februari 2023): 3929,” n.d.

“Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2023), 3. 20Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan*, (Jember: STAIN Jember Press, 2023), 3,” n.d.

“Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 265,” n.d.

“Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan*, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2023), 3,” n.d.

“Elin 2023. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan,” n.d.

“Fadilla Amara Zenobia, *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi*, (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2023),” n.d.

Islamiah, Vera Cholidatul, Henri Faturohman, and Muhlisin Rasuki. “The Use of Educandy Application in Increasing Students ’ Vocabulary” 3, no. 2 (2024):

381–89.

- “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.,” n.d.
- “Khorin Kholfadina Dan Maryani, ‘Penggunaan Educandy Dan Dampak Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2022): 260,” n.d.
- Lestari, I Gusti Ayu Sinta Ardi, I Wayan Wendra, and Ida Ayu Made... Darmayanti. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa” ... *Bahasa Dan Sastra* ... 12 (2022): 488–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/64139>.
- “Observasi Di MTs Negeri 4 Jember,” n.d.
- Rahayu, Dewi, Muhammad Muttaqien, and Maratus Solikha. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi* 1, no. 2 (2023): 234–46. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>.
- “Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash’. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017), 179.,” n.d.
- “Seki Nur Rahmawati 2021, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dengan Judul ‘Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9,’” n.d.
- “Setya Indah Dwi Farida 2021, Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Dengan Judul “Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Berbasis Online Di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro,” n.d.
- “Shoffan Shoffa, et Al., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), 11.,” n.d.
- “Siti Nurhasanah, et Al. ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol.1, No.1 (2016). 130.,” n.d.
- “Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136,” n.d.

- “Triya Mohammad Ohta, Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Tungkal Jaya, (Skripsi, Universitas Sriwijaya, Palembang, 2023).” n.d.
- “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” n.d.
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.
- “Amelia Putri Wulandari et Al. ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, Journal on Education, Vol. 05, No. 02 (Februari 2023): 3929,” n.d.
- “Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2023), 3. 20Dwi Puspitarini, Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan, (Jember: STAIN Jember Press, 2023), 3,” n.d.
- “Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 265,” n.d.
- “Dwi Puspitarini, Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2023), 3,” n.d.
- “Elin 2023. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan,” n.d.
- “Fadilla Amara Zenobia, Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi, (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2023),” n.d.
- Islamiah, Vera Cholidatul, Henri Faturohman, and Muhlisin Rasuki. “The Use of Educandy Application in Increasing Students ’ Vocabulary” 3, no. 2 (2024): 381–89.
- “Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.” n.d.
- “Khorin Kholfadina Dan Maryani, ‘Penggunaan Educandy Dan Dampak Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar’,

Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 6, No. 2 (2022): 260,” n.d.

Lestari, I Gusti Ayu Sinta Ardi, I Wayan Wendra, and Ida Ayu Made... Darmayanti. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa” ... *Bahasa Dan Sastra* ... 12 (2022): 488–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/64139>.

“Observasi Di MTs Negeri 4 Jember,” n.d.

Rahayu, Dewi, Muhammad Muttaqien, and Maratus Solikha. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi* 1, no. 2 (2023): 234–46. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>.

“Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash’. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017), 179.,” n.d.

“Sekti Nur Rahmawati 2021. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dengan Judul ‘Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9,’” n.d.

“Setya Indah Dwi Farida 2021. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Dengan Judul “Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Berbasis Online Di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro,” n.d.

“Shoffan Shoffa, et Al., *Media Pembelajaran* (Sumtera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), 11.,” n.d.

“Siti Nurhasanah, et Al. ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol.1, No.1 (2016). 130.,” n.d.

“Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136,” n.d.

Tabrani, and Muhammad Amin. “Model Pembelajaran Cooperative Learning.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 200–213.

“Triya Mohammad Ohta, Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Tungkal Jaya, (Skripsi, Universitas Sriwijaya, Palembang, 2023).,” n.d.

- “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.,” n.d.
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.
- “Amelia Putri Wulandari et Al. ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02 (Februari 2023): 3929,” n.d.
- “Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2023), 3. 20Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan*, (Jember: STAIN Jember Press, 2023), 3,” n.d.
- “Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 265,” n.d.
- “Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan*, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2023), 3,” n.d.
- “Elin 2023. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan,” n.d.
- “Fadilla Amara Zenobia, *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi*, (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2023),” n.d.
- Islamiah, Vera Cholidatul, Henri Faturohman, and Muhlisin Rasuki. “The Use of Educandy Application in Increasing Students ’ Vocabulary” 3, no. 2 (2024): 381–89.
- “Jakni, *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.,” n.d.
- Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, and Glen Hosea Fernando Ringkat. “Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning.” *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2024): 01–06. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>.
- “Khorin Kholfadina Dan Maryani, ‘Penggunaan Educandy Dan Dampak

- Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar’,
Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 6, No. 2 (2022):
260,” n.d.
- Lestari, I Gusti Ayu Sinta Ardi, I Wayan Wendra, and Ida Ayu Made...
Darmayanti. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative
Problem Solving Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa” ...
Bahasa Dan Sastra ... 12 (2022): 488–99.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/64139>.
- “Observasi Di MTs Negeri 4 Jember,” n.d.
- Rahayu, Dewi, Muhammad Muttaqien, and Maratus Solikha. “Pengaruh Model
Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil
Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi* 1, no. 2 (2023): 234–46.
<https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>.
- “Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, ‘Pengembangan Media
Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash’. *Jurnal Pendidikan
Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017), 179.” n.d.
- “Seki Nur Rahmawati 2021. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan
Kalijaga. Dengan Judul ‘Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap
Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah Kahuman
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9,’” n.d.
- “Setya Indah Dwi Farida 2021. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan
Giri Bojonegoro. Dengan Judul ‘Implementasi Media Game Educandy
Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Berbasis Online Di
MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro,’” n.d.
- “Shoffan Shoffa, et Al., *Media Pembelajaran* (Sumtera Barat: CV Afasa Pustaka,
2023), 11.” n.d.
- “Siti Nurhasanah, et Al. ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’.
Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol.1, No.1 (2016). 130.” n.d.
- “Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:
Rineka Cipta, 2002), 136,” n.d.
- Tabrani, and Muhammad Amin. “Model Pembelajaran Cooperative Learning.”
Jurnal Pendidikan Dan Konseling 5 (2023): 200–213.
- “Triya Mohammad Ohta, Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar
Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Tungkal Jaya, (Skripsi,

- Universitas Sriwijaya, Palembang, 2023).,” n.d.
- “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.,” n.d.
- Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.
- “Amelia Putri Wulandari et Al. ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Journal on Education*, Vol. 05, No. 02 (Februari 2023): 3929,” n.d.
- “Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2023), 3. 20Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan*, (Jember: STAIN Jember Press, 2023), 3,” n.d.
- “Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), 265,” n.d.
- “Dwi Puspitarini, *Media Pembelajaran Pemilihan, Penggunaan, Dan Pengembangan*, (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2023), 3,” n.d.
- “Elin 2023. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan,” n.d.
- “Fadilla Amara Zenobia, *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi*, (Skripsi, Universitas Jambi, Jambi, 2023),” n.d.
- Huda, Miftahul. “Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan.” In *Pustaka Pelajar*, 45, 2013.
- Islamiah, Vera Cholidatul, Henri Faturhman, and Muhlisin Rasuki. “The Use of Educandy Application in Increasing Students ’ Vocabulary” 3, no. 2 (2024): 381–89.
- “Jakni, *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 47.,” n.d.
- Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, and Glen Hosea Fernando Ringkat. “Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning.” *Dewantara* :

Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora 3, no. 3 (2024): 01–06.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>.

“Khorin Kholfadina Dan Maryani, ‘Penggunaan Educandy Dan Dampak Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2022): 260,” n.d.

Lestari, I Gusti Ayu Sinta Ardi, I Wayan Wendra, and Ida Ayu Made... Darmayanti. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa” ... *Bahasa Dan Sastra* ... 12 (2022): 488–99.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/64139>.

“Observasi Di MTs Negeri 4 Jember,” n.d.

Rahayu, Dewi, Muhammad Muttaqien, and Maratus Solikha. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi* 1, no. 2 (2023): 234–46.
<https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>.

“Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash’. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, (2017), 179.” n.d.

“Sekti Nur Rahmawati 2021. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Dengan Judul ‘Efektivitas Game Interaktif Educandy Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah Kahuman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 9,’” n.d.

“Setya Indah Dwi Farida 2021. Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Dengan Judul “Implementasi Media Game Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Berbasis Online Di MI Ainul Huda Sendangharjo Bojonegoro,” n.d.

“Shoffan Shoffa, et Al., *Media Pembelajaran* (Sumtera Barat: CV Afasa Pustaka, 2023), 11.” n.d.

“Siti Nurhasanah, et Al. ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol.1, No.1 (2016). 130.” n.d.

“Syarif Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136,” n.d.

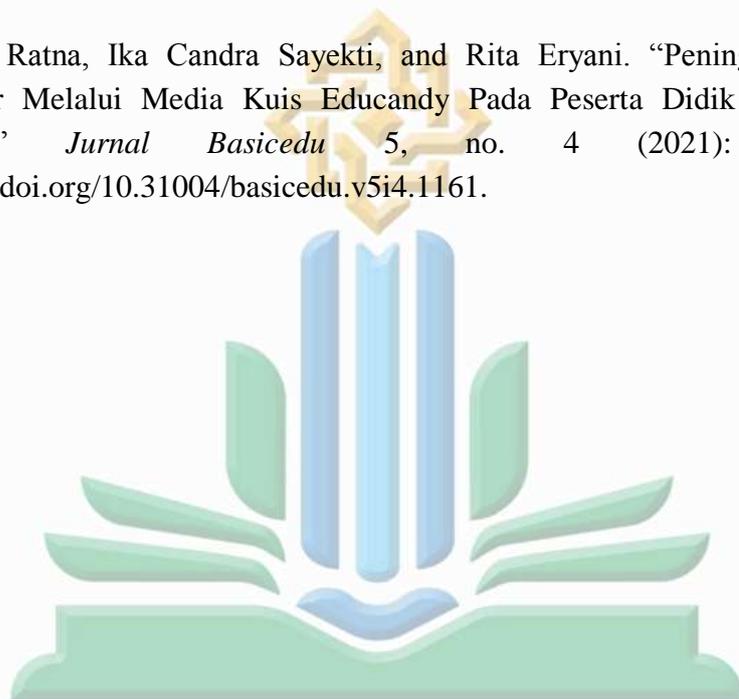
Tabrani, and Muhammad Amin. “Model Pembelajaran Cooperative Learning.”

Jurnal Pendidikan Dan Konseling 5 (2023): 200–213.

“Triya Mohammad Ohta, Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Tungkal Jaya, (Skripsi, Universitas Sriwijaya, Palembang, 2023).,” n.d.

“Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.,” n.d.

Widiastuti, Ratna, Ika Candra Sayekti, and Rita Eryani. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2082–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>.



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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pernyataan

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUSI WULANDARI
 NIM : 201101090011
 Jurusan/program studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Tempat, tanggal lahir. : Pamekasan, 18 Februari 2002
 Alamat : Dusun Curah Pinang RT.05 RW. 08 Desa Tamansari Kecamatan Mumbulsari Kabupaten Jember

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS NEGERI 4 JEMBER" adalah asli saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dan apabila terjadi kesalahan, maka penuh menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Jember, 1 Februari 2025
 Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

MUTUAI
 TEMAN
 GOBOKAN 083754804
 SUSI WULANDARI
 NIM.201101090011

Lampiran 2 Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	HIPOTESIS	METODE PENELITIAN
Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024.	<p>1. Variabel bebas: Model Pembelajaran IPS berbasis <i>Educandy</i></p> <p>2. Variabel terikat: Hasil Belajar IPS Setelah Menggunakan Model Pembelajaran berbasis <i>Educandy</i></p>	<p>Indikator model pembelajaran kooperatif learning Berbantuan Media Educandy</p> <ol style="list-style-type: none"> Persiapan Presentasi guru kegiatan kelompok Formalisasi Evaluasi kelompok dan penghargaan. <p>Indikator hasil belajar IPS berdasarkan capaian pembelajaran CP dan acuan tujuan pembelajaran ATP mata Pelajaran IPS.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Subyek penelitian: siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Jember. Informan penelitian: kepala madrasah,wali kelas,guru mata pelajaran kelas VIII MTs Negeri 4 Jember 	<ol style="list-style-type: none"> Hipotesis (H_0) <ol style="list-style-type: none"> Tidak ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran IPS berbasis <i>Educandy</i> terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B di MTs Negeri 4 Jember. Hipotesis (H_a) <ol style="list-style-type: none"> Ada pengaruh terhadap model pembelajaran kooperatif learning Berbantuan Media <i>Educandy</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember. 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian : pre experimental design tipe one grup pretest-posttest pendekatan kuantitatif. Populasi : kelas VIII VIII A,kelas VIII B Sampel : kelas VIII B Penentu jumlah sampel menggunakan purposive sampling Metode pengambilan data : <ol style="list-style-type: none"> Wawancara Obsevasi Tes Dokumentasi

Lampiran 3: Surat 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://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9815/In.20/3.a/PP.009/01/2025
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Negeri 4 Jember
 Jl.Achmad Yani No 01 Bangsalsari,Kec.Bangsalsari, kabupaten Jember

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

NIM : 201101090011
 Nama : SUSI WULANDARI
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran IPS Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas VIII MTs Negeri 4 Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Fatimatuz Zuhro.,S.Pd.,M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 03 Januari 2025

Dekan,

(Signature) Dekan Bidang Akademik,



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

Lampiran 4 : Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4
 Jalan Ahmad Yani Nomor 01 Telepon (0331) 713511 Bangsalsari – Jember
 Website : www.mtsn4jember.com; Email : mts4jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : B-17/Mts.13.32.04/PP.00/5/02/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Fatimatuz Zuhro, S.Pd, M.Pd
NIP	: 197006042007012038
Jabatan	: Kepala MTsN 4 Jember

Dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama	: Susi Wulandari
Tempat, Tgl. Lahir	: Jember, 18 Februari 2002
NIM	: 201101090011
Prodi	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian di MTsN 4 Jember selama 1 bulan, dari tanggal 3 Januari – 5 Februari 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran IPS Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII MTs Negeri 4 Jember**".

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 5(tanggal_naskah)
 Kepala,



Fatimatuz Zuhro

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI AC **H** AD SIDDIQ
 J E M B E R

Dokumen ini telah dibundling dengan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siter dan Sandi Negara

Lampiran 5 : Hasil Validasi materi/ soal

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Educandy* Di Kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember

Sasaran Program : Kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra)

Validator : Nasobi Niki Suma, S.Pd, M.Sc

NIP : 198907202019031003

Peneliti : SUSI WULANDARI

Penunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai media pembelajaran *Educandy* yang dikembangkan pada materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra siswa kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
- 2) Tidak valid.
- 3) Valid.
- 4) Sangat valid.

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

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

A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.			✓	
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.			✓	
3	Materi yang disajikan dalam <i>Educandy</i> sesuai dengan pembelajaran.			✓	
4	Materi yang dijelaskan dalam <i>Educandy</i> sudah jelas.			✓	
5	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.			✓	
7	Materi yang disampaikan dalam media <i>Educandy</i> sesuai dengan perkembangan saat ini			✓	
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra			✓	
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.			✓	
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.			✓	
11	Materi dalam media <i>Educandy</i> memenuhi ketercapaian pembelajaran.			✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada materi mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
1-	Materi belum ada pada media	} Buat Buku pedoman atau petunjuk pengguna. ke media
2-	Tujuan pembelajaran juga belum ada	

C. Komentar dan Saran

Perlu dibuat buku petunjuk/pedoman pengguna media Educandy

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

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Educandy* pada materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra siswa kelas VIII B MTs Negeri 4 Jember ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 01 Januari 2025

Ahli Mater

Nasobi Niki Suma, S.Pd., M.Sc.

NIP. 198907202019031003

KIAI HAJMACHMAD SIDDIQ
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJMACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 : Pedoman Wawancara

**Pedoman Wawancara Guru Terhadap
Pengaruh Model Pembelajaran Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif learning
Berbantuan Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
IPS Di Kelas VIII B Mts Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2023-2024**

1. Kurikulum apa yang Ibu terapkan saat mengajar di kelas?
2. Metode dan model pengajaran apa yang Ibu gunakan dalam proses belajar mengajar?
3. Media pembelajaran apa yang sering Ibu manfaatkan, dan media apa yang tersedia di sekolah?
4. Apa saja tantangan yang Ibu hadapi saat mengajar di dalam kelas?
5. Apakah ada perbedaan respons siswa ketika menggunakan media pembelajaran dibandingkan tanpa media?
6. Apakah Ibu pernah membuat media pembelajaran sendiri sebelumnya?
7. Apakah Ibu menggunakan buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) saat mengajar?
8. Menurut Ibu, apakah materi tentang pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan Samudra tergolong sulit untuk dipahami?
9. Bagaimana cara Ibu menarik minat siswa agar mereka tertarik mengikuti pelajaran dan memahami materi yang diberikan?
10. Apakah Ibu memerlukan media pembelajaran alternatif untuk materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan Samudra?

Lampiran 7 : Soal Pre-Test dan post-test
Pre-test

Current pairs

- 1. Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu... **Asia dan Australia**
- 2. Indonesia terletak di antara dua samudra, yaitu... **Hindia dan Pasifik**
- 3. Salah satu dampak positif letak geografis Indonesia adalah?... **Kekayaan sumber daya alam yang melimpah**
- 4. Selat Malaka menghubungkan?... **Laut Cina Selatan dan Samudra Hindia**
- 5. Motivasi utama bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudra dikenal dengan istilah?... **3G (Gold, Glory, and Gospel)**

Delete Activity Duplicate Activity

- 6. Rempah-rempah yang menjadi komoditas utama perdagangan di Indonesia pada masa lalu antara lain?... **Cengkeh, pala, dan lada**
- 7. Bangsa Eropa yang terkenal dengan jalur penjelajahan melalui Tanjung Harapan adalah?... **Portugis**
- 8. Dampak negatif penjelajahan samudra bagi Indonesia adalah?... **Runtuhnya kerajaan-kerajaan lokal**
- 9. Indonesia memiliki iklim tropis karena?... **Letaknya di sekitar garis khatulistiwa**
- 10. Salah satu strategi untuk memanfaatkan posisi strategis Indonesia dalam perdagangan adalah?... **Pengembangan jalur tol laut**

Delete Activity Duplicate Activity

Kunci Jawaban

1. Asia dan Australia
2. Hindia dan Pasifik
3. Kekayaan sumber daya alam yang melimpah
4. Laut Cina Selatan dan samudra Hindia
5. 3G (gold glory gospel)
6. Cengkeh, pala, dan lada
7. Portugis
8. Runtuhnya kerajaan-kerajaan lokal
9. Letaknya di sekitar garis khatulistiwa
10. Pengembangan jalur tol laut

Kisi-Kisi Soal:

No.	Pertanyaan	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Tipe Soal	Tingkat Kompleksitas (C)
1	Penyebab jalur pelayaran bangsa Eropa ke Indonesia melewati Tanjung Harapan adalah?	Menganalisis faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra.	Menjelaskan strategi pelayaran bangsa Eropa.	Tanjung Harapan	Pilihan Ganda	C2
2	Salah satu pengaruh angin Monson terhadap penjelajahan samudra di Asia adalah?	Menganalisis faktor geografis yang memengaruhi pelayaran.	Menjelaskan pengaruh angin muson terhadap pelayaran.	Angin Muson	Pilihan Ganda	C2
3	Faktor geografis yang menyebabkan Indonesia menjadi pusat perdagangan dunia pada masa lalu adalah?	Menganalisis faktor geografis yang memengaruhi perdagangan.	Menjelaskan letak geografis Indonesia sebagai pusat perdagangan.	Letak geografis Indonesia	Pilihan Ganda	C2
4	Negara seperti Portugal dan Spanyol sangat bergantung pada eksplorasi laut karena?	Menganalisis faktor geografis yang memengaruhi negara-negara Eropa.	Menjelaskan letak geografis negara-negara Eropa dan kaitannya dengan eksplorasi laut.	Letak geografis Portugal & Spanyol	Pilihan Ganda	C2
5	Keberhasilan bangsa Eropa menemukan jalur laut baru	Menganalisis faktor geografis yang memengaruhi penemuan	Menjelaskan pengaruh kondisi geografis terhadap	Kondisi geografis global	Pilihan Ganda	C3

	dipengaruhi oleh kondisi geografis, adalah?	jalur laut.	penemuan jalur laut.			
6	Faktor geografis utama yang mendorong bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudra adalah?	Menganalisis faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra.	Menjelaskan faktor geografis utama pendorong penjelajahan.	Rempah-rempah, jalur perdagangan	Pilihan Ganda	C2
7	Kondisi geografis wilayah Indonesia yang menarik bagi bangsa Eropa adalah?	Menganalisis kondisi geografis Indonesia yang menarik bagi bangsa Eropa.	Menjelaskan kondisi geografis Indonesia yang menarik bagi bangsa Eropa.	Rempah-rempah, jalur perdagangan	Pilihan Ganda	C2
8	Selat Malaka menjadi jalur penting bagi bangsa Eropa karena?	Menganalisis pentingnya Selat Malaka bagi bangsa Eropa.	Menjelaskan pentingnya Selat Malaka dalam perdagangan.	Selat Malaka	Pilihan Ganda	C2
9	Penemuan jalur pelayaran ke Asia oleh bangsa Eropa dipengaruhi oleh pengetahuan tentang?	Menganalisis faktor yang mempengaruhi penemuan jalur pelayaran.	Menjelaskan faktor pengetahuan yang memengaruhi penemuan jalur pelayaran.	Arah angin, arus laut	Pilihan Ganda	C2
10	Kondisi geografis samudra Atlantik yang mendukung penjelajahan samudra adalah?	Menganalisis kondisi geografis Samudra Atlantik yang mendukung penjelajahan.	Menjelaskan kondisi geografis Samudra Atlantik yang mendukung pelayaran.	Angin pasat	Pilihan Ganda	C2

Post-tes

● Ada dua negara Eropa yang paling aktif melakukan penjelajahan samudra pada abad ke-15 adalah? **Portugal dan Spanyol**

● Apa pengaruh letak geografis Portugal terhadap keberhasilannya dalam melakukan penjelajahan samudra?
Letak Portugal yang berada di ujung barat Eropa dan berbatasan langsung dengan Samudra Atlantik

● dua faktor geografis yang mendorong bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudra adalah? **Letak geografis yang dekat dengan laut terbuka**

● Mengapa angin muson penting dalam penjelajahan samudra?
Karena angin muson berhembus secara teratur dan dapat dimanfaatkan untuk mempercepat perjalanan

● Siapa tokoh pelaut Portugis yang berhasil mencapai India melalui jalur laut?
Vasco da Gama

Delete Activity Duplicate Activity

● Apa nama perjanjian yang membagi wilayah penjelajahan samudra antara Spanyol dan Portugal? **Perjanjian Tordesillas**

● salah satu dampak negatif penjelajahan samudra bagi negara yang dijajah ialah?
Eksplorasi sumber daya alam dan perbudakan penduduk lokal

● Teknologi navigasi apa yang sangat membantu pelaut Eropa dalam penjelajahan samudra?
Kompas, astrolabe, dan peta laut

● Mengapa bangsa Eropa tertarik mencari jalur laut baru ke Asia?
Untuk mencari rempah-rempah, emas, serta memperluas kekuasaan dan penyebaran agama

● Apa hubungan antara kondisi geografis dan perkembangan jalur perdagangan maritim dunia? **letak strategis dan adanya angin dan arus laut**

Delete Activity Duplicate Activity

Kunci Jawaban

1. 1.Portugal dan Spanyol
2. Letak Portugal yang berada di ujung barat Eropa dan berbatasan langsung dengan samudra Atlantik
3. Letak geografis yang dekat dengan laut terbuka.
4. Karena angin muson berhembus secara teratur dan dapat dimanfaatkan untuk mempercepat perjalanan.
5. Vasco dan gama
6. Perjanjian tordesillas
7. Eksplorasi sumber daya alam dan perbudakan penduduk lokal
8. Kompas, astrolabe, dan peta laut
9. Untuk mencari rempah-rempah, emas, serta memperluas kekuasaan dan penyebaran agama.
10. Letak strategis dan adanya angin dan arus laut.

Kisi-kisi soal

No.	Pertanyaan	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Tipe Soal	Tingkat Kompleksitas (C)
1	Ada dua negara Eropa yang paling aktif melakukan penjelajahan samudra pada abad ke-15 adalah?	Mengidentifikasi pelaku utama penjelajahan samudra.	Menyebutkan dua negara Eropa yang paling aktif dalam penjelajahan samudra abad ke-15.	Portugal dan Spanyol	Pilihan Ganda	C1
2	Apa pengaruh letak geografis Portugal terhadap keberhasilannya dalam melakukan penjelajahan samudra?	Menganalisis pengaruh letak geografis terhadap penjelajahan samudra.	Menjelaskan pengaruh letak geografis Portugal terhadap keberhasilan penjelajahan samudra.	Letak geografis Portugal	Pilihan Ganda	C2
3	Dua faktor geografis yang mendorong bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudra adalah?	Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra.	Menyebutkan dua faktor geografis yang mendorong penjelajahan samudra.	Faktor geografis	Pilihan Ganda	C2
4	Mengapa angin muson penting dalam penjelajahan samudra?	Menganalisis peran angin muson dalam penjelajahan samudra.	Menjelaskan pentingnya angin muson dalam penjelajahan samudra.	Angin Muson	Pilihan Ganda	C2
5	Siapa tokoh pelaut Portugis yang berhasil mencapai India melalui jalur laut?	Mengidentifikasi tokoh penting dalam penjelajahan samudra.	Menyebutkan tokoh pelaut Portugis yang berhasil mencapai India melalui jalur laut.	Tokoh pelaut	Pilihan Ganda	C1
6	Apa nama perjanjian yang membagi wilayah penjelajahan	Mengidentifikasi perjanjian penting dalam sejarah penjelajahan	Menyebutkan nama perjanjian pembagian wilayah	Perjanjian Tordesillas	Pilihan Ganda	C1

	samudra antara Spanyol dan Portugal?	samudra.	penjelajahan samudra.			
7	Salah satu dampak negatif penjelajahan samudra bagi negara yang dijajah ialah?	Menganalisis dampak penjelajahan samudra.	Menyebutkan satu dampak negatif penjelajahan samudra bagi negara yang dijajah.	Dampak negatif penjajahan	Pilihan Ganda	C2
8	Teknologi navigasi apa yang sangat membantu pelaut Eropa dalam penjelajahan samudra?	Mengidentifikasi teknologi navigasi yang digunakan dalam penjelajahan samudra.	Menyebutkan teknologi navigasi yang membantu pelaut Eropa.	Teknologi navigasi	Pilihan Ganda	C1
9	Mengapa bangsa Eropa tertarik mencari jalur laut baru ke Asia?	Menganalisis motif bangsa Eropa dalam mencari jalur laut baru ke Asia.	Menjelaskan motif bangsa Eropa dalam mencari jalur laut baru ke Asia.	Motif penjelajahan	Pilihan Ganda	C3
10	Apa hubungan antara kondisi geografis dan perkembangan jalur perdagangan maritim dunia?	Menganalisis hubungan antara kondisi geografis dan perkembangan jalur perdagangan.	Menjelaskan hubungan antara kondisi geografis dan perkembangan jalur perdagangan maritim.	Kondisi geografis dan perdagangan	Pilihan Ganda	C3

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

Lampiran 8 Tabulasi Data

No	Nama Siswa	Pretest	Postest
1	Agustina Ramadina	25	80
2	Ahmad Bayu Saputra	35	65
3	Ahmad Otovian Maulana	20	70
4	Amelia Novitasari	35	90
5	Aqila Mar'atus Sakinah	25	80
6	Ayla Dwi Anastasya	25	65
7	Azkie Qolbi	30	80
8	Dava Vheto Aldino	35	90
9	Eky Vita Ramadhani	30	85
10	M.Rhizki Akbar Nik Rahmatulloh	35	65
11	Meilinda Hafrianti	25	95
12	Muhammad Aditya Putra Pratama	25	75
13	Muhammad Ardiyansah	30	80
14	Muhammad Reza Permana	25	90
15	Noval Hadi Fadlillah	35	80
16	Oto Vidi Yarto	35	85
17	Refi Alisya Putri	30	85
18	Rofiqul Alfani	25	80
19	Sela Afkarina Ulfa	30	85
20	Sinta Nuri Islami	30	80
21	Syahbani Bramantyo	30	80
22	Umiati Rahayu	25	65
23	Vania Destiana Putri	25	80

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

Lampiran 9: Hasil SPSS

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest hasil belajar	29,09	23	4,535	,967
	Posttest hasil belajar	79,55	23	8,852	1,887

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest hasil belajar	,226	23	,005	,859	23	,005
Posttest hasil belajar	,248	23	,001	,901	23	,031

a. Lilliefors Significance Correction

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest hasil belajar - Pretest hasil belajar	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	22 ^b	11,50	253,00
	Ties	0 ^c		
	Total	23		

a. Posttest hasil belajar < Pretest hasil belajar
b. Posttest hasil belajar > Pretest hasil belajar
c. Posttest hasil belajar = Pretest hasil belajar

Test Statistics ^a	
	Posttest hasil belajar - Pretest hasil belajar
Z	-4,146 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

Lampiran 10 Modul Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

**TEMA 3 : NASIONALISME DAN JATI DIRI BANGSA
PERTEMUAN 41 : KONDISI GEOGRAFIS DAN PENJELAJAHAN SAMUDRA**

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Susi Wulandari
Satuan Pendidikan	: SMP/MTs
Kelas / Kelas	: VIII (Delapan) - B
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 JP (1 pertemuan)
Tahun Penyusunan	: 2023 / 2024

II. KOMPETENSI AWAL

Secara interaktif guru dan peserta didik melakukan tukar pendapat terkait topik-topik yang berhubungan dengan kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra di Indonesia. Peserta didik diajak mengaitkan dengan tema-tema terdahulu yaitu kekayaan alam Indonesia. Berawal dari kekayaan sumber daya alam Indonesia menjadi salah satu daya tarik bangsa barat untuk melakukan ekspansi. Peserta didik memperoleh informasi bahwa kedatangan bangsa barat di Indonesia memiliki kaitan yang erat dengan berbagai perubahan kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang. Dalam kerangka ke-IPS-an mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis pengaruh kolonialisme dan imperialisme terhadap keberlangsungan bangsa Indonesia. Kebijakan yang diterapkan seringkali mengakibatkan pertentangan dan perlawanan oleh bangsa Indonesia. Kehidupan rakyat Indonesia sangat bergantung pada penjajahan dan pendudukan bangsa barat, mulai dari bangsa Portugis, Inggris, Belanda, bahkan Jepang. Pada tema ini, bangsa Indonesia mulai menyadari pentingnya persatuan dan kesatuan untuk mewujudkan kemerdekaan dengan melakukan berbagai perlawanan baik bersifat kedaerahan maupun skala nasional menggunakan suatu organisasi. Untuk itu, perlawanan yang digencarkan mulai mengusung rasa nasionalisme dan kebersamaan baik melalui organisasi berlatar perbedaan seperti organisasi kedaerahan, keagamaan, sosial, maupun militer. Perlawanan demi perlawanan dipersiapkan pejuang untuk meraih kemerdekaan, agar seluruh rakyat terbebas dari belenggu penjajah yang merugikan bangsa Indonesia. Semangat perlawanan di berbagai daerah menjadi bukti bahwa Indonesia mampu memproklamasikan kemerdekaan dengan sendiri. Usaha mempertahankan kemerdekaan Indonesia didukung berbagai kebijakan salah satunya pemerataan pembangunan. Kondisi Indonesia saat ini sudah berubah, saat ini Indonesia menghadapi berbagai permasalahan dalam bangsa sendiri bukan lagi menghadapi penjajahan. Oleh karena itu, perlu adanya pengintegrasian agar Indonesia mampu mewujudkan persatuan dan kesatuan.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

Sumber utama

- Video tentang kondisi geografis di Indonesia
- *Slide* gambar alur penjelajahan samudra
- Peta letak Indonesia/ Atlas
- Kemendikbud. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Peserta didik Kelas VIII*, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Laptop, LCD, PC, papan tulis.

Sumber alternatif

- Guru dapat menggunakan sumber belajar alternatif yang terdapat di lingkungan sekitar.

Pengembangan sumber belajar

- Guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educandy*.

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

menggunakan model pembelajaran Kooperatif learning yang bersifat purposif dikarenakan disertai perencanaan, tujuan pembelajaran, dan evaluasi.

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat memahami kondisi geografis Indonesia.
- Peserta didik dapat memahami faktor penyebab penjelajahan samudra di Indonesia.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa materi *KONDISI GEOGRAFIS DAN PENJELAJAHAN SAMUDRA* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Bagaimana letak geografis negara Indonesia? Mengapa terjadi perbedaan kondisi geografis di Indonesia? Bagaimana pengaruh letak geografis Indonesia terhadap penjelajahan samudra dan kedatangan bangsa barat di Indonesia? Guru dapat menggunakan Lembar Aktivitas 2 untuk menemukan jawaban-jawaban tersebut. Mengapa Indonesia menjadi salah satu tujuan penjelajahan samudra? Apa faktor penyebab bangsa Barat datang ke Indonesia?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE 1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa.
- Guru dan peserta mengondisikan pembelajaran.
- Apersepsi: peserta didik melihat tayangan video kekayaan alam Indonesia. Kekayaan alam di Indonesia menjadi salah satu daya tarik penjelajahan samudra. Peserta didik difasilitasi guru mengaitkan gambar dengan kegiatan belajar pada tema sebelumnya. Peserta didik mengamati rempah-rempah dan mampu membedakan jenis-jenis rempah yang disiapkan guru. Guru melanjutkan dengan memberikan motivasi terkait kondisi geografis yang dimiliki Indonesia yang sangat kaya sehingga generasi muda dapat melestarikan dan menggunakan dengan bijak.
- Peserta didik dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam Tema 03.
- Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 1 tentang letak geografis terhadap penjelajahan samudra bangsa Barat.
 - Peserta didik dapat memahami kondisi geografis Indonesia.
 - Peserta didik dapat memahami faktor penyebab penjelajahan samudra di Indonesia.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru menjelaskan tentang materi sekaligus petunjuk kerja dan tugas dari media educandy .

Peserta Didik Mengidentifikasi Masalah

Setelah peserta didik memahami pengaruh letak geografis Indonesia terhadap penjelajahan samudra, selanjutnya guru mendorong peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan yang mengarah pada HOTS pada media *Educandy*. Beberapa pertanyaan yang diajukan misalnya: Bagaimana letak geografis negara Indonesia? Mengapa terjadi perbedaan kondisi geografis di Indonesia? Bagaimana pengaruh letak geografis Indonesia terhadap penjelajahan samudra dan kedatangan bangsa barat di Indonesia? Guru dapat menggunakan Lembar Aktivitas 2 untuk menemukan jawaban-jawaban tersebut. Mengapa Indonesia menjadi salah satu tujuan penjelajahan samudra? Apa faktor penyebab bangsa Barat datang ke Indonesia?

Peserta Didik Mengelola Informasi

- Peserta didik melihat peta Indonesia atau peta dunia melalui atlas atau tayangan gambar yang dipersiapkan oleh guru untuk mengetahui gambaran letak geografis Indonesia.
- Guru memfasilitasi sumber lain misalnya melalui tautan internet yang mendukung penjelasan dan pendalaman sumber belajar. Contoh: <https://kemlu.go.id/nur-sultan/id/pages/geografi/41/etc-menu>
- Untuk memperoleh informasi lebih luas peserta didik juga dapat melakukan *browsing* penjelajahan samudra yang dipengaruhi oleh kondisi geografis. Guru dapat memberikan beberapa tautan berita, tulisan, dan laporan kondisi geografis awal Indonesia sebagai daya tarik penjelajahan samudra.

- Peserta didik mengolah informasi secara berkelompok di bawah bimbingan guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara bervariasi,
Contoh : **Think Pair Share**
Pair (Berpasangan)
 - Guru mendampingi peserta didik dalam pembentukan kelompok. Kelompok kecil terdiri dari 7-8 orang atau berpasangan secara bebas,
 - Peserta didik secara berkelompok dalam menjawab soal untuk memperoleh nilai. Soal tentang pengaruh kondisi geografis Indonesia terhadap penjelajahan samudra khususnya di Indonesia.
- Guru membimbing dan mengarahkan proses belajar peserta didik (kegiatan belajar).
- Guru memastikan peserta mengerjakan tugas dengan baik.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Mengisi angket peserta didik
- Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang kedatangan bangsa Barat dan pengaruhnya dalam berbagai bidang.
- Doa dan penutup.

V. ASESMEN

- Penilaian ditetapkan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Penilaian pengetahuan guru mengembangkan soal tes terstandar. Soal tes dikembangkan secara bertingkat dengan menekankan pada HOTS.
- Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan tes, unjuk kerja, dan proyek.
- Penilaian proyek yang dikerjakan peserta didik.
- Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Materi di bawah ini merupakan informasi penting yang dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi yang dipelajari peserta didik dalam buku teks.

a. Potensi Indonesia Menarik Bangsa-Bangsa Barat

Perbedaan kondisi alam menyebabkan perbedaan potensi sumber daya berupa rempah-rempah menjadi barang mahal di Eropa. Guru dapat mengakses <https://Indonesia.go.id/ragam/komoditas/ekonomi/keunikan-rempah-rempah-nusantara-yang-mendunia>

b. Motivasi 3G (*Gold, Gospel, dan Glory*)

Tiga G yaitu *Gold* (emas) identik dengan kekayaan, *Glory* (kejayaan), dan *Gospel* (misi suci agama Kristen).

c. Revolusi Industri

Perkembangan teknologi mesin yang menggantikan tenaga manusia telah menjadikan pendorong bangsa-bangsa Barat melakukan perjalanan ke berbagai benua. Pasar untuk industri dan memperoleh bahan baku industri juga sebagai akses Revolusi Industri yang mendorong bangsa-bangsa Eropa memperoleh

daerah koloni atau jajahan.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

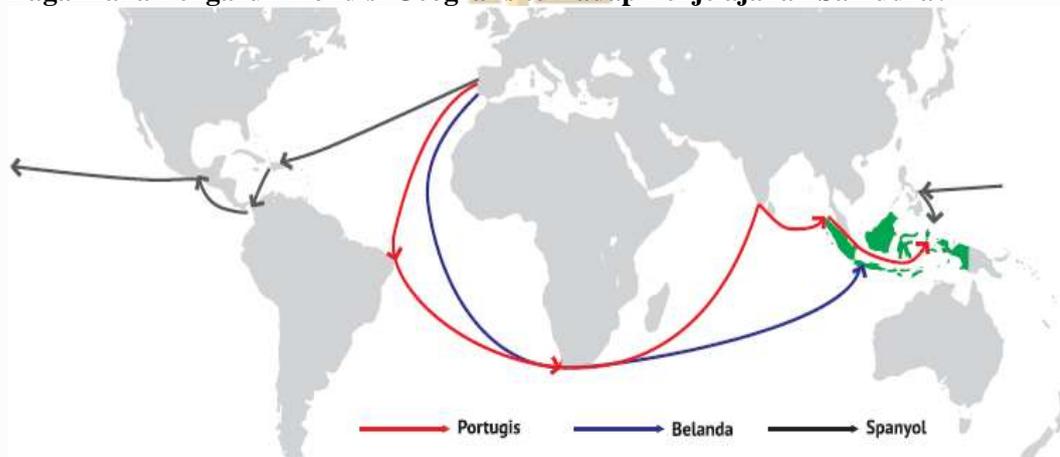
Setelah mempelajari materi “Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia” kita dapat mengetahui perjuangan masyarakat Indonesia pada zaman dahulu. Oleh karena itu, kita patut bersyukur banyak perubahan yang lebih baik.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bagaimana Pengaruh Kondisi Geografis terhadap Penjelajahan Samudra?



Gambar 3.5 Penjelajahan samudra bangsa Eropa para masa kolonialisasi

Sumber: Kemendikbud/layangmaya (2020)

Indonesia terletak di antara 2 benua dan 2 samudra yaitu Benua Asia- Australia dan Samudra Hindia-Pasifik. Letak geografis Indonesia termasuk ke dalam wilayah tropis. Wilayah tropis dibatasi oleh lintang $23,5^{\circ}$ LU dan $23,5^{\circ}$ LS. Letak suatu tempat juga dapat dilihat secara geografis. Perlu diketahui bahwa negara Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar yang memiliki berbagai kekayaan dan keanekaragaman.

Wilayah Indonesia sangat luas, kekayaan melimpah, dan kaya akan berbagai budaya. Indonesia merupakan salah satu bangsa dengan ciri khas kepulauan. Berbagai potensi sumber daya alam banyak tersedia di Indonesia. Setiap wilayah kepulauan mempunyai potensinya masing-masing. Seperti yang diketahui bahwa Indonesia terkenal dengan kekayaan rempah-rempah yang beraneka ragam. Kondisi inilah yang menjadi daya tarik bangsa-bangsa lain datang ke Indonesia. Hubungan dengan bangsabangsa asing tidak hanya berdampak positif, tetapi juga negatif. Salah satu dampak negatif hubungan Indonesia dengan bangsa asing adalah terjadinya penjajahan pada masa lalu.

Penjajahan telah menyebabkan perubahan dalam aspek geografi, sosial, budaya, dan politik. Rakyat di berbagai daerah berusaha mengusir penjajah dari bumi pertiwi, mereka menunjukkan rasa nasionalisme dan rela berkorban yang tinggi demi memperjuangkan negara Indonesia yang telah dikuasai oleh bangsa lain. Untuk mengetahui bagaimana kondisi bangsa Indonesia mulai dari masa penjajahan sampai upaya mempertahankan kemerdekaan, kalian diharapkan mampu menyelesaikan lembar aktivitas.



Eksplorasi lebih jauh kekayaan alam Indonesia di tautan berikut:

<https://www.youtube.com/watch?v=d5t7IIZcvIE>

atau **pindailah QR di samping**

Apa saja yang mendorong kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia? Untuk memahami faktor-faktor pendorong bangsa Barat datang ke Indonesia. Setelah mengetahui latar belakang penjelajahan samudra, kalian dapat mendiskusikan faktor pendorong bangsa Barat datang ke Indonesia. Berikut beberapa faktor pendorong kedatangan bangsa Barat.

Kekayaan alam (rempah-rempah)

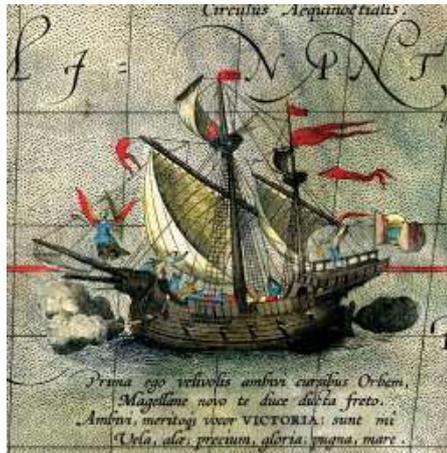
Rempah-rempah bagi bangsa-bangsa Eropa dapat digunakan untuk mengawetkan makanan, bumbu masakan, dan obat-obatan. Negara-negara tropis seperti Indonesia kaya akan rempah-rempah sehingga bangsabangsa Barat berusaha memperolehnya.



Sumber: ZyrexPI/Pixabay (2018)

Motivasi 3G (Gold, Gospel, Glory)

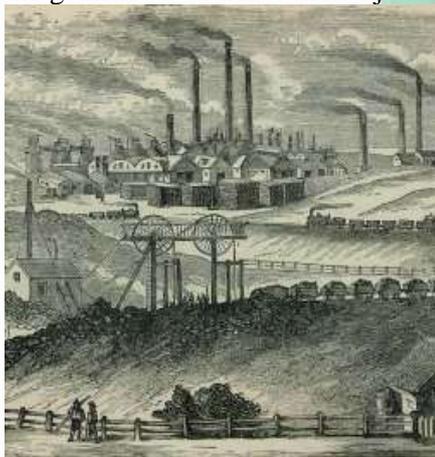
Gold artinya emas, yang identik dengan kekayaan. Semboyan ini menggambarkan tujuan bangsa Barat ke Indonesia adalah untuk mencari kekayaan sehingga menyebabkan ekspedisi dan penjelajahan. *Glory* bermakna kejayaan bangsa. *Gospel* adalah keinginan bangsa Barat untuk menyebarluaskan atau mengajarkan agama Nasrani.



Sumber: *Ortelius/Wikimedia Commons/ Public Domain (1590)*

Revolusi Industri

Revolusi Industri merupakan salah satu pendorong imperialisme modern. Revolusi Industri yang terjadi sekitar tahun 1750-1850 merupakan salah satu pendorong kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. Revolusi Industri adalah pergantian atau perubahan secara menyeluruh dalam memproduksi barang dari sebelumnya menggunakan tenaga manusia dan hewan menjadi tenaga mesin



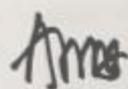
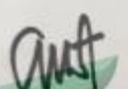
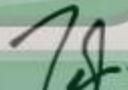
Sumber: *Samuel Griffith/Flickr/Public Domain (1873)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
AR-RANIRY
CHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11 Jurnal Penelitian

Jurnal penelitian

No.	Kegiatan	Tanggal	Paraf
1	Penyerahan Surat Izin Penelitian di MTs Negeri 4 Jember	20 Desember 2024	
2	Penelitian Skala Kecil	13 Januari 2025	
3	Penelitian Skala Besar	16 Januari 2025	
4	Pengambilan surat selesai penelitian	5 Februari 2025	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Jember, 21 Juni 2025
Kepala Madrasah

Fatimatuz Zuhro

Lampiran 12 Dokumentasi

a) Dokumentasi pada saat uji coba kelompok kecil



b) Dokumentasi pada saat uji coba kelompok besar



c) Daftar hadir

**DAFTAR HADIR SISWA
SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

ELAS : VIII B Bulan : Januari

NO	NO INDUK	NAMA SISWA	L / P	HARI / TANGGAL - BULAN						KET.
				SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUM'AT	SABTU	
1	121135090005230005	Agustina Ramadina	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	121135090005230008	Ahmad Bayu Saputra	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	121135090005230009	Ahmad Otovian Maulana	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	121135090005230015	Azzahra Novitasari	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	121135090005230019	Aqila Maratus Sakinah	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	121135090005230022	Ayla Dwi Anastasya	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	121135090005230098	Azka Qolbi	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
8	121135090005230030	Dava Vheto Al-Jino	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
9	121135090005230037	Eky Vita Ramadhani	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
10	121135090005230051	M. Rizqi Akbar Na' Rahmatuloh	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
11	121135090005230053	Meilinda Hafriyanti	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
12	121135090005230096	Muhammad Aditya Putra Pratama	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
13	121135090005230060	Muhammad Ardiansyah	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
14	121135090005230665	Muhammad Reza Permata	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	121135090005230072	Noval Hadi Fadillah	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	121135090005230076	Oto Vidi Yarto	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
17	121135090005230078	Refi Alisyia Putri	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
18	121135090005230080	Rofiqul Alfani	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
19	121135090005230081	Sela Alkarina Ulfa	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
20	121135090005230084	Sinta Nuri Islami	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
21	121135090005230089	Syahbani Bramantyo	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
22	121135090005230090	Umiaji Ranayu	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
23	121135090005230094	Vania Destiana Putri	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

J E M B E R

Jumlah Siswa: L 11 P 12 Jml 23

Dewi Asri Insyria, S.Pd
NIP. 197305271998032002

Lampiran 13 Riwayat Hidup

BIODATA PENULIS



Nama : Susi Wulandari
 Tempat Lahir : Pamekasan
 Tanggal Lahir : 18 Februari 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dsn.Curah Pinang
 RT/RW : 005/008
 Kel/Des : Tamansari
 Kecamatan: Mumbulsari
 Kabupaten : Jember
 No. Telpon: 081216865696

Riwayat Pendidikan

- a) RA. DARUL MUTA'ALLIMIN
- b) MI. DARUL MUTA'ALLIMIN
- c) MTs. DARUL HIKMAH
- d) MA. DARUL HIKMAH
- e) UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER